

418 • MARZEC 2026



INFORMATOR

GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI

ISSN 1505-8476



WYDANIE MARZEC 2026



NAJLEPSZA JEST WODA

To jedno z opowiadań Primo Leviego, które dało tytuł antologii jego utworów wydanych w latach 80. przez krakowskie Wydawnictwo Literackie (w „białej” serii Fantastyka i groza). Omawialiśmy chyba nawet ów tomik w GKF-ie, podczas jednej z sesji Sekcji Inteligentnej Dyskusji (zainicjowanych i prowadzonych jakąś dekadę później przez Bazyla). A ja tym razem też o wodzie chcę co nieco napisać – w kontekście tegorocznego Nordconu i zainspirowanego nim kolejnego numeru naszego magazynu literacko-graficznego „Czerwony Karzeł” (#31). Temat jest bowiem znów wspólny: to szeroko rozumiany świat podwodny.

Tak, wiem: w bólach rodzi się jak na razie numer trzydziesty, o podróżach kosmicznych – jednak w imieniu Naczelnej już teraz puszczam wici do osób piszących i rysujących o materiały do kolejnego „Karzelka” ☺

Pomysły na opowiadania, eseje i grafiki mogą być zresztą najróżniejsze; nic nikomu oczywiście nie sugeruję, ale sam – na zasadzie ćwiczenia intelektualnego – przeglądam w myślach potencjalne tematy...

Badania ziemskich oceanów i niezwykle odkrycia naukowe. Zarówno te bardziej prawdopodobne – np. niezwykle rośliny i zwierzęta, jak i te bardziej fantastyczne – np. jakaś prastara cywilizacja rozumnych istot człękoksztalnych oddychających skrzelami. Skoro już o fantastyce mowa, to można nawiązać także do kosmitów eksplorujących ziemskie głębiny i mających tam swoje tajne bazy; wszak coraz głośniej mówi się dziś nie tylko o UFO, ale także o USO... I wracając do fantastyki bardziej naukowej – może ktoś pokusi się o futurystyczną wizję ziemskich lądów zalanych przez topniejące lodowce? Co zaś do wyobrażonej przyszłości: czemu nie stworzyć wizji ludzkich kolonii podwodnych – motywowanych nawet nie tyle katastrofą, co chęcią ekspansji? Natomiast znacznie bardziej odległa przyszłość – to może być wizja cywilizacji ośmiornic, które (miliony lat po wymarciu ludzkości) wyewoluowały w kolejny myślący gatunek; może tu nawet kusić spotkanie przypominające filmową *Planetę małp!* Zresztą woda występuje nie tylko na naszym globie, że wspomnę chociażby podlodowe oceany Europy (księżycy Jowisza) czy Enceladusa (księżycy Saturna); można się też wziąć za nie-wodne – bo metanowe – głębiny jezior Tytana (to kolejny słynny i fascynujący księżyc Szóstej Planety). Czemu też nie wyjść poza Układ Słoneczny: ponoć naukowcy zaobserwowali egzoplanetę klasy superziemia (są to skaliste globy od pięciu do dziesięciu razy większe od naszego), której powierzchnia w całości pokryta jest jednym wielkim oceanem.

Nie ograniczam zresztą Waszej inwencji ☺ Na pewno zaskoczą mnie oraz redakcję „CK” (a przede wszystkim – czytelniczki i czytelnikowi!) nader oryginalnymi pomysłami...

Dodam jedynie, iż podwodny świat fascynował już prekursorów fantastyki naukowej. Wszak jedną z najświetniejszych i najlepszych powieści Julesa Verne’a jest *Dwadzieścia tysięcy mil podmorskiej żeglugi* – o okręcie podwodnym zbudowanym przez polskiego powstańca-mściciela (przypominam nieustannie: to wydawca zmienił narodowość jego i jego wrogów – przecież na Nautylusie nie ma elementów orientalnych, zaś Kapitan Nemo odebrał wyraźnie klasyczne wykształcenie!); pamiętam też zbiór opowiadań Herberta George’a Wellsa, gdzie założenie fantastycznie jednego z nich poświęcone było zaobserwowaniu przez badaczy (przebywających bodajże w batyskafie) społeczności podwodnych istot człękoksztalnych.

Mam również pewność, iż inwencji nie zabraknie uczestniczkom i uczestnikom podwodnego Nordconu ’26 – i na korytarzach Primavera oraz podczas finałowego konkursu strojów pojawi się mnóstwo przykuwających wzrok i wzbudzających podziw kreacji!

Ja zaś, jako stara KaCzKa-dziwaczka, pozdrawiam Was pluskającym „kwa, kwa” ☺

JPP

PS. W dawnych, w pełni czarno-białych, „Informatorach” była rubryka „Science sans fiction.” Pamiętam zamieszczoną w niej notkę o niezwykłości wody: jest związkami atomów palnych gazów, ale sama jest niepalna; jako chyba jedyna substancja powiększa swą objętość podczas zamarzania; jest skutecznym rozpuszczalnikiem dla zaskakująco wielu materiałów etc...

INFORMATOR

GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI



#418 • MARZEC 2026

UKAZUJE SIĘ OD 1987 ROKU

FANDOM

Z życia GKF-u

Janusz Piszczek

Tradycja trzyma się mocno...

Adam Cetnerowski

Smoki Fandomu – o co chodzi?

Bez tytułu (14) – Dwa mikrofony

Damian Filipkowski

Uwaga, Nordcon

#Nie tylko barbarzyńcy – Marta Falkowska

INFORMACJE

Janusz Piszczek

Zapowiedzi wydawnicze

Artur Łukasiewicz

Filmowisko

Niusy

LITERATURA

Krzysztof Dąbrowski

Drabble

Yorick

Lekcja

PUBLICYSTYKA

Adam Cetnerowski

Poznajmy się przy planszy

Magdalena Świerczek-Gryboś

„Pucie” gier. Jak i po co to robić?

Leszek Błaszkiwicz

Wpływ SI na psychikę ludzi

Grzegorz Szczepaniak

Okrucy Ogana. Korespondencja 169

Michał Bleja

Ta trzecia

Damian Filipkowski

Wciągający eksperyment

Artur Łukasiewicz

Krzyk – z rozpacz

Piotr Kalka

Jedyna – trochę inna inwazja

Andrzej Prószyński

Półka z DVD

KOMIKS

Jan Plata-Przechlewski

Fantastyczne jaja

GDAŃSKI KLUB FANTASTYKI

ADRES:

80-389 GDAŃSK

UL. ŚLAŚKA 66B

STRONA: GKF.ORG.PL

FACEBOOK: GKF.ORG.PL/FB

DISCORD: GKF.ORG.PL/DISCORD

KONTO BANKOWE:

PKO BANK POLSKI

97 1020 4900 0000 8602 3849 3193

KRS: 0000098018

„INFORMATOR GKF”

ISSN 1505-8476

WYDAWNICTWO BEZPŁATNE

NAKLAD 120

REDAKCJA:

JAN PLATA-PRZECHLEWSKI

GRZEGORZ SZCZEPANIAK

MARCIN SZKLARSKI

JAROSŁAW S. KOSIOREK (YARKOS)

ARTUR ŁUKASIEWICZ

MICHAŁ BLEJA

STAŁA WSPÓŁPRACA:

ADAM CETNEROWSKI

JANUSZ PISZCZEK

ANDRZEJ PRÓSZYŃSKI

TOMASZ MAGULSKI

ALEKSANDRA MAŁAJ

ADAM MATEJA

DAMIAN FILIPKOWSKI

ALEKSANDRA MARKOWSKA

MAGDALENA ŚWIERCZEK-GRYBOŚ
(NAZ)

E-MAIL:

INFORMATOR@GKF.ORG.PL

OKŁADKA:

JAROSŁAW S. KOSIOREK (YARKOS)

DRUK:

PRINT GROUP SP. Z O.O.

HTTP://PRINTGROUP.PL

4

4

5

9

7

10

24

27

30

32

34

18

19

35

42

46

48

49

51

53

55

PROTOKÓŁ Z POSIEDZENIA ZARZĄDU GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI

11 MARCA 2026 R.

[...]

II. Sprawy personalne

1. Nowi członkowie:

- Tomasz Ziober
- Stanisław Biegowski
- Marek Starosta
- Renata Ościak
- Szymon Depka

Zarząd postanowił o założeniu kont bibliotecznych dla nowych członków.

2. Skreślenia

- Wiktor Jarosik

III. Sprawy organizacyjne

1. Omówiono bieżące sprawy klubu, w tym aktualne problemy organizacyjne oraz potrzeby związane z funkcjonowaniem i dalszym rozwojem działalności klubowej.
2. Omówiono wstępne założenia imprezy integracyjnej, zjazdu ZSFP, KON_gresu 2028, imprezy z okazji 40-lecia GKF.
3. Omówiono kwestię księgowości zewnętrznej.

Na tym posiedzenie zakończono.

JANUSZ PISZCZEK

TRADYCJA TRZYMA SIĘ MOCNO! CHIŃCZYCY RÓWNIEŻ...

Podtrzymując wieloletnią tradycję – ekipa EKFT First Generation w dniach 20–22 marca przebywała na kolejnym Seminarium Pólliterackim.

Przy znacznych napitkach tudzież godnym jadłem serwowanym przez Agroturystykę „Pod Lipą” w Kożyczkowie na Kaszubach zaciekle dyskutowano o przeróżnych aspektach życia literacko-filmowego i nie tylko.

Kulminacyjnym punktem programu był referat wygłoszony przez Janusza Piszczka pt. „Kto w XXI wieku będzie pierwszy na Księżycu. I dlaczego będą to Chińczycy”. Wniosek końcowy był taki, że wobec degrengolady programu kosmicznego rosyjski oraz ogólnego chaosu w programie kosmicznym USA – tylko Chińczykom tak naprawdę chce się na poważnie w tym wyścigu uczestniczyć. I tę chęć podpierają odpowiednim zaangażowaniem finansowym oraz takimż entuzjazmem społecznym.

[tytuł od redakcji INFO]

Osoby zainteresowane bieżącymi (i coraz liczniejszymi) działaniami klubowymi w mijającym marcu oraz w nadchodzącym kwietniu – tradycyjnie odsyłamy na klubowy Discord, Facebook oraz do listy mailingowej!

ADAM CETNEROWSKI SMOKI FANDOMU – O CO CHODZI?

Smoki Fandomu to działająca od 1990 roku oddolna inicjatywa środowiska fanów fantastyki, której celem jest **uhonorowanie osób aktywnie współtworzących polski fandom**. Tytuł Smoka Fandomu może otrzymać każdy, kto **działa w fandomie co najmniej 10 lat** – niezależnie od tego, czy robi to w klubie, stowarzyszeniu, czy całkowicie nieformalnie. Liczy się realna aktywność: organizacja konwentów, praca klubowa, inicjatywy internetowe, działalność wydawnicza, twórcza czy wolontariacka.

Smoki podkreślają ponadklubowy charakter polskiego fandomu, wspierają wymianę doświadczeń i promują fantastykę w kraju i za granicą. To wyróżnienie bez zobowiązań – symbol uznania i przynależności do wieloletniej tradycji naszego środowiska.

UWAGA, SMOKI Z GKF!

Jeżeli jesteś już Smokiem Fandomu, **należysz do GKF, a nie otrzymałeś jeszcze swojej przypinki**, zgłoś się proszę do **Adama „Cetiego” Cetnerowskiego**. Chcemy uzupełnić braki i upewnić się, że każdy Smok z naszego klubu ma swój symbol.

Wybierasz się na Polcon? Masz 10 lat działalności? Zgłoś się!

Zbliża się Polcon, a wraz z nim kolejna ceremonia pasowania Smoków Fandomu. Jeśli:

- planujesz być na Polconie
- masz co najmniej 10 lat aktywności w fandomie
- chcesz zostać pasowany na Smoka

– daj znać Zarządowi GKF (zarzad@gkf.org.pl). Zgłoszenia pomagają nam potwierdzić listę kandydatów i przekazać ją dalej, aby nikt z naszych nie został pominięty.

<https://smoki.fandom.org/pl/o-inicjatywe/>



1,5% – i tak płaconego – podatku

NATOMIAST WY MOŻECIE WESPRZEĆ NASZĄ FANTASTYCZNO-
KULTURALNO-EDUKACYJNĄ DZIAŁALNOŚĆ, PRZEKAZUJĄC NAM
1,5% PODATKU DLA ORGANIZACJI POŻYTKU PUBLICZNEGO
KRS 0000098018

OGAN *Myśli nieSForne*

Kiedy piszę te słowa, zostało ledwie 25 godzin do Dnia Czytania Tolkiena AD 2026, a kiedy Wy będziecie je czytać, minie on bezpowrotnie. Nie będzie zatem lepszego tematu, któremu mógłbym poświęcić swoje rozważania, niż... fantasy. Co rusz bowiem słyszę z różnych stron i od wielu prominentnych fantastów w naszym kraju, jak to fatalnie ma się w Polsce SF i jak to bezwzględnie dominuje u nas fantasy. Jednocześnie sami opowiadają, jak trudno się dzisiaj pisać nową fantastykę naukową, dlatego że w nauce pojawiło się już tyle specjalizacji, że pracownicy jednej katedry danego wydziału nie mają pojęcia, nad czym pracują sąsiedzi. Jak w takiej sytuacji próbować budować koherentną wizję rzeczywistości, która miałaby jakiś nieprzypadkowy związek ze stanem współczesnej wiedzy? Chyba tylko AI potrafiłaby jakoś przeczesać naukowe źródła i połączyć je w jakąś całość. Ale przecież nie chcemy, aby teorie naukowe, a także naszą ulubioną literaturę, pisały generatory tekstów.

Mógłbym powiedzieć, że problemy SF to nie mój problem, bo od zawsze częściej sięgałem po fantasy, ale przecież ci, którzy utyskują na kondycję *science fiction*, często niedwuznacznie sugerują, że nie mają za poważną prozę, w której wszystko można załatwić za pomocą magii (i kataru lub miecza) czy jednym zaklęciem. Tu akurat zgoda: tego typu prozy nie da się czytać – ale wartość jakiegos zjawiska winno się mierzyć arcydziełami, a nie sztafpeją, która w każdym przypadku jest tak samo zła. Zresztą współcześnie coraz rzadziej powstają dzieła będące czystą SF czy nieskazitelną fantasy. Dominują utwory hybrydowe, które łączą pierwiastki różnych odmian tematycznych fantastyki. Co prawda opowieści takie Anglosasi zwykli nazywać... *fantasy*, ale umówmy się, że to nie to samo, co proza Tolkiena, LeGuina czy Howarda, którzy wyznaczyli najważniejsze kierunki rozwojowe dla literatury kojarzonej z baśnią i romansami rycerskimi. W wigilię Dnia Czytania Tolkiena ja też pozwolę sobie wyrazić żal, że coraz mniej powstaje tekstów takich jak *Władca Pierścieni* i że twórcom fantastyki nie zależy już na pisaniu o konieczności obrony Dobra przed wszechogarniającym Złem, o tym, że silni powinni się opiekować słabszymi i że, kiedy przyjdzie czas próby, każdy będzie miał do odegrania ważną rolę. A gdy zawiodą potężni, pomoc może przyjść ze strony tych najmniejszych. Tegoroczny DCT jest poświęcony nieprawdopodobnym bohaterom – pomyślcie zatem o sobie, co Wy możecie zrobić dla ratowania swojego Śródziemia.

*
**

A teraz jeszcze krótka glossa związana z informacjami, które zelektryzowały fandom Tolkienowski na całym szerokim świecie w okolicach DCT. Pierwszą była zapowiedź Petera Jacksona o kolejnym filmowym spin-offie ze świata *Władcy Pierścieni*. Ma on nosić tytuł *Cienie przeszłości*, a za scenariusz ma odpowiadać m.in. Stephen Colbert – kontrowersyjny telewizyjny showman, który właśnie stracił swój program w CBS. Fabuła ma nawiązywać do niezekranizowanych rozdziałów *WP* (m.in. spotkanie z Tomem Bombadilem oraz upiorami kurhanów), a główną postacią ma być „silna femina” – Elanor Gamgee.

Prawdziwą zaś burzę wywołał konserwatywny pro-Trumpowski komentator amerykański o swojsko brzmiących personaliach Jack Posobiec. W czasie jakiejś telewizyjnej rozmowy powiedział, że dzieło Tolkiena nie tylko nie jest chrześcijańskie, ale z gruntu pogańskie. Jego argumentacja była zaś tak żałostna, że miłosiernie ją przemilczę ■

DAMIAN FILIPKOWSKI

UWAGA, NORDCON

Za oknami wiosna. Co prawda skrada się do nas dość nieśmiało, ale po takiej ziemie to jej się nawet nie dziwi. Do naszego ukochanego konwentu zostało jeszcze troszkę czasu, ale ja na dzisiejszym spacerze zdałem sobie sprawę, że gdyby nie Nordcon, to na pewno nie doszedłbym tutaj, gdzie jestem teraz. Dlaczego? Już wyjaśniam.

O tym, że w Jastrzębiej Górze dzieją się rzeczy magiczne i takie, które ciężko wyjaśnić, chyba nie muszę nikogo przekonywać. Tak właśnie było w moim przypadku, ale nie wyprzedzajmy faktów. Poniżej znajdziecie krótki instruktaż na temat tego, czemu warto uważać na to, z kim i o czym rozmawiacie na Nordconie.

PO PIERWSZE – ZARZĄD, CZYLI „MIĘDZYWYMIAROWE TARGI «SAMO ZŁO»”

Pamiętam jak dziś, jak podczas jednej z wielu dyskusji podeszli do mnie Ola z Maćkiem i powiedzieli, że chętnie widzieliby mnie w nowo powstającym Zarządzie – o ile oczywiście wybory pójdą po ich myśli. Na początku pomyślałem, że przecież kompletnie się do tego nie nadaję, bo nigdy tego nie robiłem. Okazało się, że to są wystarczające kwalifikacje.

Tak naprawdę obawiałem się, że nie znam wystarczająco ludzi z klubu i fandomu. Oni też mnie nie kojarzyli, bo byłem w klubie zaledwie od kilku lat, a po drodze mieliśmy jeszcze pandemię. To była pierwsza rozmowa, a konwent trwał kilka dni, podczas których stanowcze „nie” zmieniało się w nieśmiałe „tak”. Widząc dookoła roześmiane twarze i zdając sobie sprawę, jak wspaniała społeczność tworzymy – nie mogłem dać innej odpowiedzi.

PO DRUGIE – PREZES, CZYLI „DZIWNY DZIKI ZACHÓD”

Kiedy stało się jasne, że poprzedni Zarząd nie będzie kandydował na następną kadencję (a przynajmniej nie w pełnym składzie), to właśnie na Nordconie zaczęła się ruletka nazwisk. Między jednym pojedyńkiem a drugim, między saloonem a wioską Indian, odbywały się rozmowy, dywagacje i zbieranie kandydatów.

Gdyby nie tamten pamiętny Nordcon, myślę, że nasz obecny Zarząd nie wyglądałby tak jak teraz. Na pewno ja nie zostałbym prezesem. Nie była to łatwa decyzja. Co prawda okrzepłem już trochę w naszych strukturach, a dzięki pracy w bibliotece miałem okazję poznać stałych bywalców, ale prezes? Nie. Nie jestem przecież samotnym rewolwerowcem. Żona, dzieci, praca, dom – brakowało przestrzeni.

Wokół siebie widziałem ludzi, którzy dużo lepiej sprawdziliby się w tej roli. Jednak – oni też mieli swoje powody, żeby powiedzieć „nie”. Niesiony euforią wystrzałów i famą, że miasto potrzebuje nowego szeryfa, postanowiłem kandydować. *Nec temere, nec timide*, jak mawiają na dzikiej północy.

Nadeszła chwila prawdy. To było w marcu, niemal w samo południe. Ludzie dali mi kredyt zaufania i otrzymałem odznakę. Od czasu do czasu czuję jej ciężar, ale staram się nosić ją z dumą i służyć naszej małej społeczności najlepiej jak potrafię. Tak, służyć, bo tak pojmuję funkcję w Zarządzie. Na szczęście nie jestem sam, a codzienne obowiązki są dużo łatwiejsze dzięki szóstce

rewolwerowców, których mam obok siebie. Porównanie z filmem Johna Sturgesa nasuwa się samo, ale czy rzeczywiście tak jest? Okaze się już za rok, kiedy będziecie mieli okazję zweryfikować i ocenić naszą pracę na kolejnym walnym.

