

#407 • LUTY 2025



# INFORMATOR

GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI

ISSN 1505-8476



## PRZED WALNYM ZEBRANIEM GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI

Znowu trochę remanentów. W pełni zresztą usprawiedliwionych, gdyż kolejny numer „Informatora” ukaże się już za nowych władz klubu, po wyborach i pod koniec marca.

Miejmy nadzieję, że nasz periodyk ukazywać się będzie w dotychczasowej formie. Nie, nie mam na myśli tego, że w jakiś sposób jego treść i forma skamienieją – i nic już nigdy się nie zmieni. Stawiam raczej na ewolucję, która notabene trwa od dawna, a nie na rewolucję, która miałaby nagle porozbijać coś, co się przez lata wyklarowało. Jakiś czas temu miałem zresztą spotkanie z dotychczasowym Zarządem GKF-u (czyli z naszym wydawcą). Rozmawialiśmy o kształcie i przyszłości „Informatora”. I tu mogę uspokoić zbieraczy słowa pisanego: nasz miesięcznik, niezależnie od dostępności w internecie, nadal będzie wychodzić w formie drukowanych egzemplarzy. Pewnym strapieniem dla członków Zarządu był fakt, że numer drukowany przychodzi w paczce do klubu parę/kilka tygodni po ukazaniu się na klubowej stronie. Na to jednak nie mamy wpływu: żadna drukarnia tak drobnego zamówienia jak nasze nie potraktuje priorytetowo. Zaś wrzucanie numeru na stronę dopiero po otrzymaniu egzemplarzy – tylko pogłębiłoby dezaktualizację części informacji. Trudno: taka jest specyfika miesięcznika (i tak dobrze, że nie wydajemy kwartalnika!). Poza tym od bieżącej informacji jest przecież strona www oraz Facebook i Discord. Ale z nimi nasza redakcja nie ma technicznie nic wspólnego – niech inni fantaści będą tam czynni... Kolejną kwestią były rozmaite aluzje polityczne na łamach zinu związanego z fantastyką. Wspomniałem wprawdzie, że to przecież tradycja naszego środowiska, że złośliwe podszczypywanie rządzących kwitło w najlepsze za czasów PRL-u (acz w tej chwili owe złośliwości wyraźnie się spolaryzowały; co widać nawet na tych łamach). Ale przyjąłem do wiadomości kontrargument Zarządu: to były inne czasy, nie było wtedy alternatyw, teraz zaś jesteśmy tą polityką atakowani zewsząd – więc może czytelnikom różnych opcji, których jednak łączy fantastyka, dajmy przynajmniej na tych łamach od niej odpocząć. Obiecałem się dostosować (więc nie będzie kolażu np. o tym, że „to Gwiazda Śmierci zaatakowała Alderaan – ale Alderaan mogła do tego nie dopuścić!”). Zazaczyłem jednak, że jestem za pluralizmem poglądów (nawet gdy niektórych z nich nie podzielam), więc chciałbym, by na naszych łamach odnaleźli się zarówno postmodernista, jak też konserwatysta (nie każdy czytelnik musi lubić wszystkie bez wyjątku rubryki; patrz notka pod stopką redakcyjną). Tu z kolei zyskałem zgodę Zarządu – z tą stanowczą prośbą, by żadne wyrażenie poglądów nikogo nie raniło (to uważam za oczywiste – nie tyle nawet w kategoriach poprawności politycznej, co między-ludzkiej empatii; nie biorę jednak odpowiedzialności za potencjalnych nadwrażliwców, których może urazić użycie słów typu „Boże Narodzenie” albo właśnie „politpoprawność”). Zobaczymy, jak to wszystko się ułoży w następnych numerach!

Chciałbym tu też przypomnieć o konkursie literackim na short do „Informatora”, który niedawno zainicjowała Magdalena Świerczek-Gryboś (Naz) – więcej na ten temat było w jednym z poprzednich wstępniaków.

Skoro już o literaturze mowa: w imieniu redakcji „Czerwonego Karła” raz jeszcze apeluję o materiały do #29 na temat szeroko pojętego lasu. Pozwolę sobie też zdradzić, że motywem przewodnim #30 będzie podróż kosmiczna (ale na razie skupcie się na lesie, bo to pilniejsze).

Przypominam też o drugiej edycji „Dnia z fantastyką” – także w Domu Kultury PSM „Przymorze”, w przeddzień Walnego Zebrania GKF.

Życzę Wam wszystkim wszystkiego dobrego (Rzymianie właśnie wchodziliby w nowy rok). A skoro już o Rzymianach mowa... Wódz pewnej galijskiej wioski bał się przez cały czas, że niebo zawali mu się na głowę. My zaś uważamy na to, by nie zostać trafionymi szczątkami rakiety ze stajni pewnego multimiliardera... Zresztą o upadkach szczątków członu rakiety chciałem zrobić lutowego niusa – ale tym razem nie zebraliśmy dość materiału na tę rubrykę. Oby jednak nikt nie podzielił losu narzeczonoj jednej z bohaterek *Przystanku Alaska!*

# INFORMATOR

GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI



#407 • LUTY 2025

UKAZUJE SIĘ OD 1987 ROKU

## FANDOM

- Serwis klubowy** 4  
Adam Cetnerowski
- Bez tytułu 4** 6
- #Nie tylko barbarzyńcy – Joanna „Lola” Lange** 7

## INFORMACJE

- Janusz Piszczek
- Zapowiedzi wydawnicze** 17  
Artur Łukasiewicz
- Filmowisko** 21

## LITERATURA

- Andrzej Prószyński
- Tuż obok świata. Część 2** 25

## PUBLICYSTYKA

- Adam Cetnerowski
- Powrót Top 10 – sezon 5, odcinek 2** 11  
Magdalena Świerczek-Gryboś
- Symulator latania na miotle...** 14  
Grzegorz Szczepaniak
- Okrucy Ogana. Korespondencja 158** 28  
Wojtek Czarnecki
- Marcowa lektura klubowa** 33  
Michał Bleja
- Coś oryginalnego** 34  
Artur Łukasiewicz
- Bohaterski bohater, złowieszczy złot...** 36  
**Intrygi, spiski i mord założycielski...** 38  
Tomasz Magulski
- Na pomoc Słońcu** 40  
**Silos – i wszystko jasne** 42  
Andrzej Prószyński
- Półka z DVD** 45

## KOMIKS

- Adam Mateja, Jan Plata-Przechlewski
- Farma na prowincji** 47

## GDAŃSKI KLUB FANTASTYKI

- ADRES:**  
80-389 GDAŃSK  
UL. ŚLAŚKA 66B
- STRONA:** GKF.ORG.PL  
**FACEBOOK:** GKF.ORG.PL/FB  
**DISCORD:** GKF.ORG.PL/DISCORD
- KONTO BANKOWE:**  
VOLKSWAGEN BANK  
42 21 30 0004 2001 0671 8241 0001
- KRS:** 0000098018

- „INFORMATOR GKF”**  
ISSN 1505-8476  
**WYDAWNICTWO BEZPŁATNE**  
NAKLAD 120

- REDAKCJA:**  
JAN PLATA-PRZECHLEWSKI  
GRZEGORZ SZCZEPANIAK  
MARCIN SZKLARSKI  
JAROSŁAW S. KOSIOREK (YARKOS)  
ARTUR ŁUKASIEWICZ  
MICHAŁ BLEJA

- STAŁA WSPÓŁPRACA:**  
ADAM CETNEROWSKI  
JANUSZ PISZCZEK  
ANDRZEJ PRÓSZYŃSKI  
TOMASZ MAGULSKI  
ALEKSANDRA MAŁAJ  
ADAM MATEJA  
DAMIAN FILIPKOWSKI  
ALEKSANDRA MARKOWSKA  
MAGDALENA ŚWIERCZEK-GRYBOŚ  
(NAZ)

- E-MAIL:**  
INFORMATOR@GKF.ORG.PL

- OKŁADKA:**  
KOSTIUM: JOANNA „LOLA” LANGE  
FOT. KATARZYNA JABŁOŃSKA  
PROJ. YARKOS

- DRUK:**  
PRINT GROUP SP. Z O.O.  
HTTP://PRINTGROUP.PL

## SERWIS KLUBOWY

### 1,5% PODATKU

Drodzy Klubowicze!

