

#398 • MARZEC 2024



INFORMATOR

GDĄŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI

ISSN 1505-8476

Redaktor naczelny
PiPiDżej



Bracia Szklarsey

Bazyl

Ogan

Yarkos

POWRÓT NA PUSTYNIĘ

W pierwszy weekend marca wybrałem się do dużej sali Filharmonii Kaszubskiej, by ową stylizowaną łodzią znów popłynąć na pustynną planetę Arrakis. Nie wyobrażałem sobie bowiem, bym mógł nie obejrzeć części drugiej *Diuny* Denisa Villeneuve'a – oraz by wstępniak marcowego numeru naszego zinu miał być poświęcony czemukolwiek innemu...

Już dobrych kilka lat temu, gdy do kin wchodził *Blade Runner 2049* tegoż reżysera, dla potrzeb „Informatora” zrobiłem prawdziwy research: od AlBerta pożyczyłem DVD z filmem Scotta (by go sobie przypomnieć po dekadach), a z biblioteki miejskiej wypożyczyłem powieść Dicka (akurat ten tytuł znałem jedynie z omówień). Notabene dostępny był jedynie audiobook (wolałbym książkę!), który odsłuchałem w pociągu do Łodzi (jedna z mych licznych delegacji). Po pierwszym dniu szkolenia popędziłem do Manufaktury, gdzie kontynuację obejrzałem na ogromnym ekranie IMAX-u. Obecnie jednak – aż tak się nie przygotowywałem.

Nie sięgnąłem powtórnie po posiadane, jeszcze PRL-owskie i zupełnie już pożółkłe, wydanie powieści Herberta. Nie szukałem okazji przypomnienia sobie ekranizacji Lyncha. Nawet nie chciało mi się odsłuszyć pierwszej części najnowszej wersji, którą przypomniiała jedna z komercyjnych stacji telewizyjnych. Aż tak bowiem *Diuny* nie kocham. Doceniam ją oczywiście (wizja, rozmach, oryginalność) – ale ten neośredniowieczny świat możliwych rodów i wielbnych siostr jakoś nie porwał mego racjonalistycznego umysłu. Jako science fiction stanowczo bardziej przemawia do mnie *Fundacja* Asimova (co innego fantasy sensu stricto – jak *Śródziemie* Tolkiena, *Ziemiomorze* Le Guin czy... *Gwiezdne wojny* Lucasa).

Pisałem tu już chyba, że pierwszy film Villeneuve'a oceniam diametralnie inaczej niż Ogan: mnie się ta ekranizacja autentycznie podoba, w tych obrazach i postaciach odnajduję wizję Herberta. Już pierwszą część oglądałem z dużym zainteresowaniem i zaangażowaniem. Nie przeszkadzała mi nieco powolna narracja – taka jest przecież ta opowieść; pamiętam też mistrzów kina (takich jak Bergman czy Herzog), u których akcja nie pędziła niczym wagonik w kopalni (acz należę do wąskiego grona fanów drugiego *Indiany Jonesa*), zaś montaż nie przypominał teledysku (choć cenię tę odmianę sztuki telewizyjno-muzycznej, zwłaszcza w przypadku pewnej Francuzki). No i baron Harkonnen nie był wreszcie groteskowym pajacem (jest to zresztą jedyna decyzja artystyczna, której nie mogę darować Lynchowi!).

Nie muszę więc chyba pisać, że *Diuna: Część druga* tym bardziej mi się spodobała. Rozwinięte i domknięte są wreszcie wątki z części pierwszej, mamy większy rozmach, więcej się dzieje. I to w stylistyce, którą w pełni akceptuję. Nie mam też nic przeciwko pewnym zmianom fabularnym (wnuczka zarzynająca „dziadziusia” byłaby chyba nazbyt groteskowa na ekranie!). Pewnie zresztą nie wszystkie zmiany wychwyciłem, gdyż powieść czytałem w czasach, gdy większości obecnych członków/chłonków GKF-u nie było jeszcze na świecie. I, co ważne, nie jest to głupia historia: sporo w niej refleksji, goryczy, niejednoznaczności... Czy to jednak arcydzieło? Także filmowe? Nie oceniam. Dla starego kinomana – arcydziełami są takie filmy, jak *Światła wielkiego miasta* Chaplina, jak *Siedmiu samurajów* Kurosawy, jak *Wesele Wajdy*. Ale wybitny i godny polecenia film SF Denis Villeneuve nakręcił na pewno!

Podobno reżyser zastanawia się nad filmową trylogią. Trzeci obraz oparty miałby być na *Mesjaszu Diuny*. Tej powieści już nie miałem okazji ani ochoty przeczytać (nawet od *Fundacji* odpadłem po którymś-tam tomie); wydaje mi się jednak, że dobrym pomysłem byłoby takie domknięcie (niczym w rozprawce: *Diuna. Początek – Diuna. Rozwinięcie – Diuna. Zakończenie*). Ja na ów film wybiorę się na pewno z wielką ciekawością i ochotą!

Nie zmienia to wszystko faktu, iż za najlepszy (i najoryginalniejszy) film SF Denisa Villeneuve'a uważam *Nowy początek* (któremu też poświęciłem recenzję tuż po premierze).

I jeszcze jedno. Dzielę się tu z Wami wrażeniami z najnowszej *Diuny*. Ale w gronie przyjaciół dłużej rozmawiałem o dwóch rodzimych produkcjach: *Kosie* (zasłużone Lwy i Orły!) oraz nowych *Samych swoich* (zaskakująco udany *prequel*!). To nie ocena. To wrażenia.

INFORMATOR

GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI



#398 • MARZEC 2024

UKAZUJE SIĘ OD 1987 ROKU

FANDOM

Urodziny członków

#Nie tylko barbarzyńcy – Ewa Bryniarska

INFORMACJE

Janusz Piszczek

Zapowiedzi wydawnicze

Artur Łukasiewicz

Filmowisko

Niusy

LITERATURA

Maja Grabowska

Triumf

PUBLICYSTYKA

Adam Cetnerowski

Spiel des Jahres – Top 10, sezon 4. Odcinek 23

Grzegorz Szczepaniak

Okruchy Ogana. Korespondencja 149

Karol Ginter

Perłki z lamusa

Michał Bleja

Daj spokój z Sandersonem!

Artur Łukasiewicz

Gdy w filmowej fantastyce... (cz. 4)

Tomasz Magulski

Natasha – a mogło być tak pięknie

Andrzej Prószyński

Półka z DVD

KOMIKS

Adam Mateja, Grzegorz Szczepaniak

Gdańsk 1917. Kryzys przysięgowy

GDAŃSKI KLUB FANTASTYKI

ADRES:

80-395 GDAŃSK

UL. OPOLSKA 2

STRONA: GKF.ORG.PL

FACEBOOK: GKF.ORG.PL/FB

DISCORD: GKF.ORG.PL/DISCORD

KONTO BANKOWE:

VOLKSWAGEN BANK

42 21 30 0004 2001 0671 8241 0001

KRS: 0000098018

„INFORMATOR GKF”

ISSN 1505-8476

WYDAWNICTWO BEZPŁATNE

NAKŁAD 120

REDAKCJA:

JAN PLATA-PRZECHELEWSKI

GRZEGORZ SZCZEPANIAK

MARCIN SZKLARSKI

MICHAŁ SZKLARSKI

JAROSŁAW S. KOSIOREK (YARKOS)

ARTUR ŁUKASIEWICZ

STAŁA WSPÓŁPRACA:

ADAM CETNEROWSKI

JANUSZ PISZCZEK

ANDRZEJ PRÓSZYŃSKI

TOMASZ MAGULSKI

ALEKSANDRA MAŁAJ

ADAM MATEJA

MARTA KARBOWSKA

DAMIAN FILIPKOWSKI

E-MAIL:

INFORMATOR@GKF.ORG.PL

OKŁADKA:

JAROSŁAW S. KOSIOREK (YARKOS)

DRUK:

PRINT GROUP SP. Z O.O.

HTTP://PRINTGROUP.PL

Teksty publikowane w „Informatorze” odzwierciedlają przekonania autorów
i nie zawsze pokrywają się z poglądami redakcji.

URODZINY

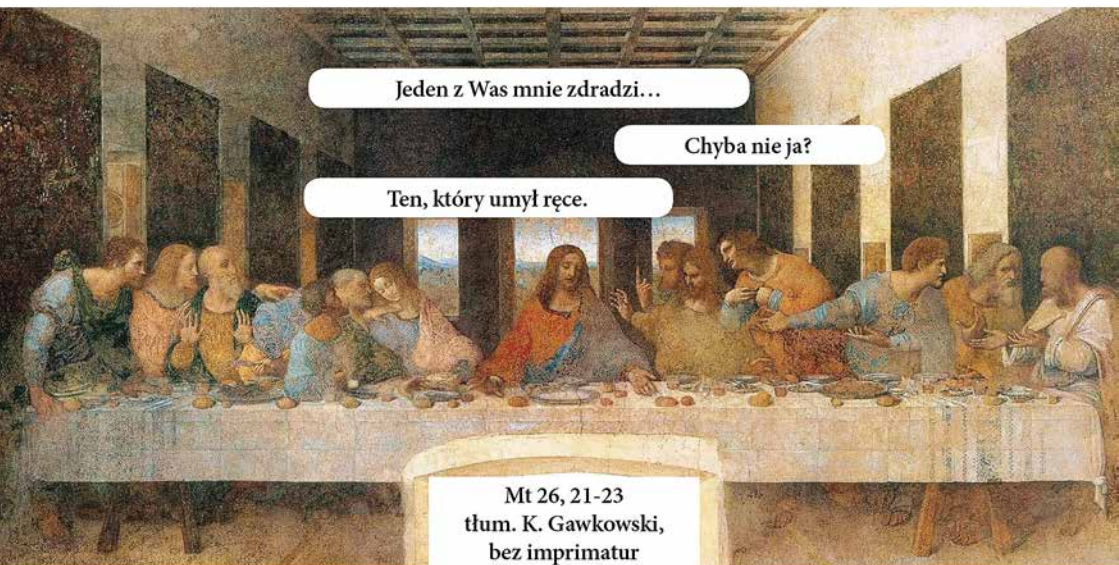
Drodzy kwietniowi Urodzeńcy!

Przyjmijcie najfantastyczniejsze
życzenia urodzinowe – Wam też,
oraz wszystkim Członkom GKF-u
i Czytelnikom „Informatora”,
składamy już w pełni wiosenne
życzenia Wielkanocne!

Redakcja INFO i Zarząd GKF

KWIECIEŃ

2	Katarzyna Styczeń-Szklarska	16	Krzysztof Blin
6	Natalia Czach	18	Artur Karwacki
7	Wojciech Dowgiałło	20	Piotr Rozenfeld
10	Michał Błazejewski	24	Joanna Szwankowska-Rozenfeld
	Mieczysław Sierociński	28	Robert Kotlarek



collage by Grzegorz Szczepaniak

6 kwietnia (sobota)
Dom Kultury PSM „Przymorze”
(Gdańsk, ul. Śląska 66 b)



GDAŃSKI
KLUB
FANTASTYKI



Dom
Kultury
PSM PRZYMORZE



Dzień z fantastyką



PROGRAM

13:00 Otwarcie

13:15 Spotkanie z **Elżbietą Żukowską**, znawczynią literatury fantasy i wątków słowiańskich w fantastyce, autorką książki *Mitologie* **Andrzeja Sapkowskiego**

14:15 Prezentacja nowych pomieszczeń Gdańskiego Klubu Fantastyki

15:00 **Wojtek Sedeńko** poleca dobrą fantastykę spod znaku SF i fantasy

16:00 **Przemysław Rudź**, kompozytor i wykonawca, popularyzator nauki, opowie o „nauce i kosmosie w muzyce Vangelisa”

17:00 **Jan Płata-Przechlewski** i **Grzegorz Szczepaniak** opowiedzą o „Informatorze GKF”, jako że już w maju ukaże się 400. numer tego periodyku

18:00 Zamknięcie



STALKER BOOKS – esef.com.pl

#NIE TYLKO BARBARZYŃCY

EWA BRYNIARSKA

Czy mogłabyś powiedzieć coś o sobie? Kim jesteś, co robisz?

Nazywam się Ewa Bryniarska. Zajmuje się fantastyką w sposób hobbystyczny i zawodowy. Jest to w zasadzie mój świat, świat fantastyki, różnych uniwersów – tych bardziej znanych, tych mniej znanych oraz innych, nowych - w mojej głowie. To jest w zasadzie mój świat. Jestem kostiumografką, prelegentką, prowadzę również warsztaty z różnych fantastycznych dziedzin.

Udzielasz się w różnych fandomach (cosplay, larp, rpg i wiele więcej). Jak się zaczęła Twoja przygoda z szeroko rozumianym fandomem?

Pierwszą moją książką, którą wykradłam z ręki mego kolegi z klasy, był *Conan Barbarzyńca*. I to była taka misja quest, mój pierwszy larpowy epizod w moim życiu. Gdzie trzeba było zagrać, a tym wszystkim chłopakom później powiedzieć, że ja to przeczytałam. Oni nie wierzyli, że dziewczyna może czytać taką literaturę. To było jakoś w czwartej klasie albo na początku piątej; potem, parę lat później, w fandomie znalazłam się dzięki RPG-owi *Kryształy Czasu*. Po nich przyszedł *Warhammer*, a potem jeszcze DD-ki. We Wrocławiu, bo jestem z urodzenia wrocławianką, była Szadериada. Tam jest początek „mojego fandomu” jako uczestniczki. Później przeprowadziłam się do Legnicy. Tam zaczęliśmy robić konwenty. Stawialiśmy stowarzyszenie Gladius. Wszystko się kręciło wokół tych pierwszych erpegów, potem też troszeczkę bitewniaków. Wspominam komiksy, jakie przechodziły z rąk do rąk jeszcze po angielsku czy opowiadania w „Fantastyce”. Wspominam podróż do Warszawy, by skserować podręcznik do *Warhammera*.

Kto był (albo jest) dla Ciebie inspiracją w tej całej Twojej drodze do fascynacji fantastyką?



Ewa Bryniarska

To bardzo trudne pytanie, dlatego że tych ludzi przez całe życie spotkałam bardzo dużo. Wspominam spotkanie ze Stanisławem Lemem. Zainspirowało mnie to do jeszcze większej fascynacji fantastyką oraz nim. Fascynacja fantastyką, której nie trzeba się wstydzić, oznacza to, że możemy iść pograć, napisać opowiadanie lub fantazjować w sposób dość realny. To na pewno było spotkanie, które wywarło na mnie dość duże wrażenie, szczególnie że Lem był precudownym człowiekiem. Bardzo wspaniałym rozmówcą: nigdy nie traktował nikogo z góry – zaś to, co mówił i jak mówił, było bardzo inspirujące. Później spotkałam wielu ludzi, których tam nazwiska nie są pisane z dużych, grubych liter – jednak nie mniej zasłużonych w fandomie. Mogłabym tutaj całą paletę tych nazwisk wymienić. To są ludzie, którzy pracują gdzieś przy Pyrkonie. To są też

ludzie, którzy udzielają się literacko. Nie chciała-bym wymieniać nikogo jakoś tak szczególnie, bo wszyscy są w równym stopniu dla mnie kimś wyjątkowym. No, może moja drużyna RPG! Ostatnio dużą inspiracją dla mnie jest Robert Wegner, który napisał świetny cykl, który – jak uważam – jest nadal niedoceniany. Jest to światowy poziom, jeśli chodzi o literaturę fantastyczną.

A jakie są początki tej Twojej działalności w fandomie?

To na pewno jest Szedariada i inne konwenty po południowej stronie Polski. To są też takie nurty, które są nowszymi nurtami, związanymi z tworzeniem kostiumów – czyli te wszystkie cosplayowe. Związane też z moją pracą; ale nie tylko kostiumami – lecz także z ludźmi, z ich osobowościami, charakterami. Wrocław to jest moje takie miejsce, taka kolebka wszystkiego. I to jeszcze w czasach takich dość dzikich. Bo umówmy się: żeby pojechać na konwent – to na przykład musiałam przeprowadzić kilka rozmów z rodzicami kumpli. O tym, że to nie jesteśmy jakąś tam grupą satanistów czy jakichś innych „kultystów”. Szczerze mówiąc – to były naprawdę takie czasy, kiedy trzeba było troszkę młotem wywalać drzwi, żeby móc skorzystać z tego całego piękna. Znaleźienia się w przestrzeni, gdzie takich wariatów jak ty – jest więcej.