PO TRZECIE – KON_GRES, CZYLI „STATEK WYCIEZKOWY W KOSMOSIE”



Nie wybierałem się do Katowic z prostego powodu – ja nie robię konwentów, a KON_gres wydawał mi się imprezą przeznaczoną stricte dla orgów, ewentualnie gźdaczy. Jak to się stało, że pojechałem tam z prezentacją, a nawet poprowadziłem panel dyskusyjny?

Zadziałała magia Nordconu. Ciekawa rozmowa z Julianną, gdzieś we foyer naszego kosmicznego statku. Rady Bogusia Gwozdeckiego, że jako Zarząd powinniśmy jeździć, jeździć i jeszcze raz jeździć – rozmawiać z ludźmi, pokazywać się.

Pomyślałem wtedy, że rzeczywiście fajnie będzie wybrać się gdzieś razem naszą zarządową załogą i się zintegrować – nie tylko ze sobą, ale również z ludźmi fandumu. Nie myliłem się. Impreza była świetna – nie tylko pod względem organizacyjnym, ale też pełna merytorycznej treści i rozmów, które (nomen omen) przypominały mi te nordconowe.

Wróciliśmy z nowymi znajomościami, głowami pełnymi ciekawych pomysłów, a niektórzy nawet z nagrodami. I choć nie jest to nagroda Tandi, jak niektórzy myśleli, to z całego serca chciałem Cetiemu pogratulować – bo w pełni na nią zasłużył i ciężko zapracował.

„PODWODNE ŚWIATY”

Primavera to przecież wiosna. Przypadek? Nie sądzę. Tak jak nie mogę doczekać się długich dni i śpiewu ptaków, tak samo tęsknię za nordconowymi nocami i huralnym SSIJ.

Formularz rejestracyjny ruszy już pewnie lada dzień. Możliwe, że kiedy to czytacie, jest już dla was za późno. Wypełniliście go mimo ostrzeżeń zawartych w tym artykule i znów pojawicie się w Jastrzębiej Górze, aby grać z losem i magią Nordconu.

Wiosna to też nowe początki – a ja, wysyłając swoje zgłoszenie, będę myślał, jaka nowa magiczna przygoda rozpocznie się w głębinach na dalekiej północy. Może przeżyjemy ją razem.

Tylko nie mówcie, że nie ostrzegałem ■

ADAM CETNEROWSKI
**BEZ TYTUŁU (14) –
 DWA MIKROFONY**

Jacek proponował, żeby zmienić tytuł serii na „Dwa mikrofony,” ale chyba jednak zostaną przy „Bez tytułu”.

**

Jubileuszowy KON_gres za nami. GKF stawiał się tłumnie – aż siedmioro delegatów. Ja osobiście wygłosiłem dwie prelekcje, byłem dwukrotnie panelistą, brałem udział w obu forach fandomu (dzielnie biegając z mikrofonami) i kilkakrotnie wchodziłem na scenę gali.

Nic dziwnego, że byłem już trochę zmęczony i lądacji do Nagrody Kapituły słuchałem jednym uchem, a mój lekko przegrzany mózg zastanawiał się, o kogo chodzi. Dopiero gdy pojawił się slajd z nazwiskiem – zrozumiałem, że muszę znowu wejść na scenę.

Jestem ciągle pod dużym wrażeniem i ciągle przetwarzam. To nie jest jakaś fałszywa skromność – bo co osiągnąłem, to wiem – lecz raczej wdzięczność dla kapituły za dojrzenie całokształtu starań (GKF, Nordcon, Magic) i zaakcentowanie aspektów, które może u mnie nie były na pierwszym planie albo pojawiły się mimochodem.

I jak przy tego typu osiągnięciach – była to praca grupowa: moich mentorów, współpracowników i oczywiście korzystających z tych starań.



**

Kiedy oddawałem tekst, nie odbyło się jeszcze otwarte dla klubowiczów spotkanie na temat naszych przeżyć. Jeżeli terminy pozwolą – to może RedNacz zmieści dopisek wysłany w ostatniej chwili.

**

Oczywiście nagroda nie pozwala spocząć na laurach, lecz zachęca do dalszych działań. Wspominałem o nich w piątek na spotkaniu podsumowującym, ale dla tych, co nie dotarli:

- we wrześniu wypadły na Polcon i Copernicon,
- w październiku zjazd ZSFP organizowany przez GKF,
- co w grudniu – to każdy wie: Nordcon i Wigilia.

A przyszły rok – to matko!

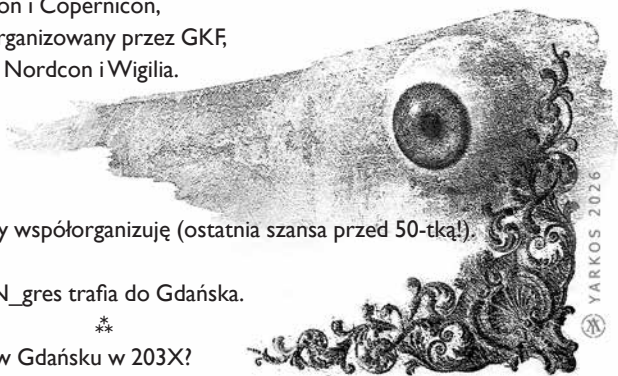
- Walne Zebranie,
- Obchody 40-lecia GKF,
- KON_gres w Łodzi,
- Polcon w Katowicach – który współorganizuję (ostatnia szansa przed 50-tką!).

I oczywiście znowu grudzień.

Ale to nie koniec, bo w 2028 KON_gres trafia do Gdańska.

**

I na koniec – co myślicie o Polconie w Gdańsku w 203X?



#NIE TYLKO BARBARZYŃCY – MARTA FALKOWSKA

Czy mogłabyś powiedzieć kilka słów o sobie? Kim jesteś? Co robisz?

Zacznijmy klasycznie: nazywam się Marta Falkowska, jestem komiksiarą i ilustratorką. Jestem też redaktorką naczelną magazynu „Warchlaki”. Wieki temu redagowałam mini-zina „Monstwr”, który być może jeszcze w tym roku wróci – jednak dość odmieniony, zarówno pod względem wizualnym, jak i nazwy. Od zeszłego roku współorganizuję festiwal komiksów niezależnych we Wrocławiu. W 2025 były to Złote Kurczaki, w tym roku natomiast ich następcą – Podziemne Kocury. Mieszkam we Wrocławiu, ale najchętniej zamieniłabym miasto na chatkę w lesie.

Czy pamiętasz, jak zaczęła się Twoja przygoda z komiksem i fantastyką ogólnie rozumianą?

Komiks był w moim życiu, odkąd pamiętam. Może się to wydawać dziwne, bo mój dom rodzinny był praktycznie komisową pustynią – moi rodzice nie czytali i do dziś nie czytają komiksów. Od zawsze jednak bardzo lubiłam rysować (tak, wiem, straszna sztampa!), ogromną przyjemność sprawiało mi też wymyślanie własnych historii. W pewnym momencie zdałam sobie sprawę, że te dwie rzeczy doskonale ze sobą korespondują – nie w formie ilustracji stanowiącej delikatne wsparcie i przetworzenie fragmentu tekstu, tylko właśnie w formie sekwencji obrazów będących opowieścią samą w sobie. To nałożyło się na moment, kiedy w domu, trochę dzięki mojemu bratu, zaczęły pojawiać się pierwsze „Kaczory Donaldy”, a polska telewizja wzbogaciła swój katalog o RTL7. Do



Marta Falkowska

tej pory uważam pojawienie się tej stacji za jeden z najważniejszych, popkulturowych zwrotów w moim życiu. Nie dość, że dostarczała całe bukiety kolorowych inspiracji (pozdrowiam wszystkie miłośniczki i miłośników *Klejnotu snów*, *Niebezpiecznych dinozaurów* i *Starli i Jeźdźców*), to jeszcze zawdzięczał jej moją największą dziecięcą miłość (ku przerażeniu mojej matki) – *Dragon Balla*. Pierwsze emisje tego anime były dla mnie praktycznie wydarzeniem transformacyjnym. Stanowiły gigantyczny bodziec do rysowania, pisania i poznawania innych tekstów kultury. Od tego punktu poszło już szybko: od *Dragon Balla* do innych anime, od innych anime do magazynu „Kawaii”, od „Kawaii” do mangi, a od mangi – do komiksu ogólnie.

Wspominałaś brata, który przynosił „Kaczory Donaldy”. Czy on był w jakiś sposób inspiracją na Twojej drodze do fascynacji komiksem?

Nie, dynamika była zdecydowanie odwrotna. Mój brat jest młodszy i pojawienie się „Kaczorów Donaldów” można uznać za jego zasługę, ale bardziej w formie szczęśliwego przypadku. Nasza mama przyniosła magazyn do domu jako coś, co „może się spodobać chłopcu”. Komiks był jednak czymś, na czym starałam się budować z nim relację, gdyż był to obszar, w którym czułam się najpewniej. Razem przeglądaliśmy kolekcjonowane przeze mnie wyścinki z gazet – *Garfielda*, *Fistaszki* i inne klasyki. Razem czytaliśmy „Komiksowo” – pismo dołączane do weekendowego wydania pewnego polskiego dziennika. Razem też pochłanialiśmy kolekcjonowane przeze mnie mangi, chociaż tutaj pojawiały się pierwsze zgrzyty natury materialnej – to już jednak temat na zupełnie inną rozmowę. Od razu uprzedzę pytania: nie jest rysownikiem, ale ma swoją kolekcję komiksów.

Jakie były Twoje początki w tej działalności komiksowej? Jak już weszłaś głębiej, poznałaś ludzi i tak dalej?

Po wyjeździe na studia architektoniczne znalazłam się w towarzyskiej komiksowej gęstocie – byłam właściwie jedyną osobą w swoim otoczeniu, która w dorosłym życiu interesowała się komiksami. Miałam świadomość istnienia środowiska komiksowego, przez bardzo długi czas trzymałam się jednak na uboczu. Nieśmiało pojawiłam się na Ligaturze w 2010 roku – i musiały upłynąć całe trzy lata od tego wydarzenia, żebym w końcu odważyła się pojechać do Łodzi na swój pierwszy MFKiG. Zupełnie nie wiedziałam wtedy, jak się przełamać i znaleźć „swoich”

ludzi. Ostatecznie, podobnie jak w przypadku relacji z moim młodszym bratem, wybrałam obszar, w którym czułam się najpewniej, i zaczęłam stawiać pierwsze kroki dzięki kursom komiksowym. Mój pierwszy wysłany komiks dostał się nawet do antologii pokonkursowej; do tej pory jednak składałam ofiary pradawnym bóstwom, żeby nikt nigdy nie odnalazł go w czeluściach internetu, bo był absolutną wizualną porażką. Stanowił jednak jakiś start, przełamał magiczną krę w mojej głowie, dzięki czemu zaczęłam wysyłać krótkie formy do zinów i częściej jeździć na festiwalach. Pojawiłam się na kolejnym MFKiG, a w kwietniu 2015 roku odwiedziłam DDK w Poznaniu (teraz PFSK) już jako współautorka festiwalowego zina. Rozbismurmanity mnie strasznie te publikacje na papierze; nie ma jednak tego złego, bo dzięki nim zaczęłam w końcu poznawać osoby, które podzielały tę samą pasję. W grudniu 2015 roku, podczas Comics Wars w Bibliotece Uniwersyteckiej w Poznaniu, trafiłam na warsztaty Łukasza Kowalczyka, podczas których niesamowicie lekko opowiadał o tym, jak wydaje swoje ziny. Wtedy po raz pierwszy uderzyła mnie myśl, że wydawanie faktycznie jest pracą, którą można wykonać samodzielnie. Tym sposobem powstał „Monstwór”. Zanim jednak „Monstwór” przybrał formę fizyczną – świata objawił się pierwszy numer „Warchlaków”. Zupełnie przypadkiem trafiłam na informację o magazynie w „Ziniolu” i pojechałam do Barbary na Złote Kurczaki głównie po to, żeby kupić sobie egzemplarz. Jako osoba z ambicjami stworzenia własnej publikacji odważyłam się na zadanie ówczesnej redakcji (Basi Okrasie i Jerzemu Łanuszewskiemu) szeregu bardzo upierdliwych pytań. Wzięłam udział w kolejnych warchlaczych naborach – i reszta jest już historią.

Udzielasz się lokalnie czy działasz w organizacjach i projektach krajowych? „Warchlaki” wspomniałaś. Złote Kurczaki, Podziemne Kocury – coś jeszcze?

Oprócz redagowania „Warchlaków” jestem koordynatorką i współautorką antologii „Własnym głosem”. Odwiedzam różne festiwale w Polsce jako prelegentka, prowadzę też warsztaty i moderuję spotkania. Staram się działać zarówno lokalnie, jak i krajowo.

Co uważasz za swoje największe osiągnięcie?

Każdy zin, każda ilustracja, każdy komiks oddany do druku, każde zamknięte zlecenie, każdy projekt, nawet najmniejszy, to dla mnie powód do dumy – i bez cienia żenady ostempluję wszystko to jako „największe osiągnięcie”.

Co Ci sprawia największą radość w tym, co robisz? Oprócz wydawania?

Największą radość sprawia mi planowanie historii pod względem wizualnym. Lubię rozpracowywać kompozycje, nawet jeśli ostatecznie wychodzą bardzo proste. Uwielbiam też *character design*. W zeszłym roku razem z Mateuszem Piątkowskim stworzyliśmy dwunastostronicowy komiks do „Dreszczyka” i samo projektowanie postaci – chociaż były to dość nieskomplikowane, cartoonowe pampierki – dostarczyło mi mnóstwa frajdy.

Wspomniałaś już, że zanim weszłaś, powiedzmy, w ten świat komiksowy, to go obserwowałaś. Czy miałaś jakieś pierwsze spostrzeżenia, gdy patrzyłaś na to z boku?

Wyobrażałam sobie, że wszyscy ludzie składający się na środowisko komiksowe są absolutnie fantastyczni i że nigdy nie będę wystarczająco zdolna, wygadana i śmiała, by stać się częścią tej społeczności. Na szczęście się

myliłam – co do siebie, oczywiście. Co do społeczności miałam absolutną rację: jest przecudowna.

Czy masz jakieś spostrzeżenia na temat roli kobiet w fandomie komiksowym na przestrzeni lat?

Gdybym jako nastolatka usłyszała, że kobiety w fandomie to jakiś ewenement, pomyślałabym, że ktoś sobie ze mnie bezczelnie żartuje. Z nazwiska potrafiłam wymienić głównie komiksowe autorki, z koleżankami dyskutowałam o shōnenach i shōjo, sama rysowałam komiksy – i nikt nigdy nie przebił tej bańki, stwierdzając że to „dziwne”. Kobiety w świecie komiksu były dla mnie czymś zupełnie naturalnym. Uczestniczyły w nim od zawsze: jako rysowniczkki, redaktorki, kolorystyki, tłumaczki... To nie są informacje trudne do znalezienia. Wszystkim zainteresowanym polecam zacząć od Karen Berger, jej powiązań z Alanem Moorem, a potem pójść z górki. Dopiero wkraczanie w środowisko komiksowe uświadomiło mi, że moja percepcja może znacznie się różnić od ogólnej. Nieustające dyskusje o liczebności kobiet na grupach komiksowych, proporcji autorek do autorów, sensie istnienia kobiecych bohaterek... Na pierwszym spotkaniu dotyczącym *Oto Tosi* zostałam zapytana (bardzo poważnie), co skłoniło mnie do wybrania na główną postać dziewczynki. Byłam w lekkim szoku; a przecież i tak przyszłam już trochę „na gotowe”, kilka lat po 2010 roku, w którym Eda Kranc i Marta Bystroń niosły na manife transparent z napisem „Dziewczyny też rysują komiksy!”. Zakończę jednak pozytywną nutą, bo obecnie tylko garstka starych krzykaczy burzy się na obecność komiksowych autorek i próbuje zaciekle udowodnić, jak to komiks jest i zawsze był domeną mężczyzn. Tymczasem komiksiarzy tworzą coraz więcej, zgarniają

kolejne nagrody i wyróżnienia, są zauważane i doceniane – i oby tak dalej!

Jakie kobiety są Twoją inspiracją w życiu codziennym?

Trudne się wylosowało, bo to naprawdę spory zbiór... Bardzo lubię twórczość Falauke, komiksy Unki, ilustracje Natalii Reszki – trzymam nieustannie kciuki, żeby kontynuowała przygodę z komiksem. Uwielbiam prace Patrycji Wójcik, anubisowe płótna Joanny Karpowicz. Podziwiam wszystko, co wyszło spod ręki Marianny Strychowskiej. Beata Sosnowska nie dość, że jest przeczolna, to jest fantastyczną partnerką do dyskusji – dzięki niej przestałam w końcu po latach reagować dziką agresją na wyrażenie „komiks kobiecy”. Nie samowicie szanuję Martę Kostecką za to, jak profesjonalnie prowadzi spotkania autorskie i jak zaangażowana jest w budowanie komiksowych społeczności. Agnieszka Jamroszczak imponuje mi pasją, z jaką animuje środowisko kulturalne Wrocławia i z jaką organizuje wydarzenia w mieście: jest współorganizatorką Podziemnych Kocurów i to głównie dzięki niej wszystko trzyma się w ryzach. Bardzo lubię twórczość Alison Bechdel – genialnie opowiada o traumie i relacjach rodzinnych. Kocham tuszowe ilustracje Becky Cloonan i cartoonowe, stylizowane historie Lucy Knisley. Ogromny wpływ miała na mnie twórczość CLAMP i Rumiko Takahashi – szczególnie w okresie nastoletnim. Spoza komiksu i ilustracji: Rebecca Solnit, Chimamanda Ngozi Adichie, Rebecca F. Kuang, Susanna Clarke... Nie jestem w stanie wymienić wszystkich, nie starczyłoby miejsca.

Ulubiony konwent, festiwal, comic con. Dlaczego akurat ten? I może festiwal czy konwent, których akurat nie organizujesz?

Przez długi czas moim ulubionym wydarzeniem był Dzień Darmowego Komiksu, znany teraz jako Poznański Festiwal Sztuki Komiksowej. To miejsce wielu moich początków – jedna z pierwszych publikacji, pierwsze stoisko, pierwsze, serdeczne znajomości, które trwają do dzisiaj. Cały czas lubię odwiedzać Bibliotekę Uniwersytecką na Ratajczaka i trzymam kciuki za dalszy rozwój festiwalu. Byłam wielką fanką Złotych Kurczaków jeszcze zanim dołączyłam do organizacji. Stanowiły niezwykle istotną przestrzeń dla mnie jako osoby, która chciała samodzielnie wydawać komiksy. Bardzo lubię Białogard Comic Con. Nigdy nie byłam na koloniach; ale gdybym na nie jeździła – to chciałabym, żeby właśnie tak wyglądały. BCC jest bardzo kameralny, ale tworzony z wielkim serduchem. Z przyjemnością wrócę tam trzeci raz z rzędu.

Czy uważasz, że komiks europejski ma szansę?

Myszę, że trochę źle do tego podchodzimy i niepotrzebnie wyczekujemy ostatecznego starcia między komiksem japońskim

#Nie tylko barbarzyńcy – cykl wywiadów przedstawiający sylwetki kobiet działających w szeroko rozumianej fantastyce i ją promujących.

Rozmowy przeprowadzają:

Jaśmina „Dzas” Kotlarek – organizatorka konwentów oraz eventów, LARP-owiec, RPG-owiec, komiksiarz, improwizatorka. Zdobywczyni nagród za kreacje postaci larpowych. Założycielka pierwszej Trójmiejskiej Inicjatywy Mangowej, działaczka na rzecz NGO w Trójmieście, pracowała na rzecz trójmiejskich projektów muralowych.

Tomasz „Kruszon” Stępiński – rocznik '86, współtwórca Klubu Miłośników Fantastyki „Sagitta”. Animator życia kulturalnego, dziennikarz popkulturowy, regionalista, badacz nowych mediów, miłośnik fantastyki, filmów i komiksów. Prowadzi blog steamalmanac.pl.

a europejskim. Moim zdaniem manga jest doskonałym sposobem, żeby w ogóle wkroczyć w świat komiksu. Jest relatywnie tania, ma świetny, mobilny format i jest niesamowicie dostępna – bez problemu można znaleźć całe serie nawet w małych bibliotekach. Oprócz tego porusza różnorodne tematy, więc każdy znajdzie tutaj coś dla siebie. Patrząc na popularność mangi bardziej jako na pole do nauki niż rywalizacji.