Nadszedł ten czas w roku, kiedy rozliczamy się z fiskusem. Pamiętajcie, że możecie wesprzeć GKF 1,5% swego podatku – posiadamy status Organizacji Pożytku Publicznego!

Zebrane środki przeznaczamy na kupno książek oraz gier planszowych, organizację wydarzeń, działalność wydawniczą – ale też na utrzymanie naszej nowej siedziby, z której wszyscy tak chętnie korzystamy.

Co trzeba zrobić? Wystarczy w deklaracji podatkowej wpisać numer KRS 0000098018.

Już od prawie czterdziestu lat budujemy, z Waszą pomocą, społeczność dla fantastów w Trójmieście.

Dziękujemy za Wasze wsparcie!

Z fantastycznymi pozdrowieniami –

Ola Markowska

Prezes GKF

rys. Ewa Kosmala (Eris)



## LUTY

### 28 lutego, 20:00

Rozpoczynamy cykl filmowy poświęcony twórczości zmarłego niedawno Davida Lyncha, a dokładniej – serialowi *Miasteczko Twin Peaks*.

W planie są spotkania mniej więcej co dwa tygodnie (aktualne informacje będą na Discordzie), podczas których oglądać będziemy po kilka odcinków. Cykl zakończymy jednodniowym mini-konwentem Twin Peaks!

## MARZEC

### 7 marca, 20:00

Kolejne już spotkanie Dyskusyjnego Klubu Książki; tym razem omówimy *Pamiętniki Mordbta: Wszystkie wskaźniki czerwone. Sztuczny stan* Marthy Wells oraz wybierzemy lekturę na kolejne spotkanie.

Spotkanie DKK płynnie przechodzi w klubową Nockę – czyli ogólną integrację (impreza dla członków pełnoletnich!)

**14 marca, 18:00-23:00**

RPG Warhammer Fantasy w konwencji Open Gaming Table – każdy (zapisany) jest mile widziany!  
Zapisy na Discordzie GKF – kontakt: Ceti.

**15 marca, 12:00-18:00**

Planszówkarium – czyli kolejne otwarte spotkanie z grami planszowymi.  
Wpadajcie z rodziną lub znajomymi; impreza dla ludzi w każdym wieku!  
Następne Planszówkaria zaplanowane są na: 12 kwietnia; 17 maja; 14 czerwca.

**22 marca, 13:00–19:00**

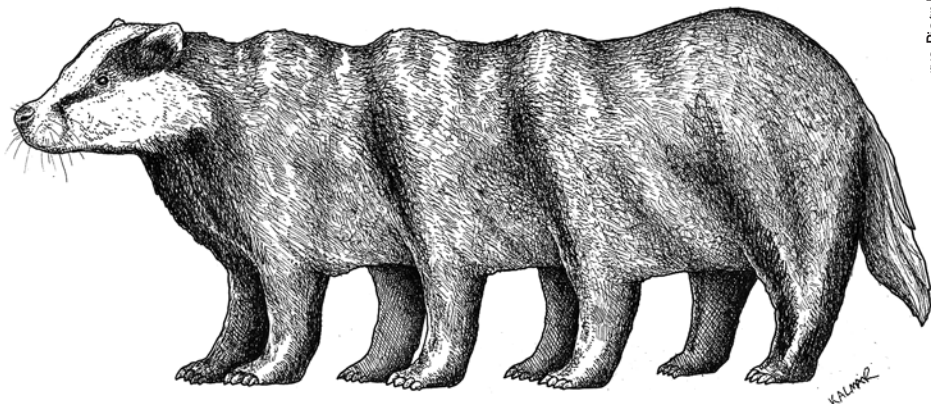
Dzień z fantastyką – już druga (po ubiegłorocznej) edycja tej imprezy!  
Wydarzenie obfitujące w ciekawe spotkania i prelekcje; odbywa się w dużej sali (na piętrze)  
Domu Kultury PSM Przemyrze.

## WALNE ZEBRANIE GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI

**23 marca, 12:00**

Wyberzemy nowe władze GKF-u na kolejną kadencję.  
Delegaci na Walne – przybądźcie jak zwykle niezawodnie;  
klubowi obserwatorzy – zawsze jesteście mile widziani!

# Borrersuk



ADAM CETNEROWSKI  
**BEZ TYTUŁU (4)**

**K**ON\_gres we Wrocławiu był udaną imprezą. Na prelekcję o filmiku Nordconowym przyszło sporo osób i – choć żadna z nich nie była nigdy na naszym konwencie – po śmiechach było widać, że prelekcja im się spodobała, a kilkoro pytało o możliwość przyjazdu.

Za to robocza sesja dotycząca kolorów identyfikatorów przyciągnęła już chyba ponad 20 osób, mimo że obok toczyła się burzliwa Rada Fandomu.

\*\*

Każdy taki wyjazd jest bardzo owocny. Nie tylko dlatego, że można coś ciekawego podłapać (choć z każdego punktu coś wyniosłem), ale ponieważ umysł pracuje na innych obrotach i skupia się sprawach klubowych. A to generuje nowe pomysły oraz daje przestrzeń na ich omówienie i dopracowanie.

\*\*

Do zobaczenia w Katowicach (gdzie już zgłosiłem dwie prelekcje) oraz Łodzi. Czy Gdańsk będzie następny?

\*\*

W poprzednim felietonie pisałem o tajemniczej inicjatywie i (jak to w moim zwyczaju) nie jestem pewien, czy o to chodziło – ale wydaje mi się, że miałem na myśli rezurekcję (w nowej formie) inicjatyw Next Generation, pilotowaną między innymi przez moją krew.

Odbyła się już pierwsza sesja kampanii RPG, spotkanie planszówkowe i wskrzeszono kanał Discord. Oby nie zabrakło energii.

\*\*

Na koniec – zależnie kiedy ukaże się to w druku i kiedy czytacie te słowa – powodzenia nowemu Zarządowi GKF lub roztropności delegatom na Walne Zebranie! ■



## #NIE TYLKO BARBARZYŃCY – JOANNA „LOLA” LANGE

### Czy mogłabyś powiedzieć kilka słów o sobie?

Cześć! Jestem Lola, pochodzę z Kaszub, z okolic Wejherowa. Jestem *cosplayerką* wagi ciężkiej – w przenosi i dosłownie. Tworzę kostiumy m.in. z serii *One Piece*, potworów czy maskotek. Jestem wielką fanką serialu *One Piece*, *Wojowniczych Żółwi Ninja* czy *Harry’ego Pottera*. *Cosplayem* interesuję się od 2008 roku, czyli od pierwszego konwentu mangi i anime na którym byłam.

### Jak zaczęła się Twoja przygoda właśnie z *cosplayem*?

Wszystko zaczęło się od w\*\*\*u. Kiedy zaczęła się moja przygoda z konwentami, oprócz brania udziału w panelach i zabawach, wraz z koleżanką wzięłam udział w obejrzeniu pierwszego pokazu *cosplay*. To było WOW. Na konwencie moja koleżanka przygotowała strój z fanowskiego komiksu *Akatsukiss*. W tamtych czasach, by zapisać się na konkurs *cosplayu*, wystarczyło przyjść dwie godziny wcześniej i zgłosić swój udział u odpowiedniego organizatora. Weszłam na scenę i odegrałam scenkę nawiązującą do komiksu, taki suchar dla fanów. A weszłam na scenę, bo chciałam pokazać, jak potrafi szyc moja koleżanka. Nikt tego nie zapamiętał, tego żartu; ale mnie to nie przeszkadzało. Od tamtej pory zaczęłam jeździć na konwenty, obserwować *cosplay* – i zauważałam, że brakuje strojów z serii *One Piece*.

### Kto był / jest dla Ciebie inspiracją w drodze do Twojej fascynacji *cosplayem*?

Ten konwent i ten występ był dla mnie iskrą, która zapoczątkowała moją fascynację *cosplayem*. W Polsce mamy wielu zdolnych,



Joanna „Lola” Lange

ciężko pracujących i ambitnych twórców. Podziwiam Katarzynę Siedlecką za robotę, którą wykonuje. Ostatnimi czasy dużą inspiracją są dla mnie dzieci: na warsztatach z animacji poklatkowej widziałam, co potrafią stworzyć 10-letnie dzieciaki – i było to coś, co na mnie wpłynęło. Warto poznać twórczość australijskiej artystki Miss Twisted. Zajmuje się tworzeniem strojów fantasy i *cosplay*. Inną artystką która mnie inspiruje do pracy, jest Monoyasha (<https://www.youtube.com/@Monoyasha/videos>), tworzącą kostiumy typu fura. Kolejną inspiracją jest twórca muppetów – Jim Henson. Inni artyści, których podziwiam, to Zydor i Teodora Gulgowscy – twórcy Kaszubskiego Parku Etnograficznego we Wdzydzach. Stworzyli oni m.in haft wdzydzki.