Nazwałaś to takimi dzikimi czasami; ale czy to nie jest tak, że po prostu tego jeszcze wtedy nie było w mainstreamie? To jeszcze nie było tak powszechne, więc niestety były potrzebne w jakiś sposób te rozmowy, gdyż ludzie „kiedy czegoś nie znają, to tego się boją”?

Tak, dlatego też one były pod tym względem również fascynujące. Jestem w ogóle wielką entuzjastką pionierstwa wszelakiego. Od pionierstwa takiego codziennego, pokonywania własnych granic. Myśmy wtedy robili dość dużo rzeczy po omacku. Nie było żadnej kalki, że coś się robiło jak na Zachodzie, bo te rzeczy przechodziły przez tę żelazną kurtynę w minimalnym stopniu – więc musieliśmy na bieżąco improvizować i rozwiązywać rozmaite problemy, jak

choćby lokalowe. W ogóle, na przykład, nie było Internetu. I to jest fakt! Więc jak zaprosić ludzi na konwent, żeby oni wiedzieli, kiedy i gdzie – i przyjechali? Proste, prozaiczne rzeczy, z którymi młodzi ludzie musieli sobie poradzić, wymyślić i skutecznie przeprowadzić, żeby zorganizować fajną imprezę.

Przybliż nam swoją działalność w takich lokalnych miejscach, gdzie się udzielasz oraz opisz swoją działalność na poziomie ogólnokrajowym.

Najmniejszą taką kolebką, gdzie działałam, to (oprócz oczywiście mojego ukochanego Gladiusa – Legnickiego Stowarzyszenia Fantastyki) jest Gminny Ośrodek w Miłkowicach (w miejscowości, w której mieszkam), gdzie prowadzę na przykład RPG dla dzieciaków. My skaczymy po lekturach – i to jest RPG w lekturach dla dzieci. Bardzo polecam w ogóle coś takiego zrobić dzieciakom! Bo one generalnie przez te lektury przechodzą jak przez mękę pańską. Jednak w momencie, kiedy włożymy ich jako bohaterów do danej książki – to bardzo szybko odnajdują zupełnie dla nich naturalne wartości i idą po tym; to jest bardzo fajny zabieg wciągnięcia ich w te historie. Jeśli chodzi zaś o działalność krajową – udzielam się na Festiwalu Komiksu i Gier w Łodzi, na Krakowskich Targach Książki czy Pyrkonie. 21 kwietnia, na Zamku Grodziec, będziemy robić imprezę Tolkienowską. Zapraszam!

A co jest w takim razie, Twym subiektywnym zdaniem, największym Twoim osiągnięciem w tej całej mozaice rzeczy, które robisz i które mogłabyś bardzo ładnie sobie wpisać w swoje CV?

Rzecz, która najtrudniejsza jest i wydaje mi się być moim sukcesem, bo która nie jest taka łatwa – to jest połączenie posiadania rodziny i pójście za sobą (będąc jednocześnie kobietą posiadającą dzieci). Były momenty, kiedy trzeba było wybrać taką ścieżkę, żeby ani jedno, ani drugie nie ucierpiało. To było trudne. Uważam, że dzieciaki mam spoko, że moje bąbelki są fajne – a jednocześnie nie przeszkodziło mi to w mojej

realizacji. Trudno dziś pogodzić pracę zawodową, hobby i przestrzeń rodzinną.

Z tego wszystkiego, co robisz co sprawia Ci największą radość?

Kreowanie, projekcja rzeczy, które mogą potem stworzyć materialnie. Drugim bogactwem jest spotkanie ludzi, nawet tych negatywnych. Wnoszą oni bowiem różnorodność do mojego świata. Bo nie ma złych pedeków – tak uważam.

A jak, Twoim zdaniem, zmieniał się fandom na przestrzeni lat z Twojej perspektywy?

Inaczej to wyglądało w latach dziewięćdziesiątych, inaczej na przestrzeni przełomu wieków, inaczej wygląda teraz. Te zmiany są bardzo dynamiczne. Z małego potencjału urodziło się coś wielkiego. Przez te 30 lat z małych grup utworzyło się coś, co ma już mocno ugruntowaną pozycję w kulturze. Jak zmieniał się fandom? Na początku to było raczej takie skromne, zachowawcze. Też wiązało się z tym, że fani byli traktowani trochę jak tacy trochę gorsi intelektualiści, jakies piwniczaki, którzy siedzą i grają w *Magię i Miecz* – a dzisiaj jest to całkiem dochodowe. Można na tym zarobić, czy z tego żyć.

A czy zauważyłaś jakieś zmiany roli kobiety w fandomie na przestrzeni tych właśnie lat?

Ogromną – to jest turbo temat, taki że można by o tym rozmawiać bardzo długo. Na początku to trochę to były takie – przepraszam dziewczyny, wybaczenie – paprotki. To znaczy najczęściej dziewczyny przychodziły ze swoim facetem, ze swoim chłopakiem, bo on był zainteresowany bitewnikami albo *Warhammerem* czy komiksem, a one wraz z nimi. Nie mówię, że wszystkie oczywiście – ale znakomita większość dziewczyn była bardziej na doklejkę. Teraz znam dziewczyny, które piszą linie dialogowe do gier, w które później gramy. Piszą scenariusze, są w cosplayu na równym stopniu, są to mistrzynie gry, graczy. Konglomerat związany z fantastyką opiera się też na czysto kobiecych gałęziach. Pozycja dziewczyny, kobiety w fantastyce, w literaturze też się zmieniła. Minęła seksualizacja – i, mam nadzieję, nie powróci.

A jaki jest, jeżeli możesz oczywiście wybrać, taki Twój najbardziej ulubiony konwent?

No, to jest trudne pytanie, bo ja lubię takie szkolne, małe konwenciki. Te, które mają swój klimat i tam praktycznie w pierwszą godzinę znasz już



wszystkich uczestników. Ale lubię też duże festiwale, które już właściwie nie są konwentami, tylko raczej właśnie festiwalami. Lubię to morze ludzi, bo ona mi daje taką perspektywę patrzenia, że tak wiele osób jest zainteresowanych tą warstwą, tą przestrzenią, tą fantastyką. A mieści się w tym i SF, i Świat Mroku i ciepłe, nieskomplikowane fantasy. Podoba mi się ta popularność. Ona powoduje, że mam taką refleksję, że oto ludzie z ponadprzeciętną wyobraźnią korzystają z niej i lubią się w niej trochę potaplać. To jest znakomite!

A jakie kobiety są dla Ciebie inspiracją w tym, co robisz?

Jedną z takich moich ulubionych bohaterek jest Zofia Stryjeńska żyjąca w dwudziestoleciu międzywojennym. To była babka, którą można było wyciągnąć sprzed tych 100 lat, włożyć do obecnych czasów – i ona niewiele by się zmieniła. Zajmowała się mnóstwem różnych rzeczy. Była scenografką, pisarką, malarką, przedstawicielką art-deco, która musiała się mierzyć też ze swoimi czasami. Była ponadczasowa. Bardzo ją lubię. To jest taka moja kobieca inspiracja.

A skąd Twoje zamiłowanie do szycia i w jaki sposób rozrosło się aż do takich rozmiarów?

Moja mama ma mi od zawsze za złe i wypomina mi często z uśmiechem, że obciąłam jej frędzle z takiego obrusa z cepelii. One były kiedyś szczytem mody w głębokim PRL-u. Wykorzystałam je do małej spódniczki. I to chyba pamiętam najwcześniej, co wyszło z mojej głowy. Miałam może ze cztery lata. Moda, ale nie taka konwencjonalna, to jest taka moja druga miłość po RPG-ach. Bardzo lubię w niej grzebać. Te niuansiki w ubraniu, w ubiorze – one zdradzają bardzo wyraźnie osobowość nosiciela. To, jak się porusza w danym kostiumie, w kreacji; ale też w ubraniu takim codziennym. W jaki sposób człowiek manifestuje się przez to, co nosi – to dla mnie jest fascynujące.

Jesteś mocno związana z fandomem w działalności wokół rpgów, larpów, cosplayu. Zainteresowana też komiksem,



książkami. Czy coś jeszcze? Oczywiście nie wiemy – ale czemu tak mało? Czy masz jakieś zakusy na więcej?

Taka część związana z fantastyką oczywiście to moje podstawy – ale jest cała druga część związana z rekonstrukcją historyczną, w której gdzieś tam już jestem na obrzeżach i trochę odpływam od tego, co nadal jest bliskie. W dalszym ciągu prowadzę „Bitwę pod Legnicą” – i tam krzyczę na tych biednych rycerzy, a oni muszą robić to, co im każę. I to też jest fajne – to, że jest jakiś element tworzenia, który jest sympatyczny dla mnie, ale już bardziej sentymentalnie. To również jest muzyka, zamiłowanie do przyrody. W ramach projektu będziemy tworzyć miejsca lęgowe dla ptaków i będziemy wieszać na drzewach niemal 100 budek lęgowych dla różnych gatunków; ale każda budka będzie pomalowana przez jednego człowieka, to będzie budka tego człowieka. Taki mały projekcik na mojej wsi – i mnie to jara! Mieszkam wokół przyrody, więc ta przyroda na mnie wpływa w boski sposób. Bo to nie tylko ptaki, nie tylko drapieżne ptaki, nie tylko jakieś małe wszędobylskie zwierzęta, które gdzieś są przez cały czas, pod podszewką



roślin. Mam taką tradycję, już od kilkunastu lat, że w miejscu, gdzie mieszkam (efekty tego będą widzieć za chwilę, więc już nie mogę doczekać) kupuję 100–200 cebulek różnych krokusów i przebiśniegów. Zasadzam je przy różnych drogach. I później, wiosną, idę tą drogą, a one kwitną, mówią do mnie. Szukam w nich wytchnienia, natchnienia i energii.

Co Cię kręci w erpegach, larpach, cosplayu?

Właściwie wszystko na różnych amplitudach. Opowieść, fabuła, los postaci, że wybiera jakąś drogę, jaką drogę, dlaczego tę? A tak się dzieje historia związana z tą drogą. W larpach lubię patrzeć na poziom zaangażowania, teatralność, wczuwanie się w postać. Każdy ma jakiś archetyp i sprzedaje swoją osobowość plastycznie do danej postaci, którą odgrywa. I to jest bardzo fajne, bo to oznacza, że możemy spróbować kogoś innego w dość bezpieczny sposób. Tak jest w RPG-ach, że kreując jakąś postać, grając tą postacią – sprawiamy, że ona jest trochę nasza, a trochę nie nasza. Próbowanie w grze bycia kimś innym. Bo przecież nie mogę być w życiu i pilotem, i nurkiem, i lekarzem, prawnikiem i jeszcze kimś tam – ponieważ to jest nieosiągalne dla normalnego człowieka. A w grach – i owszem, jest! Ja się zakochałam w larpach dawno temu, ale to były jakiś tam chambery i one były na swój sposób też interesujące pod względem opowiadania oraz kreacji postaci. A jeśli chodzi o bitewniaki – to zakochałam się w tym, że w przeciwieństwie do rekonstrukcji, gdzie są inscenizacje kontrolowane, gdyż mamy ostrą, ciężką broń, więc musimy bawić

się bezpiecznie) w larpach mamy lateksiaki. Możesz po prostu z krzykiem na ustach robić Bravehearta, który leci i daje temu drugiemu w łeb. I on się będzie cieszył. To jest naprawdę fajne; to nie jest tak, że ta adrenalina zalewa mózg do pełna wraz z kortyzolem, ale nadal znakomite: P „Mam tę moc!” – nabiera nowego znaczenia.

Jak to jest być w jury Maskarady?

Bycie w jury Maskarady i innych konkursów związanych z cosplayem to przede wszystkim jest duża odpowiedzialność i bardzo duży przywilej. Odpowiedzialność, bo jednak musisz wyważyć koszty cosplayu (takie jak kostium, makiżaż), ale też play (teatralność, poukładanie sobie scenek). Do cosplayu trzeba mieć predyspozycje. Nie każdy jest na tyle śmiały, żeby to zrobić. Na tyle jest to dla mnie odpowiedzialność, żeby jednak nie zachłysnąć się tylko kostiumami, które kocham, ale również tę całą warstwę play – w taki sam sposób ocenić, jak tę drobiazgowość w przekazie, talent, zmaganie się ze sobą; i to jest wielkim przywilejem – patrzeć, jak to się dzieje, czasem u bardzo nieśmiałych istot. To, w jaki sposób różni ludzie z różnych środowisk, o różnych osobowościach, podchodzą do produkowania swojego stroju dla siebie, żeby się dobrze w nim czuli. Jak sobie radzą z różnymi trudnymi elementami, na przykład z proporcją ciała – kostiumu. Mamy bardzo dużo postaci mangowych, które mają zaburzone proporcje (och, ci graficy nie łaskawi!). Postacie, które mają za długie nogi, mają jakąś super talię albo za długie ręce – jak to ugryźć, budując kostium, budując strój. Żeby to wyglądało jak w tej mandze, w tym komiksie; ale żeby nie robić jakichś super platform, żeby nie robić sobie krzywdy związanej z jakimiś tam odchudzaniem, zmianą wektorową ciała. Jak zrobić, żeby mieć za długie ręce. Jak pociąć ten element, żeby ogólne wyraz był najbardziej spójny z tą postacią? A jednak też, żeby nie przedobrzyć i żeby gdzieś nie zrobić sobie krzywdy. To jest bardzo ciekawe dla mnie, jak ci młodzi ode mnie ludzie, czasami o całe pokolenie, radzą sobie z problemami postrzegania siebie. No, to też jest taki

moment, że stoisz przed lustrem, chcesz sobie zrobić tę nową skórę – ale twoje gabaryty są zupełnie inne niż te na refce. Podejmujesz decyzje, jak sobie z tym poradzić czy może jednak odpuścić. Gdzie jest granica: albo jak zrobić, albo gdzie stworzyć nową granicę, żeby to jednak dobrze wyglądało. To wymaga dużego szacunku, też ode mnie, jeżeli ktoś sobie nie poradził – i ja to muszę przekazać w bardzo rzeczowy, ale nie krzywdzący, sposób. Szanuję to, jak radzą sobie z problemami i jak cosplayerzy mierzą się sami ze sobą.

Wspomniałaś, że podczas ogłoszenia wyników czy werdyktów – bardzo dużo osób liczy się z Twoją opinią, bardzo dużo osób ufa Tobie, gdy chodzi o stroje, które tworzysz dla nich;

czy może wiesz, dlaczego?

To jest zawsze bardzo miłe. Trudniejsze są sytuacje, kiedy ktoś jest rozczarowany, że nie został doceniony. Wtedy rozmawiamy. Staram się wskazywać mocne, dobre elementy i rozwiązania stroju oraz mówię o tych mniej dopracowanych. Dużo daje mi doświadczenie współpracy z muzeami, grupami rekonstrukcyjnymi, teatrami. Moje podejście do stroju, do ubioru jest stosunkowo plastyczne. Myślę, że to jest też podejście takie indywidualne do każdego człowieka. Do jego potrzeb – np. w strojach larpowych to przede wszystkim jest kompatybilność stroju, jego mobilność. Na przykład w larpach nie możemy iść na skróty, ale odrobina pragmatyzmu jest potrzebna. Bo jeśli chodzisz, biegasz w ciuchach przez trzy dni w lesie w różną pogodę – to ciuchy muszą działać na twoją korzyść i one

muszą być po prostu do ciebie dobrze pasować; bo jeżeli będzie coś cię uwierało, a będzie ten głupi guzik przyszyty za ciasno/luźno – to po szóstej, po siódmej godzinie będzie twoją uwierającą Nemesis, nie wytrzymasz i go wyrwiesz. A jak go wyrwiesz, to będziesz bez spodni. To są drobiazgi, ale z nich składa się spokój i dobra gra.

Jakie stroje, grupy strojów, czy może jakieś konkretne elementy strojów sprawiają Tobie największą radość?

Najbardziej lubię robić potwory. Coś, co jest trochę nie z tej ziemi albo z tej ziemi – ale gdzieś mocno w mroku, pod skórą. Nie rysuję, więc muszę bardzo się dużo nagimnastykować, żeby wytłumaczyć, co ja chcę zrobić.

Jaki jest Twój ulubiony strój, w którym występowałaś albo czyjś strój, który Ci się najbardziej podoba?