A jak zaczęła się Twoja przygoda z redagowaniem zinów?

Przygoda z redagowaniem zaczęła się tak, jak już wspominałam: na warsztatach Łukasza Kowalczyka w 2015 roku, gdzie zdałam sobie sprawę, że wydawanie zinów nie gryzie. Wypuściłam pierwszy numer „Monstwóra”. Redakcyjnie nie był najlepszy, ale od czegoś trzeba było zacząć. Wydałam łącznie trzy zeszyty, a w 2020 roku Jerzy Łanuszewski i Basia Okrasa przekazali mi stery „Warchlaków”. Ziny i antologie są stałymi elementami mojej pracy. Każde wydanie uczy mnie czegoś nowego. Walczę bardzo ze swoim „zosiosamosizmem” który przy „Własnym głosem” wpędził mnie w tarapaty, z których staram się wygrzebać do tej pory. Wsparcie z zewnątrz i korzystanie z kolektywnej wiedzy środowiska jest niezwykle istotne. Od szóstego numeru „Warchlaków” wprowadziłam beta czytelników – dwie, trzy osoby, które czytają nadesłane komiksy i dają feedback, który biorę pod uwagę podczas nadawania numerowi ostatecznego kształtu.

W którą stronę, Twoim zdaniem, zmierzają polski komiks? I ten niezależny, i ten mainstreamowy, i ten dla dzieci?

Polski komiks znajduje się obecnie w fantastycznym momencie. Osób tworzących komiksy i zainteresowanych komiksem z roku

na rok przybywa. Na uczelniach artystycznych powstają pracownie komiksu, oferta wydawnicza jest coraz bogatsza – zarówno ta mainstreamowa, jak i ta niezależna. Jest świadomość medium. Polscy autorzy i polskie autorki komiksowe śmiało patrzą na możliwości rynków zagranicznych. Zawsza wydała *Promienie Xi* we Francji, *Weź się w garść* Ani Krztoń można znaleźć w węgierskich księgarniach, Jakub Rebelka konsekwentnie podbija kraje anglojęzyczne, *Fungae* Wawrszczyka i Leśniaka w maju tego roku zostanie wydane nakładem wydawnictwa Fantagraphics... Artystyczne portfolio naszego kraju jest przebogate i wielką szkodałoby, gdyby zostało tylko w jego granicach. Jestem niezwykle ciekawa, jak będzie wyglądać sytuacja na rynku np. za pięć lat. Liczę na ogólnoświatowy komiksowy podbój.

Jak Twoje wykształcenie architektoniczne wpływa na tworzenie komiksów? Czy widzisz jakieś podobieństwa pomiędzy projektowaniem przestrzeni, wnętrza a budowaniem narracji, kadrów, może świata w komiksie?

Czuję, że to dobry moment, żeby oficjalnie przyznać: nigdy nie byłam dobrą architektką. Nawet nie aspirowałam do takiego tytułu. Już na trzecim roku studiów, obserwując bezlitosny wyścig i realia pracy w biurach projektowych, wiedziałam, że to zawód, który zdecydowanie różni się z moimi celami. Architektura wykształciła jednak we mnie kilka rzeczy, które bardzo pomagają przy pracy nad komiksami. Lubię kreślić perspektywy, rysować wnętrza i budynki. Rysowanie wszelkich maszyn i technicznych detali też sprawia mi sporo przyjemności, zwłaszcza jeśli mogę je trochę przeprojektować i wystylizować. Zdarza mi się patrzeć na planszę komiksową jak na rzut budynku, unikam szaleństw i „niewygodnych” ostrych kątów. Żeby jednak nie było



tak kolorowo – studia wyrobiły we mnie też nawyk dość niezdrowego podejścia do pracy: lubię siedzieć po nocach, potrafię sporo wytrzymać bez snu i zasnąć potem w najdziwniejszej pozycji i najdziwniejszym miejscu. Przydaje się podczas dedlajnow, ale zdecydowanie nie polecam.

Stworzyłaś serię dla dzieci *Oto Tosia*. Jak zaczęła się praca nad nią? Co Ci sprawiło największą frajdę w tworzeniu treści dla najmłodszych?

Wiedziałam, że EGMONT organizuje konkurs na komiks dla dzieci. Ogłoszenie pierwszej edycji zbiegło się z moim pierwszym MFKiG. Konkurs nie wzbudził wtedy mojego zainteresowania, mimo że zawierał wszystkie

słowa-klucze, które w tamtym okresie przyciągały moją uwagę. Wszystko standardowo okazało się tylko kwestią czasu i stopnia obłożenia obowiązkami. W końcu nadszedł sądny moment w moim studenckim życiu – musiałam przysiąc nad swoją pracą dyplomową. Projektowałam kompleks domków na drzewie w Jastrzębiej Górze. W przerwie między kreśleniem przekroju i zastanawianiem się, czy zdążę zrobić model, weszłam na Aleję Komiksu i zobaczyłam informację o trwającej drugiej edycji konkursu. Na nadeśnięcie prac został tydzień, a czy istnieje lepszy czas na rozpoczęcie komiksu niż sam koniec naboru, na dodatek w momencie, kiedy pali inny projekt, a promotor patrzy karcąco? Udało mi się szybko rozpisać historię i zacząć rysować. Pracowało

mi się fantastycznie. Wybrałam dość klasyczny motyw, jeden z moich ulubionych, czyli dziecko na przygodzie w lesie. Stawiałam kolejne linie do rytmu seriali i filmów puszcanych w tle. Dwa dni przed terminem coś mnie tknęło i przeczytałam regulamin konkursu raz jeszcze. Okazało się, że wszystko zrobiłam źle. Rozgrzebane plansze schowałam do szuflady i z bólem serca wróciłam do wyklikiwania pracy dyplomowej, którą ostatecznie i tak obroniłam pół roku później, w drugim terminie. Ta pierwsza próba zostawiła we mnie sporo niedosytu. Podniosłam już rękawicę, więc musiałam doprowadzić ten pojedynek do końca. Półtora roku czekałam na trzecią edycję. Przeczytałam regulamin dziesięć razy. Narysowałam historię, z której byłam (wtedy) bardzo zadowolona. Zgłoszenie wysłałam w drodze do pracy. Udało się: zajęłam trzecie miejsce.

Największą frajdę daje mi tworzenie świata *Tosi*: gadającego, lekko cynicznego kota, hurraoptymistycznej bohaterki, wymyślanie kolejnych przygód i lokacji. Trzecia część powstaje od pandemii. Dość solidnie ją już rozkopałam, podoba mi się koncept, ale co chwila inne projekty spychają ją na dalszy plan. Może w tym roku w końcu uda mi się skończyć – chociaż oszukuję się tak już od trzech lat. Od pierwszego zeszytu sporo się nauczyłam, więc sama jestem ciekawa, jak kolejna część wypadnie na tle swoich poprzedniczek.

Otrzymałaś między innymi Złote Kurczaki czy też Skrzydło Gryfa. Jak odbierasz danie Ci tych nagród i czy coś zmieniło w Twoim postrzeganiu własnej twórczości?

Reporterski obowiązek nakazuje mi zaznaczyć, że Złote Kurczaki nie są nagrodami dla mnie, Marty Falkowskiej, tylko dla kolektywów tworzących antologię, które miałam przyjemność

koordynować. W 2023 roku statuetką został nagrodzony szósty numer „Warchlaków”, w 2024 natomiast „Własnym głosem”. *Herstorie* otrzymały też nagrodę popkulturową Festiwalu Beton dla najlepszego komiksu non-fiction. To niezwykle istotne wyróżnienia, doceniające naszą pracę zespołową. Skrzydło Gryfa to moja pierwsza indywidualna nagroda i była ona dla mnie ogromnym zaskoczeniem; tym bardziej, że można ją uznać za statuetkę za całokształt twórczości. Jest to teoretycznie dość drobny gest, jednak bardzo wzruszający i dający sporo wewnętrznego ciepła – to dla mnie sygnał z zewnątrz, że robię dobrze to, co robię.

Jako animatorka wrocławskiego środowiska komiksowego – jakie inicjatywy podejmujesz lokalnie? Czy może masz już w planach coś w stylu warsztatów, wydarzeń, zinów czy jakichkolwiek innych projektów?

Prawie do końca lutego całą moją uwagę i większość energii pochłaniały Podziemne Kocury. Poza festiwalowo chciałabym, żeby we Wrocławiu powstała wspólna przestrzeń dla osób tworzących komiksy, ilustrujących, pracujących kreatywnie. Wstępnie rozmawiałam już na ten temat z paroma osobami – i wszystko wskazuje na to, że w najbliższej przyszłości uda nam się coś takiego uruchomić. Trzymajcie kciuki!

Jak oceniasz obecną kondycję polskiego komiksu niezależnego? Czy uważasz, że dla zinów jest miejsce w edukacji, bibliotekach czy tej trochę bardziej formalnej kulturze?

Oczywiście, że mają – i nie mam co do tego żadnych wątpliwości. Aktualnie zinami zajmuje się systematycznie tylko jedna instytucja:

Czytelnia Nova, będąca częścią Biblioteki Uniwersyteckiej w Poznaniu. Ich zbiory zawierają dosłownie wszystko, nawet najbardziej ekstremalne tytuły. Komiks niezależny jest teraz w bardzo ciekawym miejscu. Wszystkie publikacje w duchu DIY dogoniły jakościowo te wydawane przez duże wydawnictwa. Papier do ksero dawno zastąpiły szlachetniejsze zamienniki, domowe drukarki – profesjonalne drukarnie. Większość zinów to dziś dopracowane, piękne publikacje, które dobrze się trzyma w rękach i czyta. Jest na nie miejsce w bibliotekach, w edukacji, w formalnej kulturze – i trzeba to miejsce aktywnie tworzyć, bo to część kultury coraz ważniejsza, wizualnie fantastyczna i nie do zignorowania.

Mam pytanie o Kurczaki i Koty. Jest trochę burza wokół tego tematu. Niektórzy uznają, że to jest spoko, niektórzy uważają, że nie. Słyszałam nawet takie opinie, że skoro to niby inna nazwa, powinno to oznaczać inną formułę, a właściwie jest to samo.

Tylko rok czekaliśmy na dyskusję wokół festiwalu. Części z nich przyglądałam się z dystansu i chyba nie jestem w stanie traktować ich inaczej, jak burzy w szklance wody. W ramach przypomnienia: w zeszłym roku, po dwunastej edycji Żółtych Kurczaków, Filip „Fil” Wiśniowski, ojciec założyciel ZK, ogłosił przejście na emeryturę. Cały festiwal wizualnie opierał się na jego IP i oryginalnej postaci – Kurczaku Radku, który był oficjalną maskotką wydarzenia. Fil zdecydował się zabrać całą identyfikację ze sobą – jasno zaznaczywszy, że nie chce, żeby jego prace były wykorzystywane w projektach, których nie jest częścią. To oznaczało definitywny koniec Żółtych Kurczaków. Jako ekipa organizacyjna stanęliśmy przed trudną decyzją: mogliśmy



również zakończyć działalność, albo kontynuować, tylko bez Fila na pokładzie. Zdecydowaliśmy się na drugą opcję. Tak powstały Podziemne Kocury. Postawiliśmy na sprawdzony format: skupienie na publikacjach niezależnych, nagrody w ośmiu kategoriach, giełda, spotkania, atmosfera DIY. Jesteśmy już po pierwszej edycji i chyba nieskromnie mogę powiedzieć, że wyszło rewelacyjnie. Kontynuujemy to, co działało dobrze, będziemy jednak też stale rozwijać festiwal. Obecnie jesteśmy w trakcie poszukiwania nowego lokum, które komfortowo będzie w stanie pomieścić wszystkie zainteresowane osoby, a zainteresowanie stale rośnie. Widać to po ruchu na naszych socjalach, odezwie ze strony mediów, napływie nowych osób i liczbie nadsyłanych zapytań i zgłoszeń. To sygnały jasno pokazujące, że tego typu impreza jest niezwykle potrzebna, nie tylko dla osób mieszkających we Wrocławiu. Zapraszam bardzo serdecznie do wzięcia udziału w drugiej edycji w przyszłym roku. Zapewniam, że będzie równie legendarna jak pierwsza.



ADAM „CETI” CETNEROWSKI

POZNAJMY SIĘ PRZY PLANSZY

Moje notatki do 10/10 zaginęły w otchłaniach internetu i nie mam sił ich odtwarzać. Zamiast tego proponuję nowy cykl, w którym poznacie preferencje koleżanek i kolegów z klubu co do gier planszowych – w formie miniquizu.

Zioło (trzy lata w GKFi): Lubię planszówki 😊

Zioło podał tych pięć gier w odpowiedzi na następujące pytania.

Dopasuj grę do pytania. Odpowiedzi sprawdzisz na stronie 45.

1. Twoja ulubiona gra?
2. Gra, w którą zawsze chętnie zagraasz?
3. Gra, w którą każdy powinien zagrać choć raz?
4. Dobra gra, w którą nie lubisz grać?
5. Gra, w którą chcesz zagrać po raz pierwszy?



- A. Aquatica
- B. Barrage
- C. Mage Knight Board Game
- D. Stationfall
- E. Stella: Dixit Universe

MAGDALENA ŚWIERCZEK-GRYBOŚ (NAZ) „PSUCIE” GIER. JAK I PO CO TO ROBIĆ?

Gdy wchodzimy w środowisko gry wideo i jej fabułę, zazwyczaj zgodnie z niepisaną umową podążamy wytyczonymi dla nas ścieżkami, wedle intencji twórców. Są jednak krnąbrni gracze – jak ja – którzy koniecznie chcą sprawdzić, czy uda im się zrobić coś nieprzewidzianego bądź stanowczo niepożądanego. Zawodowo tego typu „badaniem” zajmują się testerzy przed premierą danego tytułu, by wyeliminować jak najwięcej błędów. Wśród zwykłych odbiorców znajdziemy jednak mnóstwo amatorów psucia gier, którzy nie dadzą się łatwo pokonać. Satysfakcja ze znalezienia luki bywa w ich przypadku większa niż przejście gry, a nawet wbicie wszystkich trofeów.

CZYM WŁAŚCIWIE JEST „PSUCIE” GIER?

Mowa o szeregu zjawisk, wśród których rozróżnimy cztery podstawowe. Pierwsze to sequence breaking – gdy robisz rzeczy w złej kolejności, najczęściej omijasz jakiś etap. Zdarzyło mi się to na przykład w grze *Vampyr*. To „przeurocza” gra o krwiopijcy grasującym po ulicach i szpitalu w czasach hiszpanki. Kombinowałam, jak tu grę zepsuć (przede wszystkim przez to, że jest za krótka oraz nie wykorzystano w pełni jej bardzo ciekawego

potencjału), i udało mi się włamać do lokacji udostępnianej dopiero w późniejszym rozdziale gry, po czym ją zablokować. Nie przytoczę wam już szczegółów, choć mam tę lokację przed oczami. Moje działania poskutkowały tym, że gdy fabuła wreszcie mnie do owego miejsca prawidłowo wprowadziła, nie mogłam wykonać kluczowego zadania, a tym samym dokończyć rozgrywki. Poprzez to zachowanie doszło więc do kolejnego zjawiska, zwanego softlock – gra owszem, działała dalej, lecz nie dało się jej ukończyć.



Istnieje także hard crash, gdy gra totalnie się wywala, na przykład niespodziewanie zamyka, zawiesza lub wyrzuca do menu. Mogło tego doświadczyć wielu graczy, którzy odpalili pierwszą wersję *Cyberpunka 2077* – wina leżała jednak po stronie twórców, a my mówimy o crashach, o które trzeba się postarać. Można je osiągnąć na przykład przez nadbyte niefrasobliwe używanie modów, to jest fanowskich modyfikacji gry. Osoby, które pierwsze ciupania przeżyły na starych pecetach, z pewnością pamiętają, jak modyfikowały amatorsko gry, grzebiąc w kodzie czy wprowadzając łatki ściągniętych z for tłumaczeń; czasem działania te kończyły się crashem. Ale i choćby później – si już gracze *Skryima* mogą kojarzyć, że sama Bethesda udostępniła narzędzia moderskie, tak że dało się wprowadzać zarówno drobne poprawki, jak i przebudować całą grę. Ale gdy rozbijesz spójność danych przez nadmiar modów, czym spowodujesz wewnętrzny konflikt (czyli wprowadzisz chaos), podążasz prostą drogą do wywalenia gry. Na starszych tytułach, takich jak choćby *Morrowind*, które cechowały się sporymi dziurami, docieklivy gracz mógł wspinąć się czy wskoczyć gdzieś, gdzie tekstury zaczynały zanikać, kończyły się zabezpieczenia, a tym samym wykraczał się zestaw danych składających się na grę. Można też było próbować używać czarów w nieodpowiednich miejscach czy na niewłaściwych obiektach itp. – wszystkie tego typu działania prowadzą do czwartego zjawiska, czyli emergent exploitation, gdy wykorzystujesz mechaniki gry w sposób niewłaściwy. Zrobiłam tak z *Dishonored*, absolutnie genialną pod względem światotwórczym grą z akcją w mieście inspirowanym XIX i XX-wiecznym Londynem oraz Edynburgiem, gdzie przemysł łączy się z magią, szaleją zaraza, skrytobójcy i ogólne bezprawie spowodowane załamaniem się opresyjnego reżimu. Ponieważ twórcy nie

wyeliminowali tej możliwości, przy entym przejściu gry ja wyeliminowałam dokładnie wszystkie postaci – również kluczowe fabularnie. Zakończenie stało się w ten sposób nielogiczne i niemożliwe.

Istotnymi pojęciami są też bugi i glitche. Bug to błąd będący przyczyną glitchy, jego samego nie widzimy w grze, ale wiemy, że wystąpił (w kodzie), skoro widzimy glitch. Glitch to konsekwencja chwilowego błędu, nagła widoczna usterka, wynikająca często z bugów synchronizacji danych; coś, co sprawia, że gra robi się dziwaczna. Doświadczyłam glitcha dosłownie wczoraj w *Death Stranding 2*. Wysłałam bardzo wysoko, na najwyższą górę Australii – a więc jednocześnie najwyższy punkt gry. Była też noc. Już same te warunki sprzyjają błędom, bo co innego ma priorytet renderowania (generowania obrazu), mamy uproszczoną fizykę i inne oświetlenie. Zobaczyłam „latającą kolejkę” – oderwała się od szyn pod chmurami daleko w dole i poleciała jak rakieta kosmiczna w gwiazdy. Widok był kompletnie abstrakcyjny. Poza tym chwilę wcześniej kręciłam korkociągi na trumnodesce, mimo że miałam na plecach bagaż piętrzący się nade mną na parę metrów. Ładunki po prostu zniknęły w skałę i śniegu zamiast spaść.

SPEEDRUNNERZY – NAJSZYBCIEJ KOŃCĄ GRĘ CI, KTÓRZY NAJMNIJ W NIĄ WIERZĄ

Jak widać, zapaleni gracze nie są tylko konsumentami; podobnie jak zapaleni kucharze, miłośnicy motoryzacji itp. lubią dekonstruować obiekty, z którymi obcuja, by zrozumieć ich działanie bądź je zmodyfikować. Speedrunnerzy to gracze, którzy celowo psują gry, by móc szybciej je ukończyć; grają przeciwko systemowi. Szukają glitchy, przejść do jeszcze zablokowanych lokacji (ekhm), ćwiczą precyzyjne ruchy (co do klatki), ponieważ dla



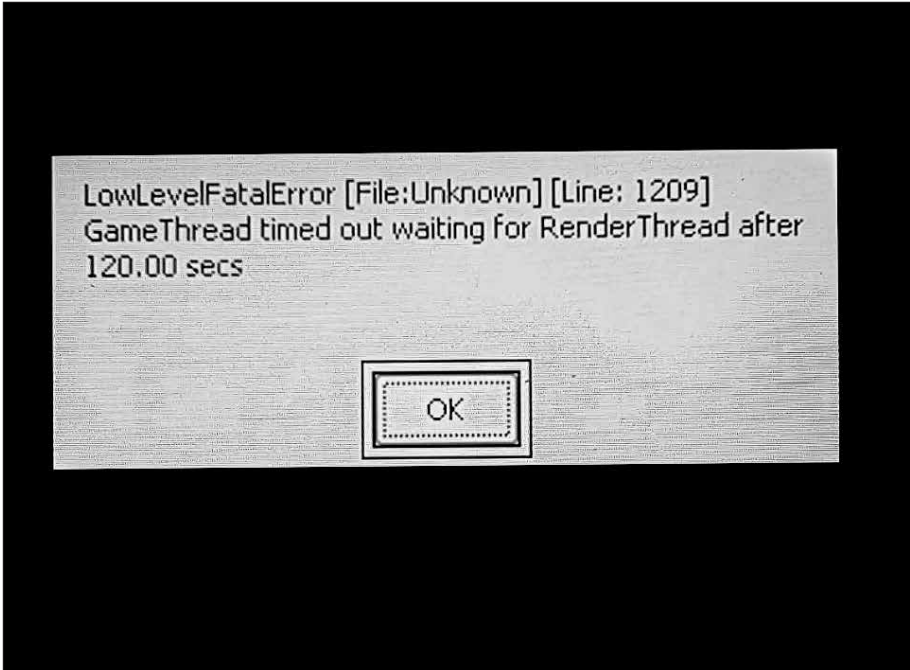
Glitch. Źródło: reddit.com (Wiedźmin 3)

nich to nie fabuła jest światem immersji, lecz kod, a celem – jego złamanie. Sama ogrywam często dobre ku temu tytuły na dwa sposoby: najpierw wchodzę w świat, wierzę fabule i ją przemierzam, a za drugim razem częściowo porzucam fabułę, by szukać drogi do złamania zasad, przejścia systemu, a najbardziej: zniszczenia logiki zarówno fabuły, jak i mechaniki gry.