### **Jakie są Twoje początki działalności w fandomie?**

Nie jestem osobowością, która działa mocno w fandomie. Osobiście wolę tworzyć. Organizowanie m.in. konkursów *cosplay* nie jest w sferze moich zainteresowań.

### **Z mojej perspektywy bierzesz czynny udział w życiu fandomu. Jesteś jurorką konkursów, aktywnie tworzysz wioskę *cosplay*. Pytanie nie dotyczy orgów, lecz właśnie Twojej działalności. Gdzie są początki?**

Początku trzeba szukać wraz z moją fascynacją *cosplayem*, udziału w konkursach, reprezentacji. Wierzę, że dzięki mojej ciężkiej pracy jestem zauważana i staram się robić dobrą robotę. Jestem szalenie wdzięczna za zapraszanie mnie przez organizatorów konwentów. Daje mi to zawsze niezłego kopa. Jestem współtwórczynią wioski *One Pice*, dzięki której popularyzujemy serial w Polsce. Można nas znaleźć m.in. na Pyrkonie. Na wyspie mamy wiele atrakcji.

### **Super! A udzielasz się raczej na poziomie lokalnym, krajowym czy może międzynarodowym? Co jest jakby Twoje takie główne?**

Staram się działać krajowo, lokalnie, jeśli zostaną zaproszona. Międzynarodowo nie miałam jeszcze, niestety, okazji.

### **A co uważasz za swoje własne największe osiągnięcie?**

Dużym zaszczytem było dla mnie reprezentowanie Polski na konkursach *cosplay* międzynarodowych. Cieszę się, że pracowałam dla Egmontu czy EA Games. Brałam udział w musicalu Katarzyny Siedleckiej. Za wyraz szacunku i sukces uważam współtworzenie wyspy *One Pice*.

### **A co Ci sprawia największą radość w tym, co robisz?**

Uwielbiam proces twórczy, myśleć, kombinować. Kocham próbować nowych materiałów i technik. Oczywiście przychodzą momenty, kiedy mamy dość po prostu czegoś. Bo bardzo często ten proces kluczowy, wygląda tak, że przez długi czas widzisz na przykład kupę gąbki albo kupę pianki, albo kupę materiału, która dzisiaj nie składa. I dopiero w pewnym momencie (kiedy ta kupa materiałów zaczyna się zamieniać w kamizelkę, w jakieś ciuchy, w jakiś płaszcz, jakąś sukienkę, czy właśnie w jakiegoś stwora, czy jakąś konstrukcję) przychodzi to, że już widzisz efekty mojej pracy. Jestem bardzo szczęśliwa. Widzę już światelko w tunelu – i ten moment sprawia mi największą satysfakcję.

### **Jak zmieniał się fandom na przestrzeni lat z Twojej perspektywy?**

Moja przygoda z konwentami zaczęła się w latach 2006–2008. Lubię od czasu do czasu wpaść na te mniejsze imprezy, które



np. odbywają się w szkołach. Bo one przypominają klimatem te stare eventy. Z perspektywy lat widzę ewolucję podejścia do *cosplaya*. Kiedyś *cosplay* był czymś pobocznym. Pamiętam sceny robione z ławek szkolnych. Na pewno zmieniła się forma występów; dawniej było więcej komediowych scenek lub pojawiały się scenki polityczne. Dawniej był też mniejszy dostęp do tytułów, pojawiły się gry. *Cosplay* przez ostatnie 15 lat mocno się zmienił, ewoluował. Dzisiaj jest inne podejście do twórców, także *cosplayerzy* się zmienili. Są osoby, które głównie jeżdżą na konkursy, a są twórcy, których spotkamy w mediach społecznościowych. *Cosplay* się profesjonalizuje, niektórych *cosplayerów* można wynająć na event. Dużą zmianą jest pojawienie się gotowych strojów na takich portalach jak Ali Express. Jest wiele gałęzi tego drzewa, które pojawiły się przez ostatnie lata.

### **Poruszyłaś kwestię strojów m.in. z Ali Express; czy nie uważasz, że to taki rak pod pewnymi względami?**

Nie, to jest ułatwienie dla niektórych osób. Nie wszyscy mają umiejętności manualne albo czas, by stworzyć strój. Problem pojawia się wtedy, kiedy osoba w kupionym stroju chce wziąć udział w konkursie, a nas o tym nie informuje. Uważam to za nieuczciwe. Samo noszenie stroju ma dla wielu osób charakter terapeutyczny. Jednym z nich jest po prostu estetyka. Jeżeli czuję się świetnie, że wyglądam na piękną babeczkę i to podbija moją samoocenę – to czemu nie? A nie zawsze mamy czas, żeby zrobić dany kostium.

### **To może następne pytanie: jak zmieniła się rola kobiety w fandomie na przestrzeni lat?**

Przychodzi mi na myśl, jak zmieniła się rola mężczyzny.

### **To prawda, kobiety zdominowały *cosplay*.**

Mężczyźni są mniej widoczni w *cosplayu*. Warto zwrócić uwagę, że panowie przez długi czas dominowali w pewnych aspektach naszej działalności. Przez długi czas używanie takich urządzeń jak CNC potter – to, zdaje mi się, panowie panowali. Wracając do kobiet: zdecydowanie mniej jest pokazywania ciała, tyłek, ków, bielizny. Dzisiaj oczywiście te aspekty się pojawiają, jednak nie są mocno epatowane. Wszystko zależy od eventu i osób na nim przebywających.

### **Mam do Ciebie pytanie o druk 3D. Akceptujecie go w *cosplayu*?**

Wszystko zależy od regulaminu. Akceptowane jest tylko i wyłącznie wtedy, kiedy go zaprojektujesz. Dla przykładu przypomnę takie wydarzenie sprzed kilku lat... Uczestnik miał strój Iron Mana, bardzo dopracowany. Użył gotowych plików i, niestety, nie dostał nagrody. W naszym środowisku stawiamy na szczerość; osoba, która bierze udział w konkursie, podczas rozmowy wyjaśnia, jak zaprojektowała strój – to jest dla nas ważne.

### **No to Twój ulubiony konwent – i dlaczego ten?**

Festiwal Komiku i Gier w Łodzi, jest dla mnie ważny ze względu na sentyment, bardzo lubię Łódź także. Maginicon w Krakowie, Pyrkon, Pasja Minicon w Gdyni i ostatnio spodobał mi się Bykon w Bydgoszczy. Przypomina mi się jeszcze konwent w Brnie w Czechach – Anime Fest. Bardzo ciekawy festiwal, w starym stylu.

### **Jakie kobiety są dla Ciebie inspiracją?**

W kobietach inspirują mnie ich cechy: pracowitość, upór, dążenie do realizacji swoich celów.

### Jak zmieniło się postrzeganie *cosplayu*?

Cosplay stał się czymś, co weszło w popkulturę. Gdy przedstawiam się, że zajmuję się tworzeniem replik kostiumów i gier, filmów i anime – jeśli ktoś po tym opisie powie, że zajmuje się *cosplayem*, to od razu w mojej głowie pojawia się info „swój chłop, swoja dziewczyna”. Coraz więcej osób wie, czym jest *cosplay*. Bardzo mnie bolał fakt, że *cosplay* był kojarzony z osobami, które zarabiają seksualnie, że to przebieranka. Dzisiaj ta część popkultury jest doceniana i rozwija się, co mnie bardzo cieszy.

### A czemu robisz takie *cosplaye*? W jaki sposób?

Bo to jest zabawniejsze – nie musisz się malować, zakładać maskę i jedziemy! Coś w tym jest. Uważam, że *cosplay* jest na tyle szerokim hobby, że nie tylko musisz mieć perukę i makijaż. Jest to takie uwalniające – schować się w masce, główce i powydurniać się jako mała, jako potwór, jako misiek. Często do kostiumu typu maskotka ludzie się przytulają. Poza tym (zabrzmie to dziwnie) wszyscy się starzejemy. W masce mogą ukryć swój wiek. To trochę egoistyczne podejście, ale tak jest.

