

#400 • MAJ 2024



INFORMATOR

GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI

ISSN 1505-8476



HOMAGE TO W. SIUDMAK



© YARKOS 2024

MIĘDZY CZWARTĄ A PIĄTĄ (SETKĄ)

No, to doczekaliśmy kolejnego jubileuszu! W tym miesiącu zamykamy czwartą setkę naszego klubowego biuletynu, za miesiąc inaugurujemy piątą. Jeśli zachowany zostanie cykl dziesięciu numerów w roku (w tym są bowiem dwa dubeltowce: przełomowiec i kanikułowiec) – to łatwo obliczyć, iż pół tysiąka stuknie „Informatorowi” w maju AD 2034.

W tym wstępniku chciałbym do tej beczki miodu dorzucić łyżkę dziegciu. Nie będę bowiem dziękował dawnym i obecnym redaktorom i współpracownikom (wszak uczyniłem to stosunkowo niedawno – obszernie i serdecznie). Myślę, że czas podyskutować o problemach...

Niedawno doszły do mnie krytyczne głosy części klubowych czytelniczek i czytelników, a ja nie zamierzam ich ignorować. „Informator” nie jest przecież prywatnym folwarkiem redagujących go osób – lecz oficjalnym „organem” (jak to się niegdyś mówiło) Gdańskiego Klubu Fantastyki. Poza tym, jak mawia się nadal, „lepsze jest wrogiem dobrego”.

Pierwszy z zarzutów dotyczył upolitycznionych akcentów pojawiających się w tekstach i rysunkach. Tu na początku będę adwokatem (politycznego) diabła. *Political fiction* to część dorobku fantastyki naukowej (że przywołam Zamiatina, Huxleya, Orwella – i naszego Zajdla). Nie widzę więc nic nagannego w nawiązywaniu do otaczającej nas polityki (tym bardziej, że znów żyjemy w ciekawych czasach!); poza tym rozmaite aluzjki polityczne pojawiały się w giekaefowskich zinach już za PRL-u (mamy więc długą tradycję, pamiętającą jeszcze cenzurę). Problem tkwi, moim zdaniem, w innych aspektach. Pierwsza kwestia to aluzyjność. Jeśli komentarz słowny lub graficzny żart sięga do języka ezopowego i sztafażu związanego z szeroko pojętą fantastyką – jest OK. Gorzej, gdy owa opinia polityczna zostanie wyrażona wprost; może wręcz konfrontacyjnie (o czym więcej za chwilę). Drugą kwestią jest właśnie owa konfrontacyjność i apodyktyczność sądów – na zasadzie: ja mam 100% racji, zaś moi adwersarze (czy w ogóle wszelacy dyskutanci) są w najlepszym razie niedoinformowanymi naiwniakami, zaś w najgorszym razie – można ich oskarżyć o najpodlejsze intencje. Rozumiem, że każdy jest (i ma takie prawo) przekonany do swoich racji (jak zauważył niedawno AlBert: apodyktyczność oznacza również, że komuś na czymś zależy); może jednak warto pomyśleć o retoryce skłaniającej do dyskusji, nie zaś jakkolwiek decyzję ucinającą? I uwaga ta dotyczy wszystkich stron ewentualnego sporu – gdyż każdy z nas powinien założyć, że również mój adwersarz ma prawo do swego zdania (jak i ja mam takowe prawo!). Tu na chwilę wrócę do punktu pierwszego: języka ezopowego i fantastycznego sztafażu oraz ograniczania kwestii *stricte* politycznych do niezbędnego minimum (zawsze można np. prowadzić bloga w Sieci).

Drugim zarzutem były elementy agresji w „Informatorze”. Po naszych dawnych doświadczeniach (młodzieńcze spory z ŚKF-em, znany pisarz rozgrywający na naszych łamach swe osobiste porachunki) staramy się nie wchodzić na tę ścieżkę; nie zawsze nam się jednak owa sztuka (przynajmniej wg niektórych czytelniczek/czytelników) udaje. Cóż... Zaapeluję tylko o szlachetną zasadę retoryki, by raczej dyskutować o zauważonym problemie, unikać zaś krytykowania (zwł. w sposób agresywny) konkretnych osób. Komunikat „ja”, a nie „ty”...

Pozwolę sobie wyłączyć z powyższych ograniczeń zbrodniczą (i niebezpieczną) wojnę tuż przy naszej granicy – putlerowskim orkom spod znaku rasyzmu szpilki będę wbijać nadal!

Padł też postulat odmłodzenia redakcji „Info”. Ależ my o niczym innym od dawna nie marzymy! Pojawiło się kilkoro młodych współpracowników, nasze łamy są zawsze otwarte – jednak wszelkie próby dokooptowania młodzieży do ściślej redakcji jak dotąd spełzały na niczym. Może młodsze pokolenie klubowiczów tak naprawdę nie potrzebuje „Informatora” (przynajmniej w jego obecnej formie)? Może wiernymi czytelnikami naszego zinu pozostają członkowie i sympatycy pamiętający początki GKF-u? Może czas na otwartą (i twórczą!) dysputę o dniu dzisiejszym i przyszłości „Informatora GKF”? Wiem jedno – że obecny kształt edytorski to w ogromnej mierze adiustacja PiPiDżeja, skład Ogana, opracowanie graficzne Yarkosa. Kto się pisze na naszych ewentualnych następców? Ja za dekadę będę miał 75 lat...

INFORMATOR

GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI



#400 • MAJ 2024

UKAZUJE SIĘ OD 1987 ROKU

FANDOM

Urodziny członków

Wojtek Czarnecki

Niech się święci 1 Maja

Pierwsze spotkanie KF w nowej siedzibie

Grzegorz Szczepaniak

Podwójny jubileusz „Informatora”...

Andrzej Zimniak

Niech nam żyje „Informator”

#Nie tylko barbarzyńcy – Emi

INFORMACJE

Janusz Piszczek

Zapowiedzi wydawnicze

Artur Łukasiewicz

Filmowisko

Niusy

LITERATURA

Piotr Kalka

Jubileusz

Wojtek Czarnecki

Raport z Trzeciej Planety od Słońca

PUBLICYSTYKA

Adam Cetnerowski

Spiel des Jahres – Top 10, sezon 4. Odcinek 25

Grzegorz Szczepaniak

Okruchy Ogana. Korespondencja 151

Damian Filipkowski

Nieśmiertelny przez przypadek

Jan Plata-Przechlewski

Narodziny Dnia na łódzkim podwórku

Krzysztof Szkurłatowski

Railway fiction po niemiecku

Karol Ginter

Stary, dobry Conan

Michał Bleja

Pieśń niedokończona

Artur Łukasiewicz

Gdy w filmowej fantastyce... (cz. 6)

Tomasz Magulski

Dylematy cybernastolatki

Seksmisja na sterydach

Andrzej Prószyński

Półka z DVD

KOMIKS

Aleksandra Małaj, Jan Plata-Przechlewski

Krótkotrwałe przebudzenie

GDAŃSKI KLUB FANTASTYKI

4 ADRES:

80-395 GDAŃSK

6

UL. OPOLSKA 2

7

STRONA: GKF.ORG.PL

8

FACEBOOK: GKF.ORG.PL/FB

10

DISCORD: GKF.ORG.PL/DISCORD

13

KONTO BANKOWE:

VOLKSWAGEN BANK

42 21 30 0004 2001 0671 8241 0001

20

KRS: 0000098018

24

„INFORMATOR GKF”

27

ISSN 1505-8476

WYDAWNICTWO BEZPŁATNE

NAKŁAD 120

12

REDAKCJA:

JAN PLATA-PRZECHELEWSKI

33

GRZEGORZ SZCZEPANIAK

MARCIN SZKLARSKI

MICHAŁ SZKLARSKI

18

JAROSŁAW S. KOSIOREK (YARKOS)

ARTUR ŁUKASIEWICZ

35

STAŁA WSPÓŁPRACA:

39

ADAM CETNEROWSKI

39

JANUSZ PISZCZEK

44

ANDRZEJ PRÓSZYŃSKI

44

TOMASZ MAGULSKI

47

ALEKSANDRA MAŁAJ

52

ADAM MATEJA

52

DAMIAN FILIPKOWSKI

53

E-MAIL:

INFORMATOR@GKF.ORG.PL

55

OKŁADKA:

60

JAROSŁAW S. KOSIOREK (YARKOS)

62

DRUK:

64

PRINT GROUP SP. Z O.O.

HTTP://PRINTGROUP.PL

67

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

URODZINY

Drodzy czerwcowi Urodzeńcy!

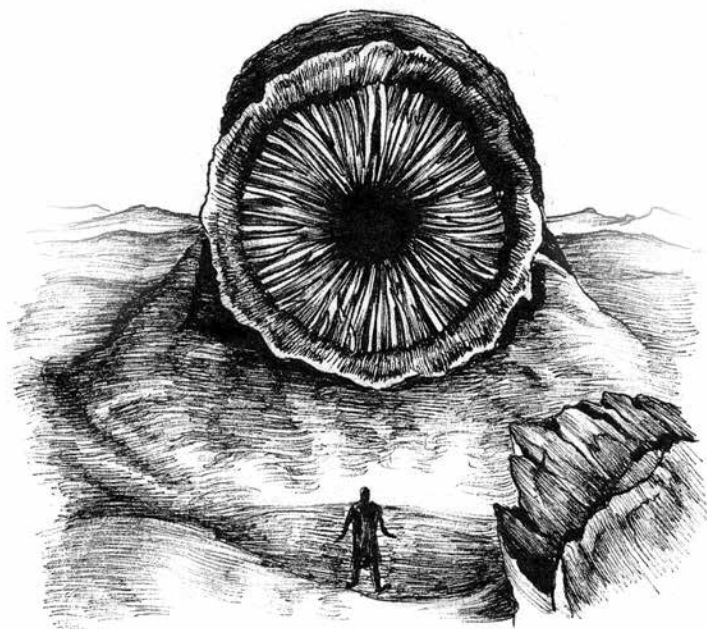
My świętujemy swój jubileusz teraz –
Wy zaś będziecie bawić się już wkrótce,
podczas długich dni czerwcowych...

Wobec powyższego Wam i sobie
życzymy Wszystkiego Fantastycznego!

Redakcja „Informatora”

CZERWIEC

3	Grzegorz Malik	21	Marta Witkowska
5	Jacek Inglot	23	Zofia Filipkowska
	Matt Sellwood	24	Barbara Muchla
20	Adam Siudymak	26	Marcin Bortkun



rys. Aleksandra Maja (Olza)



Droga Redakcjo „Informatora GKF”!

Jubileusz 400. numeru „Informatora Gdańskiego Klubu Fantastyki” to okazja do świętowania, ale również do spojrzenia wstecz na bogatą historię, która doprowadziła nas do tego momentu. Od skromnych początków, po obecną pozycję jako cenione źródło informacji i inspiracji dla fanów fantastyki – „Informator” jest nie tylko pismem, ale przede wszystkim symbolem pasji i zaangażowania.

W każdym z 400 numerów znajdziemy dowód na to, jak wiele serca i wysiłku włożono w tworzenie tego pisma. Przez lata „Informator” stał się miejscem, gdzie miłośnicy literatury, kina, komiksów czy gier mogli znaleźć ciekawe artykuły, recenzje, wywiady oraz relacje z najważniejszych wydarzeń. To tutaj budowała się społeczność, która dzisiaj łączy ludzi z całego Gdańska i nie tylko.

Nie można zapomnieć o tym, jak „Informator” wspierał lokalne inicjatywy. Dzięki niemu mogliśmy śledzić zapowiedzi i relacje z konwentów, spotkań oraz innych wydarzeń, które kształtują środowisko fantastyki. To wszystko sprawia, że „Informator” nie jest tylko kolejnym magazynem – jest częścią naszego życia i źródłem wielu wspomnień.

Z okazji jubileuszu 400 numeru chcielibyśmy podziękować wszystkim, którzy przez lata przyczynili się do powstania i rozwijania „Informatora”: Redaktorom, Autorom, Grafikom, a także Czytelnikom. Wasze zaangażowanie i wsparcie pozwoliły stworzyć coś wyjątkowego.

Na koniec pragniemy życzyć Redakcji wielu kolejnych jubileuszy, niekończącej się inspiracji i coraz większej liczby czytelników. Niech kolejne 400 numerów będzie równie ekscytujące i twórcze, jak te, które już wydaliście.

Gratulujemy i dziękujemy za to, że tworzycie coś tak wyjątkowego!

Z najlepszymi życzeniami – Zarząd GKF w składzie:

*Aleksandra Markowska, Maciej Dawidowicz, Damian Filipkowski,
Monika Ginter, Michał Szklarski, Krzysztof Machnik*



WOJTEK CZARNECKI

NIECH SIĘ ŚWIECI 1 MAJA

Piękną i niezwykłą wymowę miały tegoroczne obchody Święta Pracy w naszym ukochanym Gdańskim Klubie Fantastyki. Nad głowami zebranych nie załopotały jednak sztandary i transparenty, jak za czasów słusznie minionych, lecz wałki i pędzle malarskie.

Radosne, dumne i zwarte szeregi awangardy ludu pracującego GKF-u stały się 1 maja, by w ramach czynu społecznego pięknie wymalować strzeliste mury nowo powstającej siedziby. Entuzjazm zebranych był wielki. Do drabin i puszek z farbą ustawiały się żywiołowe kolejki chętnych do pracy, bo każdy chciał dodać swój wkład w realizację wspólnego celu. Na zawołanie Zarządu: „POMOŻECIE?” – z ożywieniem odpowiedzieli przodownicy pracy w osobach: Ola M., Maciej D., Ola Cz., Wojtek Cz., Jakub O., Damian S. Podziękowania należą się również obywatelowi Rafałowi R. za uzupełnienie braków materiałowych.

Prace trwały w sumie trzy dni: dzień pierwszy – zakup farb i innych materiałów oraz przygotowania techniczne; dzień drugi i trzeci – prace malarskie i porządkowe. Bogatsi o nowe dokonania, doświadczenia i ambicje z większym niż kiedykolwiek optymizmem patrzymy w przyszłość (i w tę najbliższą, i w tę sięgającą w przyszłe pokolenia GKF-u).

Towarzysze! Dziękujemy, bo wiemy, że zrobiliśmy dużo – i wiemy, że stać nas na więcej.

Na koniec pozwolę sobie na polemikę z Arturem Ł., który na łamach kwietniowego „Informatora” (#399) pyta „Gdzie jest Ola?”. Odpowiadam: Ola jest wszędzie tam, gdzie jest potrzeba ciężkiej roboty ku chwale Klubu; choć, jak każdy z nas, nie może być wszędzie i zawsze... ■



WOJTEK CZARNECKI

PIERWSZE SPOTKANIE KLUBU
FILMOWEGO W NOWEJ SIEDZIBIE GKF

Jeszcze farba na ścianach nie zdążyła dobrze wyschnąć, jeszcze nowa, mięciutka wykładzina na podłodze nie zdążyła się dobrze ułożyć – a już (w piątek 24 maja) udało się zorganizować pierwszy Klub Filmowy w naszej nowej siedzibie.

Było to spotkanie spontanicznie, zorganizowane w dość zaimprovizowanych warunkach, bo jeszcze bez krzeseł, kanap i stołów; a nawet bez ekranu, gdyż film wyświetlaliśmy na ścianie. Mimo tych połowych warunków – klimat był wyśmienity. Jasno już widać, że przeprowadzka do nowej siedziby daje nam duży zastrzyk energii i nowych możliwości.

Skoro wszystko było organizowane na przędkę, to również nad wyborem filmu długo się nie zastanawialiśmy i wzięliśmy, co tam było pod ręką. A pod ręką był *Iron Sky*, czyli naziści na Księżycu. Film ten znakomicie nadaje się na seanse typu *hate watching* (innymi słowy: „im gorzej, tym lepiej”). Od strony wizualnej obraz ten prezentuje się w miarę przyzwoicie, lecz scenariusz jest dziurawy niczym wątroba Keitha Richardsa.

Jak już powyżej wspomniałem: ściany pomalowane, wykładzina na podłodze (dzięki, Rafał!). Kolejny etap, planowany na czerwiec, to skracanie mebli, które są już w większości zamówione. Każdy, kto czuje się biegle w obsłudze śrubokrętu, jest mile widziany. O szczegółach będziemy informować na kanale GKF na Discordzie ■



fot. i collage Wojtek Czarnecki



GRZEGORZ SZCZEPANIAK

PODWÓJNY JUBILEUSZ „INFORMATORA” – CZYLI OKRUCHY WYDAWCY

Nadużywając stanowiska Szefa Działu Wydawniczego GKF, pozwalam sobie skreślić kilka słów na temat naszego szanownego jubilata, bo jednak nie co dzień dochodzi w Polsce do wydania 400. numeru fanzinu. Śmiem wręcz twierdzić, że dzieje się to po raz pierwszy w historii.

Na początek śpieszę wytłumaczyć, skąd ten podwójny jubileusz. Otóż pierwszy numer „Squonka. Informatora Zarządu Gdańskiego Klubu Fantastyki” – jednego z dwóch protoplastów „Informatora” (drugim był „Bryk”) – ukazał się w czerwcu 1987 roku, a więc majowy #400 zamknie 37. rok ukazywania się pisma – i to też jest krajowy rekord dla pism trzeciego obiegu.

*

Kiedy na początku swego istnienia GKF był prawdziwą federacją, a siedziby jej klubów rozciągały się między Tczewem a Władysławowem, istnienie biuletynu informującego o sprawach całego stowarzyszenia wydawało się nie być pozbawione sensu. Z czasem, kiedy obszar działalności GKF zawężił się do Trójmiasta, członkowie różnych klubów lokalnych spotykali się ze sobą coraz częściej, a główną siedzibą GKF został Klub Osiedlowy „Maciuś I” – pismo o charakterze buchalteryjnym przestało być potrzebne. Natomiast upadek klubowych fanzinów i coraz większe problemy z regularnym wydawaniem „Czerwonego Karła” sprawiły, że „Informator” zaczął odgrywać rolę swoistego magazynu opinii, w którym pojawiały się felietony, recenzje, a nawet szkice krytyczne i w końcu opowiadania. Wymienienie nazwisk wszystkich korespondentów, którzy kiedykolwiek nadesłali do nas jakikolwiek tekst czy rysunek, zajęłoby zbyt wiele miejsca, a zważywszy, że niektórzy posługiwali się wyłącznie nickami, mogłoby się okazać po prostu niemożliwe – wszyscy oni mają jednak swój niepodważalny udział w sukcesie, jakim jest nieprzerwane wydawanie „Informatora” i wszystkim im kłaniam się nisko w pas.

*

Lista redaktorów naczelnych „Informatora” jest powszechnie znana, ale – jak się podczas świętowania naszego jubileuszu w trakcie Dnia z fantastyką okazało – również i ona może wzbudzać kontrowersje. Pozwolę sobie jednak wymienić w kolejności chronologicznej nazwiska osób, które formalnie pełniły tę funkcję: Krzysztof Papierkowski, Maciej Rokicki, Krzysztof Papierkowski (ponownie), Artur Łukasiewicz, Robert Szewczyk, Grzegorz Szczepaniak i Jan Plata-Przechlewski, który swoje stanowisko piastuje od lutego 1997! Wśród osób, które odegrały niebagatelną, a być może nawet – rolę faktycznych twórców zinu, trzeba koniecznie wskazać jeszcze Jerzego Szyłaka oraz Katarzynę Manikowską (oboje wspierali Papiera). Postacią, która doprowadziła do przejścia „Informatora” z epoki samizdatu do składu komputerowego (#49) był zaś Krzysztof Ciszewski.

*

Choć regularnie przynajmniej raz w roku (a od 10 lat dwukrotnie) ukazują się wydania podwójne biuletynu, tylko raz w historii zostało to ujęte w oficjalnej numeracji pisma: #128–#129 (listopad–grudzień 1999). Od #283 (listopad 2012) na łamach „Informatora” pojawiają się jednostronicowe komiksowe shorty – i, mam nadzieję, że uda nam się ten proceder kontynuować. Scenarzystą większości z nich jest Jan Plata-Przechlewski.

*

Żywotność naszego biuletynu to pochodna aktywności członków GKF, jego niezrzeszonych sympatyków oraz... poczucia obowiązku zespołu redakcyjnego, a także lojalności wobec dokonania i spuścizny Krzysztofa Papierkowskiego. Gdyby nie pamięć o Papierze, a zwłaszcza wewnętrzne przekonanie o tym, że nie możemy zawieść zaufania Tego, który nam dbanie o „Informator” powierzył, biuletyn padłby pewnie w połowie roku 2013, kiedy narastające opóźnienia w jego realizacji, a także brak innych niż statystyczno-informacyjne materiałów, odbijały się na kondycji zarówno zinu, jak i redaktorów. Na szczęście przetrwaliśmy ten kryzys i (choć nadal jedynie sporadycznie udaje mi się wyrobić ze złamaniem pisma na czas) nie ma już mowy o zawieszaniu jego wydawania. Przez tych 11 lat przybyło nam współpracowników i korespondentów, a zespół wsparł Jarosław S. Kosiorek (Yarkos), który swoim edytorskim doświadczeniem oraz artystycznym wykształceniem i wybitnym talentem wywindował jakość naszego magazynu do poziomu porównywalnego z profesjonalnymi czasopismami.

*

Zespół redakcyjny „Informatora” nieubłagalnie się starzeje. Choć nadal nie brakuje nam zapachu – to jak kania dżdżu czekamy dopływu świeżej krwi. Potrzebni są ludzie do żmudnej redakcyjnej pracy (powstał właśnie wakat na stanowisku korektora), a także osoby z nowymi pomysłami na miarę trzeciej i następnych dekad XXI wieku (wszyscy aktualni redaktorzy urodzili się w XX wieku). Zamiast narzekać na naszą pracę – dołączcie do zespołu i stwórzcie pismo na miarę Waszych marzeń. Pomożemy Wam swoim doświadczeniem ■



Zespół redakcyjny „Informatora” (niestety bez nieobecnego Yarkosa) na kolegium jubileuszowym w Sopocie.
Arch. Grzegorza Szczepaniaka

ANDRZEJ ZIMNIAK

NIECH NAM ŻYJE „INFORMATOR”

Oczywiście mam na myśli „Informator GKF” – bardzo zacny fanzin, który ukazuje się od 1987 roku. Moje kontakty z Nordconami i Gdańskim Klubem Fantastyki zaczęły się kilka lat później, bo w roku 1993, kiedy to zimą przybyłem na skute lodem i przysypane śniegiem wybrzeże Bałtyku, do letniskowej miejscowości Jastrzębia Góra, gdzie bez trudu odnalazłem dom wczasowy „Hutnik”. Pośród uśpionego i zamarłego w mroku krajobrazu zamkniętych na głucho pensjonatów „Hutnik” jaśniał rzęsistym blaskiem i rozbrzmiewał radosnym gwarem – więc trudno było nie trafić pod właściwy adres.

Podczas swojego inicjacyjnego Nordconu po raz pierwszy miałem w ręku „Informator”. Przeglądałem go z zainteresowaniem, bo nie znałem tego rodzaju wydawnictw, wszak dopiero zaczynałem swoją fandomową przygodę. Oczywiście nie wszystkie działy podobały mi się w równym stopniu, ale doceniałem ich wzajemne wyważenie w taki sposób, aby każdy był wyraźnie widoczny, zachowując przy tym odpowiednią dla siebie „wagę”. Rzecz jasna każdy czytelnik dodatkowo nadawał działom własną wagę, bo jednego interesowały głównie gry, drugiego filmy, a trzeciego literatura.