Są dwie takie postacie. Pierwsza postać jest do larpa, to postać z *Warhammera* – i to jest Siostra Sigmara o imieniu Walpurga. Ona jest wykreowana na sposób szorstki. I to jest jej siła. Większość moich współgraczy nie lubiła rozmawiać z siostrą Walpurgą. Prawie wszyscy

się jej boją. Dużo sprawia mi to radochy. Druga postać to jest postać działająca w uniwersum *Wiedźmina* – szpieg, polityk, szuja – Erynia. Szalona postać; i ją też lubię, bo tam też musiałam wdrożyć takie rozwiązania, jakich jeszcze nie robiłam, konstrukcyjnie na kostiumie i na charakterze. Jeśli chodzi o postacie innych osób – to zrobić na mnie wrażenie Leszy, którego kiedyś widziałam na Pyrkonie ■

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

Rozmowy przeprowadzają:

Jaśmina „Dzas” Kotlarek – organizatorka konwentów oraz eventów, larpowiec, rpgowiec, komiksarz, 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 steamanalmanac.pl oraz dziejograf.pl



ADAM „CETI” CETNEROWSKI

SPIEL DES JAHRES – TOP 10, SEZON 4

ODC. 23 PICTURES (OBRAZKI)

Pictures

Autor: Christian Stöhr, Daniela Stöhr

Rok wydania: 2019

Liczba graczy: 3–5

Czas gry: 20–30 minut

Ranking BGG*: 1237

Rok nagrody: 2020

Obrázky do gra imprezowa* czerpiąca swoją inspirację z gier typu *Kalambury* czy *Dixit*. Podczas gry na stole wykłada się kilkanaście obrazków, a każdy z graczy zostaje losowo przydzielony do jednego z nich. Następnie musi podpowiedzieć innym graczom, który obrazek jest „jego”.

Robi to za pomocą różnych przyrządów – w każdej rundzie innych. Są to odpowiednio: sznurówki, kolorowe kostki, karty z piktogramami, klocki oraz patyki i kamyki. Dostajemy punkty, gdy odgadniemy kartę przeciwnika i gdy przeciwnicy

odgadną nasze obrazki. Więc liczy się spryt zarówno w tworzeniu podpowiedzi, jak też przy zgadywaniu na bazie podpowiedzi innych graczy.



Moja opinia

Gdy usłyszałem o tej grze – to bardzo chciałem w nią zagrać. Na jednym z Nordconów przysłałem grupę osób do kilku partii i... nie bawiliśmy się zbyt dobrze. Wydaje się, że gra jest zbyt przekombinowana. Czasami brakuje weny do dania podpowiedzi, czasami w ogóle nie nadajemy na tej samej częstotliwości. Ponadto podliczanie punktów jest powolne i żmudne, co jest dużym minusem w tego typu grach. To jest być może pierwszy zwycięzca Spiel des Jahres, którego nie mogę polecić ■

Słowniczek:

BGG – BoardGameGeek (boardgamegeek.com) – strona o grach planszowych z jedną z największych, jeśli nie największą, bazą danych gier planszowych; ponadto na stronie znajdują się bardzo aktywne fora dyskusyjne, rynek gier i wiele innych przydatnych materiałów. Niezbędny zasób prawdziwego fana gier planszowych. GKF też ma swój profil z listą gier w bibliotece: https://boardgamegeek.com/collection/user/GKF_

Gra imprezowa – gra z prostymi zasadami, krótkim czasem gry i często dużą liczbą graczy. Najlepsze gry imprezowe pozwalają dołączać / odchodzić w trakcie partii oraz sprawiają równą frajdę widzom i graczom. Przykłady: *Jenga*, *Jednym słowem*.

źródło: boardgamegeek.com

PRAWDZIWEJ MOCY DOWIEDZIECIE WYWIESZAJĄC BIAŁĄ FLAGĘ WOBEC IMPERIUM

collage jpp





JANUSZ PISZCZEK

ZAPOWIEDZI KWIETNIA

Mity skandynawskie (Myths of the Norsemen) – Roger Lancelyn Green

Data wydania: 3 kwietnia 2024 (wznowienie)

Wydawca: Zysk i S-ka

Mickey7 (Mickey7) – Edward Ashton

Data wydania: 3 kwietnia 2024

Wydawca: Zysk i S-ka

Wściek – Magdalena Salik

Data wydania: 4 kwietnia 2024

Wydawca: Powergraph

Dni krwi i światła gwiazd (Days of Blood and Starlight) – Laini Taylor

Data wydania: 8 kwietnia 2024

Wydawca: Moondrive

Rękopis Hopkinsa (The Hopkins Manuscript) – R.C. Sherriff

Data wydania: 9 kwietnia 2024

Wydawca: Rebis

Przybądź wraz z północą (Bring Me Your Midnight) – Rachel Griffin

Data wydania: 9 kwietnia 2024

Wydawca: Prószyński i S-ka

Tron Królowej Słońca (Trial of the Sun Queen) – Nisha J. Tuli

Data wydania: 10 kwietnia 2024

Wydawca: Uroboros

Księga Drzwi (The Book of Doors) – Gareth Brown

Data wydania: 10 kwietnia 2024

Wydawca: Uroboros

Dom pożądania (House of Hunger) – Alexis Henderson

Data wydania: 10 kwietnia 2024

Wydawca: Mova

Dom Płomienia i Cienia (House of Flame and Shadow) – Sarah J. Maas

Data wydania: 10 kwietnia 2024 (wznowienie)

Wydawca: Uroboros

Conan. Księga druga – Robert E. Howard

Data wydania: 10 kwietnia 2024

Wydawca: Vesper

Carmilla (Carmilla) – Joseph Sheridan Le Fanu

Data wydania: 10 kwietnia 2024 (wznowienie)

Wydawca: Uroboros

Później (Later) – Stephen King

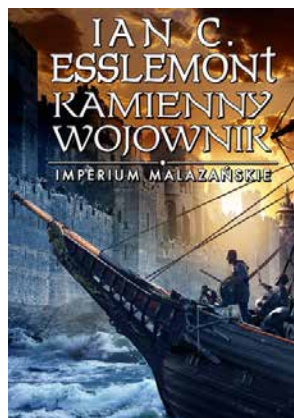
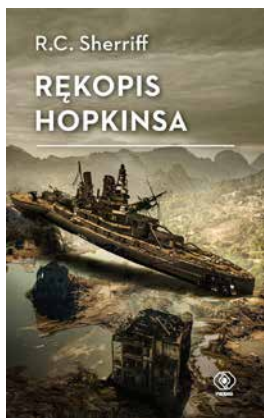
Data wydania: 10 kwietnia 2024 (wznowienie)

Wydawca: Albatros

Kamienny wojownik (Stonewielder) – Ian Cameron Esslemont

Data wydania: 12 kwietnia 2024

Wydawca: MAG



Epoka Legendy (Age of Legend) –**Michael J. Sullivan**

Data wydania: 12 kwietnia 2024

Wydawca: MAG

Cesarzowa Kości (The Bone Shard Emperor) – Andrea Stewart

Data wydania: 12 kwietnia 2024

Wydawca: Fabryka Słów

Gwiezdne łowy – Mags Green

Data wydania: 16 kwietnia 2024

Wydawca: Nowe Strony

Wyznania łgarza (Confessions of the Crap Artist) – Philip K. Dick

Data wydania: 16 kwietnia 2024

Wydawca: Rebis

Szepty ciemności – Andrzej Pupin

Data wydania: 19 kwietnia 2024

Wydawca: Fabryka Słów

Dusza Miecza (Soul of the Sword) –**Julie Kagawa**

Data wydania: 19 kwietnia 2024

Wydawca: Fabryka Słów

Powtórka (Replay) – Ken Grimwood

Data wydania: 23 kwietnia 2024 (wznowienie)

Wydawca: Rebis

Pomruki Burzy (The Gathering Storm) –**Robert Jordan, Brandon Sanderson**

Data wydania: 23 kwietnia 2024 (wznowienie)

Wydawca: Zysk i S-ka

Ludzie bez dusz – Danuta Psuty

Data wydania: 23 kwietnia 2024

Wydawca: Prószyński i S-ka

Mara Dyer. Tajemnica (The Unbecoming of Mara Dyer) – Michelle Hodkin

Data wydania: 24 kwietnia 2024

Wydawca: Insignis

Los pokonanych (Fate of the Fallen) – Kel Kade

Data wydania: 24 kwietnia 2024

Wydawca: Fabryka Słów

Furyborn. Zrodzona z furii (Furyborn) – Claire Legrand

Data wydania: 24 kwietnia 2024

Wydawca: OdyseYA

Drapieżcy (Prey) – Graham Masterton

Data wydania: 24 kwietnia 2024 (wznowienie)

Wydawca: Albatros

Czerwony świt (Red Rising) – Pierce Brown

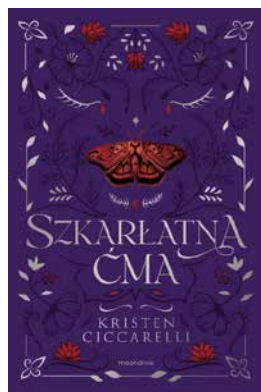
Data wydania: 24 kwietnia 2024 (wznowienie)

Wydawca: MAG

Harry Potter i Zakon Feniksa (Harry Potter and the Order of Phoenix) –**J. K. Rowling – 4 wersje okładek**

Data wydania: 24 kwietnia 2024 (wznowienie)

Wydawca: Media Rodzina



Szkarłatna ćma (The Crimson Moth) – Kristen Cicciarelli

Data wydania: 24 kwietnia

Wydawca: Moondrive

Świat Lodu (Ice World) – B.V. Larson

Data wydania: 25 kwietnia 2024

Wydawca: Drageus

Billy Summers (Billy Summers) – Stephen King

Data wydania: 25 kwietnia 2024 (wznowienie)

Wydawca: Prószyński i S-ka

Luna to surowa pani (The Moon Is a Harsh Mistress) – Robert A. Heinlein

Data wydania: 26 kwietnia 2024 (wznowienie)

Wydawca: MAG

Diabeł zabierze was do domu (The Devil Takes You Home) – Gabino Iglesias

Data wydania: 26 kwietnia 2024

Wydawca: MAG

Star Wars. Wielka Republika.

Encyklopedia postaci (Star Wars. The High Republic Character Encyclopedia) – Amy Richau & Megan Crouse

Data wydania: 26 kwietnia 2024

Wydawca: Olesiejuk

Złowieszczy Dar (This Vicious Grace) – Emily Thiede

Data wydania: 30 kwietnia 2024

Wydawca: Zysk i S-ka

Szpony mocy (Talons of Power) – Tui Suterland

Data wydania: 30 kwietnia 2024

Wydawca: MAG

Żywe trupy (The Living Dead) –

George A. Romero & Daniel Kraus

Data wydania: 30 kwietnia 2024

Wydawca: Zysk i S-ka

Leia. Princess of Alderaan (Leia.

Princess of Alderaan) – Claudia Gray

Data wydania: kwiecień 2024

Wydawca: Olesiejuk

Smoki i demony (Dragons and Demons) – Kel Kade

Data wydania: kwiecień 2024 (raczej ukaże się w maju)

Wydawca: Fabryka Słów

Tempest Runner (Tempest Runner) – Cavan Scott

Data wydania: kwiecień 2024

Wydawca: Olesiejuk

Labirynt Światów (Łabirynt mirow) – Jewgienij Gulakowski

Data wydania: kwiecień 2024

Wydawca: Stalker Books

Pierwsze lądowanie. Antologia – Red. Wojtek Sedeńko

Data wydania: kwiecień 2024

Wydawca: Stalker Books

BUDOWALIŚMY CPK,
INTELA, ATOM, PORT, RURĘ
I INNĄ INFRASTRUKTURĘ,
BUDOWALIŚMY,
AŻ NIE ZBUDOWALIŚMY...
HURRA!!!

nowe Kiwaczka
Przygody



OGAN • YARKOS

ARTUR ŁUKASIEWICZ

Z racji dość napiętego harmonogramu i paru życiowych zamieszkań w życiu – dzisiejsze Filmowisko będzie nieco krótsze i bez dodatkowych fajerwerków. Diuna okazała się być niestety dla mnie Pimkowska w stylu (czyli zachwycała, bo po prostu zachwyca!); ale wersja Lyncha, co by o niej nie mówić, jest bardziej Herbertowska. Moim zdaniem. Biała odwaga czy Strefa interesów – to były filmy, które przynajmniej w tym roku na jakiś czas zapamiętam. A Strefę interesów, jeśli kiedykolwiek wyjdzie – to sobie zakupię DVD; ale jakoś nie podejrzewam, by do tego doszło. Jeśli na czymś zawieszę oko – zaznaczyłem to w opisach... Miłego oglądania!

- 28 marca

Ronja the Robber's Daughter / sezon 1, część pierwsza / Netflix

Oparte na powieści Astrid Lingren. Opowieść o przygodach walecznej i ciekawej świata córki rozbójnika w średniowiecznej Skandynawii. Odkrywa ona tajemniczy las, w którym dzieje się wiele dziwnych rzeczy i gdzie mieszkają magiczne stworzenia. Zwiastun na razie pokazuje ładne zdjęcia.

- 3 kwietnia

American Horror Story / sezon 12 / Disney+

Część druga dwunastego sezonu antologicznego serialu horroru i grozy pod wspólnym tytułem *Oczekiwanie*. Tym obraz zabiera nas do rodziny hollywoodzkiej gwiazdy, która bardzo chce mieć potomka.

- 5 kwietnia

Omen: Początek / kino

Horror, oczywiście. Kiedy młoda Amerykanka zostaje wysłana do Rzymu, aby rozpocząć życie w służbie Kościoła – napotyka ciemność, która zmusza ją do kwestionowania własnej wiary oraz odkrywa przerażający spisek, który ma na celu doprowadzenie do narodzin wcielonego zła. Aż się boję... Czuć Żółtą Maliną i totalnym krindżem. Bo jeśli za horror bierze się Disney (co prawda rękami 20th Century, ale to jednak Disney) – spodziewajmy się co najwyżej... No dobra, nie kończę.

Pogromcy duchów. Imperium Lodu / kino

Jeśli coś jakoś tam pykło – to czemu nie zarobić więcej dudków na tym samym. Mamy więc „kontynuację” filmu poprzedniego w tej samej praktycznie obsadzie, z dodatkowym udziałem aktorów znanych z klasycznej wersji z lat osiemdziesiątych. Wracamy także do Nowego Jorku. Ze zwiastuna wiemy właściwie już wszystko. Oto znalezienie tajemniczej kuli powoduje, że wszelkie duchy zostają podporządkowane jednej złowieszczej sile po to, by skuć Nowy Jork lodem. Cytując klasyka Wyleżałka „O, ja, Cierpię Dolne!”; więc ja, parafrazując Becketta, „poczekam na Strima...”.

Parasyte: The Grey / sezon 1 / Netflix

Południowokoreańska produkcja. Pewnego dnia wprost z nieba spadają na ziemię tajemnicze stworzonka, które atakują ludzi, mutują ich i przejmują nad nimi kontrolę – tworząc wspólną grupę, starającą się przejąć całkowitą władzę nad światem. Cóż mogę napisać: od czasu *The*

Thing alergicznie reaguję na wszelkie zmiany kształtów ludzkich. Nie lubię; ale nie widzę przeszkód, by ktoś lubił – więc proszę bardzo.

Star Trek: Discovery / sezon 5 / premiera na SkyShowtime!

Serial wreszcie wraca do „macierzy”, do właściwej platformy streamingowej. Wcześniejsze sezony prezentowane były gdzie indziej z tego powodu, że SkyShowtime jeszcze wtedy u nas nie istniała! W piątym i ostatnim sezonie kapitan Michael Burnham i załoga U.S.S. Discovery odkrywają tajemnicę, która wyśle ich w epicką przygodę przez galaktykę, w celu odnalezienia starożytnej mocy. Ale za nimi, niczym Szpieg z Krainy Deszczowców, kroczy Zło – chcące im przeszkodzić za wszelką cenę.

- 10 kwietnia

Chuck / sezon 3B, premiera w USA; u nas Syfy, jeśli już – ale kiedy? na dziś nie wiadomo!

Dokończenie, przerwane strajkiem scenarzystów, sezonu trzeciego o ukochanej morderczej lalce z rzeźnickim nożem.

- 11 kwietnia

Fallout / sezon 1 / Prime Video

Ukochana przez wielu seria postapokaliptycznych gier RPG doczekała się własnej adaptacji serialowej. Akcja rozgrywa się w przyszłości – w Los Angeles po wojnie nuklearnej. Przypomina nieco retro-futurystyczny świat inspirowany latami 50. ubiegłego wieku. Oparty będzie jednak na samodzielnej, niepowiązanej z grą, historii – o której na razie nawet wróbelki Bezosa nie ćwierkają. Trzeba się więc uzbroić w cierpliwość i poczekać. No cóż... Jak to zwykle u nas: jeden rebe powie tak, drugi – nie; czyli odbiorcy podzielą się na tych, co grali i będą wkurzeni, bo „coś tam, coś tam” oraz na tych, którzy nie grali i będą zachwyceni. Norma.