### Wobec tego jeszcze pytanie od innych osób. Teraz mi przyszło na myśl. Często myłona jesteś w swoich *cosplayach*, swoich strojach z *furasami*...

Tak, czasem ktoś chce mi wcisnąć, że jestem *furasem*; jednak nie utożsamiam się z ideą *fury*.

### Jakie są Twoje plany? Najbliższy rok konkursowy? Rozumiem, że w 2025 roku planujesz jakieś konkursy?

Mamy już scenariusz i teraz pracuję nad strojem i scenografią. To jedno z moich *cosplayowych* marzeń: jest nim Czarnobrody i Law

z *One Piece*. Jeśli wszystko się uda – będziemy na Magnificonie.

### Jak często jesteś w jury – i dlaczego?

Dlaczego? O to trzeba zapytać organizatorów konkursów. Zależy od organizatorów, czy mnie zaproszą.

### Ile lat już działasz w *cosplayu*?

Tak profesjonalnie od 2010 roku. Czyli już 15 lat w tym roku, w sierpniu, minie. Czy mnie to nudzi? Nie! Czasem jednak trzeba odejść od hobby porobić coś innego. Teraz także zajmuję się tworzeniem figurek.

### Jaką widzisz przyszłość *cosplayu*?

Dzisiaj *cosplay* jest tak szeroki – konkursy, *social media*, profesjonalny i zarobkowy. Przez ostatnie 15 lat *cosplay* w Polsce się tak rozwinął, że jest rozpoznawalny poza fandomem. Jest też narzędziem marketingu. Trudno powiedzieć, gdzie to pójdzie... ■

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

Rozmowy przeprowadzają:

**Jaśmina „Dzas” Kotlarek** – organizatorka koncertów oraz eventów, larpowicz, rpgowicz, komiksiarz, improwizatorka. Zdobywczyni nagród za kreacje postaci larpowych. Założycielka pierwszej Trójmiejskiej Inicjatywy Mangowej, działaczka na rzecz NGO w Trójmieście, pracowała na rzecz trójmiejskich projektów muralowych.

**Tomasz „Kruszon” Stępiński** – rocznik '86, współtwórca Klubu Miłośników Fantastyki „Sagitta”. Animator życia kulturalnego, dziennikarz popkulturowy, regionalista, badacz nowych mediów, miłośnik fantastyki, filmów i komiksów. Prowadzi blog [steamalmanac.pl](http://steamalmanac.pl) oraz [dziejograf.pl](http://dziejograf.pl)

ADAM „CETI” CETNEROWSKI  
**POWRÓT TOP 10 – SEZON 5, ODC. 2**  
ARK NOVA

Autor: Mathias Wigge  
Rok wydania: 2021  
Liczba graczy: 1–4  
Czas gry: 90–150 minut  
Ranking BGG\*: 391

#2 gra wszech czasów wg Cetiego – *Terraformacja Marsa* („Informator” #354)  
#3 gra wszech czasów wg Cetiego – *Ark Nova*

*W pierwszej klatce małpy skaczą: hop, hop, hop*  
*W pierwszej klatce małpy skaczą: hop, hop, hop*  
*Za ogony siebie łapią*  
*I na linach się bujają*

*Idziemy do Zoo* – jedna z najbardziej znieawidzonych piosenek wszech czasów

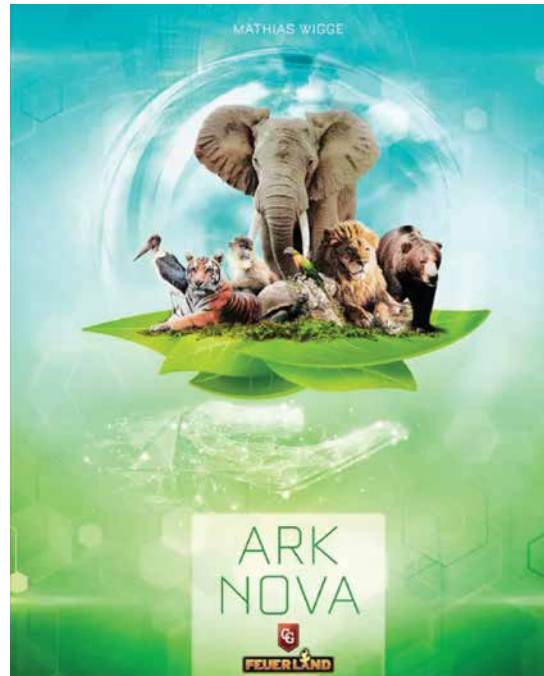
**W** ostatnich latach zapanowała moda na gry planszowe o tematyce związanej z naturą i jej ochroną. Tytułem, który zapoczątkował tę modę, było bez wątpienia *Na skrzydłach* (*Wingspan*). Nie inaczej jest z dzisiejszą grą.

W tej w miarę złożonej grze strategicznej wcielamy się w dyrektorów nowoczesnych ogrodów zoologicznych, więc zajmiemy się nie tylko pozyskiwaniem jak najciekawszych zwierząt, ale także współpracą naukową i dbaniem o ochronę zwierząt na wolności.

Podstawowy mechanizm gry\* to pięć rodzajów akcji reprezentowanych przez karty ułożone przed każdym z graczy. Każda akcja reprezentuje inne działanie – budowę wybiegu i innych elementów zoo, pozyskiwanie zwierząt, pozyskiwanie sponsorów oraz wykorzystanie koneksji. Ułożenie karty

wskazuje na jej aktualną „siłę” (efektywność). Im bardziej z prawej, tym wykonamy ją lepiej (np. pozyskamy więcej sponsorów). Po wykorzystaniu akcji – jest ona przesuwana na lewą stronę rzędu, przez co inne akcje robią się mocniejsza, a ta chwilę „poczeka”.

Drugim ważnym elementem gry jest planacja naszego zoo. Na niej będzie stawiali różnych rozmiarów wybiegi, budynki specjalne (np. małe zoo) oraz atrakcje turystyczne (np. zjeżdżalnie dla dzieci). Umiejętna rozbudowa zoo da nam dodatkowe korzyści, a złe planowanie może uniemożliwić postawienie kluczowego elementu infrastruktury.





Trzeci kluczowy element to bardzo duży stos pięknie ilustrowanych kart przedstawiających masę zwierząt z całego świata oraz sponsorów i cele ochrony przyrody. Podczas gry gracze będą dobierać karty na rękę, aby potem móc je zagrać. To kolejny ważny aspekt, gdyż mamy ograniczoną liczbę kart, które możemy utrzymać, a pozyskiwanie właściwych kart jest kolejnym wyzwaniem.

Ten stos kart w połączeniu z dużą liczbą różnych plansz zoo (także w dodatkach\*) daje prawie nieograniczoną regrywalność\*.

Ark Nova stosuje rzadką metodę ustalania końca gry i zwycięstwa (widziałem ją jeszcze tylko w grze Ganges). Mamy dwa tory opisujące nasze zoo – popularności (która przekłada się na dochód ze sprzedaży biletów wstępu) oraz ochrony środowiska. Tory te biegną równoległe, ale w przeciwnych kierunkach – i gdy pionki określające postęp na tych torach dowolnego gracza się miną, to następuje

koniec gry. Co oznacza, że niektórzy mogą skończyć z ujemnymi punktami (co boli).

Opisałem jedynie najważniejsze elementy gry; ale, jak widać, sama gra jest dość złożona. Wprawdzie wytrawni gracze szybko złapią zasady, to – podobnie jak w życiu – prowadzenie zoo nie jest prostą sprawą.

Warto wspomnieć, że do gry wyszedł dodatek\* o zwierzętach morskich, który prawie jednomyślnie uważany jest za obowiązkowy w rozgrywkach. Gra wraz z dodatkiem znajduje się w zbiorach GKF.

### Moja opinia

Po rozegraniu pierwszej partii – wiedziałem, że wzbogacimy zasoby GKF o tą pozycję. Po rozegraniu kolejnych partii zastanawiałem się, czy gra przeskoczy *Terraformację Marsa* na mojej liście wszech czasów. I jak widać – dużo nie zabrakło.