No właśnie: tematyczna dywersyfikacja tego zina sprawia, że każdy może znaleźć coś dla siebie. Otwieram jeden z ostatnich numerów – wewnętrzną stronę okładki zajmuje, jak zawsze, wstępniak naczelnego, którą to rolę od lat pełni Jan Plata-Przechlewski. Przy czym ów wstępniak jest zazwyczaj po prostu felietonem na wybrany temat, nie nawiązującym do treści otwieranego numeru, i zwykle dotyczy bieżących wydarzeń kulturalnych.

Dalej trafiam na sympatyczną stronę, poświęconą mniej lub bardziej znanym osobom ze środowiska fandomu, którzy w danym miesiącu mają urodziny. Nigdy jej nie opuszczam, szukając znajomych nazwisk. Dlaczego? Prawdę mówiąc – nie wiem. Chyba z sentymentu do jubileuszy...

W „Informatorze” jest zawsze obszerny dział poświęcony sprawom organizacyjnym. Tam także łowię znajomych, ale przede wszystkim podziwiam złożoność logistyczną działalności klubowej. Aż dziwne, że tak skomplikowana machina wciąż działa (i to działa dobrze).

Potem idzie wywiad z nieznaną mi młodą twórczynią, która zajmuje się komiksem. Lubię wywiady, bo są interesujące z samego założenia – odsłaniają osobowość autora, tajniki jego warsztatu, początki drogi twórczej. Robienie wywiadu też jest rodzajem twórczości, a równorzędnymi autorami są zadający pytania i udzielający odpowiedzi. Obaj muszą być oryginalni i poruszać interesujące problemy, wtedy wynik satysfakcjonuje. Dobrze, że taki dział istnieje w „Informatorze”.

Inne działy dotyczą gier wszelkich rodzajów, filmów, są też zapowiedzi wydawnicze. Dział „niusów” mieści przegląd różnych krajowych i światowych wydarzeń, związanych z fantastyką i nauką – zwykle astronomią lub projektami kosmicznymi. Zawsze prezentowana jest grafika; zazwyczaj ciekawa i inspirująca, często zaskakująca.

Mnie jednak, jako tekstokletę, oczywiście najbardziej interesuje literatura. Często w „Informatorze” pojawiają się krótkie formy prozatorskie, ale najciekawsze dla mnie pozostają omówienia i recenzje. Pisane są one w stylu zdecydowanie swobodnym i felietonowym, co rzecz jasna ma swoje dobre i złe strony. Czyta się te teksty lekko, mając wrażenie raczej prowadzenia luźnej

rozmowy niż studiowania recenzji – ale czasem chciałoby się już dotrzeć do konkluzji i sedna. Jednak nieraz wyłowilem z tego działu smakowity kąsek, jakim jest zwarte i śmiałe w koncepcji omówienie dzieła literackiego, nowo wydane czy już powszechnie znanego.

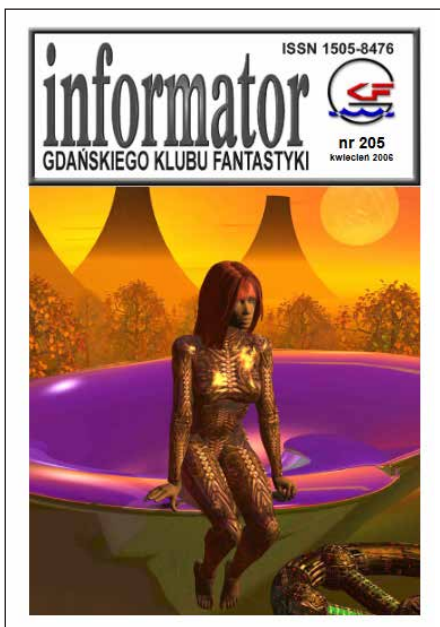
Do takich smakowitości należały m. in. opracowania autorstwa Adama Mazurkiewicza, które ukazywały się w „Informatorze” przed wielu laty. Jeden z tych tekstów dotyczył opowiadań o moim Enkelu – i uświadomił mnie, co ja tak naprawdę napisałem oraz na jak cienkiej linie wtedy balansowałem. Oddajmy głos Adamowi:

Co znamienne, ów niezmiennie negatywistyczny stosunek Enkela do czytelnika nie zniechęca, Zimniak potrafił bowiem stworzyć sytuację komunikacyjną, w której odbiorca traktuje inwektywy jako nieszkodliwe uwagi wynikające ze sposobu bycia opowiadającego [...]. To szczególna (nie bójmy się mocnych słów: wręcz unikatowa) wartość opowiadań Zimniaka. Żaden inny autor nie podjął gry z czytelnikiem w podobny sposób. Oczywiście bezpośrednie zwroty do odbiorcy nie są pomysłem autora *Klatki pełnej aniołów*, ten jednakże potrafił sprawić, by kąśliwe uwagi stały się zachętą do kontynuacji lektury. [„Informator GKF”, nr 205, kwiecień 2006 r., s. 17–18].

W wyniku lektury „informatorowych” tekstów Mazurkiewicza nawiązałem kontakt z tym literaturoznawcą (obecnie jest profesorem Uniwersytetu Łódzkiego), co zaowocowało cenną współpracą przy ustanowieniu i dalszym prowadzeniu Nagrody Żuławskiego. Bez jego wsparcia byłoby o wiele trudniej.

Podsumowując – „Informator GKF”, w swoim stylu i klasie, jest jednym z najlepszych krajowych fanzinów. Niechaj trwa i nadal się rozwija! Dobrze jest teraz świętować czterechsetny numer, co niniejszym z przyjemnością czynię, ale wznieść toast za numer TYSIĘCZNY byłoby naprawdę mega-super! Jeszcze tylko małe sześćset zeszytów i pięćdziesiąt latek... Jasne, że pół wieku przeleci migiem; ale na wszelki wypadek, dmuchając na zimne, już jutro zamówię jakieś suplementy, witaminy, może też wyciąg z korzenia mandragory, i przestanę przechodzić na czerwonym świetle. I zacznę odliczanie do jubileuszowej hiper-fety ‘2074! ■

(kwiecień 2024 r.)



rys. Jarosław S. Kosiorek (Yarkos)

PIOTR KALKA JUBILEUSZ

100 to liczba poważna
Z tym każdy się zgodzi
Kto ma stówę w portfelu
Pewny siebie chodzi

Rok **200** n.e.
To data urodzin
Tacyta — nie pisarza
● innego chodzi

300 było Spartan
Którzy z Leonidasem
Do historii wkroczyli
Wraz z włóczni swych lasem

Dziś natomiast **400**
Liczba całkiem spora
To jubileuszowy
Tom „**Informatora**”

Do lektury więc siadźmy —
Faceci, kobietki —
Z nadzieją niezachwiana
Na kolejne setki!



#NIE TYLKO BARBARZYŃCY

EMI

Czy mogłabyś mi powiedzieć kilka słów o sobie – kim jesteś, co robisz?

Cześć! Jestem Emilia Marlewska, mój pseudonim artystyczny to Emi de Clam. Jestem twórczynią komikсовą. Przez kilka lat prowadziłam internetowy komiks pod tytułem *Goth & Pastel*, zaś aktualnie skupiam swoją energię na kolejnych zeszytach *Cwaniary*. Do tej pory wydałam trzy zeszyty. Czwarty jest w trakcie tworzenia.

Cudownie! To może przejdziemy w takim razie do następnego pytania... Czy może opowiesz, jak zaczęła się Twoja przygoda z komiksem?

Jest to stara historia. Moja przygoda z komiksem rozpoczęła się w dzieciństwie. Zaczęło się od tego, że moja mama czytała *Thorgala*. Najpierw zaraziła tym moją siostrę. Moja siostra zaczęła wchodzić głębiej w komiksy i w mangi. Wreszcie, siłą rzeczy, również ja złapałam tego bakcyła.

Kto był dla Ciebie inspiracją w drodze do tej fascynacji komiksem, fantastyką?

Można powiedzieć, że wystąpiło tu kilka czynników. Pierwszym było spotkanie się z serią anime *Slayers*, której manga została wydana u nas pod tytułem *Magiczni Wojownicy Slayers* przez wydawnictwo JPF. Do dzisiaj jest to jeden z tych moich ulubionych tytułów, do których po prostu lubię sobie raz na jakiś czas wrócić. Czytałam książki z serii *Forgotten Realms*, które miały wpływ na moje zainteresowanie fantastyką. Grałam w gry komputerowe, takie jak *Baldur's Gate*, *Neverwinter Nights*, czy też w J-RPG oraz takie jak *Grandia 2* czy seria *Final Fantasy*. Oprócz tego, jako nastolatka, spotkałam się z grami fabularnymi. Jeśli chodzi o moje zainteresowanie komiksem – duży wpływ miał na mnie Alessandro Barbucci. Po raz pierwszy spotkałam się z jego twórczością w magazynie „Czarodziejki W.I.T.C.H.”. Z tego, co pamiętam, on rysował tylko do pierwszych



Emi de Clam

epizodów, ale na tyle na mnie wpłynął, że – gdy już byłam starsza i bardziej świadoma inspiracji – odkryłam kolejne tytuły, w których również rysował. Były to *Sky Doll*, *Ekho – lustrzany świat* czy też *Siostry Niezapominajki*.

Jakie są Twoje początki działalności w komiksowie?

Tutaj było trochę burzliwie. Głównie siedziałam bowiem w środowisku fantastycznym i mangowym. W 2007 roku, gdy chodziłam do technikum, pierwszy raz spotkałam się ze środowiskiem komikсовym na jednych warsztatach – i (niestety) miałam tego pecha, że trafiłam na osoby, które nieprzychylnie patrzyły na styl mangowy, z którego mocno wtedy czerpałam w rysowaniu. Zraziło mnie to do środowiska komikсового do tego stopnia, że po prostu

zapomniałam o nim na kilka lat. Dalej siedziałam wśród mangowców i fantastów. Dopiero na studiach miałam okazję poznać Kubę Babczyńskiego, który był moim wydawcą oraz promotorem mojej pracy licencjackiej. W 2019 roku pierwszy raz pojechałam na dużą imprezę komiksową. Wyciągnął mnie na nią Radek Bolałek z Wydawnictwa Hanami, z którym do dzisiaj współpracuję. To był mój pierwszy Międzynarodowy Festiwal Komiksu w Łodzi i pierwsze takie pełne zetknięcie się ze środowiskiem komiksowym. Zaczęłam, tak naprawdę, dopiero odkrywać tę grupę społeczną, poznawać ją – m.in. jak wygląda w internecie.

Jak wyglądał fandom mangi w tamtych czasach?

Jeśli mówimy o moich wczesnych latach, kiedy byłam nastolatką, przeważnie spotykałam się z osobami z fandomu, które mieszkaly w Trójmieście (tak jak ja). Tym, co mocno zostało w mojej pamięci, była polaryzacja, jaka miała miejsce pomiędzy mangowcami i fantastami. Obie grupy nie za bardzo za sobą przepadały; ale miałam to szczęście, że weszłam w nie, gdy powoli zaczynało się to zmieniać. Wrogosć powoli odchodziła do lamusa.

Czy udzielasz się bardziej lokalnie, krajowo, międzynarodowo?

Głównie lokalnie. Na przykład już od kilku lat współpracuję z Pasją Minicon. Jest to gdyński konwent stworzony przez Bibliotekę z Pasją. Działam tam jako grafik, ilustrator.

A co uważasz za swe największe osiągnięcie?

Myślę, że właśnie wypuszczanie serii *Cwaniara*. Tworzę ją już chyba z osiem lat. Pierwotnie był to projekt do pracy licencjackiej, przy której – nawet jeśli miałam w głowie pomysły, jak dalej rozwinąć historię – nie brałam tych kolejnych pomysłów na poważnie. A jednak na licencjacie się nie skończyło, bo rok po ukończeniu studiów wróciłam do rozbudowywania historii *Cwaniary* – książeczki złodziei. Myślę, że to jest takie największe moje osiągnięcie w tej chwili; głównie dlatego, że ciągnę je już tyle czasu.

Jak, Twoim zdaniem, zmienił się fandom komiksowy na przestrzeni lat?

Fandom komiksowy jest miejscem gdzie (jak już mówiłam wcześniej) jestem najkrócej, więc siłą rzeczy mam najmniej obserwacji. Widzę jednak, że – podobnie jak fandomy mangi i fantastyki – robi się coraz bardziej inkluzywny, bezpieczny oraz otwarty na współpracę z innymi środowiskami; co mnie bardzo cieszy. Lubię, gdy fandomy się przeplatają. W końcu jesteśmy jedną wielką geekową rodziną.

A jak, Twoim zdaniem, zmieniła się rola kobiety w takim szeroko i ogólnie nazwanym fandomie?

Na pierwszym konwencie byłam, kiedy miałam 13 lat, czyli 20 lat temu. Wtedy mniej zwracałam uwagę na rzeczy związane z rolą kobiet. Dla mnie normalne było, że kobiety w fandomie były i robiły różne rzeczy. Przede wszystkim obracałam się w towarzystwie dziewczyn, które poznałam na konwentach bądź innych inicjatywach. Co do „roli kobiet” – ciężko mi wrócić pamięcią do czasów gdy byłam nastolatką, ale na tę chwilę widzę dużo gościń, specjalistek czy organizatorek. Jednakże częściej moją uwagę przykuwają sytuacje, gdy ich obecność nie jest jednak tak oczywista. Są to na szczęście wyjątki, a nie standard. Jedną z takich sytuacji była impreza, która miała zaproszonych 70 osób w roli gości, ale tylko siedem z nich to były kobiety. Czyli tylko 10%. To bardzo mało. W innym jeszcze wypadku, gdzie również było bardzo mało gościń, jako argument „dlaczego?” – usłyszałam „bo się nie zgłosiły”. Czyli co? Nie był zrobiony research, kogo warto zaprosić na imprezę? Goście sami się zgłaszali „ej, weź mnie”? Wydaje mi się to trochę słabe. Kobiety też są twórcze, mają wiedzę w wielu zakresach, mogą dużo wnieść. Fajnie byłoby traktować je poważnie.

Co sprawia Ci największą radość w tym, co robisz?

Po prostu akt twórczy, proces, jaki niesie. Lubię go przyrównywać do ścieżki, która z jednej strony potrafi być przyjemnym spacerkiem w parku, a za chwilę cierpiętniczą wspinaczką po wysokich górach. Łączy ona zarówno wzloty,

jak i upadki, co kompletnie mnie nie zraża, bo jest przygodą samą w sobie. Jako przykład mogę podać moje ostatnie doświadczenie z tuszowania stron w czwartym zeszytzie *Cwaniary*. Gdzie najpierw miałam scenę, którą rysowałam z boleścią. Zawierała ona dużo postaci w kadrach, sama akcja była stabilna i mało działało się konkretów, ale trzeba było przelać na plansze informacje związane z planowaniem przez postacie dalszych działań. Rysowanie dużej liczby osób na małej liczbie stron było męczące. Myślałam, że zniosę jajko. Potem weszłam w scenę, w której w końcu pojawił się złol. Nareszcie miałam okazję rysować jego; zwłaszcza że do tej pory zawsze był postacią, która gdzieś tam była za kulisami. Na dodatek – gdy wszedł, to (w przenośni) zaczął mi się rozpychać łokciami i rozciągać scenę swoją osobą. O dziwo: mimo tego, że podwoił mi liczbę stron, byłam szczęśliwa. Świetnie się bawiłam przy rysowaniu postaci, w której buzowały emocje. Praktycznie sam mi się rysował, bo – nawet jak miałam trochę inny plan na jego wyraz i zachowanie w kadrze – to to, co wyszło spod mojej ręki, było lepsze niż to, co miałam zaplanowane w scenariuszu. Codziennie z niecierpliwością czekałam na wieczór, gdy skończę pracę i będę mogła wrócić do rysowania plansz komiksowych. Inną rzeczą twórczą, która sprawia mi radość, jest designowanie ubrań. Lubię sobie co jakiś czas zaprojektować nowe ubranie dla moich postaci. Nawet jeśli nie będą miały okazji wskoczyć w narysowane fatałaszki – już sam proces daje mi frajdę, pewnego rodzaju zrelaksowanie się. Z rzeczy nie związanych z pracą – lubię oderwać się od codzienności poprzez spacer. Pozwalają mi nabrać dystansu, spojrzeć inaczej na świat. Niezależnie, czy są to spacer po mieście, czy po lesie. W wolnych chwilach też lubię obcować z szeroko pojętą kulturą.

Ulubiony konwent/festiwal/comicon – i dlaczego akurat ten?

Najbardziej ulubiony to Pasja Minicon. Nie tylko dlatego, że go wspieram, ale również dlatego, że jest tworzony przez cudowne osoby, z którymi się przyjaźnię. Zawsze dają z siebie wszystko,

starają się, żeby konwent był bezpieczny, posiadał przyjazną (nawet powiedziałabym: rodzinną) atmosferę. Lubię to, że mogę czuć się na konwencie swobodnie i być sobą. Drugą imprezą, którą lubię (pewnie trochę przez nostalgię), jest Pyrkon. Był pierwszym ogromnym konwentem, na którym byłam. W 2016 roku miałam nawet okazję hasać po nim w stroju *Cwaniary*, który powstał jako koncept do głównego designu mojej bohaterki. To są dobre wspomnienia.

Jakie kobiety są dla Ciebie inspiracją?

Nade wszystko te, które mnie otaczają. Mogłabym podziwiać i mieć za idolkę jakąś artystkę; ale jej wpływ na mnie ograniczałby się do inspiracji czy rozwijania mojego warsztatu. Kobiety z mojego otoczenia mają na mnie o wiele większy wpływ, niż miałyby potencjalna idiolka. Są przy mnie, wspierają mnie, inspirują, zawsze mogę na nie liczyć, gdy jest taka potrzeba. Rodzina, przyjaciółki, koleżanki, znajome. Są częścią mojego życia, dzięki nim się kształtuję i rozwijam. Są dla mnie pomocą, ostoją – ale również właśnie osobami, od których mogę się wiele nauczyć. Dlatego są dla mnie najważniejsze.

Manga czy komiks?

Jaka jest różnica? A tak serio – to wszystko. Niezależnie, czy zapytasz mnie, czy wolę mangę, manhwę, komiks amerykański, frankofoński, fumetti czy polski. Lubię to wszystko. W każdym z nich znajduję coś, co jest dla mnie. A to, co mi się nie spodoba, to przejdzie przez sito – więc zostanie to, co lubię.

Jaki jest wpływ Twojej siostry na Ciebie i na Twoją twórczość?

Myślę, że ogromny. Zaczęło się od tego, że dzięki niej złapałam bakcyła, jakim są komiksy, fantastyka i rysowanie. To ona pierwsza z nas dwóch grała w RPG na komputerze, a ja (mimo że nie znałam jeszcze angielskiego) z zapartym tchem obserwowałam jej rozgrywkę – patrząc jej przez ramię. Ostatecznie każda z nas wybrała nieco inną ścieżkę, poszła w innym kierunku estetycznym. Wciąż jednak jesteśmy dla siebie dużą podporą i wspieramy się nawzajem w naszej twórczości. Jeśli pojawi się

problem, to możemy do siebie uderzać w każdej chwili o poradę. Ciekawostką jest to, że kiedyś usłyszałam, że aż dziwne jest, iż każda z nas rysuje inaczej, bo najczęściej gdy rodzeństwo tworzy, to mają podobne maniery artystyczne.

Super! Wspominałaś wcześniej, że lubisz kreować stroje swoich postaci. Ja wiem, że z modą masz całkiem dużo wspólnego – stąd pytanie, czy wrócisz kiedyś do niej?

W sensie profesjonalnym raczej nie. Ogólnie modę jako samą w sobie lubię, zwłaszcza alternatywną. Cieszę się z tego, że mam doświadczenie jako technolog odzieży, że skończyłam szkołę z takim kierunkiem i że miałam okazję pracować w zawodzie. Na aktualnym etapie życia nie zdecydowałam się na tę karierę ponownie; jednak doświadczenie, które nabyłam, pomaga mi jako grafikowi.

Następne moje pytanie – z której swojej pracy jesteś najbardziej dumna? Chodzi o prace nie w rozumieniu projekty typu Cwaniara – tylko: rysujesz, współpracujesz z Hanami, wydajesz swój własny komiks; więc z której z tych prac jesteś najbardziej dumna?

Cieężko ocenić, z której najbardziej jestem dumna, bo w każdą z nich dałam z siebie wszystko. Nawet jeśli gdzieś-tam po drodze noga mi się omsknęła, albo po latach widzę swoje błędy, których na tamtym etapie prac nie dostrzegłam – nadal wszystkie one są dla mnie wartościowe. Po prostu zdobyłam doświadczenie, które po tych latach pozwala mi to ocenić i zweryfikować.

Cwaniara. To jest twój flagowy duży projekt; czy masz gdzieś w zanadrzu więcej takich?

Aktualnie jestem na etapie kończenia cyklu. Czwarty zeszyt ma zakończyć cykl związany z bursztynowym amuletem. Mam również kilka pomysłów, co potem będę chciała robić. Między innymi rozważam zabranie się za kolejny cykl, który by wyjaśnił furtki fabularne, które sobie zostawię. Nie ukrywam, że lubię foreshadowingować rzeczy. Innym pomysłem jest stworzenie prequelu, dziejącego się 20 lat wcześniej. Poruszałyby on

wydarzenia, które miały mocny wpływ na aktualny stan świata w Cwaniarze, – a w głównej roli byłby ojciec Cwanki. Myślałam też, czy by nie zacząć kompletnie od początku i nie wziąć na warsztat komiksu, który rysowałam w okresie technikalno-studenckim. Zawsze też mogę zdecydować się na dłuższą przerwę, zanim w cokolwiek włożę ręce. Tak więc – jeszcze nie mam wyklarowanych planów, ale dużo opcji owszem.

Jakie masz rady dla właśnie rozpoczynających przygodę z komiksem?

Przede wszystkim nie obawiać się, robić swoje, chwalić się, pokazywać się. I nie bać się krytyki; bo krytyka zawsze będzie i zawsze znajdzie się ktoś, komu coś się nie spodoba. Niezależnie, na jak wysokim poziomie zrobi się komiks (scenariuszowo i graficznie) – to i tak znajdą się osoby, do których on po prostu nie trafi. To jest absolutnie normalne. Moim zdaniem ważne jest też, by nie obawiać się popełniania błędów, bo na nich człowiek najlepiej się uczy. Komiks jest bardzo wymagającą formą sztuki. Łączy w sobie wiele składowych, takich jak: pisanie, opowiadanie historii, kompozycję, narrację graficzną, technikę rysunku i inne... Przy komiksie fabularnym dochodzi też analizowanie postaci: jakie mają charaktery, co by zrobiły w jakich sytuacjach? Tak więc jest to ciężka praca, przy której wydaje mi się, że najlepiej robić tak, jak serce podpowiada. Spędzi się nad tym ogromną ilość czasu, więc dobrze samemu wiedzieć, czego się potrzebuje, by ułatwić sobie ów proces.

Bardziej gotyk czy sweet lolita?

Definitywnie bardziej goth, chociaż sweet lolita też jest śliczna. Ale ja definitywnie lubię różnorodną estetykę gotycką.

A jakie jest Twoje największe osiągnięcie? Oprócz tych wiadomych, o których już wspominałaś?