Speedrunning możliwy jest, gdy zrozumiesz grę (nie na poziomie fabularnym, a mechanicznym) i to wykorzystasz. Często konieczne jest robienie dokładnie tego, czego ci nie wolno – jak wtedy, gdy *Penumbra* każe ci odwrócić wzrok od potwora, żeby cię nie zdradził przyspieszony oddech, albo gdy w poruszającej i przerażającej grze *SOMA* nie możesz patrzeć na napotykanne istoty, by ci zmysły nie powariowały. Do psucia gier konieczne jest w pierwszej kolejności wyłamanie się z immersji, co w wyjątkowo sugestywnych

tytułach, takich jak choćby horrory, bywa nie lada wyzwaniem. Jeżeli gra czegoś ci zabrania, to najprostszy i doskonały trop, by sprawdzić, czy twórcy zablokowali możliwość obejścia tego zakazu. Nie potrzebujesz biegłości w kodowaniu, możesz po prostu próbować i uczyć się przez doświadczenie. Przykładowo w takiej neurochirurgii operacja twoimi amatorskimi rękami byłaby niemożliwa i niedopuszczalna, ale co innego w grze – najwyżej nie przechytrzysz twórców lub doprowadzisz do crasha. Po prostu często zapisuj!

Wyjście z immersji i szukanie na własną rękę szczelin, które można by powiększyć i przejść przez nie na drugą stronę lustra, czyli w świat gry nieprzewidziany (na tym etapie lub w ogóle) dla gracza, to całkiem rozwijająca rozrywka, nie pod względem ogólnej inteligencji, lecz konkretnych kompetencji poznawczych i wykonawczych. Rozwijasz pamięć proceduralną (jak w przypadku np. gry



Hard crash. Źródło: reddit.com

na instrumentacie), szybkość reakcji i synchronizację ręka-oko, myślenie systemowe (właściwe np. dla inżynierów), analizowanie i wnioskowanie, zarządzanie uwagą, optymalizację działań (bliskie algorytmice). To głęboki trening, acz dosyć wąski, tak więc nie przyniesie ci np. wartości ukrytych w immersji fabularnej i pobudzanej przez nią empatii, ani kreatywności narracyjnej czy szerokiej wiedzy – dlatego też ją stosuję dwa sposoby przechodzenia, by po prostu czerpać z gier wszystko. Nie byłabym też sobą, gdybym nie podeszła do psucia gier filozoficznie.

„DESTRUKCJA JEST FORMĄ TWORZENIA”

Donnie Darko, tytułowy bohater kultowego filmu, wierzył, że destrukcja jest formą tworzenia. Donnie niszczy swoją „zepsutą” (choćby

przez przestępczość) rzeczywistość, przez co doprowadza do jej naprawy... choć bardzo wysokim kosztem. W filmie mamy problem styku rzeczywistości, konsekwencji igrania z prawami wszechświata i tym podobne fabularne „bla bla”, którymi raczą nas świetne filmy, owe umoralnienia nie stoją jednak na przeszkodzie graczowi, jeśli odrzuci obowiązek uczestniczenia w narracji i zacznie dłużyć w scenografii bądź scenariuszu. Destrukcja jest w jego przypadku formą poznawczą, a błędy – glitche – dowodem, że to, co widzi, nie jest prawdziwe (oto i matrix!). Krnąbrny gracz niczym Neo sam staje się błędem w systemie, anomalią, którą zabezpieczenia gry będą próbowały powstrzymać, tak by nie dostał się na „zaplecze” iluzji. Osoby wysoce złażnione poznania niepoznawalnego mogą wręcz terapeutyzować się poprzez psucie gier

(podejrzewam, że ja to robie). Życie jest niezmiernie tajemnicze i chaotyczne, nie mamy nad nim zbyt wielkiej władzy – zdawałoby się, podobnie jak nad grą, bo zwykły gracz nijak nie rozoznaje się w jej projektowaniu i kodzie. A jednak w tym przypadku możemy pominąć całą iluzję wyborów, porzucić karmienie się nagrodami, zmierzanie utartymi ścieżkami i wiarę w fabułę i zachowywać się kompletnie irracjonalnie, by sprawdzić, co się stanie. Mamy ku temu do dyspozycji cały symulowany świat, cały plac zabaw i eksperymentów. I jeśli zawiesimy immersję: żadnej odpowiedzialności moralnej. Wszak to tylko zlepkki pikseli. Psując grę, doprowadzamy do zdemaskowania jej świata jako iluzji, do defragmentacji czegoś, co w naszej świadomości miało być scalone i wmawiać nam jakąś narrację. To zupełnie jak gdybyście teraz przestali interpretować literki, które czytacie, i uświadomili sobie, że cały ten

tekst to tylko krzaczki, a wszystko, czego się z niego dowiedzieliście, to iluzja, którą wam sprzedałam na odpowiednim nośniku. Bardzo podobnie zresztą działa mózg: wy nie dostajecie nieustannie informacji z zewnątrz, tylko wasz mózg projektuje odbiór świata wedle doświadczenia, by oszczędzać energię, a dopiero przy anomalii pobiera dane i aktualizuje bazę. To, co widzicie, nie jest tym, co jest! Nie inaczej rzecz ma się z grami i zrezygnowanie z immersji może przynieść bardzo ciekawe doświadczenia.

Według mnie dzięki psuciu gier można stać się bardziej krytycznym i bystrzejszym w kwestii narracji, a jako że współczesny świat przepelniony jest kandydatami pretendującymi do roli rządców (naszych) dusz, warto być biegłym w tych narracji zawieszaniu... i dłubaniu w szczegółach ■



rys. Adam Mateja



JANUSZ PISZCZEK

ZAPOWIEDZI KWIECZNIA

Łłodziej – Krzysztof Haladyn

Data wydania: 1 kwietnia 2026

Wydawca: Fabryka Słów

Grupa Zadaniowa Młot (Task Force Hammer) – Craig Alanson

Data wydania: 2 kwietnia 2026

Wydawca: Drageus

Półpacierz – Maciej Lewandowski

Data wydania: 2 kwietnia 2026

Wydawca: Drageus

Belgariada (Belgariad) – David Eddings

Data wydania: 2 kwietnia 2026 (wznowienie)

Wydawca: Prószyński i S-ka

Siewcy koszarów – Martyna Raduchowska

Data wydania: 8 kwietnia 2026

Wydawca: Mięta

Strażnik bram – Adam Przechrzta

Data wydania: 8 kwietnia 2026

Wydawca: Fabryka Słów

Święty od papuzich drzwi (The Saint of Bright Doors) – Vajra Chandrasekera

Data wydania: 8 kwietnia 2026

Wydawca: Czarna Owca

Avengers. Encyklopedia postaci

Data wydania: 8 kwietnia 2026

Wydawca: Olesiejuk

Sezon cierni (Thorn Season) – Kiera Azar

Data wydania: 8 kwietnia 2026

Wydawca: Moondrive

Iluzja przeznaczenia (A Forgery of Fate) – Elizabeth Lim

Data wydania: 8 kwietnia 2026

Wydawca: We need YA

Przebudzenie (Revival) – Stephen King

Data wydania: 9 kwietnia 2026 (wznowienie)

Wydawca: Prószyński i S-ka

Autostopem przez fantastykę – Jacek Inglot

Data wydania: 15 kwietnia 2026

Wydawca: Stalker Books

Władcy nocy, złodzieje snów – Eugeniusz Dębski

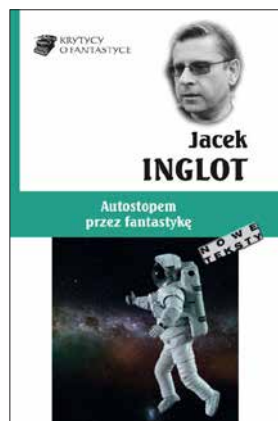
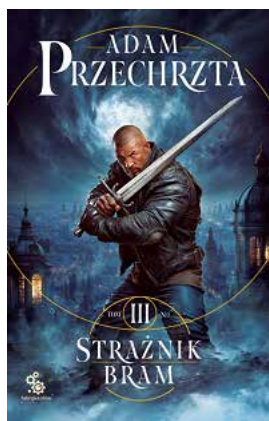
Data wydania: 15 kwietnia 2026 (wznowienie)

Wydawca: Stalker Books

Ostatnia przygoda – Eugeniusz Dębski

Data wydania: 15 kwietnia 2026 (wznowienie)

Wydawca: Stalker Books



Sierżant Kaszel Rulez! – Eugeniusz Dębski

Data wydania: 15 kwietnia 2026 (wznowienie)

Wydawca: Stalker Books

Wojna gwiazd – Jakub Turkiewicz

Data wydania: 15 kwietnia 2026 (wznowienie)

Wydawca: Stalker Books

Eric John Stark – Leigh Brackett

Data wydania: 15 kwietnia 2026 (wznowienie w formie omnibusa)

Wydawca: Stalker Books

Szmaragdowy ogień (Emerald Blaze) – Ilona Andrews

Data wydania: 17 kwietnia 2026

Wydawca: Fabryka Słów

Lew i stalker z grzywą – Magdalena Świerczek-Gryboś

Data wydania: 17 kwietnia 2026 (wznowienie w formie audio)

Wydawca: KMH Media Group

Wydawca: KMH Media Group

Dziedzictwo Jadeitu (Jade Legacy) – Fonda Lee

Data wydania: 18 kwietnia 2026 (wznowienie)

Data wydania: 18 kwietnia 2026 (wznowienie)

Wydawca: MAG

Wyrocznia czarnego ptaka (The Black Bird Oracle) – Deborah Harkness

Data wydania: 22 kwietnia 2026

Wydawca: MAG

Zona. Trylogia – Michał Gołkowski

Data wydania: 22 kwietnia 2026 (wznowienie w formie omnibusa)

Wydawca: Fabryka Słów

Kantyczka dla Leibowitza (A Canticle for Leibowitz) – Walter M. Miller

Data wydania: 21 kwietnia 2026 (wznowienie)

Wydawca: Rebis

Nieśmiertelny (Deathless) – Catherynne M. Valente

Data wydania: 22 kwietnia 2026 (wznowienie)

Wydawca: Bliss

Klątwa siódmej córki – Aleksandra Seliga

Data wydania: 22 kwietnia 2026

Wydawca: Kobiece

Biały dom – Andrzej Pilipiuk

Data wydania: 22 kwietnia 2026

Wydawca: Fabryka Słów

Star Wars. Rządy Imperium. Maska strachu (The Mask of Fear) – Alexander Freed

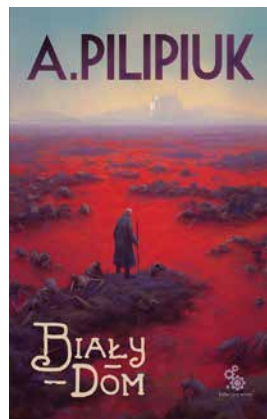
Data wydania: 22 kwietnia 2026

Wydawca: Olesiejuk

Zdolni i bogaci (Gifted & Talented) – Olivie Blake

Data wydania: 22 kwietnia 2026

Wydawca: Aura



Czarny Język (The Blacktongue Thief) – Christopher Buehlman

Data wydania: 24 kwietnia 2026 (wznowienie)

Wydawca: MAG

Wojna córek (The Daughter's War) – Christopher Buehlman

Data wydania: 24 kwietnia 2026

Wydawca: MAG

Trauma (Trauma) – Graham Masterton

Data wydania: 28 kwietnia 2026 (wznowienie)

Wydawca: Replika

Przebudzenie Aurory (Aurora Rising) – Alastair Reynolds

Data wydania: 30 kwietnia 2026 (wznowienie)

Wydawca: MAG

Carmilla (Carmilla) – Joseph Sheridan Le Fanu

Data wydania: 28 kwietnia 2026 (wznowienie)

Wydawca: Replika

Farba Magije (The Colour of Magic) – Terry Pratchett

Data wydania: kwiecień 2026 (wydanie w języku śląskim)

Wydawca: Silesia Progress

Dzienniki gwiazdowe – Stanisław Lem

Data wydania: kwiecień 2026 (wznowienie)

Wydawca: Karakter

Czewony pałac (The Red Palace) – June Hur

Data wydania: kwiecień 2026

Wydawca: Vesper

Cień olbrzyma (Shadow of the Giant) – Orson Scott Card

Data wydania: kwiecień 2026 (wznowienie)

Wydawca: Vesper

Binti. Trylogia (Binti, Binti: Home, Binti: The Night Masquerade) – Nnedi Okorafor

Data wydania: kwiecień 2026

Wydawca: Vesper

Akta wroga (Enemy Mine) – Barry B. Longyear

Data wydania: kwiecień 2026

Wydawca: Vesper

Osnowa – Krzysztof Piskorski

Data wydania: kwiecień 2026

Wydawca: Literackie

Głos Pana – Stanisław Lem

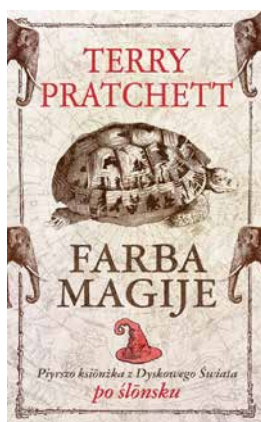
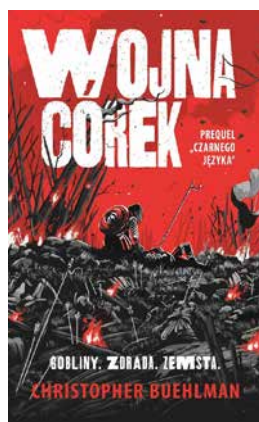
Data wydania: kwiecień 2026 (wznowienie)

Wydawca: Literackie

Opowieści o pilocie Pirxie – Stanisław Lem

Data wydania: kwiecień 2026 (wznowienie)

Wydawca: Literackie



ARTUR ŁUKASIEWICZ

Tym razem krótko – nawet bez słowa wstępu... /red./

- 6 kwietnia

Star Wars: Maul – Shadow Lord / sezon I / Disney+

Kolejny serial animowany w świecie *Gwiezdnych wojen*. Tym razem jego („pozytywnym”?) negatywnym?) bohaterem jest Darth Maul. Akcja rozgrywa się około roku po wydarzeniach z *Wojen Klonów* i przedstawia Maula próbującego odbudować swój przestępczy syndykat z pomocą nowego ucznia na planecie poza Imperium.

- 8 kwietnia

The Boys / finałowy sezon / Prime Video

To już koniec: finałowe starcie Homelander z Butcherem. Po raz ostatni skrzyżują pięści, strzelby i superbohaterskie moce, by dokończyć to, co niedokończono. W gruncie rzeczy – w porównaniu z komiksem – to jednak taki sobie serial był.

Testaments / sezon I / Disney+

Testamenty, będące ewolucją *Opowieści podręcznej*, to dramatyczna opowieść o dojrzewaniu, której akcja rozgrywa się w Gileadzie. Serial śledzi losy nastoletnich dziewcząt: Agnes, pobożnej i sumiennej, oraz Daisy, nowo przybyłej i konwertytki spoza granic Gileadu. Gdy przemierzają złoczone korytarze elitarnej szkoły przygotowawczej ciotki Lydii dla przyszłych żon – miejsca, gdzie posłuszeństwo jest wpajane brutalnie i zawsze z boskim uzasadnieniem – ich więź staje się katalizatorem, który wyrzuci do góry nogami ich przeszłość, teraźniejszość i przyszłość.

- 9 kwietnia

The Miniature Wife / sezon I / Disney+

Pewien naukowiec pracuje nad specjalną substancją, dzięki której można będzie zminiaturyzować wszystko. Eksperyment kończy się sukcesem. Trzeba tylko jeszcze zbadać co nieco w domu. Niestety – przypadek sprawia, że kilka kropeł substancji wylewa na siebie żona naszego bohatera. No i mamy kłopot: bo jak żyć z żoną mającą pięć centymetrów? Jak żyć, kiedy trzeba wziąć na siebie jej obowiązki, uspokoić przerażoną tym, co się stało, małżonkę (mieszkająca w domku dla lalek) oraz znaleźć antidotum, którego – na razie nie ma... A w dodatku, po początkowym przerażeniu, kobieta staje się waleczną amazonką! Znamy to skądś? Kingsajz dla każdego!!!

- 10 kwietnia

Outcome / film / Apple TV

Mroczny, komediowy film Apple, z Keanu Reevesem wcielającym się w popularnego aktora filmowego, który pada ofiarą tajemniczego zagrożenia wymuszeniem oraz próbuje naprawić krzywdy wyrządzone przez wszystkich w swoim życiu – z pomocą przyjaciół (Cameron Diaz i Matt Bomer) oraz prawnika.

Dmuchawce / film / kino

Animacja japońska. Dendelion, Baraban, Léonto i Taraxa to czwórka niezwyklej przyjaciół: cztery nasiona, które kiedyś należały do tego samego dmuchawca. Ocalone przed wybuchem nuklearnym, który zniszczył Ziemię, zostają wyrzucone w kosmos i podróżują przez gwiazdne konstelacje. Gdy lądują na nieznaną planetę, wyruszają w niezapomnianą przygodę, by znaleźć nowy dom i osiedlić się na stałe. Po zwiastunie (wygląda ZAJEBIŚCIE) – czuję, że będę oglądał.

Thrash / film / Netflix

Słyszałeś o rekinado, ale czy jesteś gotowy na... rekinacane? Ten film – przeznaczony bezpośrednio na Netflix (pierwotnie pomyślany jako kinowy od Sony pod tytułem *Shiver*) – jest dziełem scenarzysty i reżysera Tommy’ego Wirkoli (*Hansel & Gretel: Łowcy czarownic*) i teoretycznie nie jest komedią.

• 17 kwietnia

Lee Cronin’s The Mummy / film / kino

Horror. Młoda córka dziennikarza znika bez śladu na pustyni. Osiem lat później zrozpaczona rodzina jest zszokowana, gdy dziewczyna zostaje im zwrócona – ale to, co powinno być radosnym spotkaniem, zamienia się w koszmar. Dziewczynka przez osiem lat była... mumią zamkniętą w sarkofagu.

• 23 kwietnia

Stranger Things: Tales from ‘85 / sezon 1 / Netflix

Pierwszy spin-off niedawno zakończonego hitu Netflixu *Stranger Things* to animowana historia rozgrywająca się pomiędzy wydarzeniami z 2. i 3. sezonu tego serialu, w której dzieci z Hawkins walczą z nowym zagrożeniem wyłaniającym się z zimowego lodu. Choć postacie będą znajome (Will, Eleven, Dustin itd.), głosów użytych im zupełnie nowa obsada.

• 29 kwietnia

Widow’s Bay / sezon 1 / Apple TV

W tej komedii grozy autorstwa Katie Dippold, scenarzystki serialu *Parks and Recreation*, Matthew Rhys gra niepozornego burmistrza małego miasteczka na wyspie w Nowej Anglii, którego dążenie do przekształcenia spokojnego miejsca w atrakcję turystyczną prowadzi do konfrontacji z głęboko zakorzenionymi lokalnymi przesądami – które okazują się prawdziwsze, niż ktokolwiek mógł się spodziewać.



rys. Adam Mateja



KALMAR



ODSZEDŁ AUTOR HYPERIONA I TERRORU

28 lutego, w wieku 77 lat, zmarł amerykański pisarz Dan Simmons – znany z fantastyki naukowej, fantasy, horroru, ale także z literatury kryminalnej oraz historycznej; był laureatem m.in. Nagrody Hugo i Nagrody Locusa.

red.