- 12 kwietnia

Cywil War / kino

Zespół dziennikarzy podróżuje po ogarniętych wojną domową Stanach Zjednoczonych. Dziś akurat widziałem pierwszy zwiastun w kinie – i przyznam, że więcej już wiem, niż zostało pokazane. Z racji tego, że w USA odbyły się już pokazy prasowe tego filmu i krytyka raczej chwali, zwłaszcza Kirsten Dunst w doskonale sportretowanej roli reporterki wojennej. Są nawet delikatne sugestie, że mamy do czynienia z nowym *Czasem Apokalipsy*; a przynajmniej filmem o takiej wadze i pewnym kandydacie do kilku Oscarów w przyszłym roku. W każdym razie – ja idę na pewno.

- 19 kwietnia

Abigail / film / kino

Horror. Grupa porywaczy porywa dziewczynę o imieniu Abigail. Jest ona córką jednego z najważniejszych bossów podziemia. Żądają za nią 50 milionów dolarów okupu. Ale przy okazji dostają znacznie więcej, niż chcieli, gdyż Abigail jest... Pomysł ciekawy, bo trochę inny od standardowego dzieła o potworach i nawiedzonych osobach; ale mnie wystarczy codziennych horrorów na pocztę, więc podziękuję. Ale Wam – życzę smacznego.

Rebel Moon Part 2: The Scargiver / film / Netflix

No cóż, pierwszej części do tej pory w całości nie obejrzałem. Klisza goni kliszę. Mamy tu *Siedmiu samurajów*, *Gwiezdne wojny*, elementy kina samurajskiego, może coś jeszcze – ale na razie nie wiem. Może w te święta skończy. Zapewne ta część druga zajmie się sama obroną rolników na planecie; chyba że jest coś, o czym jeszcze nie wiem. I na to wydano tak wiele duków? Strata pieniędzy, a szkoda...

• 24 kwietnia

Nagroda na dzień dobry / sezon 2 / Apple TV+

Znakomity, sympatyczny (a zarazem dający mocno do myślenia) serial o automacie, który za drobną opłatą zmienia ludzkie życie – a zwłaszcza pewnego prowincjonalnego nauczyciela. Bardzo warte uwagi.

• 25 kwietnia

Them: The Scare / sezon 2 / Prime Video

Serial antologiczny. Drugi sezon *Them* rozgrywa się w latach 90. i śledzi losy pani detektyw z wydziału zabójstw LAPD, która prowadzi śledztwo w sprawie makabrycznego morderstwa przybranego rodzica. Serial sposobem opowiadania i charakterem ma przypominać *American Horror Story* i ma dotyczyć problemu stosunków międzyrasowych.

• 26 kwietnia

Niepokalana / film / kino

Horror. Tajemny klasztor. Eksperymenty genetyczne, sztuczne zapłodnienie czy coś podobnego, Szatan, Bóg, siostry zakonne. Ja wiem? Takie sobie... Ale zapraszam.

Władca Mroku / film / kino

Też horror. Kobieta pastor, która właśnie rozpoczęła pracę w nowej parafii, musi zmierzyć się z mrocznym sekretem skrywającym się w parafialnej wiosce – a także uratować własną córkę przed niechybną zagładą. Czyli raczej nic nowego; choć zwiastun zwiastuje przynajmniej ładne zdjęcia...

BAZYLKI – CZYLI TO I OWO NA FILMOWO (WERSJA SKROMNA)

Jako że od paru tygodni korzystam z bezpłatnej aplikacji pozwalającej mi na swobodne oglądanie czeskiej telewizji – natrafiłem dzięki niej na kilka ciekawych informacji i postanowiłem się nimi podzielić.

• 3 marca

Tego dnia miał premierę pierwszy odcinek czeskiej – komediowej, i to w klasycznym czeskim stylu (niby na poważnie, ale gęba sama się wykrzywia od ucha do ucha) – wersji *Archiwum X*. Rzecz dzieje się w latach 80. i opowiada o losach Instytutu Zjawisk Paranormalnych – bliżej niesprecyzowanej „utajnionej” jednostki zbliżonej do służ specjalnych, ale nie za bardzo lubiącej się z oficjalną czeską bezpieką. Główny bohater David to były „bezpiecznik”, który jednak zrezygnował ze służby i – choć ma badać – to „mu się nie chce”. Woli na przykład pod

pozorem szukania satanistycznych tekstów w płytach zachodnich wykonawców – po prostu napawać się dobrym rockiem. Los jednak sprawia, że zostaje mu przydzielony nowicjusz Wojta – dopiero co upieczony inżynier ze specjalizacją hipnotyczną, który jest tak pełen zapału do pracy, że zaczyna burzyć ów spokojny i uporządkowany świat. W każdym odcinku kilkuniosobowy, mocno oryginalny, zespół naukowców musi rozwiązać tajemniczą sprawę, która ma oczywiście zarówno czysto paranormalny charakter – jednak podlana jest purenonsensowym komunistycznym sosem.

Na tę chwilę pokazano trzy odcinki – i ja tykam to jak młody pelikan. Wada (a może zaleta) tego serialu: jest po czesku, więc choć to może „śmieszny” z naszego punktu widzenia (słyszania?) język – jednak łatwo złapać sens całości. Można też sobie włączyć napisy (oczywiście po czesku, ale to też mocno pomaga). Tytuł ośmioodcinkowego serialu: *To se vysvětlí, soudruzi!* (*To się, towarzysze, wyjaśni!*).

Mała uwaga: jeśli chcecie oglądać ten serial z odtworzenia – musicie też włączyć VPN na Czechy. Jedyna możliwość bez użycia tego – to bezpośrednia transmisja, czyli oglądanie na żywo. Uwaga, napisy działają jedynie w wersji stacjonarnej aplikacji: w telewizorze albo na kompie. I oczywiście z włączonym VPN.

- 9 marca

Rozdano Czeskie Lwy – odpowiednik tamtejszych Oscarów. Jednym z filmów nominowanych (jak też zdobywców) praktycznie wszystkich nagród „technicznych” oraz Nagrody Publiczności był film *Bod obnovy* – utrzymany w nieco Dickowskim stylu film o czasach, w których każda osoba, która „zginie przypadkową śmiercią”, ma prawo do swojej kopii, którą należy co 48 godzin uaktualniać w tytułowym *Punkcie przywracania*. Film, dla chcących go zobaczyć, jest do „obejrzenia” powiedzmy „nieoficjalnie” – gdyż, mimo że film miał premierę jesienią ubiegłego roku, w Polsce nie wylądował nawet na najsłabszym serwisie streamingowym. A wart jest zobaczenia! Dosłownie zapiera dech w piersiach kreacja „nowej Pragi” z (przymiłowującymi figury niemożliwe!) smukłymi wieżowcami. A i film sam w sobie nie jest głupi. Tak więc polecam.

- 5 kwietnia

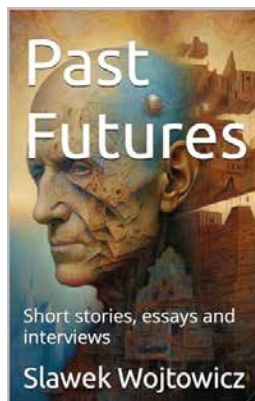
Czerwone maki / film polski / kino

Teraz napiszę całkiem serio. To może być pierwszy współcześnie zrobiony przez Polaków film wojenny, który (mam taką nadzieję) obejrzę bez żenady i facepalmu w kinie. Zapowiada się zacnie. W chwili, kiedy to czytacie, zapewne możecie to już sprawdzić sami; ale kiedy to piszę, owo chwalenie wycieka nieoficjalnie z pokazów prasowych, które już miały miejsce – wciąż jednak obowiązuje jeszcze embargo recenzenckie. Mam do tego filmu stosunek trochę osobisty. Byłem na cmentarzu w Monte Cassino – i wiem, że jeden z przodków drugiego męża mojej babci ma tam swoją mogiłę. Niestety, miałem zbyt mało czasu, grobów zaś jest tam tak wiele.

A, bo kazali zaznaczyć:

Informacje czerpałem z *IMDB*, *Filmweb*, *Metacritic*, *Kinoinfo*, *Mediakrytyk* i kilku czeskich portali, których nazw nie pamiętam oraz informacji własnych i zasłyszanych tu i ówdzie.

NOWA KSIĄŻKA NASZEGO AMERYKAŃSKIEGO REZYDENTA



Dzięki Maćkowi Rokickiemu dowiedziałem się, że znany najstarszym członkom GKF-u oraz zapewne nielicznym polskim fanom z kilkudziesięcioletnim stażem Sławomir Wójtowicz wydał (po angielsku, podpisując się jako Sławek Wojtowicz) książkę pt. *Past Future*, na którą złożyły się jego wywiady, eseje oraz krótkie opowiadania. Teksty te są związane przede wszystkim z jego fantastyczną pasją i w większości były opublikowane na łamach giekaefowskich fanzinów (głównie „Collapsa” i „Czerwonego Karła” – po polsku, a także w anglojęzycznym numerze „CzeKa”). We wstępie Sławek podkreśla, jak ważna była dla niego (kiedy mieszkał jeszcze w komunistycznej Polsce) fantastyka oraz członkostwo w GKF-ie, a także przyjaźń z Krzysztofem Papierkowskim, któremu ten tom zadedykował. Nie jest to pierwsza amerykańska publikacja Sławka; ale bodajże pierwsza, w której tak dobitnie daje świadectwo swego przywiązania do gdańskich i giekaefowskich korzeni.

grzeszcz

MIŚ W MALINACH

Niskobudżetowy horror Rhysa Frake-Waterfielda *Puchatek: Krew i miód* rozbił bank Złotych Malin: te kinowe antynagrody otrzymał w pięciu kategoriach – innymi słowy „zwyńczył” w każdej, w jakiej był nominowany.

jpp

Z SIŁĄ BOMBY ATOMOWEJ

Oppenheimer Christophera Nolana z 11 oscarowych nominacji wygrał w siedmiu kategoriach: najlepszy film, najlepsza reżyseria, najlepsza pierwszoplanowa oraz drugoplanowa rola męska, najlepsze zdjęcia, najlepszy montaż, najlepsza muzyka. Z kolei Emma Stone zdobyła – drugiego w swej karierze – Oscara za najlepszą rolę kobiecą w *Biednych istotach* Yórgosa Lántimosa; pozostałe statuetki dla tej produkcji to: najlepsza charakteryzacja, najlepsze kostiumy, najlepsza scenografia.

jpp

ZNOWU MISTRZOWIE W LUZINIE

Oryginalne dzieła mistrzów (takich jak Chagall, Toulouse-Lautrec, Renoir, Picasso, Dali, Rembrandt, Starowieyski, Olbiński, Chodowiecki, Beksiński, Dürer) oglądać można w luzińskim Gminnym Ośrodku Kultury podczas trwającej wystawy „La Famme: kobieta w oryginalnej sztuce mistrzów”.

wg: nadmorski24.pl

WYSTAWA I GRA JAKUBA RÓŻAŁSKIEGO UNIWERSUM 1920+

Jakub Różalski (Mr. Werewolf) to niezależny artysta, ilustrator i bazarz. Szerzej znany jako kreator, stworzonego od 2014 roku, alternatywnego świata 1920+ (*Scythe*, *Iron Harvest* czy *Expeditions*), gdzie Tesla konstruuje pierwszą maszynę kroczącą, zaś Rasputin przejmuje władzę w Rosji – a także z mrocznych, sugestywnych i poruszających wyobraźnię obrazów w klimacie fantasy. Z powodzeniem pracował przy hollywoodzkich hitach filmowych (jak *Kong: Wyspa Czaszki*). Jego prace od lat inspirują zarówno branżę gier, filmową, a nawet pisarzy. W 2018 roku

wyróżniony został Nagrodą Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego. Od 2015 roku pracuje i skupia się wyłącznie na własnych, autorskich projektach oraz projektach opartych na stworzonych przez niego światach. W swojej twórczości łączy klasyczne motywy i malarstwo z nowoczesnością, charakterystycznym stylem i oryginalnymi pomysłami. We współpracy ze studiem King Art Games stworzył własną grę wideo – *Iron Harvest* – w którą można zagrać w galerii Filharmonii Kaszubskiej. Zainteresowanych zachęcamy do odwiedzenia Wejherowskiego Centrum Kultury (wystawa czynna: 1 marca – 7 kwietnia).

wg: wck.org.pl



BEKSIŃSKI MUZYCZNIE I MULTIMEDIALNIE

Beksiński.Live to przedsięwzięcie, którego pomysłodawcami są dwaj muzycy: Michał Wasilewski i Kamil Zawislak (Wishlake). Mimo dzielących ich różnic twórczych – skomponowali muzykę dopasowaną do mrocznego klimatu obrazów i grafik Zdzisława Beksińskiego. Zaprośili do współpracy grono rozmaitych muzyków, by ci przygotowali swoje impresje muzyczne zainspirowane twórczością mistrza. Ważnym uzupełnieniem muzycznej strony tego przedsięwzięcia są animacje przygotowane przez Mariusza Kulmę i zaproszone przezeń osoby z kręgu sztuk wizualnych. Trójmiejski koncert odbył się w hali Ergo Arena (na granicy Gdańska i Sopotu) w pierwszą sobotę marca.

wg: www.gazeta.pl

LOTY KOSMICZNE WYRAŹNIE NAM SPOWSZEDNIAŁY

W jakimś żartobliwym opowiadaniu SF, wydanym w którejś z popularnych antologii pod koniec PRL-u, przyszłe pokolenia całkowicie przestały interesować się podbojem przestrzeni kosmicznej (Neil Armstrong rozpił się na wieść, że uczeń napisał o nim w szkole, iż *był to Murzyn z wielką gębą, który grał na trąbie!*). Coś podobnego spotyka nas chyba dzisiaj: mimo obietnicy sprzed miesiąca – nie udało się nam wygooglać żadnych nowych informacji o Odyseuszu na Księżycu. Może Artemida cieszyć się będzie większym zainteresowaniem?

jpp

1,5% Z I TAK PŁACONEGO PODATKU

Niech Wasze serca i PIT-y nie będą suche jak pustynna Arrakis ☺

Na naszą kulturalno-wychowawczą działalność zawsze przyda się każdy grosz; zwłaszcza teraz, gdy przenosimy się z Opolskiej na Śląską...

Co trzeba zrobić? Wystarczy w deklaracji podatkowej wpisać nr **KRS 0000098018**

Za każdy życzliwy odpis – fantastycznie dziękujemy!

Zarząd GKF

Wracamy do laureatów Konkursu Siudmakowskiego. Poniższa nowela otrzymała wyróżnienie.

/red./

MAJA GRABOWSKA *Triumf*

Gambit królewski

Jedynie Najwyższe posiadały wiedzę o początkach Zakonu. Choć wnikliwie zgłębiały dzieje ludzkości – historię traktowały jako przestrogę, źródło doświadczenia i fundament dla architektów przyszłości; tę drugą bowiem człowiek jest w stanie kształtować i kierować ku triumfowi na planszy teraźniejszości. Siostry tkwały swe nici i polerowały piony od pokoleń, za kulisami doskonaląc swe tajemne metody, poszerzając świadomość i osiągając rzeczy pozornie dla ludzkiego umysłu niemożliwe: niwelowały emocje, obojętniały na potrzeby ciała oraz siłą własnego umysłu wpływały na fizyczność. Posiadały wiedzę absolutną w niemal każdej dziedzinie, osiągały wirtuozerię artystyczną, biegłość w ogólnogalaktycznym prawie. Wzrost mentalnej potęgi dał Zakonowi poważanie możnych rodów Imperium, które coraz częściej sięgały po rady Sióstr, ufając bezkresowi ich erudycji. Wspieranie władców nie było bynajmniej bezinteresowne; Zakon każdą okazję wykorzystywał, by zwiększyć swoje wpływy na lordowskich dworach – i jedynie czekał na sposobną okazję do przeistoczenia się w niekwestionowaną polityczną siłę.

Wówczas rok 5800 przyniósł Wielki Przewrót. Upadły traktaty. Figury ruszyły.