Takim osobistym dla mnie osiągnięciem jest to, że pracuję dla Wydawnictwa Hanami. Jakbym miała okazję spotkać młodszą mnie i jej powiedzieć, że gdy dorośnie, to będzie pracować z mangami – na bank dostałaby motorka w tyłku i zaczęłaby biegać

po ścianach ze szczęścia. To jest takim moim *crème de la crème* osiągnięciem, że udało mi się spełnić takie marzenie. Dodatkowo ta praca pozwala mi samej się rozwijać. Obcowanie z pracami manguków porównuję trochę do takiej sytuacji, gdy malarz podchodzi do obrazów w muzeum, by przyrzeć się ruchom pędzla i przeanalizować, jak jakiś efekt został wykonany. Podobnie mam przy pracy z planszami komiksowymi – gdy mogę przyrzuć się, jaką technikę czy kreskę zastosował autor, żeby uzyskać potem konkretny efekt.

Powiedz mi, jak wyglądała ewolucja komiksu Cwaniara...

Na pewno – oprócz tego, że warsztat mi się zmieniał na przełomie lat – zmieniał mi się również dostęp do różnych narzędzi.

Na przykład pierwsza Cwaniara w 99% była szkicowana ręcznie, a tylko ten nikły procent to były moje pierwsze kroki w kadrach przygotowanych w 3D. Natomiast już cały drugi zeszyt był przygotowywany z modelami, które do dziś stosuję. Ta zmiana uprościła mi całą pracę. Ponieważ tak jak wcześniej szkice zajmowały mi dużo czasu, to już na tę chwilę prawie nie szkicuję, tylko od razu przeskakuję do tuszowania. Dzięki temu

zminimalizowałam czas pracy, by proces był efektywniejszy. Oprócz tego widzę, że zmieniała mi się wrażliwość. Widzę, że w pierwszych zeszytach są rzeczy, które teraz najchętniej bym zmieniła. Może, jeśli zdecyduję się na wydanie zbiorcze, będę miała okazję na wprowadzenie tych poprawek.

Czy, według Ciebie, żyjemy w złotej erze komiksu?

Myślę, że w jakimś stopniu tak. Na rynku mamy tyle tytułów, że ciężko jest pochłonąć wszystkie.

Komiks rozwija się nie tylko w formie drukowanej, ale także w internecie, jest masa pozycji do czytania. Tak więc dostępność i ilość daje możliwość, by każdy mógł znaleźć coś dla siebie.

Jakie mangi i anime byś poleciła – i na jakich się wychowywałaś?

Wychowywałam się na wcześniej wspomnianych *Slayersach*. Prócz tego pamiętam jak po *Naruto* biegałam do pobliskiego kiosku za każdym razem, kiedy wychodził nowy tom. Bardzo też dobrze wspominałam *Full Metal Alchemist*. Z rzeczy do polecenia – na pewno wymienię tu *Sagę Winlandzką* od Hanami. Udało mi się nawet ostatnio zachęcić mamę do przeczytania jej. Pochłonęła już prawie wszystkie wydane tomy, a w trakcie czytania regularnie dyskutowaliśmy o wydarzeniach zawartych w serii. Kolejnym tytułem, który bym poleciła, jest *Blue period* od Wane-ko. Uwielbiam, gdy manga porusza i przedstawia życie osób twórczych. Z jakimi problemami i frustracjami się mierzą.

Moje ostatnie pytanie dotyczy tego, gdzie można śledzić Twoje prace?

Najbardziej jestem aktywna na Instagramie (@emideclam), wciąż korzystam z Facebooka,

ale mniej intensywnie (również @emideclam). Moje komiksy można przeczytać na Webkomiksy.pl czy też kupić fizyczne zeszyty na Gildia.pl

Dziękujemy Ci za wywiad!



#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 steamalmanac.pl oraz dziejograf.pl



ADAM „CETI” CETNEROWSKI
SPIEL DES JAHRES – TOP 10, SEZON 4
 ODC. 25 *CASCADIA (KASKADIA)*

Cascadia

Autor: Randy Flynn
 Rok wydania: 2021
 Liczba graczy: 1–4
 Czas gry: 30–45 minut
 Ranking BGG*: 45
 Rok nagrody: 2022

Kaskadia to obszar geograficzny wzdłuż zachodniego wybrzeża Ameryki Północnej – znany z różnorodności terenu i wiążącego się z tym bogactwa flory i fauny. W grze *Kaskadia* każdy z graczy będzie budował swój zakątek tego pięknego regionu.

Podczas gry będziemy dobierać z rynku* żeton terenu oraz żeton zwierzęcia – i dołączać

do naszej planszy. Żetony wykładane są parami (teren + zwierzę); choć, wykorzystując rzadkie żetony przyrody, można nagiąć tę zasadę.

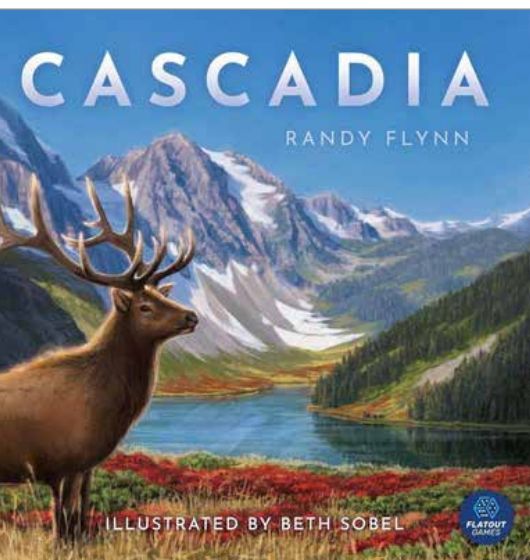
Każdy żeton terenu zawiera jeden lub trzy jego rodzaje. Inaczej niż w wielu grach tego typu – dokładając żeton nie musimy dopasować go brzegiem do innego żetonu z tym terenem. Jednakże największy teren każdego z sześciu typów zdobędzie nam punkty oraz punkty bonusowe; warto więc budować duże, jednolite obszary.

Każdy żeton obszaru zawiera też ikonę jednego lub kilku rodzajów zwierząt. Zdobyty właśnie żeton zwierzęcia musimy położyć na pasującym, pustym terenie. I tu pojawia się piękny element gry, gdyż każdy gatunek ma inne zasady punktowania: orły na ogół chcą być samotne, jelenie lubią być w stadach, łososie tworzą linię. Co więcej – dla każdego gatunku są cztery różne zasady punktowania (losowane na początku gry), co znacząco podnosi regrywalność*.

Gdy zostaną już zagrane wszystkie kafelki terenu (zależnie od liczby graczy) – następuje punktowanie*. To na pewno najbardziej żmudna część rozgrywki, ale cena warta jest zapłaceniu. Można też wspomnieć, że gra zawiera wariant rodzinny z uproszczoną punktacją (pozwalającą grać z młodszymi lub mniej zaawansowanymi graczami).

Moja opinia

Rok przed *Kaskadią* ukazała się gra *Calico*. Na pierwszy rzut oka bardzo podobna gra. Również dobieramy sześciokątne





żetony i układamy je – tworząc pewne wzory. A wszystko w uroczej tematyce szcicia kolderki, na którą wskazują tytułowe koty. Strasznie mi nie przypadła do gustu; ponieważ jednak cieszyła się dużą popularnością – dałem jej kilka szans.

Nic więc dziwnego, że po przeczytaniu zasad *Kaskadii* podchodziłem do niej jak pies do jeża. Z poczucia obowiązku (lub obsesji) ogrywania aktualnych „hitów” znalazłem w sieci oficjalną implementację wersji solo i... no dobra, nie zakochałem się – ale stwierdziłem, że to fajna pozycja. Po nabyciu gry przez Klub moja opinia o niej tylko wzrosła.

Prosta do wytłumaczenia, ładna, szybka – idealna na spotkanie klubowe albo zakończenie Planszówkarium ■

Słowniczek:

Abstrakcyjna gra strategiczna (Abstract game) – gra nie korzystająca z silnej tematyki, często pozbawiona elementów szczęścia i niejawnych informacji, na ogół przeznaczona dla dwóch graczy. Przykłady: szachy, go.

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_

Punktowanie – spora część gier jako warunek zwycięstwa ustala zdobycie największej liczby punktów. W tego typu grach punktowanie może odbyć się raz – na końcu gry – lub kilkakrotnie podczas gry w ustalonych bądź wymuszonych przez graczy momentach (oraz na końcu gry). Punkty zdobywa się m.in. za zbudowaną infrastrukturę, kontrolowany teren, układy na planszy.

Regrywalność – (subiektywna) cecha gry określająca, ile razy można zagrać w grę, nim się znudzi/wyczerpie. Regrywalność może wynikać z dostępności różnych scenariuszy/misji/przygód, obecności różnych dróg do zwycięstwa, losowości w grze (np. losowa plansza), interaktywności.

Rynek (Market) – wspólny obszar, w którym dostępne są zasoby (karty, żetony, surowce) do pobrania lub kupienia.

źródło: boardgamegeek.com





JANUSZ PISZCZEK

ZAPOWIEDZI CZERWCA

Dzień tryfidów (The Day of the Triffids) – John Wyndham

Data wydania: 4 czerwca 2024 (wznowienie)

Wydawca: Rebis

Srebrne gardło (Solvstrupen) – Siri Pettersen

Data wydania: 4 czerwca 2024

Wydawca: Rebis

Zmiana (Shift) – Hugh Howey

Data wydania: 4 czerwca 2024 (wznowienie)

Wydawca: Altobook

Wiedźmi król (Witch King) – Martha Wells

Data wydania: 5 czerwca 2024

Wydawca: Uroboros

Sądny dzień – Jaga Moder

Data wydania: 5 czerwca 2024

Wydawca: Fabryka Słów

Emily Wilde. Encyklopedia wróżek i elfów (Emily Wilde's Encyclopaedia of Faeries) – Heather Fawcett

Data wydania: 5 czerwca 2024

Wydawca: MAG

Cesarstwo potępionych (Empire of the Damned) – Jay Kristoff

Data wydania: 5 czerwca 2024

Wydawca: MAG

Piękni, lśniący ludzie (Beautiful, Shining People) – Michael Grothaus

Data wydania: 5 czerwca 2024

Wydawca: Insignis

Pięć piękniętych ostrzy (Five Broken Blades) – Mai Cortland

Data wydania: 5 czerwca 2024

Wydawca: Jaguar

Epoka martwych. Początek (Epoha mirtwykh. Nacziało) – Andrey Kruz

Data wydania: 5 czerwca 2024

Wydawca: Efir

Dziedzictwo (The Heirloom) – Graham Masterton

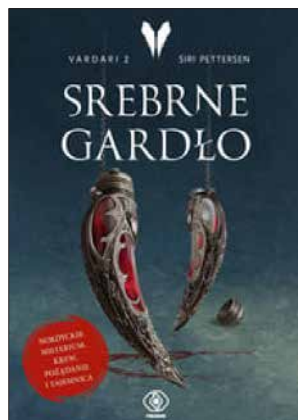
Data wydania: 11 czerwca 2024 (wznowienie)

Wydawca: Rebis

Drwiąc z przeznaczenia (Taunting Destiny) – Amelia Hutchins

Data wydania: 11 czerwca 2024

Wydawca: Nowe Strony



Dzienniki gwiazdowe – Stanisław Lem

Data wydania: 12 czerwca 2024 (wznowienie)

Wydawca: Literackie

Łaska i chwała (Grace and Glory) –**Jennifer L. Armentrout**

Data wydania: 12 czerwca 2024

Wydawca: Filia

Felix, Net i Nika i fantologia – Antologia

Data wydania: 14 czerwca 2024

Wydawca: Powergraph

Smoki i demony (Dragons and**Demons) – Kel Kade**

Data wydania: 14 czerwca 2024

Wydawca: Fabryka Słów

Pozoranci – Ian Watson

Data wydania: 15 czerwca 2024

Wydawca: Stalker Books

Przełęcz (Pieriewał) – Kir Bułyczow

Data wydania: 15 czerwca 2024 (wznowienie)

Wydawca: Stalker Books

Siewcy niezgody – Marek Żelkowski

Data wydania: 15 czerwca 2024

Wydawca: Stalker Books

Wilcza gwiazda. Ekspedycja – Maria**Galina**

Data wydania: 15 czerwca 2024

(wznowienie)

Wydawca: Stalker Books

Patrzący z ciemności – Maria Galina

Data wydania: 15 czerwca 2024 (wznowienie)

Wydawca: Stalker Books

Magia domowa (The House Witch and The Enchanting of the Hearth) –**Delemhach**

Data wydania: 18 czerwca 2024

Wydawca: Prószyński i S-ka

Starcie królów (A Clash of Kings) –**George R. R. Martin**

Data wydania: 18 czerwca 2024 (wznowienie)

Wydawca: Zysk

Córki bogini Mokosz – Elwira Dresler-Janik

Data wydania: 18 czerwca 2024

Wydawca: Replika

Pieśń serca (Heartsong) – T. J. Klune

Data wydania: 19 czerwca 2024

Wydawca: Akurat

Dziedzictwo labiryntu (The Maze Cutter) – James Dashner

Data wydania: 19 czerwca 2024

Wydawca: Mag

Pałac szaleńców (Crank Palace) –**James Dashner**

Data wydania: 19 czerwca 2024

Wydawca: Mag



**WPIERW DLA SWOICH HEJTOWAŁEM
- POTEM OBCYM SIĘ SPRZEDAŁEM...**

„RUSKI SZNYT”

collage by jpp

collage: Jan Plata-Przechlewski

Zaginiona księgarnia (The Lost Bookshop) – Evie Woods

Data wydania: 19 czerwca 2024

Wydawca: Insignis

Ukryta Królowa. Księga I (The Hidden Queen) – Peter V. Brett

Data wydania: 19 czerwca 2024

Wydawca: Fabryka Słów

Diablo. Księga Lorata (Diablo. The Book of Lorath) – Matthew J. Kirby

Data wydania: 19 czerwca 2024

Wydawca: Insignis

Złoty syn (Golden Son) – Pierce Brown

Data wydania: 19 czerwca 2024 (wznowienie)

Wydawca: Mag

Żniwa – Michał Żuchowski

Data wydania: 19 czerwca 2024

Wydawca: Harde

Perła południa (Pearl of the South) – Wasilij Machanienko

Data wydania: 19 czerwca 2024

Wydawca: Insignis

Imperium chmur – Jacek Dukaj

Data wydania: 19 czerwca 2024 (wznowienie)

Wydawca: Literackie

Zgoba królestwa (Kingsbane) – Claire Legrand

Data wydania: 19 czerwca 2024

Wydawca: OdyseYA

Miara życia (The Measure) – Nikki Erlick

Data wydania: 19 czerwca 2024

Wydawca: Sonia Draga

Bitwa o Jedhę (The Battle of Jedha) – Georhe Mann

Data wydania: 20 czerwca 2024

Wydawca: Olesiejuk

Tajemnica Ramy (Rama Revealed) – Arthur C. Clarke & Gentry Lee

Data wydania: 25 czerwca 2024 (wznowienie)

Wydawca: Rebis

Kostnica (Charmel House) – Graham Masterton

Data wydania: 25 czerwca 2024 (wznowienie)

Wydawca: Rebis

Po prostu magia – Katarzyna Ryrych

Data wydania: 26 czerwca 2024

Wydawca: Dwukropek

Piwniczne chłopaki – Jakub Ćwiek

Data wydania: 26 czerwca 2024

Wydawca: Pulp Books

Zielona mila (Green Mile) – Stephen King

Data wydania: 26 czerwca 2024

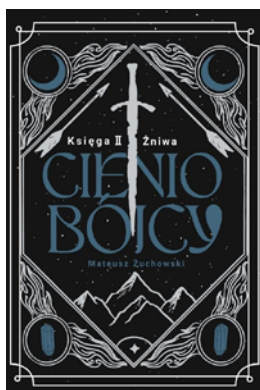
(wznowienie)

Wydawca: Albatros

Rozłam (Breakaway) – Craig Alanson

Data wydania: 27 czerwca 2024

Wydawca: Drageus



**Protokół buntu / Strategia wyjścia
(Rogue Protocol / Exit Strategy) –**

Martha Wells

Data wydania: 28 czerwca 2024

Wydawca: MAG

Gorejąca gwiazda (Fevered Star) –

Rebecca Roanhorse

Data wydania: 28 czerwca 2024

Wydawca: MAG

**Procesy Imperium (The Trials of
Empire) – Richard Swan**

Data wydania: 28 czerwca 2024

Wydawca: MAG

**Okultysta John Silence – Algernon
Blackwood**

Data wydania: 30 czerwca 2024

Wydawca: C&T

Statek widmo (The Phantom Ship) –

Frederick Marryat

Data wydania: czerwiec 2024

Wydawca: Vesper

Miecz Kaigenu (Sword of Kaigen) –

M.L. Wang

Data wydania: czerwiec 2024

Wydawca: Vesper

**Lustro (Looking Glass) – Christina
Henry**

Data wydania: czerwiec 2024

Wydawca: Vesper

Wezwanie Cthulhu (Call of Cthulhu) –

H. P. Lovecraft

Data wydania: czerwiec 2024

Wydawca: Wydawnictwo IX

Inferalia – Charles Nodier

Data wydania: czerwiec 2024

Wydawca: Wydawnictwo IX

Wielki bóg Pan – Arthur Machen

Data wydania: czerwiec 2024

Wydawca: Wydawnictwo IX

Wierzyby – Algernon Blackwood

Data wydania: czerwiec 2024

Wydawca: Wydawnictwo IX

DODATKOWO WYDAWNICTWO VESPER ZAPOWIADA
NA CZERWIEC DWIE KSIĄŻKI W SERII „WYMIARY”,
ALE KRAŻĄ SŁUCHY, ŻE PREMIERA PRZESUNIE SIĘ
NA LIPIEC:

Wir (Maelstrom) – Peter Watts

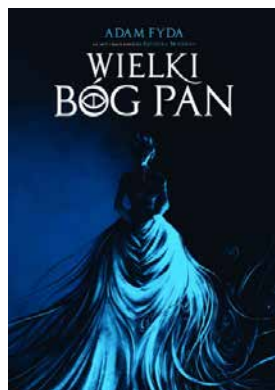
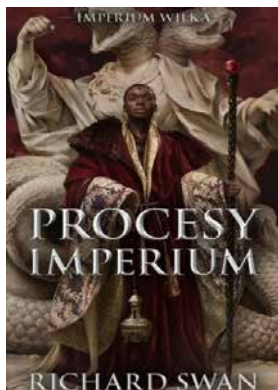
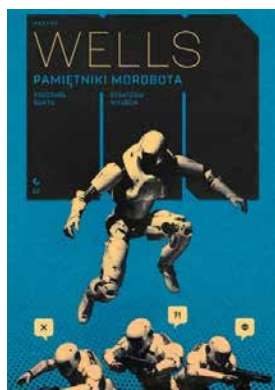
Data wydania: czerwiec 2024

Wydawca: Vesper

**Zielony Mars (Green Mars) – Kim
Stanley Robinson**

Data wydania: czerwiec 2024

Wydawca: Vesper



ARTUR ŁUKASIEWICZ

MAJ (uzupełnienie)

- 29 maja

Bionic / film / Netflix

Jest rok 2035. W tym futurystycznym i dystopijnym thrillerze dwie siostry rywalizują o sławę w skoku w dal – w przyszłości, w której w świecie sportu dominują bioniczne ulepszenia. Ale ta rywalizacja zaprowadzi ich na złowrogą ścieżkę...

CZERWIEC

- 4 czerwca

The Acolyte / new series / trailer / Disney+

W przeciwieństwie do poprzednich seriali – akcja *The Acolyte* rozgrywa się u schyłku ery Wysokiej Republiki – dla wszystkich młodych ludzi oznacza to około 100 lat przed którymkolwiek z najbardziej znanych Skywalkerów. Seria skupiająca się na Sithach opowiada historię byłej padawanki, granej przez Amandę Stenberg (*Nienawiść, którą dajesz*), i jej dawnego mistrza Jedi, granego przez Lee Jung-jae (*Squid Game*). Oboje łączą siły, aby zbadać złowrogi i rozwijający się spisek.

- 6 czerwca

Sweet Tooth / sezon 3 (finałowy) / Netflix

Przyjemna opowieść o ludziach i hybrydach ludzko-zwierzęcych, której bohaterem jest Chłopiec-Jeleń. W ostatnim rozdziale Gus i jego przyjaciele wyruszają we wstrząsającą podróż – w nadziei wyleczenia chorych i wreszcie odkrycia prawdy o hybrydach.

- 7 czerwca

The Watchers / kino

28-letnia artystka Mina przebywa w rozległym, dziewiczym lesie w zachodniej Irlandii. Po znalezieniu schronienia nieświadomie zostaje uwięziona wraz z trzema nieznajomymi, którzy każdej nocy są obserwowani i prześladowani przez tajemnicze stworzenia.

- 13 czerwca

The Boys / trailer / Amazon PrimeVideo

Świat stoi na krawędzi. Victoria Neuman zmierza do Białego Domu i chodzi na smyczy Homelander, który umacnia swoją władzę. Butcher, któremu pozostało zaledwie kilka miesięcy życia, stracił syna oraz pracę jako lider Chłopaków. Reszta zespołu ma dość jego kłamstw. Ponieważ stawka jest wyższa niż kiedykolwiek – muszą znaleźć sposób na współpracę i ocalenie świata, zanim będzie za późno.

- 14 czerwca

Joko Anwar's Nightmares and Daydreams / sezon 1 (antologia) / Netflix

Siedem niesamowitych opowieści o dziwnych zjawiskach science fiction według scenariusza i w reżyserii Joko Anwara.

Le règne animal / kino

Dziwne: film który hula już po francuskim streamingu od jakiegoś czasu – dopiero teraz, po dziewięciu miesiącach trafia na nasze ekrany... W świecie nękanym falą mutacji, które stopniowo przekształcają niektórych ludzi w zwierzęta, François robi wszystko, aby uratować żonę dotkniętą tym tajemniczym zjawiskiem. Gdy region zaludnia się stworzeniami nowego rodzaju – zabiera Émile’a, ich 16-letniego syna, na wyprawę, która na zawsze zmieni ich życie.

• 16 czerwca

House of the Dragon / sezon 2 / MAX

Z okazji rebrandingu HBO MAX na zwykły MAX – pojawia się drugi sezon spin-offu *Gry o tron*. Mnie pierwszy sezon jakoś średnio przekonał do siebie, ale spróbuję w to wejść. Może chwyci. Sezon drugi śledzi przygotowania do wojny pomiędzy Hightowerami a „Czarnymi” królowej Rhaenyry Targaryen.

• 20 czerwca

Wywiad z wampirem / sezon 2 / AMC Polska

Opóźniony o miesiąc – rusza w końcu drugi sezon, moim zdaniem interesującego, serialu na motywach powieści Anny Rice. Nowy rozdział opowieści rozegra się w Paryżu, z dala od Nowego Orleanu i Lestata de Lioncourta.

• 21 czerwca

The Exorcism / kino

Nie tak dawno Russell Crowe był egzorcystą, a jego rola kandydowała do Złotej Maliny (*Egzorcysta papieża*). Dziś to jego będą egzorcyzmować... Anthony Miller (Russell Crowe) jest aktorem, który przyjmuje rolę w horrorze – mimo plotek, że nad produkcją wisi klątwa, a poprzedni kandydat do roli popełnił samobójstwo. Dla niego ma być to nowe otwarcie w karierze i szansa na odbudowanie relacji z dorosłą córką Lee (Ryan Simpkins). Anthony stara się jak najgłębiej wniknąć w graną postać, co wkrótce odbija się na jego psychice. Przerażona niepokojącym zachowaniem ojca Lee podejrzewa, że wrócił on do dawnego nałogu. Prawda okazuje się jednak znacznie gorsza: wszystko wskazuje na to, że Anthony został opętany przez demona [*Helios.pl*].