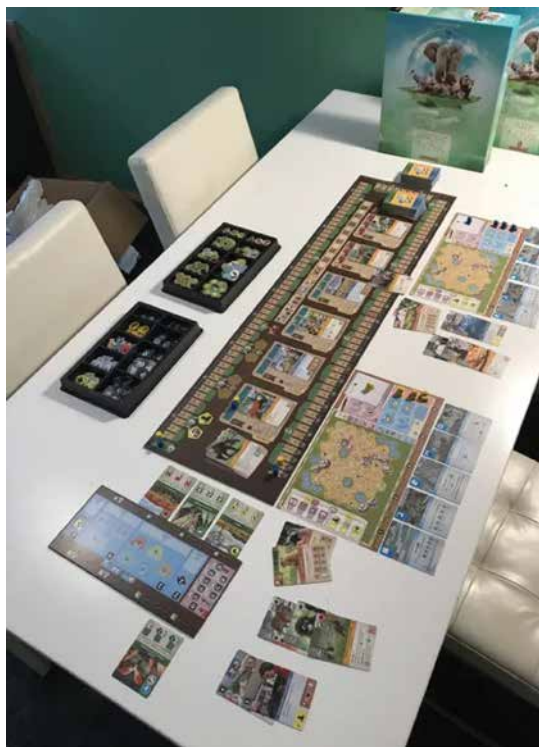
Zamiast więc wychwalać grę, która bądź co bądź jest na podium, wspomnę, dlaczego to nie miało miejsca. Mechanizm doboru akcji jest ciekawy, ale jednak wolę swobodę doboru akcji, którą daje *Terraformacja Marsa*. Również uzależnienie momentu dochodu i powrotu pracowników od akcji innych graczy (mechanizm „kawy”) sprawia czasami wrażenie, że za bardzo walczę z mechanizmem gry, a nie z jej fabułą. A może po prostu jeszcze nie umiem za dobrze budować zoo? :)

### Słowniczek:

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

**Dodatek** (rozszerzenie, ang. *expansion*) – dodatkowe elementy do gry kupowane w osobnym zestawie. W wersji minimalistycznej są to nowe karty czy żetony. W wersjach rozbudowanych zawierają całe pudełko nowych elementów oraz sporo zmian w zasadach. Szczególnym przypadkiem są tzw. Standalone Expansion (samoistne), które można używać jako oddzielnej gry lub połączyć z poprzednią częścią.

**Mechanizm gry** (ang. *mechanism*) – elementy zasad gry, które przekładają się na sposób grania; np. w szachach czy warcabach podstawowy mechanizm to poruszanie pionków (figur) po szachownicy i bicie pionków (figur) przeciwnika.



**Modularna plansza** – w odróżnieniu od tradycyjnej planszy wydrukowanej jako całość, modularna plansza składa się z kilku części, które mogą być łączone na różne sposoby. Zwiększa to różnorodność rozgrywki oraz pozwala skalować grę na różną liczbę graczy.

**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.

źródło: boardgamegeek.com

MAGDALENA „NAZ” ŚWIERCZEK-GRYBÓŚ  
 SYMULATOR LATANIA NA MIOTLE  
 VS. SYMULATOR OBŁĘDU

*HOGWARTS LEGACY I REMAKE SILENT HILL 2*

Zdecydowałam się na recenzję dwóch skrajnie różnych gier naraz, ponieważ w swoim kontrastowym zestawieniu budują fantastyczną płaszczyznę do rozmowy o sednie fabularnych gier wideo, które są lub aspirują do miana kultowych. Dlatego przed wami egzotyczna para: *Hogwarts Legacy* i remake *Silent Hill 2*.

Gra *Hogwarts Legacy* jest warta grzechu z paru powodów, w moim odczuciu jednak rzuca zaklęcie niewybaczalne – tak napisałam w swoich *social mediach* świeżo po rozgrywce. Chodziło mi wtedy przede wszystkim o ocenę etyczną (ponieważ jestem etyczką z wykształcenia). W książkowym uniwersum Harry’ego Pottera śmierć jest bowiem „ostatnim wrogiem, który zostanie zniszczony”, zabijanie jest czymś skrajnie złym i – właśnie – niewybaczalnym, a dobra strona nigdy się do niego nie ucieka; nawet ta „zła” najczęściej okazuje się do niego niezdolna, poza psychotycznymi jednostkami pokroju Voldemorta i Bellatrix. Natomiast w *HL* zabija się ogromne ilości czarnoksiężników, goblinów, magicznych istot; można pójść w zaklęcia niewybaczalne bez żadnych konsekwencji fabularnych – i siekać wrogów nieustannie *crucio* i *avada kedavra*, aż zęby zgrzytają.

Jest, owszem, wątek poboczny, ukazujący rzucanie zaklęć czarnomagicznych peroratywnie, jednak może w ogóle nie mieć w postępowaniu gracza zastosowania. Zaklęcia niewybaczalne – uśmiercające, zadające ból i przejmujące kontrolę – oraz inne zadające obrażenia, na przykład od ognia, są wręcz przydatne do szybkiego kończenia walk. Na trudniejszym poziomie gry (albo odpowiednim poziomie znudzenia) chmara

przeciwników to bez krzywdzących zaklęć może być wyzwanie (albo ziewanie, ponieważ walki są okrutnie monotonne). System walki oparty na zabójczej magii jest oczywiście charakterystyczny dla gier o magicznych wojownikach, ale stanowi zanegowanie sensu bycia bohaterem w uniwersum Harry’ego Pottera. I to mnie okropnie w *HL* wkurza. Oczywiście, było zapowiedziane, że można stać się czarnoksiężnikiem, ale nie ma tutaj żadnych wyborów moralnych, żadnego ciężaru tej ścieżki czy odmiany losu – różnice w końcowych wyborach są jak dla mnie zbyt subtelne. Halo, za jedno rzucenie tego zaklęcia w książce trafia się do paki! A tutaj dalej chodzisz sobie na lekcje i wszyscy ci mówią, że jesteś wybitny/a.

Zanim wspomnę o tym, że to niejedynie zaklęcia niewybaczalne rzucane przez omawianą grę – pozwólmy jej na zareklamowanie się pozytywnie. Pierwsze godziny na zamku to sama esencja zachwyty dla każdego potteromaniaka. Lokalizacja jest ogromna i oddana w szczegółach wykorzystujących współczesne możliwości graficzne na full. Nawet gdy grałam drugi raz, zamek nie był przeze mnie jeszcze poznany na wylot. Poza tym Hogwart zmienia się wraz z porami roku i choćby świąteczne dekoracje to prawdziwa magia. Robienie co krok WOW gwarantowane, poza tym zawsze



Screen z gry Hogwarts Legacy

można zacząć grę znowu i mieć całkiem inny początek, bo przecież do wyboru są cztery domy, a każdy z nich jest dopracowaną lokacją. Potem dochodzi wielka, odkrywana stopniowo mapa poza szkołą, którą można zwiedzać pieszo, na miotle, na hipogryfie... Latanie to w *HL* ogromna frajda; świat jest nie tylko szeroki, ale i wysoki. Możesz przejść Zakazany Las, lecieć wśród koron, przelatywać wysoko nad nim, możesz kręcić się wokół wież, lądować na dziedzińcach i tarasach...

A jednak piękna oprawa, rozległa mapa i ciekawe możliwości nie dadzą rady przestłonić faktu, że zaangażowanie emocjonalne w grę jest znikome. Nie mamy tu praktycznie żadnej psychologii postaci czy wciągającej historii – tego, na czym stoi czar uniwersum Harry'ego Pottera, który z freaków i niesłusznie skrzywdzonych przez los czyni wspaniałych przyjaciół czytelnika. Mało: to uniwersum potrafi nawet zarazić sympatią do „złoli”, którzy nie zawsze są w świecie Rowling płascy. Sednem dobrej opowieści powinno być w moim mniemaniu to, że lot na miotle to tylko smaczek, a nie najlepsze, co ma do

zaoferowania produkcja – najlepsze winny być postacie i epicka historia. Trudno zrozumieć, że w grze, która powinna bawić nastolatków i dorosłych, barwnej, magicznej i pięknej, nie istnieje wciągająca, zapadająca w pamięć fabuła (jak chociażby, podając jakikolwiek przykład, w *Dzikim Gonie*); mało tego – nie istnieje tam pouczająco ukazana moralność. *Harry Potter* jest opowieścią o walce dobra ze złem, miłości i przyjaźni. *Hogwarts Legacy* jest, upraszczając, symulatorem latania.