Pion na D3

Czas był ich sprzymierzeńcem. Możliwość władcy tracili go na wzajemne wyniszczanie, Zakon użył do sprecyzowania swych strategii. Władza jest gruntem żyznym, acz grząskim, więc jedynie wytrwali gracze zdolni są do zebrania plonów. Po zakończeniu konfliktu i objęciu imperatorskiego tronu przez patriarchę rodu Severan – Siostry niezwłocznie zawarły z nim przymierze. Stały się strażniczkami prawa i dziedzictwa, nadzorowały międzyplanetarne transakcje; doradzały Imperatorowi i jego podwładnym, z ich gremium lordowie wybierali partnerki. Ziściły się ich długowieczne knowania – siatka wpływów Zakonu rozwinęła się w całym Imperium; ich pozycja wzrosła do rangi integralnej dla ogólnosystemowego funkcjonowania.

Głód Najwyższych wciąż jednak pozostawał niepokonany – pragnienie władzy było bowiem jedyną mentalną siłą, której niezdolne były się przeciwstawić. Dzieliły z Imperatorami żądze całkowitej kontroli nad istotami Galaktyki; w swych wizjach portretowały legiony wasali bezgranicznie oddanych potomnej Zakonu na imperatorskim tronie.

Wieża na G1

Siostry, choć wykraczały poza wyobrażalne zdolności umysłu, dążyły do złamania mechanizmów znanego Wszechświata. Próbowaly zatrzymać metabolizm i przezwyciężyć kres, jednak nawet Najwyższe nie były w stanie objąć całkowitej nad nim kontroli. Choć eksperymentacje niosły ze sobą nikomu nieznaną liczbę ofiar - istotne nie były podjęte środki, lecz cele, których osiągnięcie umożliwiały. Nie mogąc pokonać supremacji nieuchronnej, pragnęły w pełni okiełznać siły przeznaczenia. Najwyższe nad Genetyką opracowały program krzyżówek genetycznych, który z czasem umożliwiłby dalsze poszerzenie zdolności umysłów Sióstr, zawęziłby stosunki z rodami,



01/22

finalnie zaś doprowadził do narodzin Jedynej, która poprowadzi Imperium ku najwyższej potęgzie i osiągnie wieczność. Generacja po generacji, najwybitniejsze z młodych Sióstr przyjmowały nazwiska możnych rodów i dawały początek kolejnym pokoleniom Zakonu, trenowanym w metodach i wyznaczającym kolejne granice.

Właśnie wówczas narodziła się Ona. Córka Najwyższej nad Dziedzictwem i brata samego Imperatora, którego ten zamordował, by objąć tron. Od wczesnego dzieciństwa miała świadomość, że widzi zbyt wiele. Słyszy zbyt wiele. Zbyt wiele odczuwa.

Skoczek na C3

Sewerowie nie byli dynastią stabilną: pochłaniały ich wewnętrzne konflikty, cechowali się wybuchowością, podatnością na manipulacje. Choć opanowanie emocji stanowiło bodaj najbardziej elementarną z umiejętności Sióstr – Najwyższe prędko zauważyły, że przeznaczenie igra z ich planami. Dalsza eksploracja tego szlaku nie gwarantowała planowanych wyników, dlatego też Zakon zwrócił się w odmiennym kierunku – równie potężnego i zaufanego rodu Fortis.

Prędko powierzono jej stanowisko Strażniczki Dziedzictwa. Choć Najwyższe wyczuwały tajemną sprzeczność w jej umyśle – była nadzwyczaj wybitna. Siostra z łatwością tworzyła werystyczną iluzję idealnej podwładnej, w odosobnieniu poddając zwątpieniu kolejne nauki. Nie mogła pojąć związku między doskonaleniem umysłu jednostki, a przejściem imperialnej władzy.

Goniec na D6

Knowania Najwyższych doprowadziły do rezultatów niemal wykraczających poza oczekiwania. Zakon od wieków nie miał zasobów tak silnych jak wówczas. Żony dostarczały im wszelkich potrzebnych informacji z dworów, ich pierworodne córki zasilaly siostrzane grono doskonaląc się w metodzie. Każda kolejna stawała się perfekcyjnie wyszlifowaną cegłą w triumfalnych konstrukcjach, idealną tkanką w imperialnym szpiku.

Sprzeczne idee coraz bardziej ją przytłaczały. Szukając ukojenia – bezskutecznie domagała się większej ilości treningów; wykraczała jednak ponad wszystko, co praktyki mogły jej zaoferować. Zachowując swą idealną fasadę samodzielnie poszukiwała odpowiedzi.

Hetman na F6

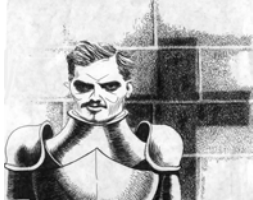
Zakon wiedział, że jest bliski osiągnięcia swych celów. Najwyższe służyły jako oficjalna Rada Imperialna, były prowodyrami wielu decyzji władcy. Młody Księżę Severan jawił się na następcę nadzwyczaj przychylnego Siostrom – oczekiwały więc dalszego poszerzenia wpływów i hegemonii na kolejnych polach. Odniosły triumf. Pokonały siły przeznaczenia.

Małżeństwo z Wicehrabią Fortis od lat było częścią jej wizji. W separacji od Zakonu widziała szansę na odnalezienie odpowiedzi i mentalny spokój – toteż ulgę przyniosła jej sama podróż.

Goniec na E7

Hrabia Fortis przywitał je z honorami, dumnie prezentując piękno planety, Siostra jednak prędko spostrzegła Wicehrabiego. Posłał jej delikatny uśmiech, w którym szybko wyczytała tożsame z imieniem ambicje oraz twardą, acz czułą naturę; błysk w oku zdradził odwagę i determinację. Odpowiedziała tym samym: oto znalazła osobę, której szukała.

Mat ■



KORRESPONDENCJA 149

NIE O TAKIEGO KWISATZ HADERACHA WALCZYŁYŚMY, SIOSTRY!

W pierwszych słowach mojego felietonu pragnę donieść, że od poprzedniego tekstu na temat diuńskiego cyklu Denisa Villeneuve'a nic się u mnie nie zmieniło: tak jak nie byłem fanem powieści Franka Herberta, tak nadal nie rozgrzewa mnie film Kanadyjczyka. Uprzedzonych o moim uprzedzeniu pragnę jednak pocieszyć – druga część sagi (tak ją sobie górnolotnie nazwijmy) zaprezentowała się w moich oczach znacznie lepiej niż pierwsza (która była przydługą i śmiertelnie nudną ekspozycją). Zawdzięcza ona jednak tę opinię głównie temu, że się coś w tej odsłonie działo, były jakieś walki, spektakularne detonacje, szalone przejażdżki na czerwiałych i załazki porządnego poplątania relacji między bohaterami. Nadal jednak nie rozumiem, a przede wszystkim nie czuję, magii tej opowieści, a Villeneuve na pewno nie znalazł do niej klucza. Zdaję sobie przy tym sprawę, że na ile pamiętam powieść Herberta (a pamiętam ją już bardzo słabo), to film jest literackiemu pierwowzorowi dosyć wierny (na pewno bardziej niż w wypadku Jacksonowskich adaptacji Tolkiena), co jednak nie zmienia mojej obojętności wobec tego wystawnego widowiska. Nigdy nie porywała mnie ta opowieść o zakrojonym na tysiące lat genetycznym spisku na celu wyhodowania mesjasza; o rozszerzającym świadomość i potęgującym możliwości umysłu narkotyku, nad produkcją którego kontrola zapewnia realną władzę w pangalaktycznym Imperium; o politycznych grach, których celem jest panowanie nad wszechświatem oraz o miłującej pokój muzułmańskiej społeczności,

zagrzebanej w piaskach planety, która czeka na przywrócenie swej prawdziwej nazwy oraz pierwotnego stanu raju. Z tego samego mniej więcej powodu porzuciłem po pierwszym tomie lekturę *Pieśni Lodu i Ognia* Martina – utkanie nawet najbardziej skomplikowanej siatki intryg i pogmatwanie relacji snujących je postaci nie są wystarczająco atrakcyjnymi przesłankami do kontynuowania lektury, jeśli stawką w opowieści jest wyłącznie dominacja (zawsze tęskniłem do światów o jasno sprecyzowanych aksjomatach i bohaterach wiernie opowiadających się po właściwej, choćby przegranej lub niepewnej zwycięstwa, stronie). W tej konkurencji na moje szczególne względy może liczyć jedynie cykl Asimova *Fundacja*, który do dziś wspominam ciepło – i nie wykluczam, że czytelniczko kiedyś do niego wrócę.

Skoro wyznałem, co mnie w *Diunie* nie pociąga, to dla równowagi wypadałoby poświęcić trochę miejsca tym elementom filmowego dzieła, które sprawiły, że nie wyszedłem z projekcji rozczarowany. Po pierwsze muzyka i efekty dźwiękowe: Hans Zimmer znakomicie oddał klimat tego świata, jego rwanego – niczym pustylny marsz – rytmu, wypełnił go dziwnymi, niepokojącymi, a chwilami przerażającymi odgłosami, które nadały mu cech realności. Jeśli obraz Villeneuve'a ma jakiś nastrój, to wyłącznie zasługa kompozytora*. Scenografia i kostiumy spisały się również znakomicie – nie widać w nich tego komiksowego szaleństwa, jak w projektach niezrealizowanej adaptacji Jodorowskiego czy barokowo-secesyjnego rozpasania wizji Lyncha, gdyż

kreacyjna dyscyplina Kanadyjczyka pozwoliła pokazać z jednej strony różnorodność Imperium, a z drugiej – swego rodzaju hierarchię, którą zbyt dosłownie oddawała militarnostyczna konwencja poprzedniej wizualizacji. Nie można też zapomnieć o fabule, która pomimo ponad 160 minut projekcji nie nuży, choć rozdawanie przed wejściem na projekcję filtrfraków byłoby ze wszelkich miar pożyteczne. Sama zaś historia przedstawia proces dorastania Paula Atrydy, który wybiera sobie potężne imię Muad'Dib (jego dwuznaczność polega na tym, że nosi je niewielki pustynny skoczek, który jako jedyna istota na Arrakis sama wytwarza dla siebie wodę) do roli proroka i wodza (początkowo niechętny szystemu dla siebie wdzianku, wobec niepozostawiających mu wyboru faktów, zaczyna się do niego przymierzać). Dzielnie sekunduje mu i popycha wydarzenia we właściwym kierunku jego matka – renegatka z imperialnego Genetix (obecnie w służbie Archeo) oraz Fremen Stilgar, który widzi w nim spełnienie przepowiedni rozpopularyzowanej wśród jego ludu przez agentki zakonu. Równolegle obserwujemy pozakulisowe działania Bene Gesserit

w celu ocalenia własnego planu oraz dalszego konfliktowania ze sobą wielkich rodów, by na końcu ich było na wierzchu. Wreszcie są też Harkonnenowie, którzy znajdują się o krok od zdobycia cesarskiego tronu, ale postawienie go okazuje się zadaniem ponad ich siły (baron Vladimir próbuje tego dokonać dosłownie pełzając niczym robak).

Jaki jest z tej historii morał? Że największą siłą w Galaktyce wcale nie jest przyprawa, ale ambitne kobiety, które poświęcą wszystko, by zrealizować najbardziej nawet fantastyczne cele – oczywiście używając w tym celu nawiwnych bądź łatwo sterowalnych mężczyzn (warto podkreślić, że zarówno Villeneuve, jak i Herbert zgadzają się co do niebagatelnej roli córek w dynastycznych manipulacjach Genetix). Tu trzeba też koniecznie wspomnieć, bo rzadki to we współczesnej sztuce wypadek, że reżyserowi nie zabrakło odwagi, by pokazać rodzącą się relację między Jessiką a jej nienarodzoną córką: obie nieustannie ze sobą rozmawiają, a ów obraz nie pozostawia złudzeń, że kiełkujące życie nie jest żadnym zlepkiem komórek, który można wyciąć niczym nowotwór, ale odrębnym od ciała matki

Diuna 2; reż. Denis Villeneuve, USA, Kanada 2024



organizmem, posiadającym własną osobowość i potrafiącym ją manifestować. No cóż – cieszy, że od tej prostej biologicznej prawdy film z gatunku naukowej (*nomen omen*) fantastyki nie ucieka, mimo że lekce ją sobie ważą prze-różni politycy oraz parlamenty (to pewnie dlatego planuje się u nas pominąć w programie nauczania biologii lekcje na ten temat). Pojawienie się Usula jest zakłóceniem planu (zupełnie jak Muła w *Fundacji*), ale genetyczne wiedźmy nadal się łudzą, że straty da się odrobić. Konfrontacja między nimi a zdesperowaną, by chronić swego syna, matką zapowiada się krwawo, bo Paul zyskał niezwykle moce i jest nieoczekiwanym Kwisatzem Haderachem, wynaturzeniem w czystej postaci.

Co jeszcze wypada powiedzieć o filmie Villeneuve'a? Żyjący w zgodzie z naturą i miłujący pokój synowie proroka istnieją tylko w projekcjach wizyjnej literatury fantastycznej oraz ich filmowych adaptacjach, rzeczywistość zaś wygląda (i wyglądała) trochę inaczej. Wmawianie odbiorcom, że winni ich dźihadowi są przybywający z innych planet pozaświatowcy, którzy eksploatują arrakińskie zasoby, to nieaktualna już nawet w chwili powstawania powieści Herberta postkolonialna propaganda. Choć twórcy *Diuny* nie bawią

się w intertekstualne rebusy, to nie sposób obronić im własnego dzieła przed różnymi skojarzeniami. Najwięcej powiązań dotyczy *Gwiezdnych wojen*; co jest o tyle naturalne, że Lucas, tworząc swoją historię, znał już dzieło Herberta i mógł się nim, choćby mimowolnie, inspirować. W ten sposób jego zapożyczenia uchodzą za pierwowzór dla niektórych przedstawień u Villeneuve'a. I tak sardaukarzy stali się wcieleniem szturmowców, psychiczne moce Bene Geserit to namiastka Mocy, scena w bazie Harkonnenów na Arrakis, kiedy operatorzy śledzą na ekranach trasy żniwiarek, znajduje wzór w bazie Rebelii na Hoth, a po-jedynek Feyda Rauthy na arenie w pałacu jego wujka przypomina scenę z otwarcia wyścigów na Tatooine w obecności Jabby (nawet baron Vladimir upodabnia się w niej do kijankowego króla przemytników). Nie obniża to wartości filmu, który – jak już napisałem – nie zachwyca. W przeciwieństwie jednak do części pierwszej nie mam poczucia, że straciłem na nim czas. To i tak wiele! ■

* Ja jednak mam prawdziwe „dębowe ucho”: we wszystkich recenzjach powtarzają się zachwyty nad muzyką do nowej *Diuny* – ja zaś w tym filmie żadnej muzyki... nie zauważyłem! Cóż, muzyka nigdy nie była dla mnie „najważniejszą ze sztuk” (aczkolwiek nie jest to tak, bym jej nie lubił) – jpp



HISTORIĘ SF PUŚCILI W DYMKACH

To może być przypadek, ale równie dobrze – znak, że na przestrzeni dwóch miesięcy przeczytałem dwie krytyczne pozycje o fantastyce, a obie były, przynajmniej od strony formalnej, komiksami. Żeby zaś dopełnić niezwykłości tej koincydencji – oba tytuły powstały we Francji. Zatem po *Wojnach* Lucasa miałem niewątpliwą przyjemność zapoznać się z *Historią science fiction* **Xaviera Dollo** oraz **Djibrila Morissette-Phana** (to co prawda Kanadyjczyk, ale z Quebecu – więc na dobrą sprawę Francuz, który rysuje m.in. dla Marvela). Ta graficzna książka (głupio nazywając ją komiksem) liczy dokładnie 222 kolorowe plansze w formacie 19 × 26 cm, dwie strony autorskiej Przedmowy oraz dziewięć stron posłowania Tomasza Kołodziejczaka, w którym pokrótce omawia on to, czego między obrazkami i dymkami próżno szukać, czyli historii polskiej *science fiction*, uwzględniając nie tylko jej literackie aspekty, ale i dzieje ruchu fanów fantastyki w Polsce (jest i o GKF-ie, i o naszym „Informatorze”). Całość wydana ekskluzywnie, na kredowym papierze, z szytym blokiem i w twardej oprawie.