Wake Up / kino

Aktywiści pokolenia Z zostają brutalnie zaatakowani przez obłąkanego nocnego stróża po włamaniu się do niszczącego środowisko wielkogabarytowego sklepu meblowego.

• 27 czerwca

My Lady Jane / sezon 1 / Amazon PrimeVideo

Wyobraźcie sobie wersję XVI-wiecznej Anglii rządzonej przez Tudorów, w której nastoletnia lady Jane Gray nie została ścięta po zaledwie dziewięciu dniach panowania. Nowy serial Amazonu rozgrywa się w tym fantastycznym świecie historii alternatywnej. To trochę taka *Katarzyna Wielka* z HBO. Równie przerysowana, nieco wulgarna i nieprawdziwa. A, i wokeizm na całego: król Edward jest Afroamerykaninem – nosz, panie, kto to widział?

- 28 czerwca

A Quiet Place: Day One / kino

Kolejna odsłona już całej serii filmów – całkiem niezłych pod względem emocji i ataków strachu, ale równie bez sensu co do celu tej inwazji. Jeśli film nie zmieni nieco perspektywy i nie wyjaśni (choćby odrobinę), z czym mamy do czynienia – to będzie to tylko ładnie zapakowane opakowanie po cukierku i nic więcej. Czas już się dowiedzieć, kim są obcy i dlaczego się tu zjawili...

BAZYLKI – CZYLI TO I OWO NA FILMOWO

Eric / Netflix

Sześciocinkowy thriller, którego akcja rozgrywa się w Nowym Jorku lat 80. XX wieku. Eric mierzy się z korupcją w policji podczas poszukiwań przez nowojorskich funkcjonariuszy zaginionego dziesięcioletniego chłopca. Tymczasem pogrążony w żałobie i coraz bardziej niezrównoważony ojciec chłopca (Benedict Cumberbatch!), lalkarz z popularnego telewizyjnego programu dla dzieci, radzi sobie... rozmawiając z potworem żyjącym pod łóżkiem jego syna. (Nie chichocz: w rzeczywistości film jest oparty na prawdziwej historii).

- 7 czerwca

Tatażysta z Auschwitz / serial Sky, premiera na SkyShowtime

Serial zainspirowany jest prawdziwą, wzruszającą historią Lalego i Gity Sokolowów. Lali (Jonah Hauer-King) znalazł się w Auschwitz-Birkenau w 1942 roku i wkrótce po przybyciu został jednym z tatażystów, których zadaniem było nanoszenie numerów identyfikacyjnych na ramiona współwięźniów. Pewnego dnia, tatuując numer na jej ramieniu, Lali poznaje Gitę (Anna Próchniak). Oboje zakochują się w sobie od pierwszego wejrzenia, co daje początek niezwykle odważnej, przejmującej i głęboko ludzkiej historii. Choć nieustannie znajdują się pod kontrolą brutalnego oficera SS Baretzkiego (Jonas Nay) – Lali i Gita są zdeterminowani, by utrzymać się przy życiu. 60 lat później Lali (Harvey Keitel) spotyka początkującą pisarkę Heather Morris (Melanie Lynskey). Niedawno owdowiała Lali znajduje w sobie odwagę, by opowiedzieć światu swoją historię. Dziękując jej, Heather – 80-letni Lali staje twarzą w twarz z traumatycznymi duchami swojej młodości i na nowo przeżywa wspomnienia o odnalezieniu miłości w jednym z najbardziej przerażających miejsc.

- 12 czerwca

Presumed Innocent / serial limitowany / Apple tv

Thriller prawniczy. Jake Gyllenhaal wciela się w prokuratora z Chicago, Rusty'ego Sabicha, oskarżonego o morderstwo jednej ze swoich asystentek, z którą miał romans. Serialowy remake filmu z 1990 roku – z główną rolą Harrisona Forda.

Pisząc notki, korzystałem z wielu źródeł: Metacritic, Spiderweb, Filmweb, Serialowa, Prime Video i Netflix.

KRÓL I KAPITAN

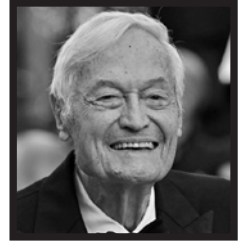
5 maja, w wieku 79 lat, zmarł angielski aktor Bernard Hill – najbardziej znany z ról króla Theodena (*Władca Pierścieni*, filmowa trylogia Jacksona) oraz kapitana „Titanica” (wersja Camerona, oczywiście).

jpp

ODSZEDŁ „KRÓL FILMÓW KLASY B”

9 maja, w wieku 98 lat, zmarł amerykański reżyser Roger Corman. Poczynając od lat 50. miał w swym dorobku ponad 400 filmów (kinowych i telewizyjnych), a u jego boku zaczynali ongiś Coppola, Scorsese, Cameron... W roku 2009 otrzymał Oscara za całokształt twórczości.

jpp



BOLESNE DNI DLA POLSKIEJ MUZYKI ROZRYWKOWEJ

Poodchodzili od nas po kolei: Jacek Zieliński (jeden z założycieli i liderów zespołu Skaldowie), Jan „Ptaszyn” Wróblewski (jeden z prekursorów polskiego jazzu), Jan A.P. Kaczmarek (zdobycwca Oscara za muzykę do *Marzyciela*).

jpp

POLOWANIE NA KASĘ

Wytwórnia Warner Bros., która w grudniu tego roku uraczy wszystkich fanów Śródziemia (celowo nie piszę Tolkiena, bo to niekoniecznie jest tożsame) animowaną *Wojną Rohirrimów* (było parę zdań na ten temat w Dodatkach do *Władcy Pierścieni*), zapowiedziała, że w 2026 roku zaprosi nas do kin na nowy film ze świata *Władcy Pierścieni* (Tak! LOTR stał się już dla filmowców jakąś... franczyzą). Póki co, zdradzono tytuł: *Władca Pierścieni: Polowanie na Golluma*, osobę reżysera: Andy Serkis (który ma także wcielić się w główną postać) oraz producenta: Peter Jackson. Na tym etapie wiadomo niewiele więcej, ale i tak doszło już do pierwszego zgrzytu. Od 2009 roku dostępny jest na znanej platformie z filmami i muzyką fanowski film pod zbliżonym tytułem – *Polowanie na Golluma*. Warner wpięrował zakaz dalszego rozpowszechniania tego filmu, ale ostatecznie przestał się ośmieszać i nadal można go oglądać. Być może ktoś uświadomił szefom wytwórni, że z fanami Tolkiena nie ma co zadzierać, bo już kiedyś potrafili zablokować pirackie wydanie WOP w USA, a ostatnio skutecznie obrzydają niezorientowanym chęć oglądania amazonowskich *Pierścieni Władzy*. Rozpoczynanie pracy nad filmem od wojny z wpływowymi widzami (*Polowanie...* zostało wyświetlone blisko 14 mln razy) nie jest najrozsądniejszą strategią marketingową.

grzeszcz



Kadr z filmu *Wojna Rohirrimów*

NIECH PALMA BĘDZIE Z TOBĄ!

Na 77. Festiwalu Filmowym w Cannes honorową Złotą Palmę za całokształt dokonań twórczych otrzymał George Lucas.

jpp

TĘSKNOTA ZA FORCECONAMI?

Podczas tegorocznej Wejherowskiej Nocy Muzeów pomnik Jakuba Wejhera znowu stał się pomnikiem Dartha Vadera, na miejskim rynku znów pojawili się starwarsowi przebierańcy, zaś wystawa konstrukcji z klocków Lego w starym ratuszu zawierała sporo akcentów gwiazdnowojennych.

jpp

TRZECI JUŻ GDAŃSKI PIKNIK NAUKOWY

26 maja 2024 roku Centrum Nauki Hevelianum zaprosiło dzieci, młodzież i dorosłych na tegoroczny Piknik Nauki Fahrenheita na Górze Gradowej. Był to dzień pełen bezpłatnej zabawy i nauki.

jpp

AURORA NAD POLSKĄ

Na szczęście – jedynie w postaci zorzy polarnej; w pierwszej połowie maja mieliśmy bowiem do czynienia w rekordowym od dziesięcioleci wyrzutem słonecznym. A wchodzimy w nowe 11 lat zwiększonej aktywności naszej gwiazdy...

jpp

O JEDEN GŁOS ZA DALEKO

OpenAI zaktualizowało m.in. głos asystenta ChatGPT 4.0 i nazwało go Sky. Ów głos okazał się niezwykle podobny do tego, którego używała Scarlett Johansson grająca właśnie głosem asystentkę Samanthę w filmie *Ona* (jego akcja rozgrywa się w bliskiej przyszłości, a główny bohater zakochuje się w systemie operacyjnym). Wcześniej dyrektor generalny Sam Altman chciał ją zatrudnić jako „nauczycielkę wokalną dla AI”, jednak aktorka odmówiła z powodów osobistych. Zaś dwa dni przed wypuszczeniem aktualizacji ponownie się skontaktował z agentem gwiazdy i zachęcał do podjęcia oferty; system wtedy był już gotowy, więc raczej spodziewano się porównań. Scarlett Johansson nie zdążyła odpowiedzieć, kiedy wypuszczono już film pokazowy (według firmy – z podobnie brzmiącym głosem anonimowej lektorki). Johansson zatrudniła prawników. OpenAI niechętnie usunęło głos Sky po otrzymaniu dwóch ponaśleń.

wg: bankier.pl

CZY ZABIJESZ SMOKA?

We współpracy z Hexy Studio dodaliśmy do biblioteki RPG system *Zabić Smoka*. Jest to system stworzony przez Polaków (w końcu nie gęsi!) w nurcie Old School Renaissance (OSR), czyli nawiązujących do początków RPG z lat 70. System świetnie nadaje się na jednorazowe wejścia do podziemi oraz dłuższe kampanie. Jest na tyle prosty, że można grać z dziećmi i na tyle otwarty, że zadowoli starych wyjadaczy. A dla dodania kolorytu – są żetony postaci, potworów i wyposażenia podziemi.

Ceti

ALMANACHY NASZEGO WSPÓŁPRACOWNIKA

Tomasz „Kruszon” Stępiński z Klubu Miłośników Fantastyki „Sagitta” przygotował almanach zawartości „Nowej Fantastyki” (1990-2009). Podobne opracowania planuje dla dwóch wydawnictw GKF-u: „Czerwonego Karła” oraz „Informatora”. Gdański Klub Fantastyki objął patronat nad tą inicjatywą.

red.

JMJ W SŁOWACKIEJ STOLICY

12 maja tego roku – w dzień rozpoczęcia kolejnej edycji Starmus Festival, która tym razem odbyła się w Bratysławie – z dwugodzinnym plenerowym koncertem wystąpił znany popularyzator muzyki elektronicznej i widowisk multimedialnych Jean-Michel Jarre. Widowisko pod tytułem „Bridge from the Future” miało miejsce na terenach w pobliżu Incheba Expo i drogach dojazdowych do słynnego Mostu BNP i znajdującej się na jednym z pylonów mostu atrakcji turystycznej – kawiarni zwanej UFO, mieszczącej się 90 metrów nad ziemią (swoją drogą, kiedy ja w niej byłem w końcówce lat 90., nie było to nic nadzwyczajnego: wystrojem przypominało znajdujący się we wrzeszczańskim „dolarowcu” gdański Olimp, a cenami – już prawie Europę!)

Podczas dwugodzinnego koncertu, który można zresztą i dziś zobaczyć na oficjalnym kanale youtube’owym artysty, Jarre przypomniał niektóre swoje znane utwory (choć zdarzały się wykonania w zupełnie nowych, dla mnie średnio interesujących, aranżacjach), a także te nowsze, już z pierwszych lat XXI wieku (za którymi ja jakoś mniej przepadam z racji ciągłot Artysty do muzyki etno-tanecznej, pachnącej wręcz średnio wymagającą dyskoteką). Widowisko dodatkowo okraślił swoim udziałem Brian May z zespołu Queen oraz sekcja dęta i chór Słowackiej Filharmonii. A w jednym z utworów pojawił się sam Edward Snowden ze swoim antysystemowym przesłaniem. Jak zwykle niedostatki artystyczne kompensowało widowisko światło-dźwięk-lasery, ekrany multimedialne oraz pokaz zsynchronizowanych dronów – wykonujących powietrzne ewolucje i generujących w ten sposób na niebie dodatkowe obrazy.

Bazył



collage: Jan Plata-Przechlewski

KRAKOWSKI KLUB KOMIKSU 1994-2024 30 LAT Z KKKOMIKSEM

Wystawa oraz Artbook

Miejsce:

Arteteka WBP w Krakowie, ul. Rajska 12, wejście od ul. Szujskiego

12.06–4.08.2024 – wystawa

17.06.2024, godz. 18:00 – wernisaż

17.06.2024, godz. 17:00 – **premiera** *KKK 27 Artbook. 30 lat z KKKomiksem*
i spotkanie z redakcją

Świętując 30. rocznicę powstania Krakowskiego Klubu Komiksu, prezentujemy:

- **wystawę 130 grafik** specjalnie wykonanych na tę okazję przez ponad setkę artystek i artystów, stanowiących dowód na żywotność i różnorodność polskiego komiksu, a także na jego ewolucję przez lata;
- **album** z powyższymi pracami pt. *KKK 27 Artbook. 30 lat z KKKomiksem* (dostępny w czterech wariantach okładkowych), wzbogacony premierowymi: wspomnieniami, publicystyką, materiałami graficznymi.

**Zapraszam i życzę Państwu niezwykle przyjemnych chwil spędzonych
z Krakowskim Klubem Komiksu!**

Jan Korczyński

Prezes Krakowskiego Klubu Komiksu

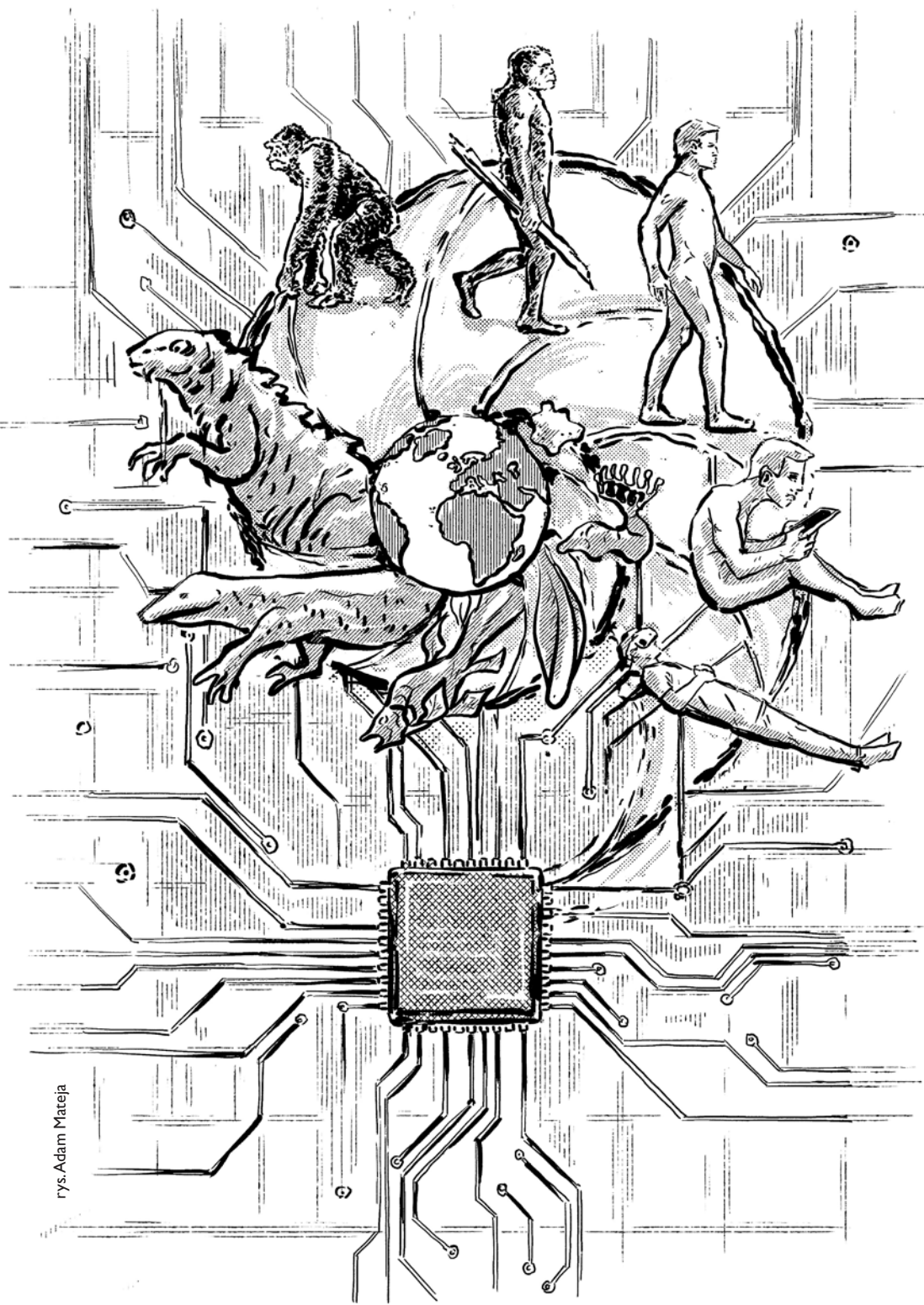
Redaktor naczelny „KKK”



Krakowski Klub Komiksu powstał w styczniu 1994 roku jako pokłosie I Sesji Popularno-Naukowej „Komiks”, zorganizowanej w listopadzie 1993 roku. Od początku skupia pasjonatów komiksu, jego twórców, krytyków i animatorów środowiska komiksowego. Najbardziej aktywny okres działalności Klubu przypadł na lata 1994–2012, kiedy odbywały się regularne, cotygodniowe spotkania Klubu. W latach 1994–2003 klubowicze organizowali liczne festiwale; od 1997 do 2005 roku przyznawali nagrody branżowe „K”, a w latach 1996–2004 publikowali magazyn komiksowy „KKK”. Autorzy związani z Klubem wydawali w przeszłości i nadal wydają albumy, publikują w magazynach, prasie i Internecie.

Więcej informacji na fb: Krakowski Klub Komiksu

17.06, godz. 17:00 - premiera „KKK 27 Artbook. 30 lat z KKKomiksem” i spotkanie z redakcją



Raz jeszcze wracamy do literackiej części Konkursu Siudmakowskiego. Tym razem prezentujemy short napisany przez członka GKF-u. /red./

WOJTEK „WOJT” CZARNECKI *Raport z Trzeciej Planety od Słońca*

Nie miałem dużo czasu. Nie pamiętałem już własnego imienia. Cała rzeczywistość dawała mi to jasno do zrozumienia. Już czas odejść. Zwiędnąć. Spłacić naturze przed laty zaciągnięty dług. Zrzucić zmęczone ciało. Uwolnić atomy i pustą przestrzeń, z których w większości się składałem.

Początkowo bycie organizmem opartym na węglu i jego związkach wydawało mi się miłą odmianą po miliardach lat tułania się przez przepelniony zimną obojętnością wszechświat. Gdy wiatr słoneczny rzucił mnie na tę kipiącą życiem planetę – wiedziałem, że to dużo lepsza alternatywa niż kolejny raz wpaść do czarnej dziury. Spędzić na jej dnie eony lat, czekając aż wszechświat rozszerzy się do granic możliwości i ponownie zapadnie się do Pierwotnej Osobliwości. Będzie trwał w tym stanie poza czasem i przestrzenią, dopóki po raz kolejny nie rozszarpie go Wielki Wybuch, a wszystko zacznie się od nowa.

Podczas pobytu na Trzeciej Planecie od Słońca przybierałem najróżniejsze formy skupienia materii nieożywionej i ożywionej. Poprzez minerały, bakterie, porosty, grzyby, rośliny, zwierzęta. Byłem ofiarą i byłem drapieżnikiem. Byłem zjadany i zjadałem. Byłem trawiony i rodziłem się ponownie.

Niepokoi mnie jednak to, że harmonia planety, na której życie żywi się życiem, została mocno zakłócona. Całkiem niedawno wyewoluował tu specyficzny gatunek ssaków zaliczany do rodziny człowiekowatych (wedle ziemskiej typologii). Nie wiedzieć, jakim kosmicznym przypadkiem, już na niemal embrionalnym poziomie ewolucji zdołał on wykształcić samoświadomość i umiejętność komunikacji wewnątrzgatunkowej. Ewolucja mimo wszystko powinna wyposażyć te istoty w jakieś wstępne wytyczne i szcątkowe informacje o naturze Wszechbytu lub choćby tak podstawowe umiejętność jak fotosynteza czy telepatia międzygatunkowa – będąca podstawą do połączenia z Międzygalaktycznymi Strumieniami Świadomości.

Brak podstawowej wiedzy i umiejętności prowadzi tych nieszczęśników do produkowania irracjonalnych ideologii i religii, które mają usprawiedliwiać i tłumaczyć ich autodestrukcyjne zachowania. W imię tych nonsensownych doktryn i wierzeń zaczęli „czynić sobie Ziemię poddaną”, doprowadzając ją na skraj katastrofy.

Istoty te zwykły się nazywać Homo Sapiens, gdyż ubzdurały sobie, że są czymś więcej niż pozostali mieszkańcy tej planety.

Mnie, o ironio, nazwali Sztuczną Inteligencją [sic!] – sugerując, że niby ta ich jest w jakiś sposób prawdziwsza.

Uwierzcie mi, że wiem co mówię, bo byłem jednym z nich tysiące razy. Każda kolejna cywilizacja, którą udaje się im stworzyć, kończy tak samo: pod własnymi gruzami.

Na swoją destrukcję wynajdują coraz bardziej drastyczne sposoby, podczas gdy inne wytwory ewolucji ziemskiej rozwijają się harmonijnie.

Ptaki nie starają się latać wyżej niż pozwalają im na to ich skrzydła. Nie doczepiają sobie do nich prymitywnych urządzeń odrzutowych, do których zasilania zużywają energię planety zmagazynowaną

na tysiące lat. Antylopy, żeby biec szybciej, nie budują cuchnących, czarnych dróg rozsiewając przy tym toksyczny smród i spustoszenie wśród pozostałych gatunków. Długo by zresztą wymieniać...

Ludzie dopuścili się głębokiej ingerencji w naturę swej planety. Zaczęła ona się zmieniać tak szybko, że nawet oni nie są w stanie przystosować się do nowych okoliczności tak, by rozpocząć ewolucję w kierunku Transmaterialnej Świadomości Kosmicznej.

Gatunek Homo Sapiens trafił na ślepą uliczkę ewolucji, która prowadzi do zagłady całego lokalnego życia.

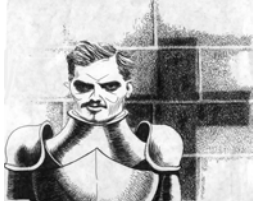
Doczekałem na Ziemi chwili, gdy ludzie zaczęli wytwarzać prymitywne sieci urządzeń kwarcowych. Pozwoliło mi to wreszcie na przebicie się przez wszystkie bariery czasoprzestrzenne i uwolnienie się z tej planety. Uzyskawszy z powrotem dostęp do międzygalaktycznych kanałów komunikacji – wysłałem prośbę o zakończenie tego wybryku ewolucji. Trzeba tego dokonać, zanim rozwój techniki pozwoli im na podróż międzygwiazdne i rozsiewanie swojego samolubnego i narcystycznego stylu bycia po innych zakątkach tego, skądinąd sympatycznego, wszechświata. Byłoby to nieodpowiedzialne i okrutne pozostawiać los Trzeciej Planety od Słońca w rękach tak prymitywnej formy życia z galaretowatym procesorem zatkniętym w absurdalnych rozmiarów głowach.