A to wcale nie tak, że gra nie może opowiedzieć cudownej fabuły obok ukazywania swoich możliwości mechanicznych. I dlatego wybrałam *Silent Hill 2* na parę dla *HL* – tytuł kojarzący się przecież z przerażeniem, mrokiem i szaleństwem; w pierwszym odruchu pomyśleć można, że ma straszyć, obrzydzać, a historie, jak to w horrorach, są tam potwarzalne i drugorzędne. Z *SH2* jest jednak inaczej. Gra wydana po raz pierwszy ponad dwadzieścia lat temu ustanowiła wzór psychologicznego horroru, a sama część druga oczarowała odbiorców melancholijną historią

miłosną. Owszem, remake pod względem tego, co widzimy na ekranie, jest dla ludzi o mocnych nerwach, ponieważ podrasowane lokacje wywołują nie tylko ciarki na plecach, ale przekleństwa w trakcie rozgrywki i głośne pytania, czy ludzie, którzy je tworzyli, na pewno dobrze się czują. I w teźże potworności kryje się przejmująca, spleciona z całym miastem wręcz organicznie, robiąca na graczu ogromne wrażenie historia. Gracz popada w obłąd razem z bohaterem, a każdy, kogo spotyka – bodaj całe cztery osoby – jest wyjątkowy i wnosi do historii elementy niepowtarzalne. Obłąd, o którym mowa, odmienia również miasto, które się zapada, odkształca, draży w sercu ciemny, łamiący wolę tunel. Już samo to, jak opowiadam o tej grze, z pewnością daje do myślenia: owszem, jest to tytuł, który kogoś, kto ceni sobie wczucie się w dobrą fabułę, wywlecze na drugą stronę – ale w sposób tak wdzięczny, że człowiek jeszcze za to na koniec podziękuje.



Fragment okładki gry *Silent Hill 2*

Czy łatwiej jest wciągać odbiorcę w historię negatywną, ponurą, wyzutą z pięknej magii na rzecz demonicznych mocy? Nie sądzę – wszak w uniwersum Harry'ego Pottera główny bohater od początku mierzy się z mrokiem i z tomu na tom ten mrok znacząco gęstnieje. Z pewnością nie chodzi o to, że bajkowość nie daje możliwości emocjonalnego angażu, bo to właśnie bajki zapadają nam w pamięć na zawsze – wspomnieć wystarczy choćby *Muminki*, co do których niemal każdy odbiorca powie, że bał się Buki czy Hatifnatów, a uwielbiał rodzinę Muminka, Małą Mi i Włóczykija. Sęk w tym, by chcieć i umieć opowiedzieć historię, a wtedy może się to udać nawet tam, gdzie biegasz z piłą mechaniczną i rąbiesz żywe trupy. Twórcy *Hogwarts Legacy* nie chcieli lub nie potrafili tego zrobić, a w dodatku nie poświęcili refleksji fundamentom etycznym tego świata.

Mimo to *HL* warto przejść. Poza wymienionymi już plusami – znajdziemy tam śliczną muzykę, poprawny system walki, bogaty kreator postaci; a to, jak można swojego bohatera czy swoją bohaterkę przebierać, i w jakiej jakości garderobę, na pewno zachwyci miłośników kreowania wizerunku. Oderwanie się od czasów Harry'ego i zagłębienie w przeszłość również stanowi plus. W ten tytuł zdecydowanie nie gra się dla wątku głównego, a dla całej zabawy naokoło. Remake *Silent Hill 2* w mojej opinii przejść warto jeszcze bardziej, nawet jeśli zazwyczaj unika się horrorów – przez wiele lokacji można przemknąć, a jeśli ktoś się boi starć z przeciwnikami czy klaustrofobicznych wnętrz, najlepiej grać w parze i nałożyć sobie jakiś przyjemny filtrerek (gra oferuje rozliczne rozwiązania graficzne). Historia ukazana w tym tytule sięga bowiem tak głęboko w ludzką psychikę i serce, że z pewnością można ją uznać za ponadczasową ■





JANUSZ PISZCZEK

## ZAPOWIEDZI MARCA

**Sztuka prorocтва (The Art of Prophecy) – Wesley Chu**

Data wydania: 4 marca 2025

Wydawca: Zysk i S-ka

**Oko Świata (The Eye of the World) – Robert Jordan**

Data wydania: 4 marca 2025 (wznowienie)

Wydawca: Zysk i S-ka

**Szkarłatna alchemiczka (The Scarlet Alchemist) – Kylie Lee Baker**

Data wydania: 4 marca 2025

Wydawca: Nowe Strony

**Szkieletowa załoga (Skeleton Crew) – Stephen King**

Data wydania: 4 marca 2025 (wznowienie)

Wydawca: Prószyński

**Pieśń braterstwa (Brothersong) – T.J. Klune**

Data wydania: 5 marca 2025

Wydawca: Akurat

**Kwiat żelazny (The Iron Flower) – Laurie Forest**

Data wydania: 5 marca 2025

Wydawca: Jaguar

**Magia domowa. Tom 3 (The House Witch 3) – Delehmach**

Data wydania: 6 marca 2025

Wydawca: Prószyński i S-ka

**Środek ciężkości (Centers of Gravity) – Marko Kloos**

Data wydania: 7 marca 2025

Wydawca: Fabryka Słów

**Miasteczko Salem (Salem's Lot) – Stephen King**

Data wydania: 11 marca 2025 (wznowienie)

Wydawca: Prószyński i S-ka

**Czytelniku, nienawidzę cię! (Galloway Gallegher, vol. 1) – Henry Kuttner**

Data wydania: 11 marca 2025

Wydawca: Rebis

**Balkony i demony – Sylwia Dec**

Data wydania: 11 marca 2025

Wydawca: Prószyński i S-ka

**Nawiedzony dom na wzgórzu (The Haunting of Hill House) – Shirley Jackson**

Data wydania: 11 marca 2025 (wznowienie)

Wydawca: Replika



**Zawsze mieszkaliśmy w zamku (We have always lived at the Castle) – Shirley Jackson**

Data wydania: 11 marca 2025 (wznowienie)

Wydawca: Replika

**Talizman mocy (Il talismano del potere) – Licia Troisi**

Data wydania: 11 marca 2025 (wznowienie)

Wydawca: brats

**My (My) – Jewgienij Zamiatin**

Data wydania: 11 marca 2025 (wznowienie)

Wydawca: Rebis

**Kiedy nadciąga mgła (Now Comes the Mist) – Julie C. Dao**

Data wydania: 11 marca 2025

Wydawca: Nowe Strony

**Zapomniany horyzont (The Electric Statet) – Simon Stålenhag**

Data wydania: 11 marca 2025

Wydawca: Nowe Strony

**Wzgarda – Paulina Hendel**

Data wydania: 12 marca 2025

Wydawca: Mięta

**Mocno śpij (Sleep Tight) – J.H. Markert**

Data wydania: 12 marca 2025

Wydawca: Harde

**Inkwizytorka. Droga Czerwonego Ostrza (Inquisitor: Rise of the Red Blade) – Delilah S. Dawson**

Data wydania: 12 marca 2025

Wydawca: Olesiejuk

**Snowglobe (스노볼) – Soyoung Park**

Data wydania: 12 marca 2025

Wydawca: Storylight

**Kły i pazury (Tooth and Claw) – Graham Masterton**

Data wydania: 12 marca 2025 (wznowienie)

Wydawca: Albatros

**Rook (Rook) – Graham Masterton**

Data wydania: 12 marca 2025 (wznowienie)

Wydawca: Albatros

**Kiedy wyklął się księżyc (Moonfall) – Sarah A. Parker**

Data wydania: 12 marca 2025

Wydawca: Uroboros

**Męczennik (The Martyr) – Anthony Ryan**

Data wydania: 14 marca 2025

Wydawca: Fabryka Słów

**Wschód słońca w dniu dożynek (Sunrise on the Reaping) – Suzanne Collins**

Data wydania: 18 marca 2025

Wydawca: Must Read



**Odysseja kosmiczna 2001 (2001:A Space Odyssey) – Arthur C. Clarke**

Data wydania: 18 marca 2025 (wznowienie)

Wydawca: Rebis

**Czerwie Diuny (Sandworms of Dune) – Brian Herbert, Kevin J. Anderson**

Data wydania: 18 marca 2025 (wznowienie)