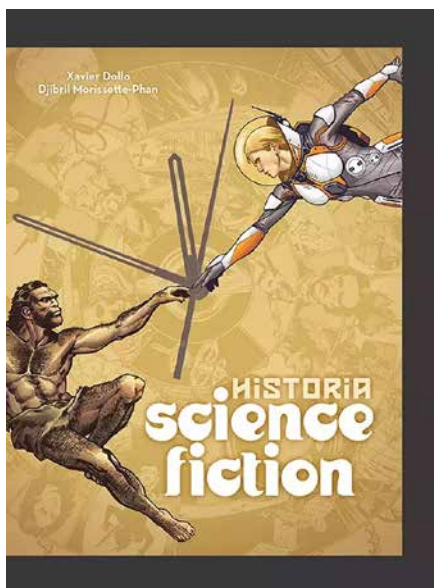
Twórcy tej niezwykle obrazkowej historii stanęli przed nie lada wyzwaniem, jak dyskursywny tekst pokazać w graficznej formie, nadając mu jednocześnie pozorów fabuli. Poradzili sobie z tym problemem, podążając śladem twórców współczesnych filmów dokumentalnych – wprowadzając na karty kilku narratorów (wybranych spośród najznamiętszych autorów, redaktorów i krytyków) oraz prezentując najwybitniejsze postacie światowej sf, którym pozwolono osobiście scharakteryzować własną twórczość. Jak na historię o sf przystało – głównymi

przewodnikami po świecie naszego ulubionego gatunku zostały dwa roboty: Robby (znany m.in. z filmu *Zakazana planeta*) oraz Jenkins (postać z powieści Cliforda D. Simaka *Miasto*), które wybrały się X-Wingiem w temporalno-kulturową podróż do korzeni gatunku, który dał im życie. Po drodze spotykają gigantów fantastyki naukowej, którzy przejmują na krótszy lub dłuższy czas (w zależności od tego, jak długo trwał dany okres w historii tytułowego zjawiska) pieczę nad nimi, wyjaśniając, co też w danym czasie się z fantastyką działo. Siłą rzeczy główny nacisk położony został na twórców anglojęzycznych, ze szczególnym wyróżnieniem amerykańskich. Trzeba przyznać, że jak na Francuzów, dosyć uczciwie twórcy przyznali, że sf nie święciła tam wielkich triumfów i nie wprowadziła do panteonu największych autorów zbyt wielu nazwisk. Nie ma się zatem co oszukiwać, by np. o takiej fantastyce polskiej Dollo i Morissette-Phan mieli do powiedzenia coś więcej niż Lem (i to głównie w kontekście jego wpływu na fantastykę niemiecką, a zwłaszcza enerdowską). Nie tylko zresztą z fantastyką krajów niezachodnich mają autorzy *Historii science fiction* kłopot, bo równie błado wypada w ich narracji fantasy. Owszem, fantastyka baśniowa, heroiczna czy magią i mieczem nie mieści się w tematycznym zakresie tej pracy, ale przecież od czasu do czasu się pojawia (np. gdy opowieść o amerykańskich magazynach pulpowych zahacza o Lovecrafta, to nie sposób pominąć Howarda i jego Conana; gdy wspomina się Leibera, to i Fafrydzie i Szarym Kocurze także). Dlatego po pierwsze dziwi mnie niekonsekwencja w stosowanej wobec niej terminologii: raz mowa o fantasy, innym razem o fantastyce

(podejrzewam, że we francuskim, którego nie znam za grosz, termin *fantasy*, podobnie jak w angielszczyźnie, oznacza po prostu ‘fantazjowanie, fantastyczność’ – stąd niezdecydowanie tłumacza Wojtka Birka; szkoda jednak, że ani redaktorki z Egmontu, ani Wojtek Sedeńko, który wystąpił w charakterze konsultanta, ani rzeczony Kołodziejczak – który co prawda nie pracuje już w Egmoncie, ale jakieś relacje z firmą pewnie zachował – nie zwrócili na to uwagi i nie uzgodnili jednolitej formy zapisu), a po drugie – prawdziwie po maozowskiemu potraktowanie Johna Ronalda Reula Tolkiena jako prawodawcy tego gatunku (jeden kadr, 11 linijek tekstu – i to o *Hobbicie*). Co więcej, jego wielki przyjaciel Clive Staples Lewis pojawia się w jeszcze bardziej skąpej prezentacji i to wyłącznie jako twórca Trylogii Międzyplanetarnej – wynika z tego jasno, że literatura fantasy musi jeszcze poczekać na swoją narysowaną historię.

Trudno jednak czynić z takich uchybień rzeczonemu dziełu jakichś poważnych zarzutów, bo jest pozycja Dollo i Morrisette-Phana solidnym kompendium wiedzy i nieodzownym wyposażeniem każdego szanującego się fana. Jej graficzna, skondensowana forma pozwala na w miarę szybkie (o ile się zna historiografię sf; szkoda jednak, że nie sporządzono do niej indeksów) odszukanie interesujących i potrzebnych informacji. Ogromnym atutem są pojawiające się jako podsumowania poszczególnych rozdziałów tabele prezentujące najważniejsze dla danego okresu nazwiska twórców, tytuły dzieł czy charakterystyki zjawisk w kulturze, nauce itp. Nie brakuje też cytatów z wybranych utworów przedstawionych w postaci jedno-dwustronicowych monochromatycznych plansz przybliżających ich fabułę. Niebagatelnym atutem książki są także zestawienia najważniejszych tekstów kultury z omawianego zakresu tematycznego

w postaci okładek książek, czasopism, filmów, magazynów, komiksów itp. – oczywiście niezeskanowanych, ale narysowanych i to najczęściej z francuskimi napisami. W polskiej wersji językowej tytuły nieprzetłumaczonych publikacji pozostawiono w oryginale, co ma tę zaletę, że uświadamia czytelnikowi, jak uboga jest nasza panorama światowej fantastyki naukowej, zwłaszcza że do pracy Francuzów trafiły już wyselekcjonowane pozycje (choć np. na stronie 197, wśród 25 seriali, które wpłynęły na sf, pojawia się nieprzetłumaczone *The Invaders*, a przecież wyświetlała go pryłowska tv; jego polskiego tytułu nie jestem jednak pewien – prawdopodobnie szedł on jako *Najeźdźcy z kosmosu*). Nie mogę natomiast zrozumieć, dlaczego wśród 10 kultowych seriali animowanych nie wymienia się *Zalogi G* (vel *Eskadry Orła*, vel *Technologicznych Ninja Gatcha Men*, vel *Battle of the Planets*), mimo że pojawia się to nudziarstwo, którym męczono nas w połowie lat 80. XX wieku w „5-10-15”, czyli *Szagma albo zaginione światy*.



Niestety, im bardziej opowieść zbliża się do czasów dzisiejszych, tym bardziej cięża nad nią ideologiczne aberracje współczesnej rozbudzonej kultury. Sążniste peany poświęcono zwłaszcza literaturze tworzonej przez uciemiężone przez blisko 100 lat mniejszości: kobiety, osoby pigmentododatnie, nieheteronormatywne itd. Kwintesencją tego zjawiska jest cytat z online'owego wystąpienia Rebekki F. Kuang – laureatki Nagrody Astounding dla najbardziej obiecującego twórcy z 2020 roku. Obraz amerykańskiego środowiska sf, który się z tego fragmentu wyłania, jest naprawdę przerażający: seksizm, zniewagi, a nawet gwałty na amerykańskich konwentach są na porządku dziennym. O biedna kobieto! Trzeba Ci przyjechać do Polski, to będziesz na naszych konach boginią i ozdoba, a samcze rzesze będą Cię nosić na rękach, byś nie zbrukała stopy o niegodnie Ciebie podłoże. A na poważnie: nigdy nie miałem żadnego problemu z czytaniem fantastyki pisanej przez kobiety, a ponieważ wolę fantasy niż sf, to było jej wcale nie mało. Nie interesowały mnie także seksualne upodobania autorek, o ile pisały dobrą fantastykę. Do dziś zresztą uważam, że najlepszą polską fantasy jest *Gar'ingawi Wyspa Szczęśliwa* Anny Borkowskiej, a do najwybitniejszych dzieł gatunku w naszym języku zaliczyłbym także cykl o zbójcu Twardokęsku Anny Brzezińskiej oraz *Prawdziwą historię* Morgan Le Fay

i rycerzy *Okrągłego Stołu* nieodżałowanej Krystyny Kwiatkowskiej. Ale gdy czytam te wszystkie wyznania o odzyskiwaniu własnego głosu, o wyzwalaniu się spod białej męskiej supremacji i kiedy wśród list nominowanych do najważniejszych nagród światowej fantastyki próżno dziś szukać białych heteryków (przecież nawet mocno lewicująca J. K. Rowling jest współcześnie cancelowana zewsząd za trasfobię) – to za każdym razem zastanawiam się, czy powieść, po którą sięgam, będzie fantastyką, czy marksistowską agitką. I coraz mniej czerpię przyjemności z czytania mojego ulubionego gatunku. Pomimo tego *Historię science fiction* polecam każdemu, kto poważnie traktuje swoją fantastyczną pasję ■

Ps.

Dzięki youtubowej opowieści Tomka Kołodziejczaka na Kanale Fantastycznym o fantastycznych seriach książek sf wydanych za prylu – przypomniałem sobie, że pod koniec lat 80. XX wieku w KAW-owskiej serii sf pojawiła się powieść *O czym marzą psyborgi* Pierre'a Barbeta i że była to jedyna, poza Verne'm, francuska sf, którą kiedykolwiek przeczytałem. Z Dollo i Morissettem-Phanem jesteśmy więc kwita, bo oni także przyznali się do znajomości jednego polskiego pisarza fantastyki.

Wasz wielkokacki korespondent





KAROL GINTER

PERŁKI Z LAMUSA

Złoty wiek SF

(Antologia tom 2 i 3)

Wbrew planom i intencjom – minęło kilka lat, zanim sięgnąłem po drugi tom z cyklu *Złoty wiek SF*. W efekcie miałem w rękach już kolejne wydanie. Co więcej: seria trafiła do innego wydawcy i zmieniła szatę graficzną. Najważniejsza jest jednak treść.

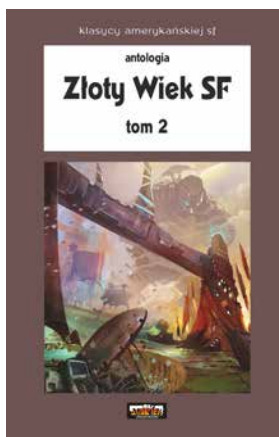
Opowiadanie *Lilie życia* zabiera czytelnika na Marsa. Autor, Malcolm Jameson, prezentuje wizję planety skolonizowanej przez ludzi, na której tubylcy są traktowani identycznie, jak ludność tubylcza była traktowana przez białych kolonizatorów na Ziemi. Tyle tylko, że tym razem to ludzkość ma problem, bo nie potrafi sobie poradzić z chorobami, które zastała na Czerwonej Planecie (w Ameryce choroby przywleczone przez białych doprowadziły do zagłady rdzennej ludności na skalę nieznaną ani wcześniej, ani później). Intryga dotyczy poszukiwania leku na chorobę. Dużo trafnych spostrzeżeń na temat ignorancji kolonizatorów przekonanych o własnej wyższości. Warto zwrócić uwagę, że opowiadanie powstało, gdy kolonializm wciąż miał się dobrze. Demaskuje ono zwyrodnienia wzajemnych relacji między kolonizatorami a rdzenną ludnością. Wszystko w konwencji opowiadania przygodowego w starym stylu. Wystarczyło zmienić scenografię i rekwizyty – i mamy SF.

Dzięki opowiadaniu *Sposób Yillów* czytelnik może się dowiedzieć, że kanony uprzejmości

bywają różne. Nieznajomość odmienności kulturowych może prowadzić do katastrofy. Czasami warto porzucić utrwalone przekonania, aby osiągnąć cel.

Harry Harrison w opowiadaniu *Parametr K* usiłuje przekonać czytelnika, że nauka pozwoli ludzkości przewidywać zachowania społeczeństwa z matematyczną wręcz precyzją. Co jednak, gdy wiedza ta trafi w niepowołane ręce?

Siłą dwóch króciutkich tekstów Frederica Browna są przewrotne i w efekcie prze zabawne zakończenia. Równie zabawne, choć dłuższe, było opowiadanie *Sodoma, Gomora i Teksas* R.A. Lafferty'ego.



Opowiadanie *Odyseja marsjańska* już kiedyś czytałem. Czytelnik ponownie trafia na Marsa. Tym razem jednak towarzyszy grupie odkrywców, którzy dopiero poznają tę planetę i zamieszkujące ją gatunki. Wszystko z przymrużeniem oka.

Pesymistyczne jest przesłanie opowiadania *Największy szczęściarz* w *Denv*. Autor nie ma wysokiego mniemania o ludzkiej cywilizacji i jej perspektywach. Ilustruje to na przykładzie męż-

czyzny zamieszkującego dystopijne miasto przyszłości. Kiedy otwierają się przed nim nowe możliwości, które dają szansę na zmianę na lepsze dla społeczeństwa, dokonuje egoistycznego wyboru, który zachowuje *status quo*.

Frederic Pohl w opowiadaniu *Tunel pod światem* eksploruje wątki dotyczące pytań o naturę otaczającej nas rzeczywistości. Bohater przypadkiem odkrywa, że faszerowany jest kłamstwami – i postanawia odkryć prawdę. Nie ukrywam,

że bardzo lubię takie historie, choć były często eksploatowane w literaturze (nadzwyczaj chętnie przez Dicka) i w kinie (*Matrix*, *Trzynaste piętro*, *Mroczne miasto* oraz wiele, wiele innych).

Jedynym opowiadaniem, które mnie znudziło, była *Szalona planeta*. Długie, ale pozbawione ciekawej intrygi. Owszem, napisane bardzo obrazowo, ale nie oferujące nic ponadto.

Wspomniałem o wszystkich opowiadaniach, bo na to zasłużyły. Kolejny tom na pewno przeczytam już wkrótce...

Judith Merrill w swoim opowiadaniu *Kosmiczna tułaczka* skupiła się na relacjach damsko-męskich, choć w roli damskiej obsadziła kosmitkę. Opowiadanie na swój sposób interesujące, ale raczej przeciętne.

Nudziłem się podczas czytania *Posiewu zmierzchu*. Pomysł może ciekawy, ale jego przekucie na utwór literacki pozostawia sporo do życzenia. To opis specyficznego podboju Ziemi. Brak tu bohatera. Nie ma napięcia, bo losy antypatycznych istot z przyszłości mało mnie obchodzą. Ziew.

Świat Tysiąca Księżyków Edmonda Hamiltona to typowa historia przygodowa. Poszukiwanie skarbów i piraci to wręcz klasyka. Naturalnie, rekwizyty i scenografia zostały dopasowane do wymagań SF. Jest zagadka, są zwroty akcji, więc od strony warsztatowej nie ma się czego cześcić. Przyjemna lektura.

Cyril M. Kornbluth dość prowokacyjnie pokazuje, czym grozi nadużywanie sensacyjnych historii w sezonie ogórkowym. Bardzo przewartne zakończenie. Było oczywiście, że puenta będzie zaskakująca – ale nie odgadłem, jaka.

W opowiadaniu *Samotna planeta* Murray'a Lannistera dominuje dość pesymistyczne spojrzenie na ludzkość. Ale może trafne? W każdym razie – było to jedno z lepszych opowiadań w zbiorze. Zdumiewają pewne paralele z *Solaris* Lema. Historia jest kompletnie inna, ale punkt wyjścia bardzo zbliżony.

Jezioro światła to raczej literatura przygodowa z elementami fantastyki. Przyzwoita, ale chyba nie zagości w mojej pamięci na dłużej.

Wycena wartości to rzecz względna. Na tym właśnie skupia się opowiadanie *Sakata i brylant*. Najważniejsze, by obie strony były zadowolone z transakcji. Nawet jeśli każdej ze stron wydaje się, że oszukała tę drugą.

Robert Sheckley w opowiadaniu *Świat naszych pragnień* kolejny raz udowadnia, że jest mistrzem krótkiej formy. Zaskakująca, prze-

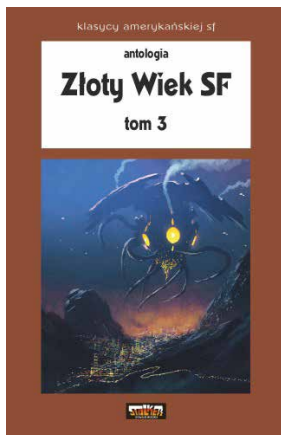
wrotna, choć dość smutna puenta. Ta historia ma szansę, by zapaść mi w pamięć na dłużej.

Opowiadanie *Genesis* od strony rzemiosła pisarskiego jest dobrze skonstruowane, ale niezbyt mnie przekonało. Abstrahuję kompletnie od wiedzy na temat dziejów ludzkości; ale po prostu miałbym cały szereg wątpliwości logicznych. Nie będę ich roztrząsał, bo nie warto – ale w efekcie trochę się krzywiłem podczas lektury.