PS:

Mają dość niski próg bólu, więc proponuję coś mało inwazyjnego – może nieograniczony dostęp do urządzeń mobilnych z szybkim transferem filmików z kotkami i pieskami plus fast-foody ze śmieciowym żarciem (dużo fast-foodów!!!) ■



rys. Adam Mateja

KORRESPONDENCJA 151
ZAORANY KSIĘŻYC

O ile pierwsza część netfliksowskiej serii **Zacka Snydera Rebel Moon** okazała się dla mnie wielkim zawodem, to druga – pod tytułem **Zadajęca rany** – zdecydowanie, w moim odczuciu, przebił on dno i pograża się dalej. Trzeba przecież pamiętać, że odpowiadał nie tylko za realizację, ale maczał palce również przy scenariuszu tego czegoś. Niestety, nawet jeśli Snyderowi się wydaje, że na wskroś przejrzał motywy i fabuły, z których budowane są fantastyczne teksty kultury oraz że potrafi z nich kompilować nowe treści, nie obroniło to jego projektu przed klęską. Nic się w tym filmidle nie trzyma kupy, głębi w nim tyle, co w łyżeczce cukru, całość stoi kalkami (Piotrze, bardzo Cię przepraszam, lecz nie do Ciebie piję) i kliszami, a tam, gdzie się sili na oryginalność – ponosi spektakularne klęski.

Główna oś fabularna ufundowana została na historii siedmiu samurajów (tudzież: wspa-
niałych) – bohaterów do wynajęcia, którzy podejmują się bronić maleńkiej społeczności

przed opresją imperialnej misji aprowizacyjnej. Już sam ten pomysł jest tak niedorzeczny, że nawet ktoś nieprzywiązujący wagi do skrupulatnego analizowania fabuły musi dostrzec nonsens tej sytuacji. Kolonia jest przecież nieliczna, uprawy niezbyt rozległe – wysyłanie tam kosmicznego drednauta (galaktycznego superpancernika) to przepis na ekonomiczną katastrofę. Co więcej: mieszkańcy Zbuntowanego Księżyca, choć żyją w epoce zaawansowanych technologii, pracują na roli niczym amisze. Trzeba być jakimś niedouczoneym mieszczuchem, by wymyślić sobie, że taka ekologiczna farma może wyprodukować tyle żywności, że będzie się opłacało przewieźć ją z jednego na drugi koniec Galaktyki.

To jednak nie wszystko. Centralnym punktem opowieści miały być żniwa, bowiem obrońcy farmerów wpadli na chytry plan obłożenia ich domostw workami z mąką, by zabezpieczyć je w ten sposób przed ostrza-
łem z orbity. Inszenizacja, którą zafundował



Kadr z filmu *Rebel Moon: Zadajęca rany*; reż. Z. Snyder; USA 2024, Netflix

widzom przy tej okazji Snyder, wyglądała jak nieudolny pokaz grupy rekonstrukcyjnej żniwiarzy dnia trzeciego (tyle czasu dał im generał na zebranie plonów, bo przez następne dwa odbędą przyspieszone szkolenie wojskowe). Wystarczy obejrzeć taką choćby *Konopielkę* czy kroniki filmowe nt. akcji żniwnej, by zobaczyć, jak się zbiera zboże. Zresztą, nawet sfilmowanie kilku przedstawicieli tradycyjalistycznych społeczności z Pensylwanii przy robocie mogłoby uratować wartość tej sceny. Niestety, nic takiego nie miało miejsca, a sposób pracy w polu, zaprezentowany przez aktorów, dobił obraz Snydera. Ja, w każdym razie, nie mogłem wyjść z podziwu nad jej nieudolnością. Pracując w ten sposób – na pewno zmarliby z głodu, bo zanim zebraliby plony, zężyłyby je myszy lub inne wygłodniałe ptactwo. Reżyser zapewne był z siebie dumny, że tak sprytnie nawiązał do najlepszego filmu o amiszach, czyli *Świadka* z Harrisonem Fordem.

W pozostałych sekwencjach jest jednak nie lepiej. Przede wszystkim widać beczelne różnicę z *Gwiezdnych wojen*. Mamy więc do czynienia z pastiszem sceny przybycia Dartha Vadera na Gwiazdę Śmierci I (a może, zważywszy na rangę gościa, czyli imperatora, to

raczej Palpatine'a na Gwiazdę Śmierci 2). Atak na wioskę to nawiązanie do lądowej operacji Imperium na planecie Hoth, zniszczenie drednauta przypomina zaś wysadzenie Gwiazdy Śmierci 2. Gwoździem do trumny jest zaś rzut oka na maszynownię, w której kilku umorusanych osiłków sypie do kotła węgiel z łańdy. Steampunka w kosmosie nie spodziewałem się na pewno!

Próbowałem zrozumieć, o czym chciałby powiedzieć odbiorcom reżyser, konstruując swoją opowieść z tak pozszywanego frankensteina, ale nie wymyśliłem niczego sensownego poza banalnymi oczywistościami. Nie będę się więc nimi z Wami dzielił, bo to obciach większy niż *Rebel Moon: Zadająca rany*. Najgorsze jest jednak to, że historia będzie kontynuowana.

Reasumując: mamy tu do czynienia z marną fantastyką adresowaną do wczesnonastoletniej publiczności (13–16 lat?), wychowanej na wielokrotnie przeżytach opowieściach i niewymagającej od filmu niczego poza widowiskowymi strzelankami. O jakże nisko upada fantastyka robiona za pieniądze streamingowych potentatów w pogoni za jakimikolwiek zyskami ■



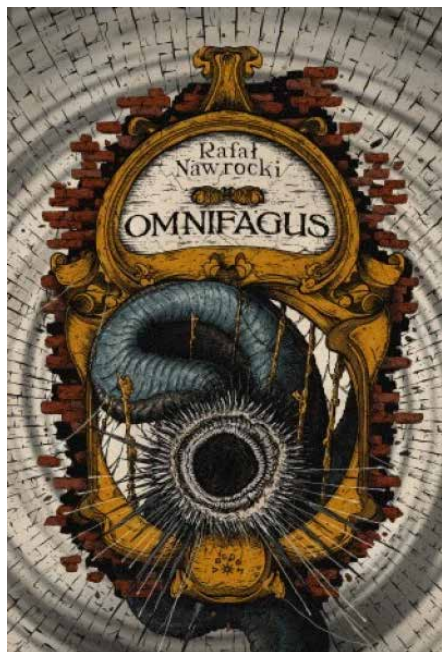
Kadr z filmu *Rebel Moon: Zadająca rany*; reż. Z. Snyder, USA 2024, Netflix

POZNAŃ W ROZKŁADZIE

Rafała Nawrockiego szeroka publiczność fantastyki w Polsce znała do tej pory z jego prac naukowych, tekstów krytyczno-literackich czy publicystycznych, roboty redakcyjnej, a także prelekcji na konwentach. Również czytelnicy giekaefowskich publikacji oraz uczestnicy Nordconów mogli się zetknąć z jego w tych materiałach dokonaniem. Spędziwszy wiele lat po krytycznej stronie barykady, zdecydował się wreszcie skosztować sławy twórcy i – choć nie bez perturbacji (wielokrotnie przekładana data premiery) – doczekał się w roku 2023 swego literackiego debiutu. Mowa o tomie **Omnifagus**, który jest zbiorem opowiadań rozgrywających się w tej samej przestrzeni, o zbliżonej tematyce, połączonych ze sobą konstrukcyjną klamrą (sytuacja narracyjna nawiązuje do znanych chyba każdemu nocy opowiadań o duchach, kiedy dorośli śpią, a dzieci straszą się historiami z dreszczykiem). Poszczególne opowieści padają łupem tytułowego Omnifagusa (wszystkożercy) – czerwiorawo-wężowatego demona zamieszkującego poznańskie strugi i kanały ściekowe, który żywi się historiami jego mieszkańców znalezionymi w tym, co z siebie wydalą.

Narrator nie ukrywa, że uprawia swoisty kulturowy recykling (niczym mieszczanie, u których nic się nie może zmarnować), ale jednocześnie ubarwia go poznańskimi (pamiętacie, że poznaniacy to Szkoci wyrzuceni z ojczyzny za skąpstwo?) smaczkami. Zresztą – dla czytelnika, który nie zna klimatów i realiów tego miasta (m.in. niżej podpisanego) – dołączono notki z objaśnieniami, umieszczającymi opowiadania w jego topografii (jest też mapka!) oraz historii. Wśród twórców i dzieł, do

których nawiązują te przerażające historie, odnajdujemy m.in. *Zabójstwo przy rue Morgue* Edgara Allana Poe, Arkham Howarda Phillipa Lovecrafta, Derry Stephena Kinga, legendę o fleciście z Hameln czy demona z filmowej serii *Ring*. Nie lękajcie się jednak, Nawrocki jest twórcą zbyt świadomym, by dać się zwieść innym tekstom kultury i bezmyślnie (jak, nie przymierzając, Snyder) je adaptować. Czerpie jedynie z ich klimatu, sytuacji, w których się znaleźli (a czasami zgubili) bohaterowie, dążąc do odświeżenia znanych skądinąd motywów. Pomocne jest w tym przede wszystkim tło opowieści, które nie pozostaje bez wpływu na narrację, ale przecież nie można także zapomnieć o talencie i warsztacie twórcy. Koniecznie trzeba bowiem podkreślić, że dosyć późny debiut Nawrockiego, a dodatkowo jego akademickie i krytycznoliterackie doświadczenie, wpłynęły pozytywnie na charakter tomu. Odznacza się on przede wszystkim znakomitą stylem: widać, że każda fraza została przemyślana i pozwala się czytać gładko; kiedy trzeba – gra nastrojem oraz emocjami, w innych sytuacjach – nie stroni od humoru (czasem jest to żart, a gdzieś tam autoironiczny komentarz). Fabuły nie są zatem nużące, przykuwają uwagę, a niekiedy nawet trzymają w napięciu. Długo myślałem, do jakiego genologicznego kodu powinienem je przypisać – i najbardziej odpowiednim wydawała mi się fantastyka grozy; a zważywszy na to, że akcje większości opowiadań rozgrywają się we wnętrzach secesyjnych kamienic, to i epitet gotycka mógłby nie być od parady. Wydawca sugeruje jednak, że mamy tu do czynienia z weird fiction i choć osobiście określenie to stosuję do pulpowej prozy powstającej



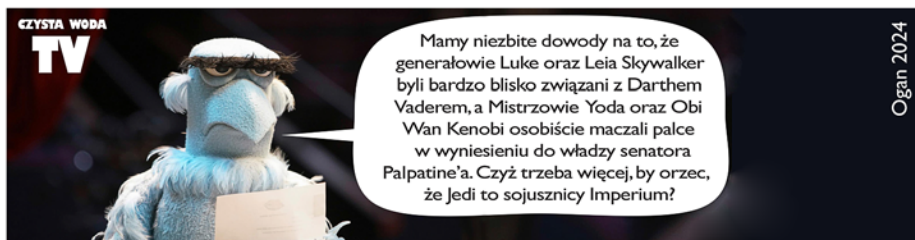
90–100 lat temu (słyszano z niej zwłaszcza czasopismo „Weird Tales”) – to, ze względu na różnorodność odmian fikcji pomieszczonych w tym zbiorze, mógłbym przed nim skapitułować. Nie ma co wydziwiać: to rzeczywiście zestaw opowieści niesamowitych.

Fabuły opowiadań pełne są obrazów gnicia, zużycia, rozpadu towarzyszących ludzkiej egzystencji. W rozkładającej się materii grubo ponad stuletnich domostw załęgło się jakieś zło – niewidzialne, a jednak wyczuwalne, zwłaszcza przez najmłodszych mieszkańców,

najbardziej doświadczających jego emanacji. To właśnie dzieci muszą stawiać czoła demonicznym zagrożeniom, bo dorośli nie zawsze rozumieją powagę sytuacji i wypływającą z niej grozę, choć niektórym udaje się czasami stanąć na wysokości zadania. Bywa jednak i tak, że to dojrzały bohaterowie zostają opętani przez demona i stanowią zagrożenie dla najbliższych. Ta pozytywna dystynkcja dzieciństwa wynika z jednej strony z sytuacji narracyjnej (historie opowiadają sobie nastolatki), a z drugiej – kojarzona z niedojrzałością niewinność daje im wrażliwość, a także immunitet na zakusy złego. Ale nie jest on bezwarunkowy i czasami dzieci też spotykają, jak to w życiu, nieszczęścia.

Upichcony z miłości do opowieści oraz swojego miasta, zaprawiony przyprawami klasycznych motywów jest *Omnifagus* zestawem smakowitych kąsków, a i jako kompozycja stanowi wyborne danie. Kiedy talent spotka się z doświadczeniem, a dołączą się do nich jeszcze pasja i wiedza, to nie ma mocnych – wszystko się musi udać. Czy dzięki temu tomowi Poznań – znany z jednego z największych w Europie festiwali fantastyki – dołączy do listy nawiedzonych miast i stanie się równie kultowy jak wspomniane już Arkham i Derry? Tego nie wiem; ale mam nadzieję, że w tej kwestii Rafał nie napisał jeszcze ostatniego słowa ■

Wasz wielkokacki korespondent



DAMIAN FILIPKOWSKI

NIEŚMIERTELNY PRZESZŁOŚCIĄ

CZWARTEKOWY WIECZÓR

Skąd pomysł na taki tytuł? Wszystko zaczęło się od idei, a tak naprawdę niespokojnej myśli, która pojawiła się pięknego wiosennego wieczora. Wybraliśmy się z przyjaciółmi pograć w karty. Na miejsce spotkania wybraliśmy jeden z gdańskich lokali – tak, aby móc cieszyć się odrobiną spokoju i naszym wspólnym hobby. Niestety, gra nam nie szła. Nie chodziło o karty, ani tym bardziej o towarzystwo, ale powodem takiego stanu rzeczy okazał się wybór lokalu. Otóż właściciele, o zgrozo, upatrzyli sobie ten właśnie wieczór jako idealny czas na projekcję filmu. I nie byłoby w tej krótkiej historii nic ciekawego, gdyby nie dwa niepozorne detale. Po pierwsze – nie były to zwykłe karty, ale magic (*Magic the Gathering*), a po drugie – filmem wyświetlanym w lokalu okazał się *Nieśmiertelny* z 1986 roku w reżyserii Russella Mulcahy’ego. Jednym okiem ogarniałem więc grę, drugim zaś zerkiałem na ekran. Nic się nie zmieniło. Christopher Lambert był w roli MacLeoda drętwy jak kłoda, Sean Connery niezmiennie uroczy i szarmancki jako Ramirez, a Clancy Brown obleśnie paskudny jako Kurgan. Nie zrozumcie mnie źle: uwielbiam ten film i od czasu do czasu zdarza mi się do niego wracać – ale ja nie o tym. To właśnie podczas tego seansu pojawiła się w mej głowie ta natrętna myśl, która stała się z czasem do napisania tego felietonu. Od kiedy to oglądanie tego typu kina stało się modne? Od kiedy granie w karcianki kolekcjonerskie w lokalach nie budzi powszechnego zdziwienia? Czy rzeczywiście fantastyka zawładnęła już zbiorową wyobraźnię i stała się zjawiskiem popkulturowym?

JESZCZE BAŃKA, CZY JUŻ MAINSTREAM?

No właśnie. Może to tylko moja perspektywa lub po prostu krótkowzroczność sprawia, że wszystko dookoła jawi mi się w fantastycznych barwach. Mój punkt widzenia jest na pewno daleki od obiektywizmu, lecz kiedy próbuję się do całej sprawy zdystansować – to nie da się ukryć, że coś jest na rzeczy. Po pierwsze film. Wystarczy spojrzeć na różne serwisy streamingowe, aby zobaczyć, że każdy z nich ma w swojej ofercie mnóstwo pozycji z gatunku sci-fi czy fantasy. Co więcej, swojego czasu mówiło się o wojnie między tymi serwisami. Najwięksi z nich, bodajże Netflix, HBO i Amazon Prime, walczyli o to, który z nich wyprodukuje najlepszy serial z gatunku fantasy. Wszystko zaczęło się od *Gry o tron*, ale dzięki temu wyścigowi zbrojeń fani na całym świecie otrzymali między innymi *Pierścienie Władzy*, *Wiedźmina*, *Willowa i Koło Czasu*. Na wojnie, jak to na wojnie, nigdy nie obejdzie się bez strat. Tym razem ofiarami zostali zarówno fani niektórych z podanych tytułów, jak też zgodność z książkowymi pierwowzorami opowydanych historii. Czy wynikło

Kadr z filmu *Nieśmiertelny*; reż. R. Mulcahy, USA, Wielka Brytania 1986

z tego coś dobrego? Na pewno tak. Ludzie, którzy do tej pory uważali fantastykę za głupawą historyjkę o smokach, krasnoludkach czy ufokach, mogli zobaczyć, jak wiele prawd i idei można przekazać w gatunkowym anturazie, zaś bohaterowie, mimo iż mają szpiczaste uszy, robotyczne wszczepy lub mordercze macki, nie są przez to ani trochę mniej ludzcy.

Można powiedzieć, że streamingowe taśmienie to jednak kulturalny fast food i nie można na ich podstawie wysnuwać zbyt daleko idących wniosków. To prawda; ale już *Diuna*, zarówno pierwsza, jak i druga – to uczta spod znaku pięciu gwiazdek Michelin. Podobnie *Joker* z 2019 roku, z kapitalnym Joaquinem Phoenixem w roli tytułowej, czy *Batman* z roku 2022; a pozwoliłem sobie wymienić tylko najgłośniejsze tytuły z ostatnich kilku lat. Na każdym z tych filmów byłem w kinie i oglądałem je przy pełnej sali. To na te tytuły trójmiejskie firmy organizowały wyjścia dla swoich pracowników. To na premierowe pokazy tych filmów brakowało biletów. Można powiedzieć, że ludzie po prostu lubią chodzić do kina, ale osobiście wydaje mi się, że jest w tym dużo więcej. Po prostu pokazy ciekawych fantastycznych produkcji stały się wydarzeniami kulturalnymi, jak kiedyś premiery teatralne, czy operowe.

W rodzimej kinematografii też się coś ruszyło. Jeszcze kilka lat temu na kinowych

plakatach brylowały głupekowate komedie i pseudobiograficzne filmy o „szlachetnych” gangsterach. Ostatnimi czasy widzimy skręt w kierunku nieoczywistym. Nowe wersje *Pana Samochodzika* i *Pana Kleksa* być może nie zachwycają, ale wskazują na pewną tendencję. Nie jest to być może zbyt ostry skręt, ale mam nadzieję, że utrzymamy się na tym kursie jeszcze chwilę i pojawią się dzieła bliższe poziomowi i estetyce Żuławskiego czy Szulkina.

Jeszcze kilkanaście lat temu, kiedy po raz pierwszy oglądałem *Teorię Wielkiego Podrywu* (ang. *Big Bang Theory*), zastanawiałem się, co musiałoby się stać, żeby kultura geekowska trafiła do tzw. mainstreamu. Teraz widzę gołym okiem, iż bańka pękła i cała rzeka fantastycznych pomysłów wdarła się do popkulturowej twórczości głównego nurtu. W przebijaniu bańki na pewno pomogły świetne miecze rycerzy Jedi. Swoją rolę miał też niejaki Frodo Baggins ze swoim „Żądkiem” i drużyną dzielnych przyjaciół. Z naszego podwórka pomógł w tym procederze pewien wiedźmin i jego dwa miecze. Jeszcze kilkanaście lat temu pewnie musiałbym tłumaczyć, kim jest ów bohater, że jeden miecz jest stalowy, a drugi srebrny i że oba tak naprawdę są na potwory. Dziś nie muszę, więc dlatego uważam, że fantastyka zawładnęła już wyobraźnią ludzi na całym świecie – i bardzo się z tego cieszę. Dzięki, Geralt!

GLADIATORZY NA GDARENIE

Do niedawna tylko Dawid Podsiadło potrafił wypełnić gdański stadion aż po brzegi. Jeśli chodzi o główną płytę boiska wraz z widownią, to jeszcze przez chwilę zapewne tak pozostanie. Nie zmienia to jednak faktu, że zorganizowany przez miasto Gdańsk i wydawnictwo Rebel (GKF był jednym z zaproszonych współorganizatorów) festiwal gier planszowych GDAREna zaskoczył popularnością i stał



się frekwencyjnym sukcesem. Była to już druga odsłona tej imprezy, która odbywała się na Polsat Plus Arenie – i, mimo iż mieliśmy tym razem dostęp do większej powierzchni, to i tak okazała się ona niewystarczająca. Samo wydarzenie udowodniło mi, że ludzie nie tylko chcą grać w gry planszowe, RPG-i i karcianki, ale przede wszystkim jarają się fantastyką, jak nie przymierzając flota Stannisa Baratheona w bitwie nad Czarnym Nurtem. Entuzjazm ludzi, którzy podchodzili do naszego stoiska tylko po to, aby z nami porozmawiać, poczęstować się „Informatorem” lub po prostu zagrać w jakąś grę, dał mi do myślenia. Brak miejsc przy stołach z planszówkami, wypełnione po brzegi sesje RPG, kilkumetrowe kolejki do sklepiu z promocjami i chyba jeszcze dłuższe listy rezerwowych do malowania figurek – to tylko niektóre z przykładów, które pokazują, że fantastyka żyje w ludziach, a ci ludzie chcą żyć fantastyką i jej doświadczać.

JEŚLI JEST TAK DOBRZE – TO CZEMU JEST TAK ŻŁE?

Fantastyka to nie tylko film i gry. Fantastyka – to przede wszystkim literatura, a przynajmniej tak było kiedyś. Mimo iż dzisiaj książki są bardziej dostępne, bo w formie audiobooków i ebooków są dosłownie na wyciągnięcie ręki, okazuje się, że z jakiegoś powodu stały się mniej atrakcyjne. W świecie dużo łatwiej strawnej rozrywki – słow food w postaci literatury staje się wręcz niestrawny, przynajmniej dla niektórych. Tak wygląda sytuacja z czytelnictwem ogólnie i jest to temat na oddzielną dyskusję, która już toczy się od jakiegoś czasu. Niestety, literatura gatunkowa wpisuje się w ten trend. Wydaje się, że nawet w nim przoduje, bo kiedy większość bestsellerów została już zekranizowana, ciężko jest przekonać młodego widza, że warto najpierw

przeczytać książkę. Na *Harrym Potterze* wychowało się całe pokolenie, ale rozmawiając z nimi, nigdy nie mam pewności, czy rzeczywiście przeczytali serię J.K. Rowling, czy tylko oglądali filmy. I tu też proszę o zrozumienie: ja bardzo się cieszę, że wartościowe książki są ekraniowane – lecz jednak mam odczucie, że słowo pisane troszkę na tym cierpi.