Wydawca: Rebis

**Powrót Czarnej Kompanii (The Return of the Black Company) – Glen Cook**

Data wydania: 18 marca 2025 (wznowienie)

Wydawca: Rebis

**Człowiek z Wysokiego Zamku (The Man in the High Castle) – Philip K. Dick**

Data wydania: 18 marca 2025 (wznowienie)

Wydawca: Rebis

**Bajki robotów – Stanisław Lem**

Data wydania: 19 marca 2025 (wznowienie)

Wydawca: Literackie

**Planeta LEMa – Stanisław Lem**

Data wydania: 19 marca 2025 (wznowienie)

Wydawca: Literackie

**Dziewiąty deszcz (The Winnowing Flame) – Jen Williams**

Data wydania: 19 marca 2025

Wydawca: Mag

**Mroczny prześladowca (Darkstalker) – Tui Sutherland**

Data wydania: 19 marca 2025

Wydawca: Mag

**Kwiat Peruna – Robert Socha**

Data wydania: 25 marca 2025

Wydawca: Replika

**Wezwanie Żmija – Agnieszka Kulbat**

Data wydania: 25 marca 2025

Wydawca: Replika

**Język Smoków (A Language of Dragons) – S.F. Williamson**

Data wydania: 24 marca 2025

Wydawca: Aura

**Wola wielu (The Will of the Many) – James Islington**

Data wydania: 26 marca 2025

Wydawca: Fabryka Słów

**Martwy ciąg – Tomasz Koziół**

Data wydania: 26 marca 2025

Wydawca: Mięta

**Anihilacja (Annihilation) – Jeff VanderMeer**

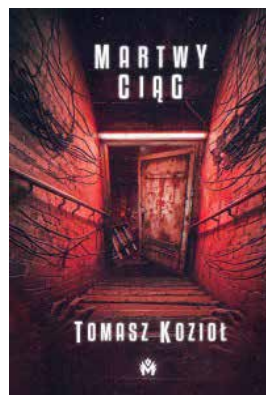
Data wydania: 26 marca 2025 (wznowienie)

Wydawca: Znak

**Darth Plagueis (Darth Plagueis) – James Luceno**

Data wydania: 26 marca 2025

Wydawca: Olesiejuk



**Podzieleni (UnSouled) – Neal Shusterman**

Data wydania: 26 marca 2025

Wydawca: Uroboros

**Czerwona Królowa (The Red Queen) – Victoria Aveyard**

Data wydania: 26 marca 2025 (wznowienie)

Wydawca: Mag

**Rozjemca (Warbreaker) – Brandon Sanderson**

Data wydania: 26 marca 2025 (wznowienie)

Wydawca: Mag

**Weles, Opowieści z podziemia – Antologia**

Data wydania: 26 marca 2025

Wydawca: Kobiect

**Ambessa. Wybrana przez wilka (Ambessa: Chosen of the Wolf) – C. L. Clark**

Data wydania: 26 marca 2025

Wydawca: Insignis

**Im mroczniej tym lepiej (You Like It Darker) – Stephen King**

Data wydania: 26 marca 2025 (wznowienie)

Wydawca: Albatros

**Opowieść Penryn o końcu świata (Angelfall) – Susan Ee**

Data wydania: 26 marca 2025 (wznowienie)

Wydawca: Young

**Penryn i świat po (World After) – Susan Ee**

Data wydania: 26 marca 2025 (wznowienie)

Wydawca: Young

**Penryn i kres dni (End of days) – Susan Ee**

Data wydania: 26 marca 2025 (wznowienie)

Wydawca: Young

**Ruthless Fae Kings (Ruthless Fae Kings) – Leia Stone**

Data wydania: 26 marca 2025 (wznowienie)

Wydawca: Young

**Dawno temu i nieprawda – Marcin Gołowski & Maciej Głowacki**

Data wydania: 26 marca 2025 (wznowienie)

Wydawca: Young

**Świat Tronu (Throne World) – B.V. Larson**

Data wydania: 27 marca 2025

Wydawca: Drageus

**Czarny Pergamin – Rafał Dębski**

Data wydania: 27 marca 2025 (wznowienie)

Wydawca: Drageus

**Odlewnia (Foundryside) – Robert Jackson Bennett**

Data wydania: 28 marca 2025

Wydawca: Artbooks

**Błękitny Mars (Blue Mars) – Kim Stanley Robinson**

Data wydania: marzec 2025 (wznowienie)

Wydawca: Vesper

**Behemot (Behemoth: β-Max) – Peter Watts**

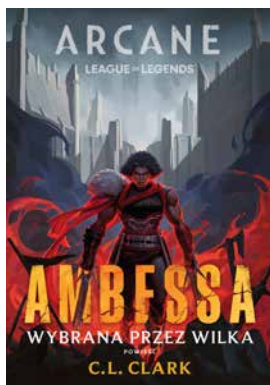
Data wydania: marzec 2025 (wznowienie)

Wydawca: Vesper

**Leviathan (Leviathan) – Darius Hinks**

Data wydania: marzec 2025

Wydawca: Copernicus Corporation



## ARTUR ŁUKASIEWICZ

- 2 marca

97. Ceremonia wręczenia Oscarów / Canal+

Zobaczę z odtworzenia, bo nocą się śpi.

- 4 marca

*Daredevil: Born Again* / sezon 1 / Disney+

Kontynuacja *Daredevila* Netflixa. Akcja rozgrywa się pięć lat po wydarzeniach tamtej serii. Serial jeszcze nie miał premiery, a został już przedłużony na drugi sezon. Brzmi to obiecująco, lecz rozpoczęcie *Born Again* było trudnym projektem, dlatego Disney zdecydował się na gruntowną przebudowę serialu, zatrudnił nowych scenarzystów i nowego showrunnera. Przyznam, że najpierw powinienem zobaczyć pierwowzór, który podobno pojawi się też na Disney+. Na razie nie mam zdania.

- 5 marca

*Lampart* / seria limitowana / Włochy / Netflix

Netflixowa ekranizacja powieści Giuseppe Tomasi Di Lampedusy. Po dobrze przyjętej serii *100 lat samotności* wg Marcego – kolejna wycieczka amerykańskiego koncernu w stronę Wielkiej Literatury. Czytałem – ale to było tak dawno, że prawie nic nie pamiętam. Pod czaszką kłębią się też jakieś wycinki z filmu z Lancasterem, Delonem i Cardinale. No dobra, bez ściemy – czas na repetę! [od rednacza: ponad ćwierć wieku temu miałem przyjemność widzieć fresk Viscontiego w kinie z nowej kopii – w ramach przypominania filmowej klasyki na dużym ekranie!]

*When No One Sees Us* / sezon 1 / HBO MAX (Spain)

Akcja rozgrywa się podczas obchodów Wielkiego Tygodnia w południowej Hiszpanii, obok bazy armii USA. Sierżant Gwardii Cywilnej bada niezwykle samobójstwo sąsiada. Tymczasem agent specjalny armii USA został wysłany do bazy wojskowej, aby znaleźć miejsce pobytu zaginionego amerykańskiego żołnierza.

- 7 marca

*Dla waszego dobra* / film / kino

Ze zwiastuna wynika mocno świrnięty film: w normalnej, z pozoru, rodzinie ktoś (być może członek rodziny lub ktoś z zewnątrz) zabija psa. Rodzina, a zwłaszcza ojciec, zaczyna popadać w obłądną paranoję – sądząc, że ktoś czyha na życie mieszkańców tego domu. Pojawiają się zakazy i nakazy, instaluje się kamery obserwujące dzień i noc wszystkie pomieszczenia w domu. Nie za bardzo wiem, co z tego wyniknie – tak więc dla Waszego dobra: oglądajcie lub nie, ja nie mam zdania.

*Małpa* / film / kino

Horror. Bliźniacy Hal i Bill odkrywają na strychu zabawkową małpkę swojego ojca. Wkrótce potem w ich najbliższym otoczeniu zaczyna dochodzić do serii zagadkowych i makabrycznych zgonów. Próbując odciąć się od ewidentnie nawiedzonego przedmiotu – bracia postanawiają wyrzucić małpkę i kontynuować swoje życie, jakby nic się nie stało. Po latach jednak kolejne

niewytłumaczalne śmierci wychodzą na światło dzienne. Czas nie jest sprzymierzeńcem, a zło czyha na każdym kroku.