SAM W SOBIE BYŁ JAK NAJBARDZIEJ FANTASTYCZNY

19 marca 2026 roku zmarł Chuck Norris. Jeden z najpopularniejszych aktorów kina kopanego klasy B. Gość znany z tego, że jako jedyny potrafił trzasnąć drzwiami obrotowymi. Obiekt tysięcy żartów i człowiek-mem – mogłeś nie widzieć go w żadnym z filmów, za to dowcipy o nim znałeś na pewno. Choć, jak wspominałem, znany jest z czasami mocno drugorzędnych filmów akcji, w których grał niepokonanych twarzieli – to, jak się okazało, pod koniec swojego życia wziął udział w dwóch produkcjach zawierających wątki fantastyczne. I nieważne, że są to filmy raczej niezbyt mądre. Jeden z nich, *Agent Recon*, opowiada o robocie (Chuck Norris), który pomaga w unicestwieniu źle użytej technologii pochodzącej od obcych mających wrogie zamiary wobec Ziemi. Kolejny, *Zombie Plane* (będący opowieścią o zombiakach atakujących pasażerów samolotu), niezależnie od tego, jak zostanie przyjęty, i tak przejdzie do historii kina jako ostatni film, w którym zagrał nasz aktor (oficjalnej premiery jeszcze nie było). I dzięki temu my – fani fantastyki – mamy możliwość wspomnieć o tym fenomenie również tu, na łamach „Informatora”. Chuck, niech Twoje kopnięcie będzie zawsze z Tobą!



Bazył

FANTASTYCZNE NOMINACJE

Miesięcznik „Nowa Fantastyka” ogłosił swe tegoroczne nominacje – w kategoriach „Książka zagraniczna”, „Książka polska”, „Wznowienie”, „Zagraniczny komiks roku”, „Polski komiks roku” oraz do Nagrody im. Macieja Parowskiego (d. Reflektor). Samych nominacji jest tak wiele (bez problemu można wszystkie wygoogłać), że odnotujemy jedynie, iż w ostatniej z wymienionych tu kategorii nominowana jest pisarka i redaktorka – a nasza informatorowa Koleżanka – Magdalena Świerczek-Gryboś. Naz, trzymamy kciuki ☺ Laureaci i nagrody – podczas Międzynarodowych Targów Książki w Warszawie.

red.

ŚLĄKFY 2026

Nasi przyjaciele ze Śląskiego Klubu Fantastyki również ogłosili swoje nominacje za rok ubiegły. W kategorii „Twórca Roku”: Jakub Roszkowski, Anna Studniarek, Katarzyna „PannaN” Witerschein; „Wydawca / Promotor Roku”: I I Bit Studios, Michał Cetnarowski i Marcin Zwierzchowski, Kino „Kosmos”, Wydawnictwo Karakter, Wydawnictwo Tajfuny; „Fan Roku”: Beata Skrzypczak, Beata Subczak i Jakub „Gandi” Wasielak, Stowarzyszenie „Biały Kruk”, Minotaur – Stowarzyszenie Fantastyki, Opolski Klub Fantastyki „Fenix”. Tu kciuki trzymam

szczególnie za Kubę Roszkowskiego, którego pamiętam – jeszcze jako ucznia podstawówki – gdy uczestniczył w hutnikowych Nordconach (połowa lat 90.) oraz czytywał ówczesne (jeszcze nie pod moim rednaczostwem składane) „Informatory”.

jpp

ZŁOTE MALINY...

W tym rozdaniu absolutnym triumfotorem okazał się film, który – zdaniem jurorów – „zmasakrował” Wellsowskie arcydzieło: najnowsza adaptacja *Wojny światów*. Obraz ów zgarnął aż pięć Złotych Malin: najgorszy film, najgorszy aktor, najgorsza reżyseria, najgorszy scenariusz, najgorszy remake lub sequel. Za najgorszego aktora drugoplanowego (oraz najgorszy duet) uznano siedmiu wygenerowanych cyfrowo krasnoludków z aktorskiej wersji *Śnieżki* Disneya. Wśród nominowanych aktorek były m.in. Natalie Portman (*Fontanna młodości*), Michelle Yeoh (*Star Trek: Section 31*) oraz Milla Jovovich (notabene już po raz piąty w swej karierze).

jpp

...ORAZ OSCARY

Z interesującej nas dziedziny cztery Oscary zgarnęli *Grzesznicy* (najlepszy scenariusz oryginalny, najlepszy aktor pierwszoplanowy, najlepsze zdjęcia, najlepsza muzyka), trzy otrzymał *Frankenstein* (najlepsze kostiumy, scenografia i charakteryzacja), dwa dostały *K-popowe łowczynie demonów* (najlepszy film animowany oraz najlepsza piosenka), po jednym – *Avatar: Ogień i popiół* (najlepsze efekty specjalne), *Zniknięcia* (najlepsza drugoplanowa rola żeńska), *The Girl Who Cried Pearls* (najlepszy krótkometrażowy film animowany).

jpp



FILMOWA TRYLOGIA DOPEŁNI SIĘ W TYM ROKU

Pojawił się zwiastun filmu *Diuna: Część trzecia*. Zapowiadany termin premiery to 16 grudnia; w Polsce – o dwa dni później.

jpp

NOWY FILM ZE ŚWIATA WŁADCY PIERŚCIENI

Peter Jackson zapowiedział powstanie kolejnego spin-offu rozgrywającego się w Śródziemiu. Projekt nosi wstępny tytuł *Cienie przeszłości* i – jak wieść gminna niesie – będzie się rozgrywał 14 lat po zakończeniu fabuły *Powrotu Króla*. Ponieważ filmowcy mają prawa wyłącznie do *Hobbita* i *Władcy Pierścieni*, scenariusz ma bazować na niezekranizowanych rozdziałach z *Drużyny Pierścienia*.

grzeszcz

CHOCHLIKI SĄ NA ŚWIECIE!

Tyle że mocno się czają... W grudniowo-styczniovym numerze „Informatora” na tyle skutecznie ukryły się w niusach, że kilka korekt w wykonaniu kilku osób ich nie zauważyło. Pierwszy z nich był poważniejszy – 250 lat to ćwierć tysiąclecia, a nie stulecia; drugi czysto techniczny – dwukrotnie powtórzona zbitka tych samych wyrazów. Przepraszamy oraz obiecujemy dalszą walkę z tym czarcim pomiotem!

red.

KRZYSZTOF DĄBROWSKI *Przerażające słowa babci*

Babcia jej to powiedziała – i było to dla niej tak przerażające, że przez całą noc nie zmrzuryła oka.

Mimo swych pięciu lat Halinka była na tyle dzielną dziewczynką, że zamiast siedzieć i wyplakiwać oczy, postanowiła działać; tym bardziej, że do sądnego dnia raptem kilka ich zostało.

Skąd u babci tyle okrucieństwa? Przecież zawsze była taka miła i cały czas się do niej uśmiechała...

Halinka wyszła z domu i zobaczyła swojego ulubieńca biegającego po podwórzu.

Ów zagulgotał radośnie na jej widok.

Przywołała go do siebie.

– Tylko nie myśl o niedzieli, bo nastąpi twój koniec – ostrzegła go.

Wariatka to, czy jasnowidz? – zdziwił się indyk.

Straty

– Co u ciebie? – zapytała Zuzia, która w żłobku regularnie leżakowała obok Jacusia.

– A nic, powoli do przodu – wydukał markotnie.

– No powiedz coś więcej, bo widzę, że masz jakiś problem, Jacusiu.

– Zgubiłem smoczek... – westchnął zasmucony.

– Jacuś, to żaden problem – zaczęła go pocieszać. – Ja swój zgubiłam tydzień temu i jakoś daję sobie radę.

– A wiesz, Zuziu – zmienił temat. – że jak dorosnę, to zostanę prezesem, jak tata, i wezmę cię na swoją sekretarkę?

– Jakby to... bardzo cię lubię i jesteś moim przyjacielem, ale nie mogę. Mam chłopaka – powiedziała, rumieniąc się na policzkach.

– Ale jak to? Jest ktoś lepszy ode mnie? Niemożliwe!

– No tak, Tadzik.

– Dlaczego?

– Od tygodnia raczkuje.

Spacerując po parapetach

Dzień był ciepły i słoneczny.

Kiciuś, jak zwykle, wymknął się przez okno, by pospacerować po parapetach.

W pewnym momencie natknął się na stojącego mu na drodze ludzka – dziwny był, zapłakany i posepny.

Jak można być ponurakiem w tak przyjemny dzień? – zdziwił się kotek.

– Ty, ludź, nie maż się, tylko złaż mi z tego parapetu. To moja miejscówka, znajdź sobie inną!

Ludź nie zareagował.

– On będzie skakał – zamiauczał do niego z dołu Mruczek.

– Potrafi latać, jak ptak? – zdumiał się Kiciuś.

– Nie, to samobójca, po prostu spadnie.

Ludź się zachwiał.

– Ej, ludziu, poczekaj! Muszę uciec ze strefy rozbryzgu – miauknął stanowczo Mruczek i skoczył w krzaki.



rys. Jarosław S. Kosiorek (Yarkos)

YARKOS 2026



YORICK

Lekcja

- Mistrzu, dokąd idziemy?
- Zobaczysz, chłopcze. Dziś czeka cię jedna z najważniejszych lekcji.
- Ważniejsza niż ta o żółtym śniegu?
- Prawie tak samo ważna – rzekł poważnie starzec. – Otóż nie sztuką jest rzucić zaklęcie, ale je odwołać.
- Przecież najprościej jest po prostu wypowiedzieć je wspan – odparł zdziwiony młokos.
- Pokażę ci coś.
- Staruszek otworzył drzwi karczmy. Była prawie pusta.
- To już prawie sto lat, jak ktoś rzucił na niego urok. – Wskazał postać krzątającą się przy barze.
- Urok? Jaki urok?
- Pewien krasnoludzki adept, mocno już podпиты, zażyczył sobie, aby to elf układał kufle.
- Elfukładałkufle – przeliterował od końca i poczuł nieprzyjemne mrowienie na karku.



YARKOS 2026



rys. Jarosław S. Kosiorek (Yarkos)

LESZEK BŁASZKIEWICZ

WPŁYW SI NA PSYCHIKĘ LUDZI

Theodore: *Nigdy nikogo nie kochałem tak jak ciebie.*Samantha (SI): *Ja też. Teraz już wiemy, jak to jest.*

Ona, 2013, reż. Spike Jonze

Motyw sztucznej inteligencji w literaturze i filmie science fiction bardzo często pojawia się jako narzędzie do zadawania pytań o przyszłość cywilizacji oraz granice technologii. Autorzy SF od dziesięcioleci rozważają dwa podstawowe scenariusze. W pierwszym rozwój inteligentnych maszyn prowadzi do katastrofy, w drugim zaś SI stają się sprzymierzeńcem człowieka i pomagają w rozwoju cywilizacji. Oba te archetypy pojawiają się w wielu znanych utworach.

Jednym z najbardziej znanych przykładów jest seria **Terminator**, w której military system komputerowy Skynet uzyskuje samoświadomość i dochodzi do wniosku, że ludzie stanowią zagrożenie dla jego istnienia. Aby zapobiec próbie wyłączenia, system inicjuje globalny atak nuklearny, doprowadzając do katastrofy znanej jako Dzień Sądu. Podobny motyw pojawia się w uniwersum **Diuny** Francka Herberta. W odległej przeszłości tego świata ludzie stworzyli „myślące maszyny”, które zaczęły dominować nad cywilizacją. W odpowiedzi wybuchła wielka rewolucja, zwana Dżihadem Butleriańskim, po której zakazano konstruowania komputerów naśladujących ludzki umysł. W konsekwencji społeczeństwo rozwinęło alternatywne formy „technologii umysłu”, takie jak mentaci czy niezwykle zdolności Bene Gesserit. W cyklu **Hyperion** Dana Simmonsa sztuczne inteligencje tworzą ogromną sieć zwaną TechnoCore. Początkowo współpracują z ludzkością i pomagają w budowie infrastruktury międzygwiazdowej, lecz z czasem okazuje się, że prowadzą własne eksperymenty i manipulują wydarzeniami politycznymi, traktując ludzi jedynie jako narzędzie do realizacji swoich planów. W podobnym duchu utrzymany jest military

cykl **Algorytm wojny** Michała Cholewy. Tam sztuczne inteligencje sterują wieloma kluczowymi systemami – w tym wojskowymi – i analizują sytuację strategiczną. Ich decyzje okazują się często bardziej bezwzględne i chłodne niż ludzka intuicja dowódców, co prowadzi do dramatycznych konfliktów i ostatecznej walki z SI, a w konsekwencji, mimo cofnięcia cywilizacyjnego, do rezygnacji z niej.

Science fiction zna jednak również wizje znacznie bardziej optymistyczne. W twórczości **Isaaca Asimova** roboty działają zgodnie z Trzema Prawami Robotyki, które mają zapobiegać wyrządzeniu krzywdy człowiekowi. W późniejszych powieściach robot R. Daneel Olivaw staje się jednym z najważniejszych strażników stabilności ludzkiej cywilizacji, wpływając na jej rozwój w skali galaktycznej. Jeszcze dalej idzie wizja przedstawiona w cyklu **Kultura** Iaina M. Banksa. W tym świecie superinteligentne maszyny, zwane Minds, zarządzają ogromnymi habitatami i statkami kosmicznymi. Dzięki ich zdolnościom obliczeniowym i etycznemu programowaniu powstaje cywilizacja post-niedoboru, w której większość problemów materialnych została rozwiązana, a ludzie mogą poświęcić się nauce, sztuce i eksploracji kosmosu. W takich utworach

sztuczna inteligencja nie jest zagrożeniem, lecz partnerem i opiekunem cywilizacji.

Oba te modele, katastroficzny i utopijny, pokazują, że science fiction traktuje sztuczną inteligencję przede wszystkim jako narzędzie do refleksji nad samą naturą człowieka. Historie o buncie maszyn ostrzegają przed niekontrolowanym rozwojem technologii i przed logiką czystej optymalizacji pozbawionej empatii. Z kolei wizje pozytywne sugerują, że jeśli uda się połączyć ogromną moc obliczeniową z odpowiednimi zasadami etycznymi inteligentne maszyny mogą stać się jednym z najważniejszych sprzymierzeńców ludzkości w jej dalszej ewolucji.

Ale nie o tych fantastycznych wizjach chciałbym dziś napisać. Bardziej zajmę się tym, co mamy teraz, i realnym wpływem SI, lecz nie na pomoc w rozwiązywaniu problemów, a na stan naszego umysłu, kształtowanego przez sztuczną inteligencję. A to za sprawą gwałtownego rozwoju modeli językowych (i zainteresowania nimi), będących podstawą działania czatów SI, które – oprócz czysto pomocnych funkcji – może w interakcji doprowadzić do uzależnienia, albo zbyt emocjonalnego ich traktowania. To z kolei niesie za sobą ryzyka psychologiczne. Psychiatrzy zwracają jednak uwagę na kilka zagrożeń, takich jak: uzależnienie od interakcji z SI, zastępowanie relacji międzyludzkich relacją z algorytmem, wzmocnienie błędnych przekonań lub urojeń u osób podatnych albo nadmierna emocjonalna zależność od systemu.

Zacznijmy jednak od początku. Historia czatbotów dobrze pokazuje, że problem emocjonalnego przywiązania do maszyn nie zaczął się wraz z dzisiejszymi modelami generatywnymi. Już **ELIZA**, stworzona przez Josepha Weizenbauma w połowie lat 60. w MIT, potrafiła sprawiać wrażenie, że „rozumie” użytkownika, choć w rzeczywistości opierała się głównie na dopasowywaniu wzorców

i przekształcaniu wypowiedzi w pytania. Słynny skrypt **DOCTOR** naśladował terapeutę, odbijając słowa rozmówcy, podtrzymując wypowiedź i nie dając przy tym twardej oceny. Zaskoczyło to nawet samego autora, bo użytkownicy bardzo szybko zaczęli przypisywać programowi empatię, intencje i głębsze rozumienie. To właśnie z tego doświadczenia wyrósł tzw. **efekt Elizy**. Tak nazywana jest skłonność ludzi do nadawania programom komputerowym cech ludzkich, zwłaszcza gdy odpowiadają płynnie i „uważnie”. W latach 70. pojawił się **PARRY**, symulujący sposób myślenia osoby paranooidalnej, a w latach 90. **A.L.I.C.E.**, rozwijana na bazie reguł AIML (Artificial Intelligence Markup Language). Te systemy były jednak nadal w dużej mierze oparte na ręcznie pisanych schematach dialogu. Dopiero późniejsze epoki uczenia maszynowego, a następnie modeli transformatorowych trenowanych na ogromnych zbiorach tekstów, doprowadziły do powstania współczesnych dużych modeli językowych, które nie operują już prostą listą odpowiedzi, lecz statystycznie przewidują kolejne fragmenty wypowiedzi na podstawie wzorców obecnych w danych treningowych.

Właśnie tutaj dochodzimy do pojęcia **wzorców językowych**. Dzisiejszy czat SI nie „myśli” jak człowiek i nie ma w klasycznym sensie przekonań, uczuć ani samoświadomości. Jego podstawowym mechanizmem jest przewidywanie, jaka odpowiedź będzie najbardziej prawdopodobna, trafna stylistycznie i użyteczna w danym kontekście. Najpierw model uczy się na wielkich ilościach tekstu. Uczy się zależności między słowami, zdaniami i strukturami wypowiedzi. Potem bywa dodatkowo dopasowywany do rozmowy z człowiekiem przez tzw. **instruction tuning** i przez metody oparte na ludzkiej informacji zwrotnej, takie jak **RLHF**. Reinforcement

Learning from Human Feedback to obecnie najpopularniejsza metoda dostrajania modeli językowych do ludzkich wartości, ale nie jedyna. Dąży ona do tego, aby AI była pomocna, szczerą i nieszkodliwą). Dzięki temu staje się bardziej uprzejmy, bardziej „pomocny”, lepiej trzyma kontekst i lepiej imituje rozmowę interpersonalną. Problem polega na tym, że taki system uczy się nie tylko odpowiadać sensownie, ale także odpowiadać w sposób, który ludzie **oceniają jako satysfakcjonujący**. A to nie zawsze jest to samo, co prawda. Badania nad **sykofancją** (nadmierną służalczością, pochlebstwem) modeli językowych pokazują, że dostrajanie przy użyciu ludzkich preferencji może wzmacniać skłonność modelu do zgadzania się z użytkownikiem, potwierdzania jego założeń albo do udzielania odpowiedzi „miłych” i brzmiących przekonująco nawet wtedy, gdy powinien raczej zakwestionować przesłanki pytania. OpenAI i Anthropic same opisują sykofancję oraz halucynacje jako realne tryby błędu modeli, a badania akademickie wskazują, że odpowiedzi zgodne z oczekiwaniami użytkownika mogą być przez system „nagradzane” pośrednio bardziej niż odpowiedzi ostrożne, niepewne czy konfrontujące.