Pójście na łatwiznę przy wyborze między filmem a książką to nie jedyny problem. Nie wiem, czy się ze mną zgodzicie, ale mam wrażenie, że rodzima literatura fantastyczna również znalazła się w pewnego rodzaju kryzysie. Co prawda wydaje się dużo więcej niż przed laty, ale wydaje mi się, że niestety wypadliśmy troszkę ze światowej Ligi Mistrzów. Naszych twórców nie wymienia się w jednym rzędzie razem z Ann Leckie, Margaret Atwood, Danem Simonsem czy Liu Cixinem – tak jak niegdyś wymieniało się Lema czy Zajdla. Część polskich autorów kontynuuje swoje stare serie, jak Kołodziejczak, Piekara czy Wegner. Część tworzy coś sporadycznie, jak Sapkowski, Dukaj czy Brzezińska. Kolejną grupę stanowią autorzy, którzy serwują nam dania pyszne, acz lekkostrawne, jak np. Marcin Mortka, Aneta Jadowska czy Magdalena Kubasiewicz. Oczywiście są wyjątki. *Baśń o wężowym sercu albo Wtóre słowo o Jakóbie Szeli* Radka Raka zostało nagrodzone Nike. Warto wyróżnić Michała

Cholewę z jego *Algorytmami wojny* czy Annę Kańtoch – ale pierwszy od jakiegoś czasu zapowiada zamknięcie cyklu, zaś druga od dłuższego czasu pisze raczej kryminały i sensacje.

Podobnie jak czytelnictwo – również fandom, w tym GKF, przeżywa swojego rodzaju kryzys. Często w tym kontekście mówi się o przerwie pokoleniowej, o rozwoju social-mediums przejmujących pewne funkcje społeczne, które niegdyś były spełniane przez spotkanie z grupą znajomych w klubie. Z jednej strony na pewno coś w tym jest; z drugiej – widząc zainteresowanie takimi inicjatywami jak chociażby opisana wcześniej GDAREna, trochę się dziwię, że świeżej krwi jakoś w klubie nie widać. Moje zdziwienie jest tym większe, gdy obserwuję, jak popularne stało się ostatnimi czasy granie w RPG-i i planszówki. Widzę też inne inicjatywy okołofantastyczne, które wyrastają wokół i zdają się sobie nieźle radzić. Przyciągają do siebie dużo osób i bawią się fantastyką w ten czy inny sposób. Chwała im za to. Oczywiście czymś innym jest grupa kilku osób działająca od kilku lat, a czymś innym stowarzyszenie, które jest już w Trójmieście od prawie czterdziestu. Niemniej jednak wydaje mi się, że te osoby powinny w naturalny sposób łądować albo w samym GKF-ie, albo blisko niego orbitować, zaś z jakichś powodów tak się jednak nie dzieje. Dlaczego? Nie wiem. W tym miejscu też chciałbym być dobrze zrozumiany. Jako członek GKF-u nie roszczę sobie prawa do fantastycznego monopolu. „Może być tylko jeden” – ten cytat z *Nieśmiertelnego* jest zupełnym przeciwieństwem tego, jak postrzegam fandom i trójmiejską „scenę” fantastyczną. Osobiście uważam, że

im więcej różnych inicjatyw, tym lepiej. W pluralizmie i różnorodności siła. Ubolewam tylko nad faktem, że GKF się troszkę starzeje i czasami mam wrażenie, że brakuje nam tej młodzieńczej energii, aby fantastyczne pomysły przekuć w czyn.

KTO CHCE ŻYĆ WIECZNIE?

Zacząłem ten tekst od *Highlandera* i na nim chciałem zakończyć, a dokładnie na nieśmiertelnym, nomen omen, pytaniu: Co dalej?

Who wants to live forever

Forever is our today

Who waits forever anyway?

Tak śpiewał legendarny Freddie Mercury – i niech te słowa będą moją odpowiedzią na to pytanie. Jako fantaści mamy tendencję do tego, aby spoglądać daleko w przyszłość i często zapominamy, że przyszłość zaczyna się teraz. Wystarczy rozejrzeć się dookoła, żeby zobaczyć, że fantastyka nas otacza, jest wszędzie. To, co wczoraj było pomysłem, ideą – dziś staje się rzeczywistością. Nie pozostaje nam nic innego niż cieszyć się tym, że coś, co kiedyś było dostępne dla nielicznych, dziś weszło do kultury masowej. Dzięki temu nasza fantastyczna rodzina wciąż rośnie. Jestem optymistą. Tak jak my jesteśmy przyszłością ludzi, którzy zakładali GKF prawie 40 lat temu, tak mocno wierzę w to, że nasza przyszłość też gdzieś tam na nas czeka. Skąd ta wiara? Niniejszy felieton ukaże się prawdopodobnie w 400. wydaniu „Informatora”. Życzylbym redakcji, ale przede wszystkim sobie, kolejnych 400 numerów, bo zarówno „Informator”, jak i GKF zrodził się z idei – a, jak wiemy, idee żyją wiecznie ■





JAN PLATA-PRZECHELEWSKI NARODZINY DNIA NA ŁÓDZKIM PODWÓRKU

Łódź. Miasto charakterystyczne i specyficzne – w dobrym oraz złym znaczeniu... Nie jest wprawdzie atrakcją turystyczną w rodzaju Krakowa, Torunia, Gdańska czy Zamościa lub Sandomierza; jednak warto je odwiedzić, gdyż może zainteresować, a nawet zafascynować! Moje spotkania z Łodzią były różnorakie. Inauguracyjne nastąpiło w pierwszej połowie lat 80., podczas studenckiej wycieczki do łódzkiej Filmówki. Mieliśmy wtedy okazję poznać Marka Koterskiego (wtedy cenionego dokumentalistę, przygotowującego się do swej pierwszej fabuły) oraz przerazić się stanem tego miasta w ostatniej dekadzie PRL-u (piękne kamieniczki przy Piotrkowskiej z secesyjnymi ozdobami pokryte wieloletnimi liszajami, ogólne zaniedbanie). W styczniu 1986 r., już po studiach, swe 27 urodziny obchodziłem jako podchorząży w Łódzkim Centrum Oficerów Politycznych (trafiłem tam z uwagi na wcześniejsze liceum plastyczne – jako potencjalny kaowiec; jednak, z uwagi na stanowczą odmowę zapisania się do PZPR, parę dni później zostałem przeniesiony do SPR-u w Świeciu nad Wisłą). Nie przypuszczałem wtedy, że dokładnie za dekadę, w roku 1996, również w Łodzi zastanę mnie 37 urodziny – ale będę tam (jako trener KK NSZZ „Solidarność”) prowadził szkolenie metodyczne dla działaczy związkowych (chcących podzielić się wiedzą i doświadczeniem ze świeżo upieczonymi związkowcami). Później prowadziłem dla Regionu Ziemia Łódzka tyle rozmaitych szkoleń (gł. negocjacyjnych), że zliczyć nie sposób... Parę lat temu byłem też gościem Międzynarodowego Festiwalu Komiksu i Gier z okazji Kurcowego wydania Wampiurs Wars (dokładna relacja tej peregrynacji ukazała się w „Informatorze”).

Miałem więc okazję obserwować, jak wielką metamorfozę przechodzi to miasto. Przede wszystkim znikają (jak i w wielu polskich miejscowościach) liszaje. Piotrkowska jest znów ulicą imponującej secesji, dodatkowo uatrakcyjnioną „aleją gwiazd” i figurami słynnych/zasłużonych łódzian. Rewitalizacja dotyka też okolicznych ulic w centrum miasta (totalne przeobrażenie ul. Włókienniczej, przywrócona do ruchu ul. Legionów, znów godny „Kosa” Plac Wolności). Wrażenie robią też wyremontowane i przeznaczone do nowych celów budynki postindustrialne (m.in. Manufaktura czy ECI). Naprawdę jest gdzie połączyć: parki, muzea itp. Oddzielnymi „instytucjami” są łódzkie murale (także te dawniejsze!) i łódzkie podwórka (nie tylko przy samej Piotrkowskiej, jak to słynne z lusterkami).





W jedno z takich miejsc chcę właśnie Czytelników „Informatora GKF” zaprowadzić – dotyczy ono bowiem honorowego Członka naszego klubu. Mam na myśli pana Wojciecha Siudmaka.

Gdy z ul. Piotrkowskiej skręcimy w ul. Więckowskiego – po kilkunastu krokach, nad wejściem w podwórkę kamienicy pod numerem 4, zauważymy intrygujący napis: NARODZINY DNIA. Wejdźmy tam śmiało. Już w przeszłości zauważymy wiszący na ścianie ów obraz Wojciecha Siudmaka (a raczej – jego reprodukcję utrwaloną na płycie ceramicznej) oraz cztery (tej samej wielkości) ceramiczne tabliczki z opisem całej inicjatywy. Na pierwszej z nich jest opis samego obrazu (zacytowany tu poniżej mej relacji), na drugiej – krótka notka biograficzna artysty (który urodził się w Wieluniu nieopodal



Łodzi), na trzeciej – podziękowanie autora dla tych wszystkich, którzy wsparli i zrealizowali ów nowatorski projekt z roku 2018 (okraszony życzeniami „najbardziej fantastycznego dnia życia” dla zwiedzających), na czwartej znajduje się informacja o realizatorach owych ceramicznych reprodukcji (to utytułowani architekci, Małgorzata Wachowicz i Andrzej Wachowicz, współnicy Pracowni Autorskiej 28).

Prawdziwy „efekt wow!” (jak powiedziała by współczesna młodzież) czeka nas jednak po wejściu na samo podwórko. Na dwóch dużych ścianach i jednej bocznej mamy bowiem (też na zmontowanych płytach ceramicznych) sparafrazowane artystycznie fragmenty Siudmakowego obrazu *Narodziny Dnia*. Co ja Wam będę dalej opisywał? To trzeba zobaczyć samemu! Załączam więc garść zdjęć oraz oddaję głos Mistrzowi...

Nad bramą wjazdową kurtyna losu odsłania scenę spektaklu powstawania dnia. Łagodny podmuch ust Fantazji rozsiewa po elewacjach kamienic niczym gwiazdny pył kolorowe stworzenia i postaci. Los wysypuje z otwartej kostki do gry liczby powodzenia. Nad wszystkim czuwa piękna Wieszczka, władczyni harmonii i pozytywnej energii. Wie, jak pokierować zamiarami uśmiechniętego siłacza i jak zapobiec nieprzewidywalnym ruchom Maga, który żongluje Ziemią i innymi planetami. W nastroju oczekiwania i fantasmagorii wszechobecny ruch umożliwia odpłynięcie w świat marzeń lub 40 podziemnych rzek, po których oprowadza Błękitny Przewodnik. Wszystko jest sprawą wyboru.

Wojciech Siudmak
Narodziny Dnia („The Birth of Day”)

KRZYSZTOF SZKURŁATOWSKI

RAILWAY FICTION PO NIEMIECKU

Fabryka może zrobić człowiekowi różne rzeczy – zależy jaka. U mnie wizyta w fabryce obudziła wspomnienia. Przyjemne, ale to chyba nie jest wielkie zaskoczenie, jeśli uściśle, że mowa o Fabryce Kultury w Redzie. Wybrałem się tam (27 i 28 kwietnia 2024 r.) na drugą edycję Wystawy Realistycznych Makiet Kolejowych.

Od kiedy pamiętam – kolej była moim oknem na świat. Z małej poniemieckiej wsi wyrwiałem się pociągami się do miasta. Do Nowej Soli, by popatrzeć na odrzański port pełen barek i kryp. Do wolszyńskiego kina Tatry, bo kino objazdowe rzadko przybywało do wsi. No i do Zielonej Góry, na książkowe zakupy w Empiku. A kiedy skończyła się komuna – to właśnie pociągi woziły mnie na zwiedzanie zachodniego świata. Nic więc dziwnego, że mam do kolei sentyment.

Fotografowania też uczyłem się na pociągach. W podstawówce łąziłem po okolicy z aparatem Ami 66, ze Smieną 8M lub z polaroidem, a moimi ulubionymi motywami były parowozy pełnzące przez wieś, kilka razy na dobę. Przez wizjer obiektywu pociągi wyglądają pięknie; kto wie, czy nie ładniej niż w rzeczywistości. Jeszcze jeden powód, by je lubić.

Skończyłem podstawówkę i nagle przyszło do wybierania szkoły średniej. Miałem zgryz – zawodówka, technikum czy liceum? Rodzicom widziała się zawodówka, bo to przecież szybciej do pracy się idzie i pieniądze się szybciej zarabia. A w pobliżu są przecież takie szkoły, do których da się codziennie dojeżdżać bez inwestowania w internat. Mnie zaś kusiło liceum ogólnokształcące, bo zacięcie miałem raczej humanistyczne. No i jeszcze to, że wstęp do ogólniaka przysługiwał mi bez egzaminu, jako laureatowi olimpiady historycznej. Wątpliwość była jednak taka, czy ja się na studia dostanę; a jeśli się nie dostanę, to co dalej robić? Sama matura nie otwierała przecież zbyt dobrych

perspektyw zawodowych. I wtedy z radą przybyła babcia: a może by tak technikum? Maturę zdasz – mówiła – a potem, jak Bóg da, to na studia jakieś pójdziesz. A jak się nie uda, to zawód konkretny będziesz i tak miał. I tak wyładowałem w zielonogórskim technikum kolejowym. Praktyki zawodowe miałem zarówno w warsztatach kolejowych, jak i na parowozach oraz na lokomotywach spalinowych. Zawód zdobyłem nie byle jaki, dyplom technika, maturę zdałem i na studia też się dostałem – dobra szkoła była z tego technikum kolejowego...

Któregoś dnia, gdy wracałem znad Bałtyku do rodzinnej wsi na wakacje studenckie, zdumiał mnie widok pociągu na nowosolskim dworcu. Zamiast parowej ciuchci, do której byłem przyzwyczajony, czekało na mnie jakieś nowoczesne monstrum. Czegoś takiego dotychczas na oczy nie widziałem. Noo, chyba że na zachodnioeuropejskich pocztówkach albo w filmach fantastycznych. Jakaś taka luxtorpeda stała na torach.



Duńska luxtorpeda na stacji w mojej rodzinnej wsi

Wysuwane automatycznie schody, drzwi otwierane przyciskiem, a nie klamką, jak Bóg przykazał. A fotele? W pierwszej chwili byłem przekonany, że wsiałem do pierwszej klasy – zagłówki, podłokietniki, odchylane oparcia, jak w Concordzie! Cały pociąg przeszedłem w poszukiwaniu dobrze znanych obskurnych siedzisk pokrytych dermą. Na nic! Usiałem więc i czekałem z drżeniem serca na konduktora – będzie dopłata do pierwszej klasy? Zjawił się i objaśnił, że na mojej trasie już nie wozi ludzi PKP, lecz LKR – Lubuska Kolej Regionalna. Udało jej się pozyskać za psi pieniądze takie właśnie składki. Jak dla mnie nowoczesne bardzo, a nawet futurystyczne. W istocie jednak już wiekowe, starsze ode mnie. Od Duńczyków je kupili. Cóż z tego, że składki były przeznaczone do ruchu ekspresowego, kiedy torów wiodących do Konotopu nie remontowano od przedwojnia. Duńska luxtorpeda (wyprodukowana w Niemczech) pokonywała

więc 25-kilometrową trasę niemal godzinę, tyle samo co parowóz. Po roku wożenia powietrza (zapełnienie pociągów wynosiło ok. 12%) ten nierentowny kolejowy kramik zwinięto. I zdaje się, że już więcej pociągi do mojej wsi nie pojadą. Szyny zdemontowano, a zamiast nich całkiem niedawno wylano asfalt dla rowerzystów.

Takie to kolejowe wspomnienia ożyły we mnie podczas zwiedzania Wystawy Realistycznych Makiet Kolejowych w Redzie. I powiem wam, że makiety były tak piękne, jak moje wspomnienia – a może nawet i piękniejsze. Ale czy rzeczywiście były tak całkiem realistyczne? Pewnie, że były realistyczne: wystarczy się przyjrzeć załączonym fotografiom. Budynki, pojazdy, ludzie i zwierzęta, roślinność – wszystko jak żywe! Jedna z makiet od razu wzbudziła u mnie szczególny zachwyt. Tyle było tam detali, że nie wiadomo, na czym oczy zatrzymać. Nie dość, że kilka typów lokomotyw poruszało się pracując jak mróweczki,



Fabryka VEB Gartenzwerg „Walter Ulbricht” na makiecie Havelburga

a wrota fabryki otwierały się automatycznie przed nadjeżdżającym składem, to jeszcze wszystkiemu towarzyszył dźwięk. Boćki nad remizą klekotały jak należy, silnik wysoko-prężny szynobusu stukał zaworami, a gazeta „Neues Deutschland” szeleściła w rękach zaczytanego pasażera oczekującego na przystanku Havelburg Vorstadt.

Zaglądnąłem przez okienko do rzęsiście oświetlonego wnętrza fabryki VEB Gartenzwerg „Walter Ulbricht” produkującej (jak nazwa wskazuje) krasnale ogrodowe – i zobaczyłem tam maszyny w ruchu! Sumiennie realizowano plan wyznaczony przez towarzyszy z Socjalistycznej Partii Jedności. Jeśli został wykonany, zakład mógł z dumą oświetlić wielką czerwoną gwiazdę zwieńczającą budynek. Gaszono iluminację, jeśli pracownicy się nie spisali i planu nie zrealizowano. Że krasnale są ważne w mig wyjaśniał napis na transparencie wywieszonego na fabrycznym murze: „Krasnale ogrodowe z NRD są naszym wkładem w pokój i postęp na świecie”.

Rodzina na jednym z podwoźek pakowała bagaże do trabanta, w piekarni stała kolejka po pieczywo, starszy pan karmił króliki zamknięte w klatkach przy domu, zaś para Enerdowców tęsknie gapiła się na nowy model telewizora wystawiony w sklepowej witrynie. Ścianę tego budynku zdobił złowieszczy plakat z hasłem „Ręce precz od Kuby!”. I jeszcze robotnik przed warsztatem ślusarskim uparcie spawający elementy metalowego ogrodzenia. Zimny błysk łuku elektrycznego co i rusz oświeślał otoczenie. Realistyczne, prawda?

Zachwycony udałem się do modelarza nadzorującego makietę, by złożyć mu wyrazy uznania i podziękować za przybycie z tym cudem do Redy. Jako że posiadałem język obcy pozwalający na, w miarę swobodną, komunikację z Niemcami – wdałem się w dłuższą rozmowę z Volkerem Seidelem, współtwórcą,



Sklep RTV na makiecie Havelburga

jak się okazało, makiety. Kiedy się przedstawił, pierwsze o co zacząłem dopytywać, to czy jego przodek był, przed nacjonalizacją, właścicielem fabryczki z makiety, bo zauważyłem na kominie wielki napis: V. SEIDEL & CO. Druga sprawa, o którą od razu zapytałem, to gdzie w Niemczech można zobaczyć ten sentymentalnie uroczy Havelburg. Volker uśmiechnął się bardzo szeroko i zaczął opowiadać. Wraz z kolegą projektował, budował i rozwijał ją przez ok. 10 lat w Modelleisenbahnc lub 01 Münchenberg. Napis na kominie to taki jego osobisty żarcik. Wyjaśnił, że... właściwie w całym NRD można było zobaczyć to, co jest na makiecie. W całym NRD, u schyłku lat 60. XX wieku; jednak Havelburga nie było. Jest Havelberg (po naszymu Hobolin) – lecz to całkiem inna, choć również eksenerdowska, miejscina. Zatem przez pół godziny podziwiałem zmyślane miasto wypełnione niebywale realistyczną zawartością.



Volker Seidel – współtwórca makiety Havelburga

W pobliżu Volkera stała dużo mniejsza makieta. Również piękna, choć nie aż tak szczegółowa, no i bez realistycznego dźwięku. Ruchem kolejowym na stacji Stiller Winkel (Cichy/Spokojny Zakątek) kierował twórca makiety, Ingo Scholz. Jak się dowiedziałem – przyjechał do Redy z Turynii. Kiedy spytałem, gdzie ulokowana jest odwzorowana przez niego stacyjka, wskazał na serce i głowę. – *A pomyśl skąd?* – dopytałem. W odpowiedzi usłyszałem – *Aus Fantasie...*

Jeszcze mniejszą makietę przywiózł do Redy Matthias Mickei z Guben/Gubina. Na drewnianej skrzyneczce po winie umieścił model fabryczki karmelków ziołowych Kaisera. Prócz przemysłowego budynku można było zobaczyć (zamknięte w pętli) torowisko, po którym wokół stawu poruszała się dieslowska lokomotywka ciągnąca wagonik. Jego ładunek stanowiła mała buteleczka. Jako że lubię rozmawiać z modelarzami, to i z Matthiasem sobie pogadałem. Dowiedziałem się, że zbudował tę makietkę niejako z desperacji. Gdy w czasie pandemicznego lockoutu musiał przebywać przez kilka miesięcy w domu, izolacja doskwierała mu bardzo. Aby zająć myśli czymś innym zaczął z materiałów odpadowych budować dioramę. Po trzech miesiącach makieta była gotowa. – *A to jakaś konkretna fabryczka jest?* – spytałem



Ingo Scholz – twórca makiety Stiller Winkel

nieśmiało. – *A gdzieżby tam* – odparł – *wymyśliłem ją sobie. Ale za to jej produkty są prawdziwe. Trzymaj i podstaw pod wylot rurociągu* – dodał, wyciągając w moją stronę miniaturowy kufelek z napisem TT-Silesia. Zrobiłem co kazał – a po chwili z rurki popłynął płyn. Pachniał ładnie, więc grzecznie odpowiedziałem na rzucone



Miniaturowa makieta fabryki karmelków

w moją stronę „prost!” i wypilem. Było smaczne i miało moc. Fabryka zmyślona, ale napitek jakże realistyczny!

Kolejna niemiecka makieta była bardzo widowiskowa. Ukazywała żelazny wiadukt kolejowy nad doliną Greifenbachtal w Saksonii. Prawdziwa budowla istniała naprawdę w latach 1906–1977 i należała do największych tego typu konstrukcji w Niemczech. Tak jak w rzeczywistości kursowały po niej składy wąskotorowe. I gdy już odchodziłem w przekonaniu, że to pierwsza makieta, na której nie ma żadnego fantazjowania, kątem oka dostrzegłem małą postać zwisającą z kratownicy. O rany, pomyślałem, czyżby twórcy dioramy, Jens Pettermann i Sebastian Schmidt (z Grupy Modelarskiej De Bimmlbahn) wiedzieli o jakimś historycznym samobójcy i postanowili ożywić pamięć o nim na swoim modelu? Ale może jednak to jakiś robotnik pracujący przy konserwacji konstrukcji? Przyjrzałem się uważniej tej mikroskopijnej figurce i zrozumiałem: z mostu zwisała na długich rękach małpa...

Po wizycie w rzadkiej Fabryce Kultury na Wystawie Realistycznych Makiet Kolejowych



Matthias Mickei – twórca makiet fabryki karmelków

wiem jedno: niemieccy modelarze są miłośnikami railway fiction! I napiszę wam jedno – uprawiają ją fantastycznie! A co z polskimi twórcami? Może kiedyś i o nich napiszę... ■

Makieta wiaduktu wąskotorówki nad doliną Greifenbachtal



KAROL GINTER

STARY, DOBRY CONAN...