Jakoś polubiłem to grzebanie w starych opowiadaniach SF. Patrząc na to całościowo – można przyznać, iż zbiór był interesujący i zawierał parę perełek ■

www.karolginter.pl

[tytuł recenzji od redakcji INFO]



MICHAŁ BLEJA

DAJ SPOKÓJ Z SANDERSONEM

Gdybym miał ustawić na Facebooku status swojej relacji z gatunkiem fantasy – zdecydowałbym się na „to skomplikowane”. Zaczynałem od Sapkowskiego; miałem wtedy dwanaście czy trzynaście lat i oczywiście zakochałem się po uszy. Później na tej fali sięgnąłem po Gemella i Żelazny'ego, których książki były dużo mniej fascynujące, a także Pratchetta, który przypadł mi do gustu prawie równie mocno jak Sapkowski. Dopiero wówczas sięgnąłem po klasykę w postaci Tolkiena i LeGuin – i szczerze mówiąc, oboje mnie rozczarowali, przy czym Tolkien bardziej. Gene'owi Wolfe'owi podziękowałem po jednej książce i zbliżałem się powoli do ostatecznego porzucenia fantasy na rzecz s-f, aż pojawili się Grzędowicz, Wegner, Martin, Abercrombie i Lynch, którzy skutecznie o mnie zawalczyli.

Mam koleżankę, która jest w fantasy czytelną znacznie lepiej ode mnie. Rozmawiałyśmy pewnego pięknego dnia o książkach. Opowiedziałam jej powyższą historię i zwierzyłem się, że mam w planach poczytać Sandersona.

— Daj spokój z Sandersonem! — powiedziała. — Przeczytaj *Malazańską Księgę Poległych*. Nie ma lepszego fantasy. A przynajmniej ja nie znam.

O tym, że fantasy jest niesamowicie nośne, jeśli chodzi o rozbudowane, epickie historie – nikogo nie trzeba przekonywać. Rozmiary opus magnum Stevensa Eriksona robią jednak

wrażenie nawet na tle innych ikon gatunku. Każdy z dziesięciu tomów to sporych rozmiarów cegła. Rozbudowując opowieść do tego stopnia, Erikson sporo ryzykował. Mogła stać się przez to nudna. Mogła zaplątać się w wątki, o które z czasem zaczęłyby się potykać (co moim zdaniem przydarzyło się chociażby Wegnerowi). Mogła przejeść się czytelnikom albo zacząć pożerać własny ogon. To, że autorowi udało się tego uniknąć, samo w sobie stanowi wyczyn.

Cykl kanadyjskiego autora jest mroczny. Oczywiście konwencja dark fantasy to



nic nowego, ale tu jest pod tym względem naprawdę grubo. Jeśli książki Sandersona są jak metal symfoniczny, to *Malazańska Księga Poległych* stanowi najprawdziwszy norweski (kanadyjski) black metal. Mrok ten nie srowadza się do eksponowania niezwykle nie-ludzkiej nieprzyzwoitości jak u Martina. Sięga głębiej, często tak głęboko, że przywołuje na myśl twórczość Lovecrafta.

Od początku czytelnika zaskakuje bogactwo świata, zatem pierwszy warunek dobrego fantasy zostaje spełniony. Złożoność realiów może stanowić problem, gdyż wątków i postaci jest tyle, że trudno się w tym wszystkim odnaleźć. Pierwszy tom radzę czytać w papierze, nie w e-booku, bo słowniczek i spis postaci pomagają zorientować się, o co chodzi.

Początkowe wrażenie chaosu potęguje ustawiczne łamanie przez Eriksona konwencji – postaci nawet imiona mają nietypowe. Potrafią nazywać się np. Loczek, Sójeczka, albo Możliwe. Bogów u Eriksona można zabić, śmiertelnicy mogą osiągnąć ascendencję, co *de facto* czyni ich bogami. Śmierć bywa odwracalna, a po źródłach mocy magicznych, nazywanych tu gro-tami lub twierdzami, można wędrować, bo tak naprawdę stanowią równoległe rzeczywistości, przez które osoby władające magią potrafią m.in. skracać sobie drogę marszu.

Mało? Dodajmy do tego kilka brawurowych pomysłów. Np: miecz Anomandera Rake'a stanowi nie tylko broń, ale również więzienie dla tych, którzy zostali przez niego pozbawieni życia. Przynajmniej jeden z lokatorów miecza dorównuje Rake'owi mocą. Tehol Beddict jest

tak biedny, że musi żywić się zupą ze śmieci, w rodzaju starych skarpet lub rozkładających się szczurów. Mimo że biedny – ma lokaja, który nawiasem mówiąc jest starożytnym bogiem mórz i oceanów. Moc owego lokaja sprawia, że zupa ze śmieci jest wystarczająco pożywna, aby Tehol nie umarł z głodu. Rhulad Sengar za każdym razem gdy umrze – wraca. Jego poddani poszukują po świecie wojowników, którzy byłiby godni skrzyżowania mieczy z ich cesarzem. Wojownicy podczas pojedynku zabijają Rhulada po kilka, kilkanaście, nawet kilkadziesiąt razy. Rhulad z każdym kolejnym zgonem nabiera wprawy w posługiwaniu się orężem i wreszcie uśmierca każdego przeciwnika. Dla odmiany nieodwołalnie.

To wszystko dopiero początek. Erikson strzela podobnymi pomysłami jak karabin maszynowy, wznosząc się na wyżyny surrealizmu. Im bardziej zagłębialiśmy się w stworzony przezeń świat, tym bardziej okazuje się on fascynujący. Poczucie dezorientacji stopniowo znika: widzimy coraz szerszy obraz i nabieramy ochoty na więcej. Z każdym kolejnym tomem jest lepiej. Historia nie traci impetu ani na moment. Jest soczysta, piekielnie wciągająca – i nigdy, ale to nigdy, nie bierze jeńców.

Streszczenie fabuły tym razem sobie daruję, bo to zadanie niewiele mniejsze niż streszczenie historii Europy od narodzin Cesarstwa Rzymskiego. Nie mogę sobie jednak darować serdecznego podziękowania dla koleżanki, która namówiła mnie na *Malazańską Księgę Poległych*. Dzięki, Karolina! To była fantastyczna przygoda! ■



**ZEWNĘTRZNE INFORMACJE, JAKOBY NASZA STACJA KOSMICZNA
MIAŁA JAKIŚ SŁABY PUNKT, TRAKTUJEMY JAKO PRÓBĘ ZASTRASZENIA –
– A NAWET SZANTAŻ!**

jp24

collage by jpp

ARTUR ŁUKASIEWICZ

GDY W FILMOWEJ FANTASTYCE DZIAŁY SIĘ RZECZY STRASZLIWE – CZYLI MIĘDZY MÉLIÈSEM, LANGIEM I KUBRICKIEM

(CZĘŚĆ IV – I BĘDZIE SZEROKO NA KILKA NUMERÓW „INFORMATORA”)

Drogi Janku!

No i doszło do tego, że tutaj muszę się z Tobą troszkę zgodzić. Ale zanim to nastąpi – przejdę do rzeczy.

Podzieliłem sobie lata pięćdziesiąte na części, dlatego że jest to okres szczególny. Moment, kiedy przemysł filmowy niejako „odkrył na nowo” fantastykę. Ba, „odkrył” – co ja piszę – po prostu odetkał się korek, a fala, pod dużym ciśnieniem, wypłynęła olbrzymią ilością dzieł, choćby tylko odrobinę fantastyczno-podobnych, często po prostu kretyńskich. Opisanie ich wszystkich zajęłoby masę czasu i sporo numerów „Informatora”, a ja musiałbym po prostu napisać kolejną książkę, choć wciąż mam jeszcze sporo pracy nad poprzednią. Dlatego też zajmę się tylko kilkoma z nich; choć nie omieszkam, przy sposobności, skrobnąć kilku słów o tych najbardziej odjechanych.

Zacniemy może od wymienianej już przeze mnie serii filmów z udziałem dwóch komików i parodystów – Buda Abbotta i Lou Costello. Wspominam ich jedynie dlatego, iż to oni niejako doprowadzili do absurdu znaną z lat trzydziestych i czterdziestych serię filmów o potworach. W swoich filmach spotkali zarówno Draculę, Frankensteina, jak też Wilkołaka, potem spotkali nawet samego Borisa Karloffa (ale nie w roli monstrum Frankensteina, lecz po prostu Czarodzieja-Mordercy

o pseudonimie Swami Talpur). Naturalną kolejną rzecz pojawił się Niewidzialny Człowiek, Kapitan Kidd, Dr. Jekyll i Mr. Hyde, aż w końcu również Mumia – oczywiście nie grał jej Karloff, tylko Eddie Parker (który był bardziej kaskaderem dublerem, niżli aktorem). Aha! I jeszcze w międzyczasie polecili na Marsa!

Była to pierwsza świadoma parodia kina fantastycznego – o, rzecz można, niezbyt wyszukany poczuć humoru.

Ale zaczniemy wreszcie.

Konsekwencją zakończonej wojny był wzmożony rozwój techniki, który – po początkowym wielkim bum! w postaci bomby atomowej i początkiem Zimnej Wojny – zaczął napędzać międzynarodową rywalizację w udoskonalaniu uzbrojenia, a zwłaszcza broni rakietowej.

Lot w kosmos i przewaga na tym polu nad przeciwnikiem były naturalną konsekwencją. Nie mógł nie dostrzec tego również ekran filmowy.

Ale po co się rozdrabniać. Furda tam przestrzeń kosmiczna! Lecimy od razu na Księżyc albo jeszcze lepiej – na Marsa, tak przy okazji.

W 1950 roku, za pieniądze George’a Pála i dwójki ludzi związanych z wytwórnią RKO (Petera Rathvorna i Floyda Odluma), udało się przekonać niezależną firmę dystrybucyjną Eagle-Lion Films do sfilmowania pierwszego powojennego filmu dotyczącego wyprawy na Księżyc. Mowa o *Destination Moon*. Film był

bardzo dobrze „promowany” w środkach masowego przekazu, choćby w tygodniku „Life”. Mimo iż współtwórcą scenariusza był Robert Heinlein – miał on być oparty na „badaniach naukowych” i czerpać choćby z tradycji Langowskiej *Kobiety na Księżycu*. A niemiecki naukowiec Hermann Oberth był konsultantem w jednym i w drugim filmie!

Fabula standardowo opowiada o nieudanych próbach startu, sposobach zdobywania pieniędzy na nową rakietę, locie w kosmos (znow podczas startu żaden z podróżników nie ma na sobie kombinezonu!) i lądowaniu na Srebrnym Globie. Oraz o kłopotach ze zbyt wielkim zużyciem tlenu i prawdopodobnie szczęśliwym powrocie na Ziemię, gdyż zakończenie ma charakter otwarty i daje duże pole do samodzielnej interpretacji.

I wszystko zmierzało ku sukcesowi, nagrodom i kupie zarobionych duków, gdyby nie ta przebrzydła konkurencja... Oto Lippert Pictures postanawia szybko i jak najmniejszym

kosztem wyprodukować film podobny – ba, jeszcze bardziej spektakularny, bo od razu z lotem na Marsa!

Problem w tym, że robiąc coś szybko, bez stosownych przygotowań, najczęściej zapomina się o szczegółach. Film *Rocketship X-M* rzeczywiście znalazł się w kinach jako pierwszy. Ale...

No właśnie...

Nasi podróżnicy, którzy przypadkowo lądują na Marsie, odkrywają tam rzecz jasna artefakty danej cywilizacji, które przypominają afrykańskie maski w stylu *art-deco*, zostają zaatakowani przez „potomków” dawnych mieszkańców planety, którzy jako żywo wydają odgłosy niczym Indianie szykujący się do łowienia skalpów. Wyglądają zresztą podobnie, choć dysponują większą siłą, gdyż swobodnie podnoszą kamienie o ciężarze przekraczającym ludzkie moce. A nasi podróżnicy zupełnie swobodnie strzelają do nich z coltów, jak na dobry Dziki Zachód przystało.

Rocketship X-M; reż. Kurt Neuman, USA 1950



Wytwórni nie było stać na wykonanie drogich realistycznych makiet Księżyca – więc postanowiono, że pustynia zastąpi plenery Marsa, po którym nasza załoga dzielnie porusza się wyposażona w maski tlenowe, gdyż powietrze jest na Marsie „trochę rozrzedzone”. Ów Mars – to oczywiście tereny pustynne w okolicach Death Valley, z doklejonymi makietami mającymi imitować tajemnicze konstrukcje upadłej marsjańskiej cywilizacji.

Z piątki podróżników nie ratuje się nikt, gdyż statek po prostu rozbija się na Ziemi. Pewnie dlatego, by oszczędzić producentom kosztownych efektów związanych z lądowaniem.

Zadziwiające jednak może być to, że w warstwie fabularnej *Rocketship X-M*, mimo swojej głupoty, jest bardziej zajmujący niżli roboty dłużej i poważniej *Destination Moon*. Ten zaś jest po prostu nudny... Mądry, ale nudny.

Biuro Badań Naukowych – pod taką wspólną nazwą funkcjonuje interesująca fantastycznonaukowa trylogia *Magnetic Monster* (1953), *Raiders to the Stars* (1954) i *GoG* (1954). Opiera się ona na fikcyjnym tytułowym biurze, którego pracownicy muszą zbadać i zabezpieczyć (a w końcu zlikwidować) wynaleziony przypadkiem zabójczy izotop, który w konsekwencji swego działania może zniszczyć całą planetę (*Magnetic Monster*). Upolować w przelatującym akurat nieopodal Ziemi roju meteorów jeden z nich – tylko po to, by zorientować się, czym są one pokryte, aby odkryć sekret stopu metali, który przetrwałby najcięższe kosmiczne warunki (*Raiders to the Stars*). Interesujące może być przy okazji to, że właśnie w tym filmie możemy zobaczyć po raz pierwszy eksperymenty z wirówką przeciążeniową i nareszcie mamy kombinezony kosmiczne! W ostatnim z filmów ta sama organizacja musi znaleźć winnych dziwnych zachowań urządzeń i tajemniczych wypadków, które mają miejsce w jednym z ośrodków przygotowań do lotów

kosmicznych oraz ustalić, kto stoi za tajemniczym robotem-samolotem, który pojawia się nad bazą i steruje wrogimi poczynaniami dwóch robotów – głównych sprawców zamieszania, a zarazem przejmuje kontrolę nad całym systemem dowodzenia w bazie (*GoG*).

Mamy tu więc do czynienia z fantastyką naukową z elementami szpiegowsko-kryminalnymi oraz z większym, choć wciąż nie do końca zadowalającym, realizmem.

We wszystkich filmach, ale nie zawsze w tych samych konfiguracjach, powtarzają się nazwiska czterech aktorów. Choć ich wizerunek pozostaje ten sam – to, o dziwo, ich bohaterowie posiadają inne imiona i nazwiska, a w jednym przypadku również pełnią inne funkcje.

Producentem wszystkich trzech filmów jest ten sam Ivan Tors, który został później producentem dwóch bardzo istotnych fantastycznych seriali telewizyjnych lat pięćdziesiątych i początku sześćdziesiątych (*Science Fiction Theater* i *The Man and The Challenge*), o których szerzej piszę w przygotowywanej antologii fantastycznych seriali.

Dwa filmy napisał też znany amerykański scenarzysta niemieckiego pochodzenia Court Siodmak, autor całej masy horrorów (choćby *Dracula* i *Wilkołaka*) oraz przeszło pięćdziesięciu innych filmów mniej lub bardziej zahaczających o fantastykę, grozę czy choćby sensację.

Pisząc o atomowych eksperymentach – nie sposób nie wspomnieć o dwóch filmach: *Five* (1951) *Archa Obolera* i pierwszym „fantastycznym filmie w reżyserii Rogera Cormana” *Day the World Ended*, które są całkiem ciekawymi próbami opowiedzenia losów kilkorga osób przypadkowo ocalonych po wybuchu światowego konfliktu nuklearnego.

A skoro już mamy wybuchy atomowe – to nie może zabraknąć zrodzonych dzięki nim potworom. Zapewne myślicie tutaj o *Gozilla* (1954)? Otóż nie! Przed nią była o rok



rys. Jarosław S. Kosiorek (Yarkos)



wcześniejsza *The Beast from 20,000 Fathoms* (1953). Sami producenci *Godzilli* jawnie przyznawali, że chcieli zrobić po prostu „japońską wersję” amerykańskiego filmu. A to, że wyszło im nieco lepiej? No cóż, czasem się tak zdarza.