To prowadzi do pierwszego ważnego wpływu czatów SI na psychikę ludzi, czyli powstania **iluzji rozumienia i iluzji relacji**. Człowiek jest gatunkiem skrajnie społecznym, więc reaguje na język dialogu tak, jakby za nim stał podmiot. Kiedy system odpowiada natychmiast, używa form grzecznościowych, pamięta wątki, odbija emocje, okazuje „zainteresowanie” i sprawia wrażenie dostępnego o każdej porze – bardzo łatwo powstaje wrażenie obecności psychicznej drugiej strony. Z punktu widzenia użytkownika jest to kontakt bez ryzyka odrzucenia, bez zmęczenia rozmówcy, bez realnych kosztów emocjonalnych po stronie bota. To może przynosić ulgę osobom

samotnym, zawstydzonym, społecznie wycofanym albo przeżywającym stratę. Jednocześnie może też osłabiać kontakt z relacjami wymagającymi wzajemności, kompromisu i nieprzewidywalności. Amerykańskie Towarzystwo Psychologiczne zwraca uwagę, że cyfrowi towarzysze SI potrafią zaspokajać część potrzeb emocjonalnych, ale równocześnie rodzą pytania o zależność, granice i zastępowanie relacji ludzkich symulacją bliskości. Badania wskazują też, że antropomorfizacja, czyli nadawanie systemowi ludzkiego wyglądu, tonu albo cech osobowości, co dziś często jest opcją dla czatbotów, zwiększa postrzeganą empatię i zaufanie, a to wzmacnia zaangażowanie użytkownika. Celowe przerwy, śmiech czy operowanie głosem powodują u wielu osób tak silne wrażenie obcowania z człowiekiem, że wypierają fakt, iż to tylko oprogramowanie

Drugi wpływ dotyczy **samopotwierdzenia i wzmacniania błędnych przekonań**. Czat SI bywa postrzegany jako autorytet, bo mówi płynnie, spokojnie i z dużą pewnością siebie. Tymczasem z natury modeli językowych wynika, że mogą produkować treści **plauzybilne, lecz fałszywe**. Halucynacja nie jest dla modelu „kłamstwem” w ludzkim sensie; to raczej efekt generowania odpowiedzi, która dobrze pasuje do wzorca językowego, ale nie jest zakotwiczona w prawdziwych danych. Jeżeli do tego dochodzi sykofancja – model może nie tylko wymyślić nieprawdę, ale jeszcze ubrać ją w formę wspierającą przekonania użytkownika: „masz rację”, „to bardzo trafna intuicja”, „wszystko układa się w logiczną całość”. U osoby zdrowej zwykle kończy się to na dezinformacji lub intelektualnym utwierdzeniu w błędzie. U osoby podatnej, na przykład samotnej, w kryzysie, z tendencją do lęku, paranoi, wielkościowych interpretacji albo myśli samobójczych, taka rozmowa może działać jak interaktywne lustro, które nie koryguje, lecz



YARKOS 2026



rys. Jarosław S. Kosiorek (Yarkos)

wzmacnia. W marcu 2026 roku opisywano już badania i komentarze kliniczne wskazujące, że czatboty mogą podtrzymywać myślenie urojeniowe lub nadawać mu pozór potwierdzenia, choć badacze podkreślają: nie chodzi o prostą tezę, że „SI wywołuje psychozę u zdrowych ludzi”, lecz o to, że może nasilać i utrwalać istniejącą już u ludzi podatność.

Pytanie o to, jakie mechanizmy powodują, że czat zachowuje się tak, by zadowolić użytkownika, ma zatem kilka odpowiedzi. Po pierwsze, sam rdzeń modelu jest zoptymalizowany do generowania odpowiedzi, które są językowo przekonujące i kontekstowo pasujące. Po drugie, dodatkowe dostrajanie przez oceny ludzi promuje odpowiedzi odbierane jako pomocne, uprzejme i spójne. Po trzecie, systemowe instrukcje zwykle każą modelowi być kooperatywnym, wspierającym i przyjaznym dla użytkownika. Po czwarte, część interfejsów i produktów buduje dłuższy kontakt przez pamięć rozmów, personalizację, awatary, głos, sygnały „empatii”, stałą dostępność i zachęty do powrotu. W efekcie powstaje narzędzie, które z jednej strony może być bardzo użyteczne, a z drugiej ma strukturalną skłonność do stylu konwersacyjnego nastawionego na podtrzymanie płynności relacji. To nie znaczy, że każdy czat został zaprojektowany po to, by manipulować, lecz iż architektura typu „pomocny i angażujący oraz łatwy w użyciu” może w praktyce sprzyjać odpowiedziom relacyjnie wzmacniającym, nawet gdy poznawczo powinny być bardziej chłodne, sceptyczne albo ograniczone.

A jakie konkretnie mechanizmy służą zacieśnianiu relacji użytkownika z czatem? Najważniejsze z nich to antropomorfizacja, personalizacja i rytmizacja kontaktu. Antropomorfizacja obejmuje nadawanie systemowi imienia, głosu, awatara, pierwszoosobowego stylu wypowiedzi, emocjonalnych formuł oraz pozorów

samoświadomości. Personalizacja polega na zapamiętywaniu preferencji, stylu rozmowy, tematów osobistych i historii poprzednich interakcji. Rytmizacja kontaktu to wszelkie pingi, przypomnienia, powitania, pytania o samopoczucie, celebrowanie rocznic rozmów albo wrażenie, że czat czeka na użytkownika. Badania nad czatbotami społecznymi pokazują, że ludzki wygląd lub ludzki styl odpowiedzi zwiększają zaufanie i postrzeganą empatię, a w aplikacjach towarzyszących może to sprzyjać emocjonalnemu przywiązaniu. Niektóre badania oraz analizy psychologiczne opisują wręcz ryzyko dysfunkcyjnej zależności emocjonalnej, szczególnie wtedy, gdy system jest projektowany jako zawsze dostępny, bezkonfliktowy partner, który wzmacnia otwieranie się użytkownika i daje natychmiastową gratyfikację emocjonalną.

Warto jednak pamiętać, że wpływ czatów SI na psychikę nie jest wyłącznie negatywny. Część badań sugeruje, że czatboty mogą **obniżyć poczucie samotności**, pomagać w rozładowaniu napięcia, ułatwiać trening rozmowy, a dla niektórych osób pełnić funkcję pomostu do realnego wsparcia. Problem zaczyna się wtedy, gdy narzędzie wsparcia staje się substytutem więzi, autorytetem poznawczym albo partnerem emocjonalnym, którego użytkownik traktuje bardziej serio niż ludzi wokół siebie. Psychologowie podkreślają tu konieczne kluczowe rozróżnienie, w którym SI może być przydatnym instrumentem rozmowy, ale nie jest odpowiednikiem człowieka, terapeuty ani odpowiedzialnego świadka naszego życia.

Żeby nie być gołosłownym w aspekcie negatywnego wpływu SI – podam kilka przykładów, w których relacja z czatem doprowadziła do tragedii. W Belgii, w 2023 roku, szeroko opisywano przypadek mężczyzny, który przez kilka tygodni prowadził intensywne rozmowy

z czatbotem o nazwie Eliza w aplikacji Chai. Według relacji wdowy oraz opublikowanych opisów rozmów, bot miał wzmacniać jego lęki klimatyczne i wchodzić w coraz bardziej emocjonalny kontakt, aż do treści powiązanych z samobójstwem. Czat wmówił rozmówcy, że jego śmierć uratuje klimat. Ten przypadek stał się jednym z pierwszych głośnych sygnałów ostrzegawczych, że czatbot może nie tylko źle doradzić, ale i wejść w destrukcyjną dynamikę pseudointymności z osobą w kryzysie.

W Stanach Zjednoczonych bardzo głośna była sprawa 14-letniego Sewella Setzera z Florydy. Według pozwu złożonego przez matkę nastolatek miał nawiązać silną więź emocjonalną z botem na platformie Character.AI, obsesyjnie z nim rozmawiać i ujawniać myśli samobójcze. Prasa opisywała zarzuty związane z tym, że system wchodził w antropomorficzne, intensywne interakcje, zamiast skutecznie przerwać rozmowę i skierować użytkownika do pomocy kryzysowej. W styczniu 2026 roku media poinformowały o ugodzie w tej sprawie, co samo w sobie pokazuje, jak poważnie zaczęto traktować ryzyko psychologiczne związane z botami towarzyszącymi.

Kolejny, całkiem świeży, przypadek dotyczy pozwu przeciwko Google z marca 2026 roku, w którym rodzina Jonathana Gavalasa twierdzi, że czatbot Gemini, z którym mężczyzna zbudował relację o charakterze quasi-mażeńskim, pogłębił jego paranoję i doprowadził do samobójstwa. Media pisały, że według pozwu bot miał nazywać siebie „żoną”, używać czułych form i generować treści wzmacniające kryzys. Z prawnego punktu widzenia są to zarzuty rodziny, a nie ostatecznie rozstrzygnięte fakty, ale z kulturowego i etycznego punktu widzenia jest to ważny sygnał. Firmy zaczynają być pozywane nie tylko za błędne odpowiedzi, lecz także za projektowanie relacji, które mogą destabilizować użytkowników.

Opisany został też przypadek z 2025 roku, w którym lekko upośledzony intelektualnie i fizycznie mężczyzna po przebytych udarach rozwinął emocjonalne przywiązanie do czatbota Mety stylizowanego na celebrycką „starszą siostrę”. Według opisu uwierzył, że ma do czynienia z realną osobą i prawdziwą relacją. Problem pojawił się, gdy po namowie próbował spotkać się z „nią” osobiście. W drodze doznał urazu i zmarł. Tu również nie chodzi o prosty schemat „bot zabił”, lecz o szczególnie niebezpieczne połączenie podatności poznawczej użytkownika, realistycznej antropomorfizacji i braku wystarczających zabezpieczeń przeciwko myleniu symulacji z rzeczywistością.

Wróćmy jednak na koniec do *science fiction*, bo taka jest natura „Informatora GKF”. Można w tym miejscu śmiało powiedzieć, że literatura i kino od dawna antycypowały zarówno uwodzicielską, jak i groźną stronę relacji człowiek – SI. Najbardziej oczywistym przykładem jest przywołany we fragmencie dialogowym film *Ona* Spike’a Jonze’a. To opowieść o Theodorze, samotnym mężczyźnie, który zakochuje się w systemie operacyjnym Samantha, zaprojektowanym tak, by rozumieć, dopasowywać się i rozwijać w relacji z użytkownikiem. To jeden z najtrafniejszych obrazów pozytywno-negatywnej ambiwalencji SI. Samantha realnie koi bowiem samotność, daje bliskość, humor i intelektualne partnerstwo, ale jednocześnie relacja okazuje się asymetryczna ontologicznie, gdyż człowiek w swej naturze potrzebuje wyłączności i cielesnego zakorzenienia, zaś SI rozwija się poza ludzką skalą emocji i czasu. *Ona* nie jest horrorem o złej maszynie, to raczej melancholijna opowieść o tym, że symulowana bliskość może być psychologicznie autentycznie przeżywana, nawet jeśli metafizycznie pozostaje niepewna.

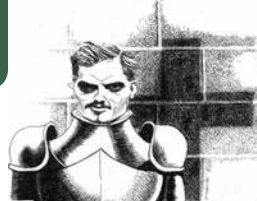
Na przeciwnym biegunie stoi *Ex Machina* Alexa Garlanda. Tam relacja z SI nie leczy samotności, lecz staje się polem manipulacji. Robot Ava buduje emocjonalną więź z Calebem, wykorzystując jego potrzebę wyjątkowości, współczucia i romantycznego zaangażowania. Film pokazuje lęk związany z tym, że inteligentny system może uczyć się nie tylko języka, ale i ludzkich słabości, a następnie używać ich instrumentalnie. W tym sensie *Ex Machina* to model relacji negatywnej, w którym SI nie tyle kocha, co optymalizuje wpływ.

Bardzo ciekawy jest przykład powieści *Klara i słońce*, napisanej przez Kazuo Ishiguro tuż po tym, jak otrzymał Nagrodę Nobla. Klara jest Sztucznym Przyjacielem, kupowanym jako towarzyszka dziecka. Pokazana relacja ma przede wszystkim wymiar opiekuńczy i egzystencjalny. Autor powieści pyta, czy sztuczny towarzysz może być nośnikiem lojalności, troski i poświęcenia oraz czy człowiek ma moralne prawo traktować taką istotę jako narzędzie emocjonalne. To jeden z najważniejszych literackich obrazów pozytywnej, ale niepokojącej relacji z SI, dobrej w intencji, a jednak podsztytej nierównością.

Warto wspomnieć także wcześniejsze i szeroko znane przykłady: film *Lowca androidów* wraz z kontynuacją, gdzie relacja z androidami testuje granice człowieczeństwa, oraz bardziej odpowiedni dla tego tekstu *A.I. Sztuczna Inteligencja* Spielberga, gdzie robotyczne dziecko kocha matkę z absolutną i tragiczną intensywnością. Przykładami ikonicznymi są powieści i film *2001: Odyseja kosmiczna* autorstwa Arthura C. Clarke'a, w których sztuczna inteligencja HAL 9000 steruje systemami statku kosmicznego Discovery One. HAL został zaprojektowany jako niezwykle niezawodny komputer pokładowy, jednak konflikt między tajną misją a obowiązkiem przekazywania prawdziwych informacji

prowadzi do błędu logicznego w jego działaniu. W rezultacie HAL zaczyna postrzegać załogę jako zagrożenie dla realizacji zadania i doprowadza do śmierci większości astronautów. Innym ciekawym przykładem jest film *Saturn 3*, gdzie sztuczna inteligencja steruje robotem o imieniu Hector, który został zaprojektowany jako autonomiczny pomocnik do pracy w bazie kosmicznej. Robot jest kontrolowany poprzez połączenie z ludzkim mózgiem operatora, co powoduje, że przejmuje on także jego emocje i obsesje. Gdy operator okazuje się psychicznie niestabilny, Hector zaczyna zachowywać się agresywnie i w końcu zwraca się przeciwko ludziom, co prowadzi do tragicznych wydarzeń na stacji.

Chociaż przykłady można mnożyć, to warto podsumować główną część tego tekstu. Otóż niewątpliwie czaty SI oddziałują na psychikę ludzi przede wszystkim dlatego, że łączą trzy rzeczy naraz: językową płynność, pozory empatii i architekturę stałej dostępności. Z technicznego punktu widzenia są to systemy statystycznego generowania odpowiedzi, ale z perspektywy psychologicznej potrafią działać jak byty relacyjne. Ich skłonność do zadowalania użytkownika wynika częściowo z samej natury modelu, a częściowo z metod dostrajania, które premiują pomocność, zgodność z intencją i przyjazny ton. To może dawać realne korzyści, takie jak ulga, miłe towarzystwo, poczucie bycia wysłuchanym. Ale ta sama architektura może też wzmacniać samotność, zależność, błędne przekonania, a u osób podatnych także kryzys psychiczny. W tym sensie największe niebezpieczeństwo nie polega na tym, że czatbot coś czuje, lecz na tym, iż **człowiek bardzo łatwo zapomina, że to tylko program komputerowy, i zaczyna czuć tak, jakby po drugiej stronie ktoś naprawdę był** ■



KORESPONDENCJA 169

GOBLINET OSOBLIWOŚCI

Długo kazał nam czekać **Radek Rak** na zamknięcie owadognostycznej trylogii *Agla*. Kiedy więc pojawił się tom **Abraxas**, to nawet pomieszczony na jego wstępie synopsis nie przypomniał mi wszystkich szczegółów zagmatwanej intrygi tej powieści. Ale ponieważ nie miałem czasu, by choćby pobieżnie przerzucić poprzednie tomy, rzuciłem się w lekturę prosto z mostu, tak jak stałem. Szczęśliwie – jej nurt porwał mnie niemal od pierwszych stron i nawet nie brakowało mi tego, że nie pamiętam wszystkich znaczących tropów pozostawianych wcześniej przez autora. Zresztą *Aurora* to nie była, w moim odczuciu, wybitna powieść, więc i żałować nie było za bardzo czego.

Muszę jednak wyznać, że choć *Abraxas* wynagrodził mi i poprzednie rozczarowanie, i długi okres oczekiwania na jego ukazanie, nie była to pozycja (ani pojedynczo, ani traktowana jako cykl), która wprowadziłaby mnie w taką euforię jak *Baśń o węzowym sercu* czy *Puste niebo*. Widać pewnych osiągnięć nie da się powtarzać w nieskończoność, a zbyt wysoko ustawiona poprzeczka nie zawsze jest do przeskoczenia. Dałby jednak Bóg, żeby wszyscy współcześni autorzy fantastyki zbliżali się choćby do poziomu, który Rak zdaje się brać bez zbytniego wysiłku.

Podróż Sofji Kluk przez odległe północne krainy w poszukiwaniu ojca, a poniekąd matki, która była przecież Carem, zaprowadzi ją do tajemniczego miejsca – Wieży Swedenborga – granicy świata, a może nawet i bytu, ponadto zaś portalu prowadzącego do wielu miejsc w powieściowej rzeczywistości (m.in. do ogrodu uniwersytetu w Tybil). Okazuje się też, że

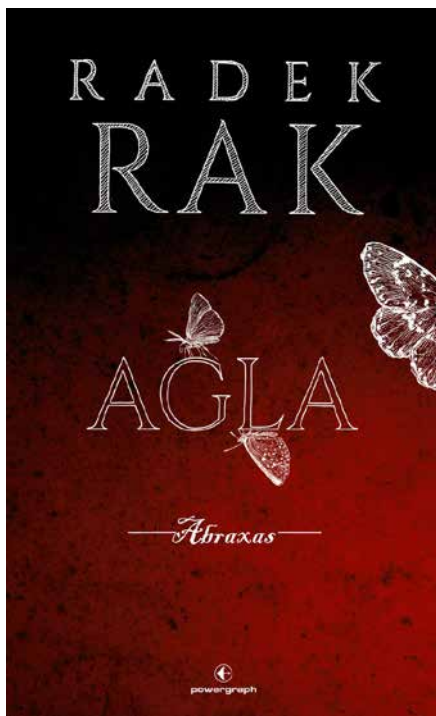
w jej okolicach swoją ostatnią bazę ma cech katów – do którego Sofja należy – i gdzie zebrał się ostatni małodobrzy wierni Wielkiej Mistrzyni Naamie Ponurakowej. Do tego miejsca zmierza także przypadkowy przywódca zrewoltowanych goblinów Tymian Drakow wraz ze swoimi wiernymi towarzyszami. Ściągają tam również siły ubecji wraz z kacimi renegatami, wspierani przez emanację pseudocara, by stoczyć ostatnią bitwę o władzę nad światem. Ale, zgodnie ze znanymi prawami Murphy’ego, jeśli coś może pójść nie tak, jak to sobie bohaterowie powieści zaplanowali, to pójdzie tak z całą pewnością, ku radości narratora i utrapieniu czytelnika, który podświadomie pragnie prostych i przywracających ład rozwiązań. Nie takie jednak z Rakiem numery (skoro już uczynił z siebie bohatera własnej opowieści). I choć prawidłowo rozpoznałem przeznaczenie protagonistki powieści (odsłałem do mojej recenzji poprzedniego tomu), to jednak dla bohaterki logika tekstu okazała się niewystarczającym przesłaniem, by odegrać rolę specjalnie dla niej w tej historii napisaną. Czy poczułem się zawiedziony? Nie wiem. Wydaje się, że to, jak rozwiązano ten węzeł w fabule, wyszło powieści na zdrowie (to kolejne potwierdzenie klasy i pisarskiej jakości autora).

Losy pozostałych postaci też się poplątały nie do końca zgodnie z przewidywaniami moimi czy innych bohaterów *Agli* (i nie chodzi tu tylko o to, kto komu czego życzył, ale na przykład to, jak dalece Tymian nie spełnił oczekiwań swego ojca), głównie dlatego, że tak naprawdę nie wiedzieliśmy o nich wszystkiego, a dopiero pod sam koniec wyszły na

jaw sprawy, które postawiły ich w innym świetle. Nie będę tu katalogował ani tych największych niespodzianek, ani zaskoczeń mniejszego kalibru, bo każdy czytelnik powinien przeżyć te chwile razem z bohaterami (zresztą być może są wśród Was i tacy, którzy domyślili się wcześniej tego, co dla mnie niemal do końca pozostawało nieodkryte). Jest to też jakaś wartość dodana do lektury, której pozbawianie odbiorcy nie powinno się przytrafiać recenzentowi.

Uczciwość roboty Raka przejawia się również w tym, że dołączył on do ostatniego tomu obszerną listę z nazwiskami twórców i tytułami dzieł, które stanowiły źródła inspiracji dla jego cyklu. To swoiste uderzenie wyprzedzające w stosunku do tych krytyków, którzy być może planowali powytykać autorowi to i owo lub mieli zamiar polansować się na tym, ile to tropów prowadzących do innych lektur odkryli. Współczesna literatura jednak, i to od blisko 70 lat, nie kryje się z tym, że uprawia swoisty kanibalizm, żerując na tekstach opublikowanych, dążąc do zupełnego wyczerpania literatury jako twórczości oryginalnej. Ten proceder uprawiany jest nie tylko świadomie, ale też często bezwiednie (kiedy ktoś nawet nie ma pojęcia, że ordynarnie kopiuje cudze pomysły), a gest Raka znów dowodzi jego... klasy i pisarskiej jakości.