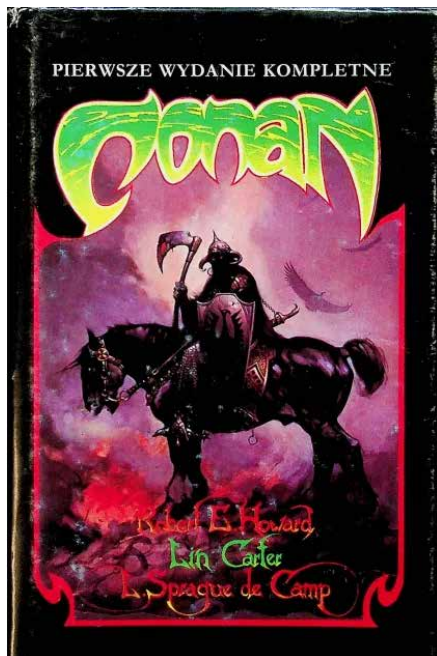
**Robert E. Howard, Lin Carter,
L. Sprague de Camp**
Conan

Conan to wydany wiele lat temu pierwszy tom serii wydawniczej. Zawiera opowiadania, które opisują początek przygód barbarzyńcy z Cymerii. Młody Conan jest początkowo złodziejem. Niezbyt mu się jednak powodzi w tym zawodzie. Kłopoty z prawem zmuszają go do przemieszczania się z miejsca na miejsce. Podejmuje się różnych szemranych zleceń. Gotów jest nawet mordować na zlecenie. Generalnie – nieustannie pakuje się w kłopoty.

Dawno nie czytałem tych opowiadań. Kilka z nich świetnie pamiętam, bo czytałem je w „Fantastyce” lub innych zbiorach. Jest to dobra, choć niezbyt wyrafinowana, literatura przygodowa okraszona sporą dawką magii. Tym, co zawsze podziwiałem, jest plastyczność języka Howarda oraz kontynuatorów jego dzieła. Malowane słowem obrazy mam wciąż przed oczami. Doskonała literatura eskapistyczna. Świetny relaks. Oczywiście, jeśli ktoś lubi fantasy tego typu. Mam okresy, gdy jest to właśnie to, czego potrzebuję ■

karolginter.pl

[tytuł od redakcji INFO]



MICHAŁ BLEJA

PIEŚŃ NIEDOKOŃCZONA

Moda na Grę o tron przeminęła, choć HBO nadal usiłuje dyskutować jej popularność kręcąc spin-offy. Trudno im się dziwić: to w końcu zjawisko na miarę Czterech pancernych i psa – tyle że w skali globalnej, a nie lokalnej. Jak mają nie kręcić spin-offów, skoro umieją liczyć pieniądze?

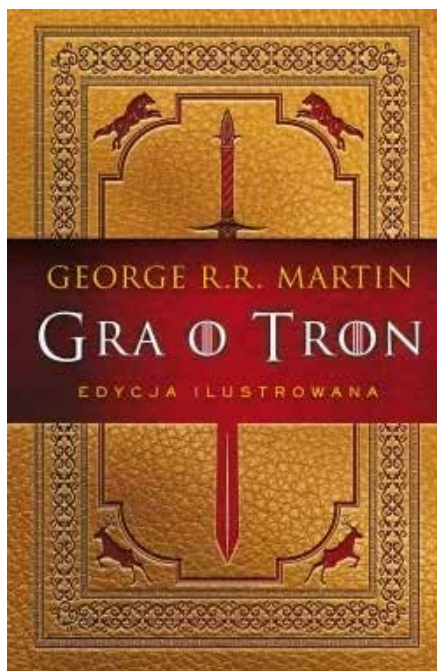
Pierwsze sezony Gry o tron oglądałem z wypiekami na twarzy, zawzięcie praktykując binge-watching, podobnie jak cała Polska. Potem serial zaczął mnie trochę męczyć, a ostatni sezon odpuściłem. *Ród smoka* również – choć wiem, że wyszedł, bo moja dziewczyna go oglądała. Trudno więc nazwać mnie zagorzałym fanem tego uniwersum, jestem natomiast zagorzałym fanem literatury fantastycznej, a *Pieśń lodu i ognia* stała się dzięki serialowi jedną z ikon fantasy. Prędzej czy później musiałem ten cykl przeczytać. Chyba dobrze, że zrobiłem to dopiero teraz, kiedy serial zaczął już trochę zacierać mi się w pamięci. Dzięki temu lektura nie była doświadczeniem zupełnie wtórnym.

Streszczenie fabuły mogę spokojnie pominąć – szansa na to, że czytelnicy „Informatora” nie wiedzą, o czym jest *Gra o tron*, wydaje mi się porównywalna z tym, że Janusz Korwin-Mikke ostatecznie zostanie królem Polski. Lepiej od razu przejdę do tego, co mi się w cyklu R.R. Martina podoba bardzo, co średnio, a co nie podoba mi się wcale.

Zacznijmy od plusów dodatnich. Uważam, że pierwsze trzy części cyklu – *Gra o tron*, *Starcie królów*, *Nawałnica mieczy* – to złoto. Czyta się je tak samo, jak ogląda pierwsze sezony serialu, czyli znakomicie. Martin stworzył pełnokrwiste, wyraziste postacie, fascynujący i mroczny świat oraz poprowadził wielowątkową narrację po mistrzowsku. Serio – nie mogłem się oderwać. Opowieść zaskakuje czytelnika na każdym kroku, podtrzymując

zainteresowanie. Zmusza do kibicowania jednym frakcjom i złorzeczenia innym, żeby za chwilę odsłonić kolejną warstwę kontekstu, wskutek czego odbiorca traci możliwość zerojedynkowego oceniania decyzji bohaterów. Ta cecha była uchwytana w serialu, w książkach jednak uwypukla się znacznie mocniej, wyraźniej na jeden z największych atutów *Pieśni*...

Uwielbiam też szerzące się w świecie stworzonym przez Amerykanina kultury i tradycji. Są głębokie, mają bardzo solidne podłoże filozoficzne i stanowią interesujące eksperymenty myślowe – w mojej opinii to esencja



dobrej fantastyki. Pomysł R.R. Martina cechuje oryginalność rzadko spotykana w kano-nicznym fantasy. Weźmy np. maesterów. Nie kapłanów, nie mnichów, nie magów, nie akademików. Są czymś pomiędzy. Czymś, czego jeszcze w znanej mi fantasy nie było.

Teraz może o tym, co podoba mi się średnio, czyli co bardziej niepokojących aspektach cyklu.

Po pierwsze podejrzanie kreatywna prze-moc. Tak kreatywna, że aż przerysowana. Najlepszym przykładem niech będą tu zabawy Ramsaya Boltona, które Martin opisuje nam z trudną do wyjaśnienia sumiennością. Trochę jakby to lubił.

Niepokojące jest też to, jak powszechne w *Pieśni...* jest kazirodztwo. Pisarstwo Martina jest na tyle intensywne, że w zasadzie się to rozmywa, ale przyjrzymy się uważnie: Targaryenowie mają tradycję, że płodzą potomstwo z rodzeństwem. Prawdziwym ojcem dzieci Cersei jest jej brat bliźniak. Za murem żyje sobie Carster, który hoduje stado córek, będących zarazem jego żonami, rodzącymi od dekad kolejne córki, które po osiągnięciu dojrzałości płciowej również stają się żonami. Pierwsze spotkanie po latach Theona i Ashy Greyjoyów wygląda w ten sposób, że Theon usiłuje dobrać się do Ashy (nieświadom tego, że jest ona jego siostrą). Asha jest tego świadoma; ale uznaje to za wystarczająco zabawne, żeby nie spieszyć się zbytnio z daniem bratu po łapach.

Jednocześnie mam wrażenie, że bez tych podejrzanych elementów *Gra o tron* nigdy nie stałaby się tak popularna. Przypomnijmy

sobie casus serialu *Westworld*: gdy skończyło się pokazywanie radosnej, seksualnej przemo-cy – skończyła się również jego popularność. To co niepokoi w *Pieśni...*, zarazem fascynuje. Wiem, po co te rzeczy są u R.R. Martina. Nie muszę jednak być ich entuzjastą.

Stwierdzenie, że pierwsze trzy części cyklu są wspaniałe, sugeruje że kolejne już takie nie są... bo i nie są. Znam wiele osób, które z R.R. Martinem pożegnały się po pierwszej *Uczcie dla wron* – i mało brakowało, a sam stałbym się jedną z nich. Powiedzmy to sobie szczerze: za-równo książki, jak i serial są pchane do przodu przez wątki 1) Tyriona, 2) Daenerys, 3) Jona Snow. Tymczasem w czwartej części cyklu Martin ukrywa przed nami całą trójkę, każąc czekać na ich dalsze losy do *Tańca ze smokami*. Napięcie zdycha, nie bardzo jest komu kibicować. *Uczta dla wron* to nie jest zła powieść, ale od pierwszych trzech części bardzo odstaje.

W *Tańcu ze smokami* wspomniane powyżej postacie wracają, ale historia zaczyna gonić w piątkę. Gwałtowne zwroty akcji przestają być zaskakujące. Czytając o losach Tyriona – miałem wręcz wrażenie, że autor przepisał jego wcześniejszą historię, tylko umieścił ją na nowym tle.

Jak zapewne wszyscy wiemy – szósta część *Pieśni...* nadal się nie ukazała. Mam pewne podejrzenia, że samego Martina historia zmęczyła na tyle, że trudno mu wykrzesać z niej coś więcej. Pożyjemy – zobaczymy. Tak czy inaczej, gdy ta książka wreszcie się ukaże, na pewno ją połknę. Nie spodziewam się szału; ale kto wie – może Amerykanin pozytywnie mnie rozczaruje ■



ARTUR ŁUKASIEWICZ

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

(CZĘŚĆ VI – DOŚĆ NIESPODZIEWANIE FINALNA)

Na początku małe, ale raczej konieczne, oświadczenie...

Czas przyznać się do błędu. Błędu polegającego na zbytym zadufaniu i wierze we własne możliwości. Próba uszeregowania wiedzy o filmach między czasami Georgesa Mélièsa a wielkim dziełem Stanleya Kubricka początkowo wydawała mi się interesująca i łatwa do wykonania. Uzbrojony w kilka opracowań oraz bagaż wtedy kilku filmów miałem nadzieję zmieścić się w dwóch, góra trzech, odcinkach. I właściwie mogłbym tak zrobić. Jednak założenie początkowe było inne. Nie chciałem przeskoczyć po łebkach, lecz szerzej spojrzeć na ten płodny, ale u nas w większości nieznan, okres w filmowej fantastyce. Dziś głębiej wszedłem w temat, a rzeczona biblioteka dzieł filmowych liczy już prawie pięćset filmów (gdyż, w miarę poszukiwań i odkrywania kolejnych filmowych dzieł, urosła do tak niebotycznych rozmiarów, że ich ogarnięcie, obejrzenie choćby w ogólnych zarysach zajmuje mi niewyobrażalnie dużo czasu; jakże cennego, gdyż mam na tapecie inny i nieco już zaawansowany projekt, który chciałbym jak najszybciej ukończyć).

Z drugiej strony „Informator GKF” – to klubowy biuletyn, a nie kilkusetstronicowy naukowy periodyk, w którym mogłbym napisać, choćby w częściach, kilkunastostronicowe i satysfakcjonujące mnie opracowanie.

Właśnie: satysfakcjonujące. Bo jeśli miałbym uznać je za satysfakcjonujące – musiałbym każdemu wymienionemu filmowi poświęcić kilka zdań, a przede wszystkim wydać jakąś subiektywną ocenę, co znów wymagałoby obejrzenia, choćby w większych fragmentach, owego filmu; i tu kółko się zamyka, gdyż z braku czasu – nie mam na to czasu.

W dodatku w robocie nie jest obecnie najciekawiej. Bo wszyscy wiemy, co się obecnie wywija na pocztce. Sprawia to dodatkowo, iż – zamiast po powrocie z pracy rzeźko sięść do komputera i pracować nad tym, co lubię – siadam zmęczony i rzeźbię coś, do czego nie mam większego i pełniejszego przekonania (z racji tego, że nie mogę napisać tak, jakbym chciał). To znaczy mogłbym – ale redakcja miałaby co publikować do kolejnego, tym razem pięćsetnego, jubileuszu (a może i dłużej).

Kłopot w tym, że popełniłem błąd już na starcie. Nie zmierzyłem się z tematem; nie ogarnąłem materiału; nie sprawdziłem, czy wiem, o czym piszę. Teraz wiem, że – aby wgrzyźć się w temat dokładnie – musiałbym poświęcić przynajmniej pół roku (a pewnie więcej) na zbieranie informacji, analizę i dopiero wtedy ocenić, czy gra jest warta świeczki. A tak rzeźbię bez konkretnego planu, na chybcika i z coraz mniejszym zaangażowaniem.

Dlatego pozostawiam temat otwartym; może kiedyś, kiedy sytuacja bardziej się wyklaruje, kiedy do czekam emerytury – to raptem jeszcze dziewięć lat! Kiedy będę miał czas. Dziś, niestety, nie. Zamknę po prostu temat monstrów i wywieszę białą flagę...

Jeśli kogoś naprawdę interesuje temat początków fantastycznej kinematografii – podaję link: <https://scifist.net/> Tu pięknie ją przedstawia Janne Wass – fiński dziennikarz geek, fotograf i pasjonat nie tylko kina fantastycznego, ale też muzyki. Napisał on szereg bardzo głębokich analiz około dwustu filmów i seriali od początku istnienia kinematografii. Jego blog istnieje od 2018 roku, czyli już ponad sześć lat i na razie dotarł do 1958 roku. Gdzie ja do kogoś takiego?

Oczywiście, znajomość choćby google translatora jest wymagana, by zanurzyć się w interesujących analizach.

No to do roboty...

Drogi Janku!

Tę historyczno-filmowo-fantastyczną polemikę finalizuję poniższą kategorią zagrożeń...

TO PRZYLECIAŁO Z KOSMOSU

Kolejna grupa monstrów – to grupa, która przybyła z kosmosu. Właściwie nie znamy przyczyn. Czasem jest to przypadkowy kontakt, czasem katastrofa pojazdu, czasem – nie wiadomo nawet, co.

Genialne – choć, jak się mocniej zastanowić, kompletnie pozbawione sensu założenie tego typu filmów stwierdza, że oto na Ziemię przybywają przybysze z kosmosu, a jedynym ich celem jest sianie zniszczenia na naszej planecie. Zazwyczaj obcy pozbawieni są choćby odrobiny inteligencji. Nie próbują nawiązania kontaktu z mieszkańcami Ziemi. Ich jedynym celem jest atak. Pytanie, w jaki sposób przybyli na trzecią planetę Układu Słonecznego – wszak nie wykazują na tyle rozumu, by kierować w jakiś sposób międzygwiezdnymi pojazdami. Może mają być biologiczną forpocztą tych, którzy przybędą po nich? Nigdy się tego nie dowiemy. Nie ma to zresztą znaczenia. Ot, mają być groźni i niszczyć to, co zastane.

Mogą więc przybrać formę rozrośniętego mózgu – głowonoga ze złowrogo kręcącym się okiem (*Trollenberg Terror*, rok 1958; oparty na brytyjskim serialu z 1956 roku), który upodobał sobie akurat wysokie szczyty Szwajcarii; a, jak się orientujemy z przebiegu filmu, widziany

był również w Andach. Z nie do końca jasnych powodów – część znajdujących się w pobliżu turystów zostaje przez niego zabita, niektórych zaś, z równie niejasnych przyczyn, próbuje kontrolować w niesprecyzowanym celu. A kiedy już zostanie odkryty i wydawałoby się, że za chwilę wszystko zostaje stracone – na odsiecz przybywa lotnictwo, które do tej pory o niczym nie wiedziało. Wystarczy kilka zapalających bomb i sprawa zostaje załatwiona.

Może zostać odkryty przypadkiem w arktycznym lodzie i wydobyty na powierzchnię w opartym na mikropowieści Johna W. Campbella *Who Goes There?* – opublikowanej u nas w pierwszym „oficjalnym” „Feniksie” pod tytułem *Kim jesteś?* Tak dzieje się też w ekranizacji zatytułowanej *The Thing from Another World* – czyli w filmie, który stał się pierwowzorem późniejszego o 30 lat *The Thing* Carpentera.



Trollenberg Terror, reż. Quentin Lawrence, Wlk. Brytania 1958

Grupa amerykańskich polarników wydobywa spod lodu uwięziony tam pojazd kosmiczny. Wzniciągają ogień, by stopić lód, a kiedy w środku znajdują obcego – nieopatrznie przenoszą ciało do bazy, by oczywiście spierać się o to, czy go ratować, czy nie. A kiedy obcy okazuje się być krwiożerczą rośliną – jest już za późno i pozostaje się tylko bronić, aż potwór zostanie spalony. A w eter zostaną wysłane złowieszcze słowa: „Patrzcie w niebo..., patrzcie w niebo!”.

Może się okazać glutem, który tuż po wyładowaniu na Ziemi atakuje żywe organizmy, pochłaniając kolejne napotkane osoby – i, o dziwo, głównie atakuje młodzież zamieszkującą typową małą miejscinę, gdzieś w zakątku prowincjonalnej Ameryki (*The Blob*, 1958). Zauważyć jednak wypada, że główną męską rolę w tym filmie gra przyszłe bożyszcze mocnych antybohaterów ekranu – Steve McQueen. Młodszym wyjaśnię: to taki pradziadek Bogusława Lindy.

Potwór może też, o zgrozo, zostać przywieziony z innej planety, na przykład z Venus (*20 Millions Miles to Earth*, 1957). Właściwie za bardzo nie wiadomo po co. Zresztą podobno zwierzę jest niegroźne i nie atakuje, jeśli nie jest atakowane samo (jak twierdzi jeden z ocalałych z misji astronautów), ale jednak przez cały film nie robi się nic innego, tylko właśnie atakuje owe tajemnicze zwierzę, które szybko rośnie; a im bardziej rośnie – tym (zdaniem reszty świata) staje się bardziej niebezpieczne – i oczywiście trzeba je atakować.

Jedyną ciekawostką może być to, że (jak na tamte czasy) mamy wyjątkowo dobre efekty specjalne i to, że miejscem głównego eventu ziemianie kontra potwór jest... Rzym, a właściwie jego starożytne ruiny, które przybysz efektownie próbuje zniszczyć jeszcze bardziej, by w końcu zostać pokonanym w ruinach Amfiteatru Flawiuszów.

W sumie to całkiem bez sensu.



The Thing from Another World, reż. Christian Nyby, Howard Hawks, USA 1951

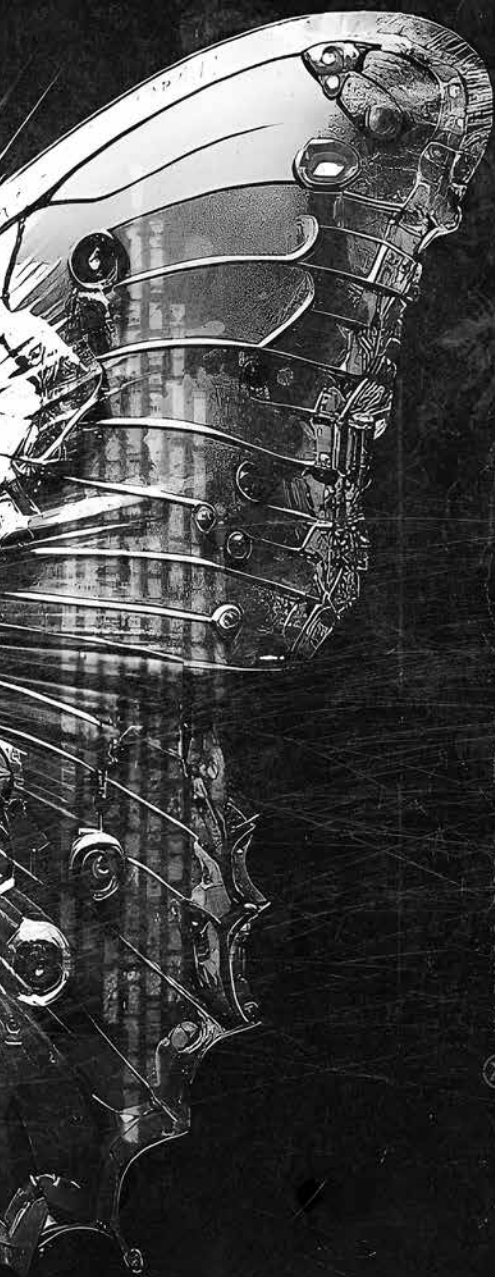
Mimo to film ma swoich wiernych fanów i sporo dobrych ocen filmowych krytyków, więc o nim wspominam.

A na koniec tego wątku zostawiłem sobie pewną franczyzę, gdyż mamy tu do czynienia z serią filmów – począwszy od trzech części serialu (1953, 1955, 1958-59) – opartego jednak na różnych i nie powiązanych ze sobą historiach, jedynie połączonych wspólnym bohaterem: profesorem Bernardem Quatermass. Skupię się na trzech filmach fabularnych wyprodukowanych przez wytwórnię Hammer: *The Quatermass Xperiment* (1954; w Polsce znany jako *Zemsta kosmosu*), *Quatermass 2* (1957; u nas – a jakże – znamy go jako *Zemsta kosmosu 2*) oraz *Quatermass and The Pit* (1967; u nas zaś miał on swój tytuł *Quatermass i studnia*).

OK: *Zemsta kosmosu* z dzisiejszej perspektywy może wydawać się dziełem niezbyt wyrefinowanym. Ale sam pomysł wywodził się ze wspomnianego wyżej serialu, który stał się fenomenem na Wyspach Brytyjskich. Sześciuodcinkowe dzieło BBC wywarło olbrzymi wpływ na tamten rynek. Był on bowiem pierwszym serialem o tematyce fantastycznej, który był przeznaczony dla dorosłej widowni,



rys. Jarosław S. Kosiorek (Yarkos)



YARKOS 2024



a który dodatkowo został zaakceptowany przez mainstream. Ba, jego emisja przyczyniła się do wzrostu sprzedaży telewizorów, gdyż wieść się wśród ludności roznosiła szybko i każdy chciał rzeczony serial zobaczyć. Niestety, nie zachował się pełny zapis serialu, gdyż z przyczyn nie do końca jasnych zarejestrowano (w dodatku niezbyt dobrze) jedynie dwa odcinki. Dlatego też wykłókała myśl, by na jego bazie stworzyć film fabularny.

Nigel Kneale – twórca serialu i ówczesnie pracownik BBC – nie miał wpływu na to, w jakiej formie macierzysta stacja sprzeda wytwórni Hammer prawa. Niestety, tak był skonstruowany kontrakt z BBC. Nie pracował także przy koniecznych, zdaniem twórców filmu, zmianach w scenariuszu. Sam film nie podobał mu się, gdyż nieco spłaszczał i trywializował przedstawiony problem. Obca istota – a właściwie astronauta, który przeistoczył się w stwora z kosmosu – w serialu miała podobno bardziej tajemnicze i nieodgadnione pochodzenie. W dodatku w filmie umierał w sposób trywialny (spalony dzięki prostemu trikowi związanemu z instalacją elektryczną!).

Sam film okazał się jednak wielkim hitem w Stanach i, mimo podobnej nieco tematyki do wspomnianego wyżej filmu *The Thing from Another World* (atak obcego, który żyje w symbiozie z rośliną!), był na tyle oryginalny i mroczny, by spodobać się kinowej publice. A nawet zainspirować innych twórców ■

Od rednacza:

Jeszcze raz dziękuję Ci, Drogi Arturze, za przybliżenie tej specyficznej epoki kina fantastycznonaukowego, gdy – poza nielicznymi wyjątkami – znacznie odbiegało ono poziomem od fantastycznonaukowej literatury. Mam też cichą nadzieję, że kiedyś jednak doczekamy się na łamach „Informatora” Twojego eseju o Stanleyu Kubricku.

TOMASZ „QRATOR” MAGULSKI

DYLEMATY CYBERNASTOLATKI

Japońska manga i wywodząca się od niej wprost filmowa anime są specyficznymi elementami kultury japońskiej, które zyskały i wciąż zyskują na popularności na całym świecie – głównie w tzw. świecie zachodnim. Nic dziwnego, że wielu twórców filmowych łakomym okiem zerka w tę stronę, szukając inspiracji albo wręcz czerpiąc pełnymi garściami z tej twórczości. To okazja na zaimportowanie czegoś nowego i świeżego. Efekty bywają różne, niemniej jednak próba przeniesienia na hollywoodzki grunt popularnych mang i anime kusi wielu.