W wyniku próbných wybuchów nuklearných i spowodowanych tym zmian klimatu z hibernacji budzi się *Rhedosaurus* (dinozaur wymyślony na potrzeby filmu), który oczywiście postanawia ruszyć do Ameryki (bez wizy i stosowných rekomendacji), najpierw niszcząc kilka mniejszych obiektów w stanie Massachusetts oraz roznosząc zabójcze zarazki, które powodują śmierć wielu osób. Potem zaś rusza prościutko na Manhattan, gdzie zostaje przyskrzyniony i spalony w parku Coney Island. Coś Wam to przypomina?

Ale mimo wszystko, oglądając pierwszą *Godzillę*, mam poczucie większego zagrożenia. A może to ma związek z tym, że z *Godzillą* zdążyłem się niejako zaprzyjaźnić i przestraszyć w dzieciństwie, kiedy w końcówce lat siedemdziesiątych i początkach lat osiemdziesiątych praktycznie stałe gościła na ekranach polskich kin? Zaś *Bestię* zobaczyłem po raz pierwszy kilka dni temu? Być może.

Jak się można domyśleć – sukces *Bestii* spowodował setki naśladownictw w rodzaju potężnych zmutowanych mrówek w *Them* (1954) atakujących ludzi z mniejszych osad, by w końcu wylądować na przedmieściach Los Angeles. A zaraz po nich gigantyczna *Tarantula!* (1955), choć ona jest jedynie wynikiem naukowego eksperymentu, acz oczywiście związanego z radioaktywnym promieniowaniem. Aż w końcu pojawia się gigantyczna *Ośmiornica* (*It Came from Beneath the Sea*, 1955), która oczywiście narodziła się pod wpływem wybuchu bomby wodorowej; tym razem w morzu – i szybkoitko postanawia swymi mackami zniszczyć San Francisco albo przynajmniej Golden Gate. Likwiduje się ją, a jakże, w taki sam sposób jak *Godzillę*, czyli wstrzeliwując w potwora atomowy ładunek (ale przecież to dzięki owej atomowej energii ów potwór powstał – więc gdzie tu logika?). A potem już poszło całe robactwo świata. I trwa to właściwie do dziś.

Potem zaś zjawiła się *Bestia z Czarnej Laguny* – ale o niej w następnej części... ■

The Beast from 20,000 Fathoms; reż. Eugène Lourié, USA 1953



TOMASZ „QRATOR” MAGULSKI

NATASHA – A MOGŁO BYĆ TAK PIĘKNIE

Czarna Wdowa – Natasha Romanoff – to tajemnicza i intrygująca postać. Jako członek Avengersów jest szeroko znana, ale o jej przeszłości wiadomo stosunkowo niewiele. Skrywa ją mgła tajemniczy. W filmach głównego nurtu Marvela znajdziemy bardzo skąpe informacje o jej przeszłości oraz o tym, jak trafiła do grupy superbohaterów. Dlatego film (klasyczny spin-off) poświęcony tylko tej bohaterce bardzo mnie zainteresował. Liczyłem na to, że rzuci on sporo światła na tę nietuzinkową postać.

Natasha Romanoff (Scarlett Johansson) to Avenger wyjątkowy. Nie dysponuje supermocami ani nie jest tytanem intelektu. Jest cichym i diabelnie skutecznym zabójcą. Przeszła wyjątkowe szkolenie w tajnych i poufnych radzieckich/rosyjskich służbach. Została wychowana i wykształcona na beznamietną maszynę do likwidowania kolejnych celów – która nie zadaje pytań, nie ma wątpliwości ani wyrzutów sumienia. Jest szybka, zwinna, znakomicie walczy wręcz. Z filmów głównego nurtu wiemy, że jakimś cudem wyrwała się ze szponów czerwonych siepaczy, stała się niezależna i zaczęła sama decydować po której stronie chce się opowiedzieć. Ale jak do tego doszło? Poznanie tej historii to świetny materiał na film.

Niestety, taki film nie powstał. Pod tym względem *Czarna Wdowa* mnie rozczarowała. Na początku mamy krótki, retrospektywny wstęp, który pokazuje małą Natashę (Ever Anderson) wraz z jej (jak początkowo sądziłyśmy) młodszą siostrą Yeleną (Violet McGraw), matką Meliną Vostokoff (Rachel Weisz) i ojcem Alexeim Shostakovem (David Harbour). Szybko orientujemy się, że cała czwórka to fikcyjna amerykańska rodzina, a jej członkowie to działający pod przykryciem agencji Kremla. Akcja filmu rusza z kopyta, gdy okazuje się, że rodzinka musi szybko się ewakuować, ponieważ jej prawdziwa tożsamość została odkryta. Przy tej okazji poznajemy także diabolicznego Dreykova (Ray Winston), który jest mózgiem

radzieckiego/rosyjskiego projektu szpiegowskiego. To on swego czasu przejął i wykształcił Natashę – tak jak dziesiątki, jeśli nie setki, innych dziewczynek – na perfekcyjne maszyny do zabijania, nad którymi sprawuje kontrolę. Czarna Wdowa ma z nim zatem osobiste porachunki.

Film stanowi fabularny pomost między wydarzeniami z trzeciego *Kapitana Ameryki* a *Avengers: Wojna bez granic*. Ścigana przez dawnych morderców z „Tarczy” Natasha ukrywa się na odludziu w Norwegii. Na skutek splotu nieoczekiwanych okoliczności, poniekąd także za sprawą swojej bardzo dawno niewidzianej siostry Yeleny





Czarna Wdowa; reż. Cate Shortland, USA 2021

(Florence Pugh), Czarna Wdowa zmuszona jest wrócić do spraw z przeszłości, aby zmierzyć się ze swoimi demonami, odświeżyć kontakt z „rodziną” oraz dokończyć kilka spraw, które (jak się zorientowała) nie zostały zamknięte.

Od strony wizualnej filmowi niczego nie można zarzucić. Trzyma poziom, jaki znamy z filmów głównego nurtu MCU. Są błyskotliwe i akrobatyczne elementy walki wręcz oraz na broń białą. Są efektowne strzelaniny, wybuchy oraz niszczycielskie bronie i pojazdy. Pojawia się także zabójczo skuteczna postać zwana Taskmaster (Olga Kurylenko) – nie wiadomo początkowo: człowiek, maszyna, cyborg? Akcja toczy się wartko. Są pościgi, szpiegowskie podchody, zasadzki, ucieczki, pościgi samochodowe – a to wszystko okraszone widowiskowymi wybuchami oraz szeregiem spektakularnych scen zniszczenia. Wszystko to sprawia, że nie mamy czasu się nudzić. Przyznam, że czasami miałem wrażenie, że nie nadążam za akcją. Na szczęście co jakiś czas mamy spokojniejszy moment, gdzie akcja zwalnia i pojawiają się dialogi, co pozwala nam nieco odpocząć przed kolejnym spektakularnym zwrotem.

Mamy zatem wszystkie składniki i przyprawy do stworzenia wykwintnego dania.

Tymczasem otrzymujemy produkt zaledwie poprawny. Film jest interesujący, ale nie wciągający. Jak dla mnie za mało jest Czarnej Wdowy w *Czarnej Wdowie*. Nie dostaję odpowiedzi na pytania, które zawsze mnie nurtowały, przez co Natasha Romanoff jest dla mnie wciąż mocno skrytą i tajemniczą postacią. Jej niejasna przeszłość nadal pozostaje nieodkryta. Może gdyby film oglądać bezpośrednio po trzeciej części *Kapitana Ameryki* – łatwiej byłoby w pełni zrozumieć fabułę. Ja tak nie zrobiłem. W zasadzie to nawet nie odczuwam potrzeby, aby odrobić zaległości.

Czarna Wdowa zgrabnie łączy w sobie elementy filmu szpiegowskiego z SF. Mamy także nawiązania do typowego kina drogi. Całość składa się na kawał solidnej, nieskomplikowanej rozrywki. Przez grubo ponad dwie godziny widz ma oglądać i się nie nudzić. Taki produkt dostajemy. Ale żeby film zapadł mi głęboko w pamięć... tego nie mogę powiedzieć. Dla fanów Marvela i Avengers *Czarna Wdowa* będzie punktem obowiązkowym. Dla innych – niekoniecznie. Ja odczuwam niedosyt ■

Czarna Wdowa (ang. *Black Widow*) 2021, film dostępny na platformie Disney+



ANDRZEJ PRÓSZYŃSKI

TANCERKI W KRAINIE CZARÓW

Dawno, dawno temu, w 1845 roku, angielski pisarz i amator opium Thomas de Quincey opublikował zbiór krótkich fantastycznych form zatytułowany *Suspiria de Profundis* – czyli *Westchnienia z głębin*. Jedną ze składowych swego dzieła poświęcił rzymskiej bogini porodów Levanie, której dodał do towarzystwa trzy Matki: Mater Suspriorum, Mater Tenebrarum i Mater Lachrymarum, czyli odpowiednio Matkę Westchnień, Ciemności oraz Łez. Ów wątek okazał się jednym ze źródeł inspiracji dla reżysera Dario Argento, który w 1977 roku nakręcił swój najśłynniejszy film *Suspiria* poświęcony Matce Westchnień. Jej towarzyszki miały mniej udane ekranizacje: mimo że tenże reżyser zrealizował opowiadające o nich filmy (*Inferno* w 1980 r. i *Matkę Łez* – dopiero w 2007 r.), to ich oceny, niestety, wykazują tendencję spadkową.

Fabula filmu *Suspiria* (którego polski tytuł brzmi *Odgłosy*) jest prosta i jakby nawet pretekstowa. Pewna słynna niemiecka szkoła baletowa prowadzona jest przez sabat czarownic, pod wodzą Heleny Marcos, rzeczownej Matki Westchnień. Uczennice nie są tego

świadome; a jeśli któraś wpadnie na trop – jest bezlitośnie eliminowana. Nowo przybyła Amerykanka Susie Bannion ma więcej szczęścia: nie dość, że odkrywa prawdę, to jeszcze wychodzi z tego obronną ręką. Koniec streszczenia.

Jak widać, nie o fabułę tu chodzi – jest ona tylko środkiem organizującym ciąg scen i obrazów, zapadających w pamięć dzięki scenografii i doskonałemu prowadzeniu kamery. Mam tu na myśli głównie efektowne sceny śmierci, ale też na przykład sekwencję katastrofalnej ulewy otwierającą film i przywodzącą na myśl słynną zasadę Hitchcocka. Niebagatelną rolę odgrywa też muzyka zespołu Goblin (powstała przy udziale reżysera), a zwłaszcza jej powtarzający się główny motyw. W tekście załączonym do mojego wydania DVD przeczytać można, że ścieżka dźwiękowa skutecznie odwraca uwagę widza od fabuły filmu. I rzeczywiście: w pewnym momencie zacząłem się poważnie zastanawiać, czy jego postaci słyszą ten sam motyw, co ja. Jakież było moje zdziwienie, kiedy później przeczytałem na FilmWeb-ie, że reżyser puszczął głośno



Suspiria, reż. Dario Argento, Włochy 1977



Suspiria, reż. Luca Guadagnino, USA, Włochy 2018

tę muzykę na planie, aby wprowadzić aktorów w strachliwy nastrój. Jak widać – udało mi się to jakoś wyczuć.

Co dziwne, także taniec jest w tym filmie nieomal pretekstowy, bo służy jedynie wprowadzeniu postaci niewidomego akompaniatora Daniela, który miał nieszczęście podpaść wiedźmom (za co spotkała go spektakularna kara). Ważna za to jest scenografia, świadomie nawiązująca bajkową kolorystyką i nastrojem do disneyowskiej *Królowny Śnieżki*, a ponieważ też do *Alicji w krainie czarów*.

W 2018 roku nakręcono nową wersję filmu *Suspiria* w koprodukcji włosko-amerykańskiej, co może nie jest dziwne, choć odrobinę zaskakujące. Co więcej: całkiem udaną, choć niżej ocenioną przez widzów i krytyków. Ta wersja jest o niemal godzinę dłuższa od pierwowzoru, co się przekłada na parę nowych wątków. Przede wszystkim balet odzyskuje należne sobie miejsce i staje się integralną częścią fabuły. Poza tym okazuje się, że Helena Marcos to nie

Matka Westchnień, lecz uzurpatorka; a kto jest tą prawdziwą, oczywiście nie zdradzę.

Oprócz tych intrygujących zmian jest też kilka dyskusyjnych. Akcja filmu rozgrywa się tym razem w podzielonym murem Berlinie, w 1977 roku, kiedy to Argento kręcił swój pierwowzór. Tym razem architektura nie jest już bajkowa, lecz raczej siermiężna, pojawiają się też jakby same z siebie kwestie polityczne.



Suspiria, reż. Luca Guadagnino, USA, Włochy 2018

Jedna z nich jest uzasadniona fabularnie, natomiast zupełnie zbędny jest wątek organizacji terrorystycznej Frakcja Czerwonej Armii (RAF) zwanej też Baader- Meinhof od nazwisk jej założycieli. W filmie pokazano demonstrantów, którzy domagają się uwolnienia Meinhof... tyle że Ulrike Meinhof już rok wcześniej popełniła samobójstwo.

Plusem nowej ekranizacji jest także dobre aktorstwo. Dakota Johnson w roli Susie Bannion została oceniona wyżej od swojej poprzedniczki, a Tilda Swinton w potrójnej roli nauczycielki tańca Madame Blanc, doktora Josefa Klemperera oraz samej Heleny Marcos zasłużyła w oczach widzów na bardzo wysoką ocenę 9,1. Tu muszę się przyznać, że nie rozpoznałem jej w drugiej i trzeciej roli, co samo w sobie wydaje mi się rekomendacją.

No i jakoś tak wyszło, że oba filmy nawzajem się uzupełniają, dzięki czemu mogę spokojnie polecić jeden i drugi. Najlepiej obejrzeć je razem – w jeden lub dwa kolejne wieczory ■

Odgłosy (Suspiria), Włochy 1977

ocena FilmWeb: 7,0, IMDb: 7,3;

reżyseria: Dario Argento;

scenariusz: Dario Argento, Daria Nicolodi;

gatunek: horror; czas: 1 godz. 34 min.

Obsada: Jessica Harper (Susie Bannion, ocena 6,7), Joan Bennett (Madame Blanc, 6,9), Flavio Bucci (Daniel), Stefania Casini (Sara), Barbara Magnolfi (Olga), Eva Axén (Patty „Pat” Hingle), Miguel Bosé (Mark), Alida Valli (Panna Tanner, 6,8), Udo Kier (dr Frank Mandel), Rudolf Schündler (prof. Milius).

Suspiria, USA, Włochy 2018

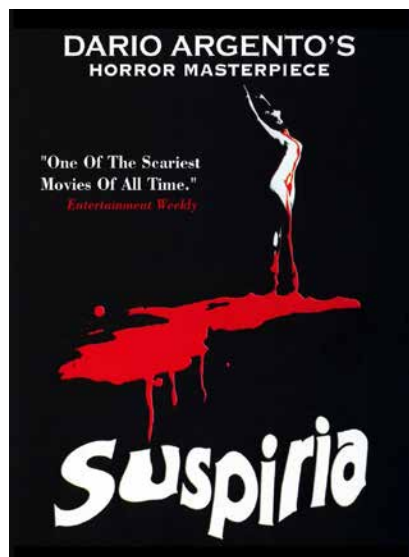
ocena FilmWeb: 6,5, IMDb: 6,7;

reżyseria: Luca Guadagnino;

scenariusz: David Kajganich;

gatunek: horror; czas: 2 godz. 26 min.

Obsada: Dakota Johnson (Susie Bannion, ocena 8,0), Tilda Swinton (Madame Blanc / dr Josef Klemperer / Helena Marcos, 9,1), Mia Goth (Sara, 7,8), Elena Fokina (Olga), Chloë Grace Moretz (Patricia), Jessica Harper (Anke), Angela Winkler (Panna Tanner, 7,5), Ingrid Caven (Panna Vendegast), Małgorzata Bela (Matka Susie / Śmierć, 7,2).



GDĄŃSK 1917. KRYZYS PRZYSIĘGOWY

RYS. ADAM MATEJA

HISTORIA POLSKI W ZARYSIE
SCEN. GRZEGORZ SZCZEPANIAK

GDĄŃSK, 23 LIPCA 1917, GABINET NACZELNIKA ARESZTU NA KURKOWEJ.





Klasyczny cykl SF Arthura C. Clarke'a teraz w serii „Wehikuł czasu”.
Premiera ostatniego tomu już w czerwcu!



Powieść
nominowana
do nagrody
Hugo



Premiera
09.04

Niepokojąco
aktualny,
odkryty
na nowo
klejnot
brytyjskiej
literatury



Dom Wydawniczy REBIS Sp. z o.o.



www.rebis.com.pl



FB/REBIS