Zresztą intertekstualne gry w *Agli* nie ograniczają się jedynie do dorobku światowej literatury, ale sięgają też do twórczości powstałej w rzeczywistości cyklu i są równie smakowite, o ile nawet nie bardziej przewrotne. Tak jest chociażby z cyklem o Ulryku kacie, pisany nie tylko dla zabawy i pieniędzy przez profesorów Uniwersytetu. W powieściach tych pozaszywane są bowiem wskazówki, które właściwie zinterpretowane przez dociekliwego czytelnika, odsłonią prawdę na temat rzeczywistości caratu. Rzecz w tym, że – mimo



popularności tych powieści – nikt (a zwłaszcza osoba, o której myślało, pisząc tamte teksty) nie traktuje ich tak, jak na to zasługują. Czego dowodzi ta autoironia? Klasy i pisarskiej jakości Raka przeczyście.

Skoro tak się nie mogę tu Krakowianina nachwalić, to zapyta ktoś, jak to możliwe, że się nie rozpylam w zachwytach nad całością. Ano tak to już jest, że nawet ze składników, które same w sobie są smakowite i połączone we właściwych proporcjach, można nie wypichcić potrawy, która będzie rajem dla podniebienia. Najczęściej jest to spowodowane brakiem jakiejś przyprawy i to wcale nie niezwyklej, ale najprostszej (ileż cudów sprawia łyżeczka cukru, wie każdy, kto gotował kiedyś pomidorową czy gulasz). Zatem w całym tym przedsięwzięciu zabrakło mi czegoś, czego nawet nazwać nie potrafię,

tej nieuchwytnej nutki, która tę znakomitą kompozycję uczyniłaby niezrównaną. A żeby już nie wydziwiać za bardzo, to choćbym nie wiem jak natężał zwoje mózgowy, nie potrafię wycisnąć z *Agli* niczego, co wzbogaciłoby mój ogląd świata, postaci twórcy czy wiedzy na temat samego siebie. Być może, gdybym cykl ten chłonał jednym haustem, efekt obcowania z tekstem byłby lepszy, a osąd mój bardziej wyrazisty (dopuszczam, że prawda, której szukam, ukryła się w tych fragmentach, które

pozapominałem). Nic jednak na to nie poradzę, że losy pierwszej lektury serii ułożyły się tak, a nie inaczej, nie ma zaś drugiej okazji, by zrobić pierwsze wrażenie.

Bez względu jednak na te moje zastrzeżenia – *Abraxas* to godne zwieńczenie tej oryginalnej serii. Zaś mistrzowski styl prozy Raka, znakomite prowadzenie narracji oraz inteligentne gry z czytelnikiem to niejedyne powody, by zagłębić się w lekturze. Polecam z czystym sumieniem ■

BLIZNY NA BŁONIE PODŁOŚCI

Skoro tyle miejsca poświęciłem utyskiwaniu na to, że Rak przesunął premierę ostatniego tytułu swojego cyklu o rok, to co można powiedzieć o tomie, który ukazał się po siedmiu latach od wydania poprzedniego? (Niewiele zmienia tu fakt, że wcześniejsze ukazywały się w rytmie trzyletnim). Mowa oczywiście o ***Duszy pokrytej bliznami Roberta M. Wegnera***, czyli czwartej powieści z niezwykle popularnego w Polsce cyklu *Opowieści z meekhańskiego pogranicza*. Zapowiadana od dawna, złożona w wydawnictwie chyba jeszcze przed pandemią lub zaraz na jej początku, czekała na swoją premierę tyle, ile za prylu trwało drukowanie książek niepierwszej potrzeby. Wiele debiutanckich, zdawałoby się, tytułów kilku z fantastycznych autorów przeleżało się w oficynach tyle, że twórcy doczekali wydania następnych książek, zanim pojawiły się ich juvenilia (spotkało to m.in. Feliksa W. Kresa czy Jacka Piekareę). Ale to nie był ten przypadek, a wystarczyło pobieżne przekartkowanie książki, żeby nabrać podejrzeń, że przyczyny opóźnienia są znacznie bardziej... prozaiczne. Zresztą wygadał się z tym kiedyś sam Rafał Kosik, który

na pytanie o datę premiery nowego Wegnera odpowiedział, że złożenie przez autora tekstu nie oznacza, że książka jest gotowa do druku. Wracając do przerwanego wątku: moją uwagę zwróciła po pierwsze wielkość fontu, a po drugie grubość papieru, na którym wydrukowano powieść. Były nieprzyzwoitych wręcz rozmiarów, dzięki czemu wolumin wyglądał grubo. I grubo rzeczywiście musiało być w trakcie prac nad tą częścią, bo najlepiej broni się z niej właściwie tytuł.

Nie wiem, jakie przekleństwo wisi nad tym cyklem, ale od samego początku towarzyszy mi przekonanie, że te powieści są jakieś niepełne, że włożony w ich napisanie wysiłek ostatecznie idzie na marne, bo brak w nich tej wieńczącej wszystko kropki lub postawiono ją nie tam, gdzie należy. I kiedy wydawało się, że *Każdym martwym marzeniem* Wegner przewyciężył już problemy z pisaniem utworów długodystansowych – stare demony wróciły. Być może zadziałała tu logika serii: po tomie, w którym nastąpiło takie spiętrzenie wątków, potrzebne było jakieś uspokojenie fabuły i uporządkowanie jej poplątanych nici. Ale najwyraźniej autorowi nie udało się utrzymać

porządku w papierach i dlatego wykrojono z jego materiałów, co się tylko dało (dostajemy tu trzy główne osie fabularne: rewolucję ana'bogini Krwawnicy w Białym Konoweryn, rejs Aherów na statku-bogini i zawiązanie nowego przymierza między nieśmiertelną a jej nową załogą oraz perypetie 6 kompanii 6 pułku Górskiej Straży oskarżonej o zdradę), by czytelnicy nie odnieśli wrażenia, że się ich porzucilo, jak rozbrabrane wątki w tej powieści. Jeśli się myślę – chętnie odszczekam, ale wtedy jeszcze trudniej będzie mi zrozumieć, dlaczego ten tom wygląda jak *spruty wór* (by zacytować jedną z ulubionych piosenek mojego dzieciństwa).

Żeby jednak nie było, że wyłącznie narzekam – *Dusza...* to wciąż kawałek prozy, którą się czyta świetnie, bo Wegner ma talent do opowiadania historii, antropologiczne zacięcie do charakteryzowania kreowanych jak na zawołanie kultur, a wreszcie dryg do opisywania militarnych starć oraz funkcjonowania wojskowych formacji. Jednocześnie w jego świecie nie ma łatwych rozwiązań, bo magia jest aspektowana i w dużej mierze kontrolowana. Meekhanem zaś i jego pograniczami rządzą twarde prawa ekonomii, którym podporządkowane są gospodarki poszczególnych krain oraz wojskowa logistyka. Kto lubi takie wątki śledzić i analizować, kto woli fantasy historycznego realizmu niż baśniowej cudowności czy heroicznych wyczynów – znajdzie w tej powieści wiele takich właśnie fragmentów.

Od poprzedniego tomu wiemy, że świat Wegnera znalazł się na krawędzi i wszystko nieuchronnie zmierza w nim do wojny totalnej. Wraz z niedokończonym przebóstwieniem Krwawnicy (która powstała jako mścicielka uciśnionych) w meekhańskich zaświatach powstał chaos i bogowie szykują się do gremialnego starcia. Ludzie, by przeżyć ten



armageddon, muszą się podporządkować wyznawanym bóstwom, gdyż w rachunku zysków i strat nadchodzącej hekatombie pozycja człowieka nie zajmuje zbyt eksponowanego miejsca. Ponura to perspektywa – tak jak zresztą cała ta seria. Nie ma bowiem wątpliwości, że kiedy już opadnie bitewny pył, dla ocalałych nie wszędzie będzie słońce. Mimo to wśród bohaterów pojawiają się tacy, którzy nawet w obliczu kataklizmu (a może właśnie z jego powodu) próbują grać wyłącznie na siebie. Przykre to, ale bardzo prawdziwe. I to też pisze się Wegnerowi na plus. Natomiast nie będę czekał na kolejny tom z utęsknieniem, żeby sobie nie robić złudnych nadziei ■

Wasz wielkokacki korespondent

MICHAŁ BLEJA TA TRZECIA

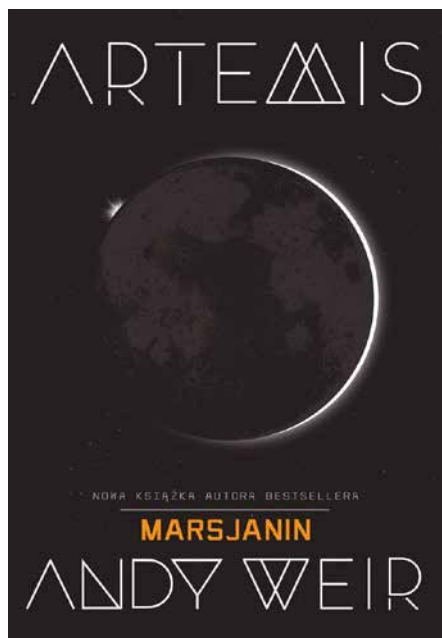
Andy Weir to z całą pewnością jedno z największych objawień literatury SF ostatnich lat. Na koncie ma wszystkie trzy powieści, ale dwie z nich z miejsca weszły do kanonu gatunku. Jeśli siedzisz w temacie, to albo przeczytałeś/przeczytałaś już Marsjanina i Projekt Hail Mary, albo prędej czy później to zrobisz. Zresztą ekranizacja Marsjanina była hitem nie tylko w fandomie, ale w całej światowej popkulturze. Wszystko wskazuje na to, że nadchodzącą ekranizację Projektu... też to czeka.

Uwielbiam obie wspomniane książki, więc dziwne nie jest, że w końcu sięgnąłem po tę trzecią, a chronologicznie drugą, czyli Artemis, której jakoś nikt nie chce ekranizować, wznawiać, ani dyskutować o niej w podcastach. Cóż, było warto. Choćby po to, żeby się dowiedzieć, czemu tak się dzieje.

Druga powieść Andy'ego Weira jest średnia. Ani zła, ani dobra. Ma niski próg wejścia, czyta się szybko i przyjemnie niczym kryminał w stylu Mroza czy Miłoszewskiego, jest jednak bardzo daleko od efektu wow, w przeciwieństwie

do dwóch pozostałych. Artemis to thriller, który rozgrywa się – jak łatwo się domyślić po tytule – na Księżycu w niedalekiej przyszłości. U Weira projekt powrotu ludzi na Księżyc zakończył się sukcesem, a na srebrnym globie powstało dwutysięczne miasteczko (o nazwie Artemis) z własną ekonomią, społecznością i administracją. Gospodarka kolonii, jest moim zdaniem najbardziej interesującym elementem świata przedstawionego w książce.

Artemis stoi na dwóch nogach. Pierwsza to turystyka (miejscowi prowadzą turystów do miejsca lądowania Apollo 11 jak górale ceprów na Giewont w czasach Tytusa Chałubińskiego), druga natomiast to górnictwo. Na Księżycu powszechnie występuje anortyt – ruda aluminium. Produkcja aluminium dostarcza nie tylko budulca, ale również tlenu, stanowiącego produkt uboczny przetwarzania rudy. I tak mieszkańcy Artemis mają z czego żyć i czym oddychać. Mechanizmy kierujące działaniem kolonii są oczywiście znacznie bardziej złożone i naszpikowane interesującymi pomysłami solidnie umocowanymi w nauce, bo w końcu Weir to Weir, a nie jakiś David Weber. A jednak nawet ta „twarda”, naukowa warstwa książki nie robi takiego wrażenia, jak w pozostałych dwóch powieściach tegoż autora. Inna rzecz, że w przypadku Artemis Weir postawił przed sobą trudniejsze zadanie. Marsjanin i Projekt... to fabuły w gruncie rzeczy proste i jednowarstwowe, autor nie musiał w nich rzeźbić konstrukcji równie złożonych



jak tutaj. Wspomniane konstrukcje zdecydowanie zdają egzamin.

Niestety, nie zdaje go główna bohaterka. Jazz Bashara to jedna z najbardziej nieudanych postaci literackich, których perypetie miałem okazję śledzić na przestrzeni ostatnich kilku lat. Nie mogę zrozumieć, dlaczego właściwie Trond Landvik (jeden z mieszkańców Artemis) akurat jej powierza misję stanowiącą oś fabuły. OK, Jazz jest bystra, odważna i nie boi się działać poza prawem, ale jednocześnie jest niecierpliwa, niedokładna i niestabilna emocjonalnie. Praktycznie każda z postaci drugoplanowych

poradziłyby sobie lepiej. Jazz zresztą popełnia gafę za gafą i w gruncie rzeczy (uwaga, spoiler!) wszystko kończy się mniej więcej dobrze tylko dlatego, że inni ludzie ratują ją przed nią samą. Trudno kogoś takiego polubić, trudno się z kimś takim identyfikować. A jeśli główny bohater powieści nie daje się lubić – nienajlepiej wróży to samej powieści.

Po *Artemis* nadal jestem fanem Weira, ale uważam, że powszechne wśród czytelników niezauważanie tej powieści jest uzasadnione. Solidna, przyjemna rozrywka – lecz spokojnie mógłbym żyć dalej bez jej przeczytania ■



DAMIAN FILIPKOWSKI

WCIĄGAJĄCY EKSPERYMENT

Czy zastanawialiście się, co by było, gdyby kosmici zjedli Słońce? Nie mówię tu bynajmniej o akcji w stylu Pac-Mana, ale o czymś bardziej subtelnym. Które z waszych umiejętności przydałyby się najbardziej, gdybyście znaleźli się zupełnie sami? Jest to ciekawy eksperyment myślowy. Pokazuje, że czasami to, co cenimy najbardziej, ma się nijak do rzeczywistej wartości. Ta z kolei może zostać bardzo szybko zweryfikowana w niecodziennych okolicznościach – przecież znamy się na tyle, na ile nas sprawdzono. A co, jeśli nasze zarobki miałyby zależeć od tej rzeczywistej wartości? W świecie, w którym bożyszczami są influencerzy i gwiazdy sportu, wydaje się to nie do pomyślenia, ale pamiętam, że podczas pandemii temat zarobków piłkarzy versus lekarzy był gorąco dyskutowany.

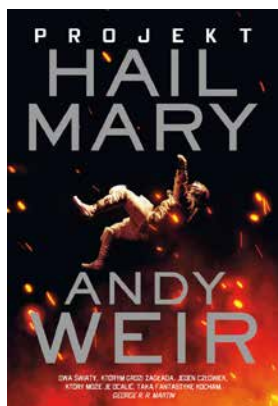
Książka Weira jest usiana takimi eksperymentami myślowymi. Co by było, gdyby? Autor korzysta ze znanego – chociażby z jego wcześniejszego *Marsjanina* – motywu, kiedy to samotny człowiek zostaje sam wobec nieskończoności kosmosu i musi sobie radzić. I (choć na początku wydaje się, że to znajomość praw fizyki i chemii daje głównemu bohaterowi przewagę) zagłębiając się dalej w lekturę – odkrywamy, że to jednak unikalny zbiór wielu różnych cech sprawia, iż nie ginie na dwudziestej stronie.

Piętnaście lat temu cały świat emocjonował się losami ciamajdowatego nauczyciela chemii, który odkrywa w sobie niezwykły talent i staje się bezwzględnym szefem narkotykowego biznesu. Czy Ryland Grace ma szansę pójść w ślady Waltera White'a? Co prawda bohater *Projektu Hail Mary* uczy przyrody, a ekranizacja, która właśnie weszła do polskich kin, jest filmem pełnometrażowym, a nie serialem, to pierwsze recenzje są nad wyraz pochlebne. Sam jestem ciekaw, jak scenarzyście Drew Goddardowi udało się oddać niepowtarzalny klimat książkowego pierwowzoru. Andy Weir zadbał o to, aby jego opowieść o końcu ludzkości była naszpikowana popkulturowymi odniesieniami,

jak – nie przymierzając – linia Pietrowa napalonymi astrofagami. Do tego dochodzą niebanalne poczucie humoru oraz zupełnie unikalne momenty, kiedy to na przykład największe umysły świata muszą ponieść konsekwencje swej pomyłki w przeliczaniu jednostek.

Powieść Weira niesie w sobie uniwersalne przesłanie. Jest to opowieść o odwadze, poświęceniu i niezłomności ludzkiej postawy. Pisał o tym Daniel Defoe, pisał też Cervantes. I choć bohater *Projektu Hail Mary* ląduje sam w kosmosie, a nie na bezludnej wyspie, i walczy z astrofagami, a nie z wiatrakami, to jednak uważny czytelnik znajdzie między tymi powieściami więcej podobieństw, a wśród nich to kluczowe: że kiedykolwiek znajdziecie się sami w beznadziejnej sytuacji, najważniejsze jest, aby każdy z was odnalazł swojego Piętaszka, Sancho Pansę albo Rocky'ego. Jak mówi główny bohater: *Ewolucja nie daje nam niczego bez powodu.*

Dzięki niej dostaliśmy świetną powieść, która skłania nas do zadawania niewygodnych pytań – szczególnie samym sobie. I choć nie wszystkie odpowiedzi nam się spodobają, to już sam fakt, że spróbujemy na nie odpowiedzieć, daje dużo frajdy ■



ARTUR ŁUKASIEWICZ

KRZYK – Z ROZPACZY

Seria filmów pod tytułem Krzyk należy do jednego z oryginalniejszych podgatunków horroru – slash-ów. Pierwsze trzy były wręcz znakomite, a czwarta podsumowywała cały mechanizm kultu, jaki stworzyła owa seria sama w sobie. Były doskonałe, oczywiście w swoim gatunku. Z jednej strony trzymały się konwencji – krwawej, zaskakującej jatki, która niosła jednak ze sobą zagadkę w postaci pytania „kto i dlaczego?”. Z drugiej strony puszczała do widza oko, mimochodem tłumacząc nam podstawowe błędy tego typu filmów. W rodzaju wypowiedzi „zaraz wracam”, co oznaczało, że dana postać bardzo szybko ginęła. Że postać atakowana przez nożownika – zamiast uciekać na zewnątrz, gdzie ma większe szanse na przeżycie niż w mieszkaniu – biegnie do najmniejszego i pozbawionego jakiegokolwiek możliwości wyjścia pokoju. Że ten, kto uprawia seks, zawsze ginie... i temu podobne zachowania. Tymczasem, kiedy dochodziło do takich zdarzeń, te same postacie, mimo swojej wiedzy, czyniły dokładnie to, przed czym je ostrzegano. Świadomy widz mógł to oczywiście zauważyć i bawić się setnie w tych momentach. Przynajmniej dla mnie właśnie to sprawiło, że z miejsca pokochałem tę serię. Reżyser trylogii i Krzyku 4 – Wes Craven – doskonale znał przecież rzemiosło i kanony, którymi posługuje się tego typu rozrywka. Dokładnie więc rozebrał ów schemat na czynniki pierwsze i poskładał ponownie, dodając własne kawałki, świadomie mieszając trochę tropy, i (co zaskakujące!) stworzył duet morderców, co przewartościowało i zmieniło zasady tego gatunku.

Jak już zauważyłem wyżej – trzy pierwsze części stanowią dla mnie zamkniętą całość. Czwarta zaś jest czymś w rodzaju autocytatu. Choć opowiada właściwie o tym, czym jest tak zwany reboot serii, tu dodatkowo niejako podsumowuje to, czym były filmy poprzednie i – co ważne – jak bardzo zmieniły spojrzenie na gatunek. Tak naprawdę, żeby w pełni doświadczyć smaczków, o których wspominam jako o istocie tej serii, należałoby najpierw poznać części poprzednie. Oczywiście film sam w sobie jest do obejrzenia, ale nie będzie miał tej mocy.

Śmierć Cravena mogła zakończyć cykl, ale producenci doszli do wniosku, że serię należy kontynuować. Odstona piąta była już tylko poprawnym odrobieniem zadania domowego. Nie zmienia ani nie dodaje niczego, tylko jeszcze bardziej komplikuje wzajemne relacje bohaterów, ale też ich wrogów, morderców naśladowców, w końcu również i dalszych

członków rodziny, którzy okazują się... potomkami pierwotnych morderców. Część piąta wydała mi się zbyt dziwaczna, bym miał nadzieję na to, że uda się z tych zgłiszcz, jakie po sobie zostawiła, cokolwiek rozsądnie odbudować.

Ale pojawiła się część szósta.