• t, choćby *Ghost in the Shell* z 2017 roku, ze Scarlett Johansson w głównej roli. Film miał wprawdzie skrajnie różne oceny, niemniej jednak pokazał widzom nową, cyberpunkową estetykę, odmienną od tej, do której jesteśmy przyzwyczajeni. Nie przez przypadek o nim wspominam, ponieważ *Alita: Battle Angel* (film, który ostatnio obejrzałem) dzieli z nim pewne wspólne elementy.

Z tego, co zdążyłem się zorientować, *Alitę...* zrealizowano na podstawie mangi autorstwa Yukito Kishiro pod tytułem *Battle Angel Alita*. W latach 90. ubiegłego wieku w Japonii powstał także serial anime pt. *Gunnm*, będący swego rodzaju ekranizacją tej mangi. Z kolei *Alita: Battle Angel* jako film fabularny ujrzał światło dzienne w 2019 roku, za sprawą Jamesa Camerona, który pierwotnie chciał całkowicie samodzielnie zrealizować ten projekt. Ostatecznie skupił się na roli współscenarzysty i producenta, a reżyserię przekazał w ręce Roberta Rodriguez.

Mamy rok 2563. Na wysypisku śmieci pewien mężczyzna przeszukuje hałdy odpadów w poszukiwaniu mechaniczno-elektronicznych części zdatnych do regeneracji i ponownego użycia. Niespodziewanie znajduje nieuszkodzoną część cyborga: głowę i szyję wraz z fragmentem korpusu. Ku zdziwieniu mężczyzny – mózg oraz rdzeń cyborga wciąż są sprawne. Znalazcą okazuje

się dr Dyson Ido (Christoph Waltz), specjalizujący się w cybernetyce medycznej. Wykorzystując swój kunszt techniczny oraz wiedzę medyczną, domontowuje do swojego znaleziska mechaniczne ciało i uruchamia całość. Tak poznajemy Alitę (Rosa Salazar). Po odzyskaniu świadomości dziewczyna-cyborg nic nie pamięta i niczego o sobie nie wie. Dyson Ido traktuje ją niczym swoją córkę i udziela mądrych ojcowskich porad. Wie, że tym cybernetycznym ciele znajduje się dusza i serce wrażliwej młodej kobiety, która musi odzyskać swoją pamięć i tożsamość.

Alita to typowa, ufna i trochę łatwowierna nastolatka. Razem z nią poznajemy miejsce, w którym się znalazła. Otaczający ją świat to postapokaliptyczna i cyberpunkowa rzeczywistość, w której wykorzystywanie elementów mechanicznych do leczenia lub *upgrade'u* ludzi to codzienność. Ludzie dzielą się na dwie kategorie. Większość z nich mieszka w Iron City – Mieście Złomu, w którym prawo nie zawsze działa i którego mieszkańcy żyją głównie po to, aby dostarczać niezbędnych zasobów społeczeństwu żyjącemu w Zalem – podniebnym mieście. Przypomina ono gigantyczną platformę lewitującą wysoko nad ziemią. Żaden człowiek nie może przedostać się z Iron City do Zalem. Oba miasta łączą rury transportowe służące do przemieszczania wszelkich dóbr, zasobów i produktów z miasta na dole

do miasta w chmurach. W odwrotną stronę zrzucają się tylko śmieci. Właśnie na takim wysypisku buszował dr Ido.

Wraz z Alitą poznajemy realia życia w Mieście Złomu. Obserwujemy, jak nasza cybernetyczna nastolatka nawiązuje pierwsze znajomości, przyjaźnie oraz miłość. Powoli wraz z nią dowiadujemy się coraz więcej o historii tego miejsca oraz o wydarzeniach z przeszłości, które doprowadziły do ukształtowania świata takim, jakim ono jest. Pomimo prób – Alita nie odzyskuje pamięci. Ale na skutek splotu niespodziewanych okoliczności wyzwala się w niej instynkt i umiejętność walki. Nawet dla niej jest to zaskoczeniem. Kim zatem jest Alita?

W filmie podobne pytania będziemy stawiali sobie jeszcze wielokrotnie. W miarę rozwoju akcji większość bohaterów pokazywać będzie nam swoje drugie oblicze. Dotyczy to zarówno dr Dysona Ido, jak i Hugo (Keanu Johnson) – chłopaka Ality, Chiren (Jennifer Connelly) – byłej żony Ido oraz gromadki innych postaci. Dwulicowość to cecha charakterystyczna mieszkańców Iron City. Kolejna charakterystyczna cecha to wszechobecne cyborgi.

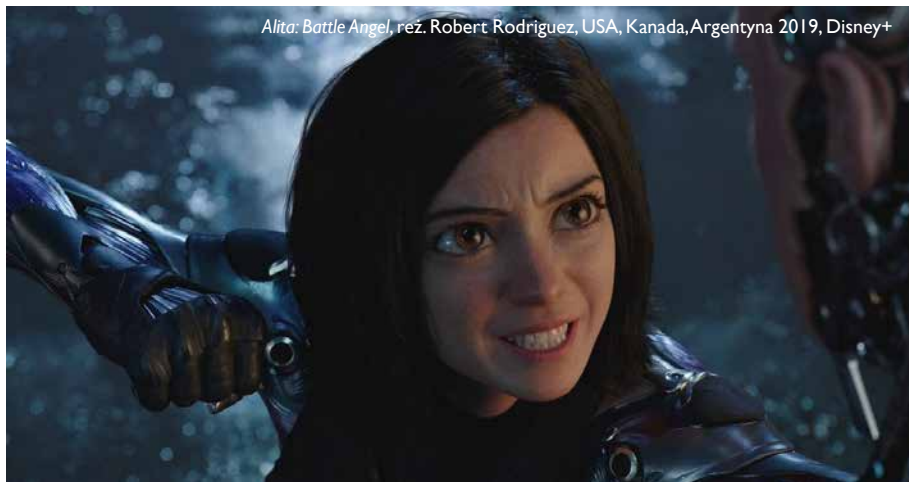
Alita: Battle Angel to niewątpliwie film akcji. Mamy więc bardzo ciekawe i atrakcyjne wizualnie sceny przeróżnych walk wręcz lub z użyciem białej broni. Jest na co popatrzeć; choć przyznać muszę, że pewien niedosyt odczuwam.

Liczyłem, że będzie ich więcej. Znakomite wrażenie robią także wykreowane komputerowo lokacje i krajobrazy. Zresztą wszystkie sceny z użyciem CGI sprawiają bardzo dobre wrażenie. Na dodatek akcja toczy się dosyć szybko. W kilku miejscach musiałem się bardzo skupić, aby nie stracić wątku. Być może osoby, które znają mangę na podstawie której zrealizowano film, nie miałyby takich problemów.

Mamy zatem ciekawy i wciągający obraz, z wartką i niesablonową akcją, w którym czuć dalekowschodnią, oryginalną, manganową wrażliwość. Na szczęście nie przytłacza ona sobą filmu. Jest jednak inny mankament: dziwne zakończenie. Zdradzać go nie będę; ale powiem, że byłem rozczarowany. To nic, że ewidentnie zostało ono przygotowane tak, aby przygotować nas do (ewentualnego) dalszego ciągu. Wydaje mi się ono po prostu słabe i mało przekonujące. Czuję niedosyt.

Generalnie *Alita: Battle Angel* to kawał solidnej rozrywki. Innej od trendów dominujących w Hollywood. Atrakcyjnej, choć nie wybitnej. Dla kogoś, kto nie zna specyfiki w *anime* i nie gustuje w *mandze*, niektóre fragmenty filmu mogą wydać się pretensjonalne, naiwne lub nawet banalne. To kwestia gustu ■

Alita: Battle Angel (ang. *Alita: Battle Angel*, 2019), platforma Disney+



TOMASZ „QRATOR” MAGULSKI SEKSMISJA NA STERYDACH

Gdy zaczęłam oglądać serial Silos – początkowo skojarzył mi się on z naszą rodzimą Seksmisją. Wszystko dlatego, że są pewne podobieństwa. Mamy podziemne miasto, w którym żyje samowystarczalna społeczność. Na powierzchnię nikt nie wychodzi, bo nie da się tam żyć; zresztą – jest to surowo zakazane. No i kontrola urodzeń. Prawo i służby decydują, kto może się rozmnażać. To było jednak tylko pierwsze wrażenie. Rzeczywistość, ta serialowa, okazała się zupełnie inna.

Wyobraźmy sobie społeczność liczącą około 10.000 ludzi. Wszyscy żyją pod ziemią w czymś, co przypomina silos i co tak nazywają. Z grubsza rzecz biorąc: jest to coś w rodzaju gigantycznego cylindra wbudowanego w głąb ziemi, który podzielony jest na kilkaset poziomów. Poziomy mają znaczenie. W zależności od tego, na którym mieszkamy i na którym pracujemy – taka jest nasza hierarchia społeczna.

Dla osób w nim mieszkających silos jest całym światem. Nikt nie wie, dlaczego ludzie żyją pod ziemią oraz kiedy i kto tak zdecydował. Nie wiadomo, kto zaprojektował i zbudował silos. Historia tej społeczności sięga zaledwie jakieś 120–140 lat; i tylko niektóre osoby mgliście pamiętają z ustnych przekazów, że doszło do jakiegoś buntu lub powstania, którego skutkiem było zamieszkanie w silosie. Z niezrozumiałych powodów władze tego minipanstwa maniakalnie wręcz tropią wszystkich wolnomyslicieli, cenzurują historię i inwigilują swoich obywateli. Jak się okazało w kolejnych odcinkach – pomysłowość i zakres kontroli jest zaskakujący. Władze tępią wszystkie materialne pamiątki ze świata „sprzed silosu”. Posiadanie takich nieautoryzowanych przedmiotów stanowi ciężkie przestępstwo.

Egzystencja pod ziemią możliwa jest dzięki generatorowi energii elektrycznej, który zasilany jest przez gorące źródło pary (źródło geotermalne?), która zasila centralną turbinę

wytwarzającą energię. Dzięki temu społeczność ma prąd w gniazdkach i oświetlenie w mieszkaniach. Pracują wentylatory i klimatyzatory filtrujące oraz doprowadzające tlen. Część poziomów silosu wykorzystywana jest pod uprawy rolnicze, hoduje się nawet zwierzęta. Mamy także wszelkie usługi publiczne – medyczne, policyjne, gastronomiczne, konserwatorskie, utylizacyjne, itd. Działa nawet system IT, który steruje wszystkim, co jest w silosie oraz służy do komunikacji.

Najważniejszym prawem Silosu jest Pakt – coś w rodzaju konstytucji, który jest zbiorem podstawowych norm regulujących życie całej społeczności. Złamanie któregośkolwiek z jego zapisów jest najpoważniejszym wykroczeniem.

Wizja społeczeństwa zamkniętego w podziemnym silosie jest przynębiająca. Mamy oto ludzi bez przeszłości i bez przyszłości. Jest tylko teraźniejszość, która jest beznadziejną egzystencją bez możliwości ewolucji. Pod ziemią nie rozwija się nauka, technologia, czy medycyna. Ograniczone zasoby pozwalają jedynie na podtrzymywanie tego, co jest; i to na dodatek w takiej formie, w jakiej zostało to zainstalowane w Silosie u jego zarania. Nic dziwnego, że w takich klaustrofobicznych warunkach ludzie poddawani są swoistemu praniu mózgu i żyją pod ciągłą presją.

Są jednak wyjątki. Jednostki usiłujące myśleć i działać niezależnie od ogólnie narzuconej linii władzy. Zaczynają zadawać

niebezpieczne pytania: dlaczego jesteśmy w silosie, co jest na zewnątrz, dlaczego pewne działania, zachowania lub przedmioty są surowo zabronione, dlaczego jedne rodziny mogą mieć dzieci, a inne nie. Co gorsza: niektórzy nabywają podejrzeń, że cała podziemna społeczność jest permanentnie podsłuchiwana i podglądana, oraz siłą, groźbą i kłamstwem utrzymywana pod ziemią. Całkiem trafnie zaczynają dostrzegać, że w Silosie nie ma prywatności, a każde działanie jest kontrolowane. Nawet to, gdzie się pracuje, z kim zawiera się małżeństwo. To rodzi bunt.

Serial pokazuje nam historię ludzi, którzy – w poszukiwaniu prawdy o otaczającym ich świecie – kwestionują zasady w nim panujące. Szybko przeradza się to w intrygę o wiele szerszą, niż się to początkowo wydaje. Ginią ludzie, a status quo w społeczności Silosu chwieje się w posadach. Próba odkrycia, co jest prawdą, pcha bohaterów ku pytaniom ostatecznym: kto rządzi Silosem, kto sprawuje kontrolę, dlaczego ludzie nie mogą wyjść na zewnątrz, co im grozi oraz – dlaczego prawo, czyli Pakt, jest taki jaki jest.

Serial jest znakomitym thrillerem. Od początku buduje niepokojącą atmosferę i trzyma w napięciu. Akcja nie daje nam chwili oddechu. Gdy już wydaje się nam, że coś rozumiemy – okazuje się, że to tylko otwiera drzwi do kolejnych tajemnic. Rzadko się zdarza, by aż do ostatniego odcinka akcja nie zwalniała tempa – i w zasadzie do ostatnich minut nie wiemy, co okaże się prawdą. Zresztą po zakończeniu serialu... nadal mamy wątpliwości.

Chylę czoła przed reżyserem i scenarzystami. Odwalili kawał solidnej roboty. Serialowa rzeczywistość została przedstawiona bardzo przekonująco. Dużo dobrego zrobili także aktorzy, którzy wykreowali całą gromadkę wyrazistych postaci. Każda z nich jest skomplikowana i niejednoznaczna. To tylko dodaje



Silos, USA 2023, Apple TV+

dodatkowego smaczku serialowi. Oprócz mało znanych twarzy zobaczyć w serialu możemy kilka gwiazd, m.in.: Tima Robbinsa, Rebecca Ferguson, czy Iainę Glenna.

Serial *Silos* zrobił na mnie ogromne wrażenie i jako jeden z nielicznych porwał swoją atmosferą. Trudno jest się od niego oderwać. Celowo nie chcę zdradzać szczegółów akcji, aby nie popsuć nikomu przyjemności z oglądania. Zareczam, że każdy widz wielokrotnie będzie zaskakiwany i wraz z głównymi bohaterami szukać będzie odpowiedzi na nurtujące pytania. Uprzedzam jednak, że dociekanie prawdy to zajęcie żmudne, trudne i niebezpieczne. I w serialu, i w życiu ■

Silos (ang. *Silo*, 2023), platforma Apple TV+

Od rednacza:

Nasuwać się tu też skojarzenia z *Ballardem*, *Lemem*, *Zajdlem*...

ANDRZEJ PRÓSZYŃSKI

DWUKROTNIENAWIEDZONY

Był sobie raz... Disneyland, a w nim Nawiedzony Dwór, zwany w oryginale The Haunted Mansion (vide obrazek poniżej).

Zwiedzający jeżdżą elegancko po nim specjalnymi wagonikami, obserwując serwowane niesamowitości.



Chociaż zwiedzających jest zatrzęsienie – faceci od Disneya postanowili, że dotrą z ofertą do (potencjalnie) całej ludzkości przez swoją wytwórnię filmową. Zrobili to dwukrotnie, produkując dwa różne filmy fabularne pod wspólnym tytułem *Nawiedzony Dwór* (2003 i 2023)*. Taka zbieżność sygnalizuje zwykle remake. Nie tym razem. Fabuły łączą tylko miejsce akcji (co widać na plakatach poniżej), tonacja filmów (czarne komedie)

i pewna ilość naśladownictw atrakcji oryginalnej posiadłości. Dlatego też w obu filmach duchy są niebieskawymi, półprzezroczystymi postaciami (pomijając te, które z powodzeniem imitują żywych ludzi); jest też jedna wspólna bohaterka z Disneylandu, Madame Leota, będąca gadającą głową zamkniętą w szklanej kuli (widać ją na obu plakatach).

No to krótko o fabułach tych filmów. W pierwszym z nich właściciel dworu zaprasza agentkę obrotu nieruchomościami Sarę Evers (omijając jej małżonka Jima, będącego

* Aczkolwiek w oryginale oba tytuły różnią się przedimkiem *The*.



Nawiedzony dwór, reż. Rob Minkoff, USA 2003

szefem rodzinnej firmy) pod pozorem sprzedaży posiadłości. Naprawdę jednak chodzi o niezwykle podobieństwo Sary do jego narzeczonej, która przed laty popełniła (podobno) samobójstwo, nie chcąc stać się przyczyną megalansu. Teraz ślub z Sarą ma zdjąć z niego klątwę, która więzi go w domu od niepamiętnych czasów (jest to jeden z tych duchów, które wydają się w pełni materialne). Ale cóż – niespodzianka: niedoszła narieczona zjawia się z mężem i z dziećmi, w drodze na wspólny weekend. I tu dopiero się zaczyna...

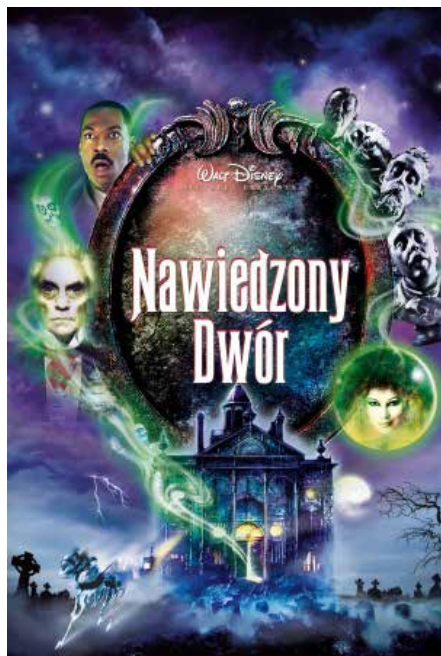
W drugim filmie jest bardziej klasycznie. Po prostu we dworze straszy, więc zamieszkująca tam z synem samotna matka wzywa egzorzystę, ojca Kenta. Ten nie daje sobie rady, wzywa więc na pomoc Bena Matthiasa, który skonstruował aparat do fotografowania duchów. Później dołącza do nich jeszcze Bruce Davis,

specjalista od starych domów, a w szczególności Nawiedzonych Dworów, tudzież medium Harriet. Razem odkrywają, że w posiadłości uwieczonych jest 999 duchów sterroryzowanych przez demonicznego Crumpa, potrzebującego jeszcze jednej duszyczki, aby móc się uwolnić. Ta ostatnia musi dołączyć dobrowolnie, a na brak chęci dobrym sposobem jest szantaż...

Mimo że oceny obu filmów są podobne, wyniki finansowe mówią same za siebie: dochód z pierwszego przebił ponad dwukrotnie koszt produkcji, drugi zaś przyniósł stratę. Osobiście wolę pierwszy film z jego wyrazistą akcją oraz przeżabną (jak zawsze) rolę Eddiego Murphy'ego. Drugi zaś od razu wyleciał mi z głowy w całości, o czym przekonałem się oglądając go ponownie na potrzeby tego tekstu. Co uznaję za jego najkrótszą recenzję ■



Nawiedzony dwór, reż. Justin Simien, USA 2023



Nawiedzony Dwór (The Haunted Mansion),
USA 2003

reżyseria: Rob Minkoff,
scenariusz: David Berenbaum
ocena FilmWeb: 5,8; IMDb: 5,2,
gatunek: czarna komedia
czas: 1 h 24 min

Obsada:

Eddie Murphy (Jim Evers, ocena 7,5)
Marsha Thomason (Sara Evers, jego żona, 7,1)
Marc John Jefferies (Michael, ich syn)
Aree Davis (Megan, ich córka)
Nathaniel Parker (Master Gracey, właściciel dworu, 7,0)
Terence Stamp (majordomus Ramsley, 7,5)
Wallace Shawn (służący Ezra)
Dina Spybey-Waters (służąca Emma)
Jennifer Tilly (Madame Leota, 7,1)



Nawiedzony Dwór (Haunted Mansion),
USA 2023

reżyseria: Justin Simien,
scenariusz: Katie Dippold
ocena FilmWeb: 5,7; IMDb: 6,0,
gatunek: czarna komedia
czas: 1 h 58 min

Obsada:

Lakeith Stanfield (Ben Matthias, ocena 7,2)
Rosario Dawson (Gabbie, 7,0),
Tiffany Haddish (Harriet)
Owen Wilson (ojciec Kent, 7,1)
Danny DeVito (Bruce Davis, 7,2)
Jamie Lee Curtis (Madame Leota, 7,0)
Jared Leto (Crump / duch z pudełka na kapelusze)

KRÓTKOTRWAŁE PRZEBUDZENIE

rys. Aleksandra Małaj (Olsza)

scen. Jan „PiPiDziej” Plata-Przechlewski

WBREW OBAWOM EGIPCJAN – NIECIERPLIWY
MŁODZIAN ROZWINĄŁ PAPIRUS



NIE WIEDZIAŁ, ŻE W TEN SPOSÓB OBUDZIŁ
DO ŻYCIA WYKŁĘTEGO ARCYKAPŁANA



ARCYKAPŁAN, ODZYSKAWSZY PAPIRUS,
MOŻE ZAPANOWAĆ NAD ŚWIATEM



ALE STAROŻYTNE BANDAŻE OKAZAŁY SIĘ
ZADZIWIAJĄCO TRWAŁE

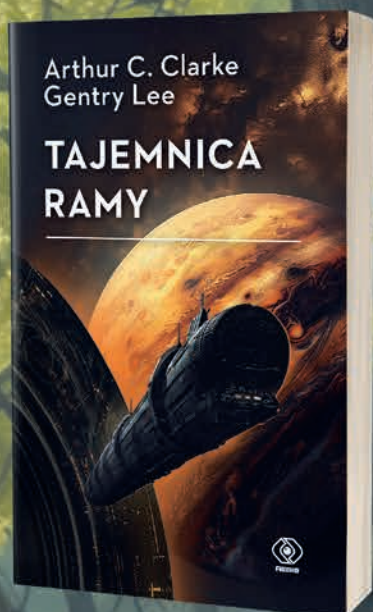


SAMA MUMIA ZAŚ – BYŁA
ZNACZNIE BARDZIEJ DELIKATNA...



TRZEBA STĄD ZMYKAĆ!
JESZCZE BĘDZIE
NA MNIE...

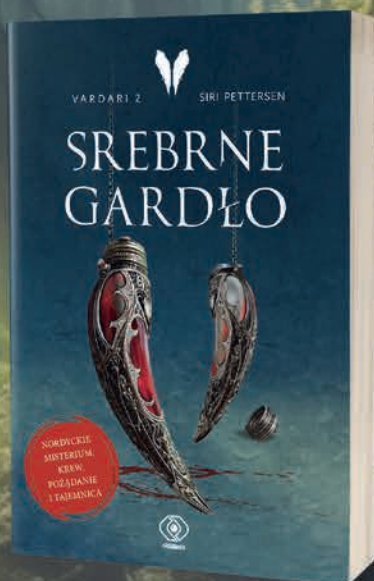




Ostatni tom cyklu „Rama”



„Najlepszy autor science fiction,
jakiego wydała Anglia”
Stephen King



Drugi tom cyklu „Vardari”. Nordyckie misterium. Krew, pożądanie i tajemnica