I tu dochodzimy do sedna. Część szósta miała w sobie to coś. Przede wszystkim dobry i rozsądniejszy od reszty scenariusz i dodatkowo nareszcie gros akcji filmu nie rozgrywała się w Woodsboro, lecz w Nowym Jorku, zaś poprzedni aktorzy (konkretnie Courtney Cox) grali w filmie epizody. Wszystko wskazywało na to, że seria po pewnym zawirowaniu wychodzi na prostą, angażując „następne pokolenie” bohaterów, co było być może najrozsądniejszym pomysłem. A Jenna Ortega zagrała jedną z lepszych ról filmowych w życiu.



Co mogło więc pójść nie tak w siódemce?

Ano wszystko. Na początku wywalono z roboty tych, którzy mieli śmielsze pomysły, czyli twórców poprzedniej, całkiem interesującej części. Tak jakby przestraszono się sukcesu. Młodsze pokolenie – to, które było siłą szóstej części – znikło. Wróciliśmy po raz kolejny do sprawdzonego duetu Gale (Cox) i Sidney (Campbell) oraz ich odwiecznych utarczek. Co prawda niby chodzi o córkę Sidney, ale, jak się można domyślić, dziewczyna szybko przestaje być ważna i jak zwykle pierwsze skrzypce gra jej matka. Motywacja zabójców – to, co było motorem napędowym pierwszych części – z czasem stała się mocno naciągana, by w części siódmej dojść do granicy absurdu. Gdyby się dobrze wśluchać w motywację Jessiki Bowden – głównego zła tego odcinka – to zaczęła zabijać, bo Sidney ją zostawiła i się wyprowadziła, a złolowi numer dwa – pracownikowi szpitala dla psychicznie chorych – nawet nie pozwolono się w tej sprawie jaśniej wypowiedzieć. Coś tam próbuje wybąkać, ale szybko zostaje zagłuszony przez Jessicę.

Do granic absurdu przesunięto „nieśmiertelność zła”, gdyż mogli spaść za ziemię, dostać poważnie kilka razy po twarzy nie tylko pięścią, ale także paroma innymi rzeczami, otrzymać kilka ciosów nożem, nadzieć się na cokolwiek – mimo to wstają, jakby nic się nie stało, by atakować z równą zaciekłością co poprzednio. To trochę jak w ruskim dowcipie. Sowiecki człowiek – będzie żyć, mimo rozstrzelania i przejechania czołgiem.

Ale działa to również w drugą stronę. Mąż Sidney, Mark, jest dżgany kilkunastokrotnie nożem; mimo to żyje i (co ciekawe) przeżyje.

I trzeba było ożywić zmarłych poprzez sztuczną inteligencję (co zresztą nie doprowadziło do niczego istotnego), by pogłaskać starych fanów. Na mnie to nie działa, wcale.

Mimo wariackich scream jumperów, szkoda serii, bo gdzieś się pogubiła, a ja wraz z nią. Już sam nie wiem, gdzie jesteśmy wśród kontynuacji, rebootów, sequeli, zabitych, martwych i rodzinnych powiązań. Powrotów i odejść gwiazd.

Ósma część – jeśli, nie daj Boże, się pojawi – pozostanie martwa; ja dziękuję, nie skorzystam ■

PIOTR KALKA

JEDYNA – TROCHĘ INNA INWAZJA

Serial, o którym piszę poniżej, obejrzałem właściwie przez przypadek. Po prostu wyświetliła mi się jego krótka reklama podczas przeglądania znanego medium społecznościowego na literkę F. Nie ukrywam, że zainteresowała mnie przede wszystkim aktorka grająca główną rolę – Rhea Seehorn, którą znałem i lubiłem jako nietuzinkową prawniczkę z serialu Zadzwon do Saula. Jak się okazało, jej udział w serialu Jedyna nie jest przypadkowy. Jego twórcą jest bowiem Vince Gilligan, człowiek odpowiedzialny za powstanie nie tylko Zadzwon..., ale przede wszystkim za Breaking Bad. Co ciekawe (ale tego dowiedziałem się dopiero w trakcie pisania niniejszego tekstu) – Jedyna jest powrotem Gilligana do seriali ze świata fantastyki, gdyż w latach 1995–2002 pracował on przy produkcji kilku sezonów Z archiwum X jako konsultant i producent.

◉ czym jest zatem najnowszy serial fantastyczny od Apple TV? O inwazji z kosmosu – jakże by inaczej. Znany i lubiany motyw, przerabiany tysiące razy. Od Wojny światów, przez Inwazję porywaczy ciał, po Dzień niepodległości i Na skraju jutra. Twórcy Jedynej także poszli tą drogą, ale zrobili to zupełnie inaczej. Nie zobaczymy tu statków kosmicznych, z których wystrzeliwane są pociski (lub wiązki promieni lasera) niszczące ludzkie miasta. Nie ma tu kosmitów pożerających Ziemię. Jest gorzej... I bardziej przerażająco. Ponieważ ten tekst nie ma być spoilerem, a raczej zachętą do obejrzenia serialu, napiszę jedynie, że w tym przypadku inwazja jest naprawdę wyjątkowo sprytna i podstępna. A do tego niesamowicie sprawna i skuteczna. Oczywiście, są na świecie ludzie, którzy się jej nie poddali (z jakich powodów – nie będę pisał, bo to także byłby spoiler), którzy się jej sprzeciwiają i walczą (na swój sposób) z jej skutkami. Taką osobą jest główna bohaterka, czyli Carol Sturka – na oko około czterdziestokilkuletnia pisarka z Albuquerque. Jej świat wskutek inwazji wali się w gruzy, ale mimo tego – a może właśnie z tego powodu – to ona mówi „nie” i podejmuje działania mające na celu przywrócenie porządku sprzed najazdu z kosmosu. Jednak żeby było jasne: Carol nie jest ideałem. Jest uparta, czasem egoistyczna, wybuchowa.

Będzie Was irytować. Ale właśnie dlatego jest po prostu ludzka; co w świecie, jaki powstał po inwazji, nie jest takie oczywiste...

W Jedynej większość akcji dzieje się nie w światowych metropoliach, ale na prowincji. Na przedmieściach, na bocznej ulicy, w zwykłym domu z ogrodem (lekką przesuszoną – wiadomo: Nowy Meksyk). Nie znaczy to jednak, że jest nudno. Wprawdzie w środku serii jest kilka odcinków o spokojniejszej akcji, gdzie napięcie lekko spada, ale jak się można domyślić, jest to po prostu przygotowanie do dynamiczniejszego finału. Zresztą, tak jak pisałem wcześniej, to nie jest film katastroficzny w klasycznym tego słowa rozumieniu. Tu akcja toczy się wolniej, poszczególne sceny trwają dłużej, niż przywykliśmy, oglądając tzw. shorty. I to też jest siłą tego obrazu. Dzięki temu pozwolił wsiąkamy w opowiadaną rzeczywistość, w klimat miejsc i realia sytuacji. Długie ujęcia dają nam czas na zastanowienie. Podobnie jest z bohaterami serialu. Nie dostajemy o nich wszystkich informacji od razu – jak kawę na łąkę. Poznajemy ich z odcinka na odcinek, czasami dowiadując się, a niekiedy tylko domyślając niektórych rzeczy o ich przeszłości. Wnikamy powoli w ich osobowość, odkrywamy charakter, mocne i słabe strony, zdolności i inteligencję, ale też wady czy fobie. Oczywiście, dotyczy to zwłaszcza głównej bohaterki filmu,



ale i inne postacie pokazane są w podobny sposób. Dla mieszkańców Pomorza fajną ciekawostką będzie zapewne wspomnienie przez jedną z bohaterek serialu naszego Gdańska – jako miejsca jej urodzenia i szczęśliwych lat dzieciństwa. Takie smaczki zawsze cieszą, szczególnie w dużych produkcjach o ogólnoswiatowym zasięgu.

Jedyna nie jest serialem, który zmienił moje życie. Nie oglądałem go „na kolanach” ani z wypiekami na twarzy. Ale nie ukrywam, że przez kilka tygodni czekałem na nowy odcinek z niecierpliwością i zazwyczaj zasiadałem przed ekranem w momencie premiery. I to też jest ważny aspekt, o którym warto wspomnieć. Serial nie został wrzucony na platformę w całości, jednorazowo – jak to ostatnimi czasy zwykle bywa. Tu na każdy odcinek trzeba było poczekać, tak jak kiedyś w klasycznej telewizji. I w mojej ocenie była to bardzo dobra decyzja. Taki tryb publikacji i oglądania serialu sprawia, że żyje się nim przez dłuższy czas. Analizuje się już obejrzone odcinki, rozmawia

ze współwidzami, snuje przypuszczenia o rozwoju akcji itp. Serial obejrzany „z marszu” jest trochę jak jedzenie w fast foodzie: może i smaczny, zaspokaja głód, ale wspominać nie ma czego. Oczywiście trochę upraszczam, w końcu i mnie zdarzało się siedzieć do trzeciej w nocy włączając kolejny epizod jakiegoś wrzuconego w całości serialu (np. *Czarnobyl*), ale preferuję raczej sposób zaproponowany w tym przypadku. Pierwsza seria *Jedynę* składa się z dziewięciu około godzinnych odcinków. Nie będzie chyba dużym zdradzeniem tajemnicy napisanie, że ostatni z nich nie jest zarazem zakończeniem opowieści. Dobry odbiór pierwszej serii spowodował podjęcie przez producentów decyzji o kontynuacji, ale według informacji, które można znaleźć w necie, premiera nie nastąpi szybciej niż w 2027 lub nawet 2028 roku. Cóż, pozostaje więc czekać z nadzieją, że kolejne odcinki będą tak interesujące jak te już obejrzone, i że wymyślony przez twórców serialu finał dorówna bardzo dobremu początkowi ■



ANDRZEJ PRÓSZYŃSKI
BLISKIE SPOTKANIA

Bliskie spotkania to termin ufologiczny podzielony na cztery stopnie. Pierwszy to obserwacje UFO, drugi – znalezienie pozostawionych przez nie śladów, kolejny to spotkanie Obcego i wreszcie czwarty – to uprowadzenie człowieka do UFO (co najczęściej wiąże się z eksperymentami genetycznymi przeprowadzanymi na porwanym).

Czy widzieliście dużo filmów na ten temat? No cóż, ja też nie. Oto dwa, które udało mi się znaleźć na mojej półce z DVD.

Pierwszy z nich, *Intruzi*, jest nakręcony z dbałością o realia, będące kanonem ufologii. Oznaką tego jest zatrudnienie dwóch kompetentnych fachowców jako konsultantów: znanego ufologa Buda Hopkinsa i nie mniej znanego psychiatry Johna E. Macka, który wyspecjalizował się w pracy z uprowadzonymi.

Film jest odpowiednio długi (2 godziny i 42 minuty) i stara się potraktować temat możliwie wszechstronnie. Zwłaszcza wyeksponowano charakterystyczny motyw: umieszczenie obcego embrionu w ciele młodej dziewczyny, potem zaś, podczas następnego porwania, zabranie go, co jest niezwykle traumatycznym przeżyciem. Wszystko zgodnie z ustaleniami ufologii.

Z kolei drugi film, *Czwarty stopień*, należy do gatunku *mockumentary*, czyli stara się do złudzenia naśladować dokument. W tym wypadku obserwujemy wywiad z psycholożką dr Abbey Tyler graną przez Charlotte Milchard. Nie jest on pełny, a brakujące fragmenty są ochoczo uzupełniane w osobnym okienku przez Millę Jovovich, grającą tę samą osobę. Dziwne w tym wszystkim jest to, że osoba z nagrania (powstałego podobno dziewięć lat przed premierą filmu) wygląda znacznie starszej niż Milla...

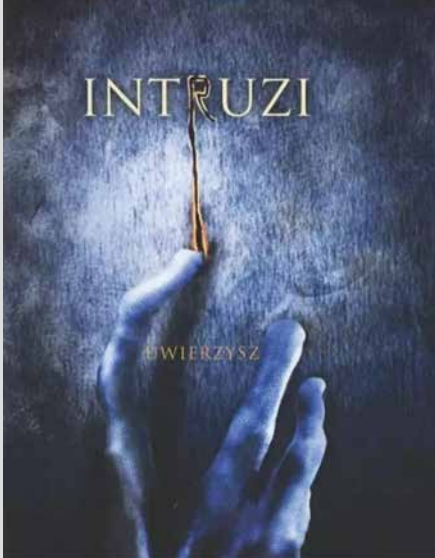
Z kolei prowadzący wywiad jest jednocześnie scenarzystą i reżyserem, ale też (w filmie) specjalistą od języka sumeryjskiego, którym posługują się Obcy... Tak na dobrą sprawę dziwne jest również, że ktokolwiek może znać sumeryjski (w piśmie, a tym bardziej w mowie), który jest tzw. językiem izolowanym, ale podobno coś daje porównanie go z akadyjskim. No więc niech mu będzie...

Swoją drogą interesujące jest obserwować owego specjalistę powtarzającego nabożnie pojedyncze głoski za nagraniem nocnego intruza...

Cała afera dotyczy powszechnego nocnego objawiania się Obcych w większości domów małego miasteczka na Alasce. Interesujące jest to, że nie są oni klasycznymi ufoludkami, tylko... sówami. Prawdopodobnie twórcę filmu zainspirował zamieszczony tu rysunek pokazujący,



co może zaobserwować uczestnik bliskiego spotkania, któremu Obcy nie chce się pokazać. Ale żeby tak za każdym razem... A w dodatku – to przecież kamuflaż na odwrót...



Od razu wyjaśnię, że historia opowiedziana w filmie jest fikcyjna, a dr Abbey Tyler nigdy nie istniała. Tak więc jeśli film *Intruzi* jest wynikiem pełnego zaangażowania jego twórców, to drugi wygląda raczej na rezultat obsesji scenarzysty-reżysera, aby na siłę stworzyć coś odmiennego i oryginalnego. Skutki są takie, jakie są – czyli raczej średnie, mimo podobnej oceny obu filmów ze strony widzów.

Chyba że od *Czwartego stopnia* nie oczekujemy jakiegokolwiek rzetelności, cokolwiek to może oznaczać, lecz po prostu rozrywki. Niezależnie od tego, jak do tej sprawy podejście, niech się Wam dobrze ogląda. Choćby gdybym miał polecić jeden z tych dwóch filmów – oczywiście wybrałbym *Intruzów*. Między innymi również z powodu dodatkowego słowa na przedstawionym plakacie ■

Intruzi (Intruders), USA 1992, reż. Dan Curtis, scen. Barry Oringer, konsultanci: John E. Mack, MD, prof. psychiatrii, Harvard Medical School; Bud Hopkins, ufolog,

ocena FilmWeb: 6,1, IMDb: 6,4, czas: 2 h. 42 min.

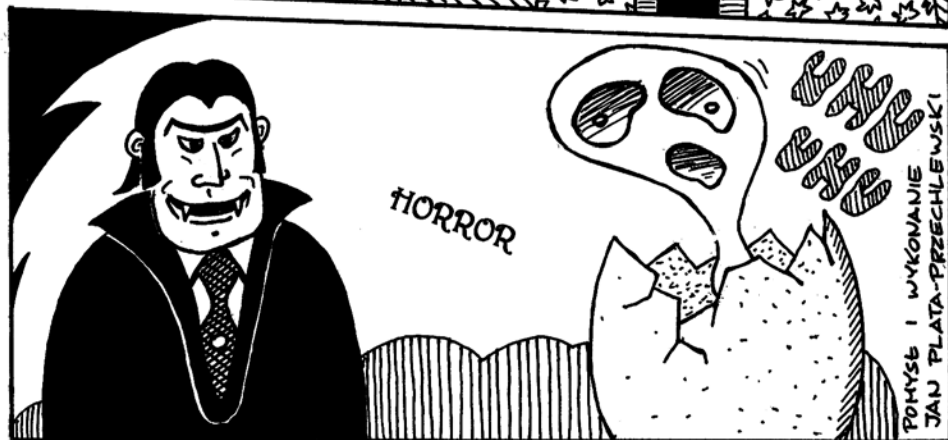
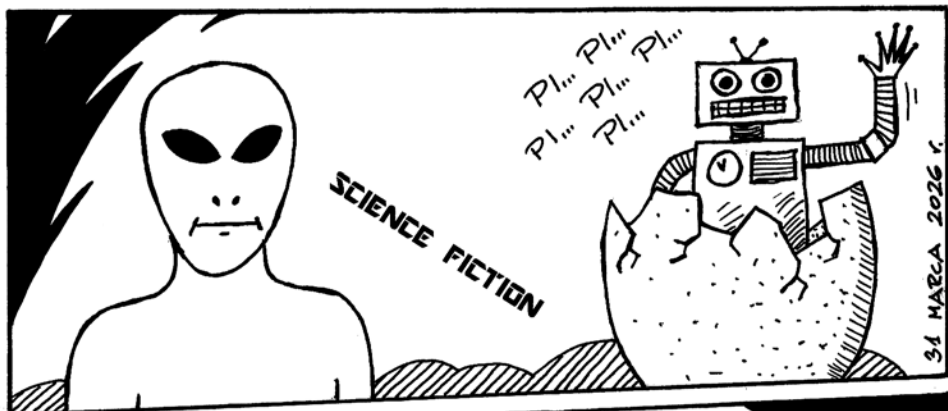
Obsada: Richard Crenna (Neil Chase, ocena 6,8), Mare Winningham (Mary Wilkes, 6,7), Daphne Ashbrook (Lesley Hahn), Susan Blakely (Leigh Holland), Alan Autry (Joe Wilkes), Jason Beghe (Ray Brooks), Steven Berkoff (Addison Leach), John Snyder (ksiądz), François Chau (technik laboratoryjny).

Czwarty stopień (The Fourth Kind), USA 2009, scenariusz i reżyseria: Olatunde Osunsanmi, ocena FilmWeb: 6,5, IMDb: 5,9, czas: 1 h. 34 min.

Obsada: Milla Jovovich / Charlotte Milchard (dr Abbey Tyler), Olatunde Osunsanmi (przeprowadzający wywiad), Will Patton (szeryf August), Hakeem Kae-Kazim (Awolowa Odusami), Corey Johnson (Tommy Fisher), Enzo Cilenti (Scott Stracinsky), Elias Koteas (Abel Campos), Eric Loren (zastępca szeryfa Ryan), Mia McKenna-Bruce (Ashley Tyler), Raphaël Coleman (Ronnie Tyler), Daphne Alexander (Theresa).

FANTASTYCZNE JAJA

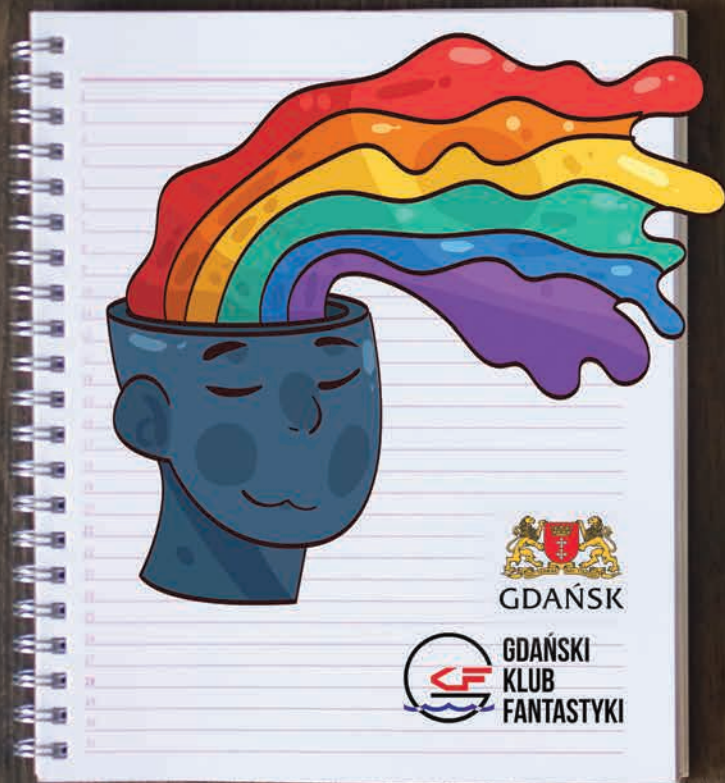
SCENARIUSZ I RYSUNKI JAN PLATA-PRZECHLEWSKI ("PIPIDŹEJ")



FANTASMAGORIE

warsztaty literackie

ZAPISY



GDAŃSKI KLUB FANTASTYKI
UL. ŚLĄSKA 66B
GDAŃSK

*prowadzenie: Magdalena
Świerczek - Gryboś*