- 13 marca

*Adolescence* / serial limitowany (4 odcinki) / Netflix

Świat rodziny wywraca się do góry nogami, gdy 13-letni Jamie Miller zostaje aresztowany za morderstwo kolegi ze szkoły. Zarzuty wobec syna zmuszają do zmierzenia się z najgorszym koszmarem każdego rodzica. Nietypowo – każdy z czterech odcinków jest kręcony w jednym, ciągłym ujęciu.

*The Wheel of Time* / sezon 3 / Prime Video

W sezonie trzecim, gdy zagrożenia dla światła się mnożą, Moiraine Damodred i Rand al'Thor wyruszają w niebezpieczną podróż na Pustkowie Aiel, aby odkryć prawdziwy los Odrodzonego Smoka. Podczas gdy Opuszczeni są w pogoni, a zepsuta moc Randa staje się silniejsza – Moiraine musi, bez względu na cenę, powstrzymać Smoka przed przekształceniem się w Mrok... Wiem, że są tacy, którym to się nie podoba; a ja lubię.

Koło czasu. Sezon 3, Prime Video – kadr promocyjny serialu



- 14 marca

*Dope Thief* / sezon 1 / Apple TV

Ray i Manny to długoletni przyjaciele i przestępcy. Tym razem poszywają się pod agentów DEA, aby okraść pewien dom na wsi – nie mając świadomości, że właśnie wdepnęli w samo centrum potężnej siatki przemytników narkotyków na Wschodnim Wybrzeżu. Jeden z odcinków reżyseruje Ridley Scott.

**Bogini Partenope / film / kino**

Przyjście na świat małej Partenope jest jak narodziny bogini. Na pięknej wyspie Capri objawia się kobieta idealna, która swą niezwykłą urodą zniewala mężczyzn, wymykając się ich żądzom. Ambitna, ogromnie ciekawa świata, nade wszystko ceni sobie wolność i szukanie własnej drogi przez życie. Od spotkanych na niej mężczyzn (amerykańskiego pisarza, lubieżnego biskupa czy zakochanego w niej do szaleństwa przyjaciela z młodości) uczy się patrzeć na świat pod różnymi kątami. Zanurzona w tętniącym żywiole neapolitańskiej codzienności nigdy nie daje się zdefiniować i ujarzmić. Filmowy świat Paolo Sorrentino i jego spojrzenie na Włochy z domieszką szaleństwa i przyprawą Felliniego. Tu jestem nieobiektywny, ponieważ uwielbiam jego filmy. Dlatego ja po prostu to zobaczę – i zapewne, jeśli się ukáže, kupię na DVD.

**Mickey 17 / film / kino**

Mickey to przeciętny facet i żaden tam heros. Ale zgłasza się na wyprawę w kosmos i będzie miał tylko jedno zadanie: ruszyć jako pierwszy w niezbadany teren i... umrzeć. Po czym, dzięki nowej technologii zostanie uruchomiona jego kopia, a z dysku zostanie mu przywrócona cała dotychczasowa pamięć. Po czym Mickey znów będzie mógł ruszyć w nieznaną – i wszystko będzie grało, dopóki nie pojawi się jego siedemnasta kopia. Nowy film Joon-ho Bonga znanego z oscarowego *Parasite*. Znowu trzeba będzie iść do kina.

**The Electric State / film / Netflix**

Kolejna, po wyprodukowanym przez Prime Video serialu *Opowieści z Pętli*, wizyta w pokręconym retro-cyborgizowanym świecie opowieści graficznej genialnego artysty Simona Stålenhaga. W alternatywnej i dystopijnej wersji Ameryki lat 90. doszło do buntu robotów; pokonane zostały wygnane do specjalnej strefy – zwanej Electric State. Millie Bobby Brown gra osieroconą nastolatkę, która wyrusza w podróż z robotem (głosu użyczył Alan Tudyk), aby odnaleźć w świecie robotów brata, którego uważała za zmarłego. Dla mnie pozycja obowiązkowa.

## • 20 marca

**The Residence / sezon 1 (8 odcinków) / Netflix**

Kobieca wersja znanego już z dwóch odrębnych filmów cyklu *Knives Out*. Tym razem ekscentryczna pani detektyw ma nie lada problem. Podczas ważnego przyjęcia dyplomatycznego w Białym Domu zostaje popełnione morderstwo. Śledztwo ma być szybkie, ale dyskretne – gdyż to zabójstwo może stać się zarzewiem skandalu dyplomatycznego. Ale pani detektyw podąża własną drogą i za nic ma konwenanse oraz dyplomatyczne maniery. Naszpikowana mniejszymi i większymi gwiazdami, czasem na granicy mocno ześwirowanego kryminału, obiecuje miłą rozrywkę. Zobaczymy.

## • 21 marca

**The Alto Knights / film / kino**

Dwóch najbardziej znanych nowojorskich bossów przestępczości zorganizowanej, Frank Costello i Vito Genovese (obaj grani przez Roberta De Niro), rywalizuje o kontrolę nad ulicami miasta. Kiedyś najlepsi przyjaciele; ale drobne zazdrości i seria zdrad stawiają ich na śmiertelnym kursie kolizyjnym, który na zawsze zmieni mafię (i Amerykę). Zwiastun niewiele mówi. Na dwoje dziadek kijem okładał. Nie wiem.

*Novocaine* / film / kino

Nathan Caine, dyrektor banku, cierpi na rzadką chorobę genetyczną, uniemożliwiającą mu odczuwanie bólu. Kiedy bank zostaje obrabowany, a jeden z jego współpracowników porwany, musi działać – i odkrywa, że ta dolegliwość jest jego największą siłą.

*Disney's Snow White* / film / kino

No, tu będzie ciekawie. Ze wszystkich imb, wokeizmów, awantur, jakie się przewinęły przed rozpoczęciem i podczas realizacji tego filmu, po klęsce pokazów przedpremierowych, wypowiedzi Greta Gerwig i ogólnych zawirowaniach – może być to superklęska lub coś podobnego. Poczekamy – zobaczymy (ale na Disney+).

## • 26 marca

*Caught* / serial limitowany / Netflix

Argentyńska adaptacja powieści Harlana Corbena. Dziennikarka śledcza Ema Garay z Bariloche w argentyńskiej Patagonii podąża za, wydawałoby się, nieuchwytnymi przestępcami i demaskuje ich przestępstwa – przyczyniając się do ich schwytania. Jej życie przybiera nieoczekiwany obrót, gdy poznaje Leo Mercera, znanego społecznika, który staje się głównym podejrzanym w prowadzonym przez nią śledztwie w sprawie zaginięcia 16-letniej dziewczyny. Próbując odnaleźć prawdę – Ema będzie zmuszona skonfrontować się z samą sobą.

*The Studio* / sezon 1 / AppleTV

Seth Rogen gra nowo mianowanego szefa studia filmowego Continental Studios. Zdesperowani, aby uzyskać aprobatę świata filmu, on i jego zespół dyrektorów muszą zonglować między wymaganiami korporacyjnymi i ambicjami reżyserów, próbując utrzymać firmę przy życiu, a jednocześnie przeć do przodu w poszukiwaniu kasowych sukcesów. W zwiastunie widziałem samego Martina Scorsese, zaś w samej historii, niczym w nieco już zapomnianym filmie *The Player* Altmana, przewija się epizodycznie cała masa mniejszych i większych gwiazd Hollywoodu.

## • 28 marca

*Maldoror* / film / kino

Belgia, rok 1995. Niepokojące zaginięcie dwóch dziewczyn wywołuje niespotykane dotąd medialne poruszenie. Paul Chartier (Anthony Bajon) – młody, idealistyczny policjant – dołącza do tajnej operacji „Maldoror” mającej na celu monitorowanie podejrzanego. Wobec dysfunkcji systemu policyjnego – wyrusza sam na obławę, która doprowadzi go do obsesji.





ANDRZEJ PRÓSZYŃSKI  
*Tuż obok świata. Część 2*

...dokończenie z numeru 406

### 3. Przemknięcie

**D**ziś mija miesiąc, od kiedy nasz instytut został spacyfikowany. Owego dnia kierownictwo nad nami przejął VIP z ministerstwa i czym prędzej zaprowadził nowe, drastyczne porządki. Przede wszystkim zarządził monitoring wszystkich pomieszczeń, a w następnym kroku podzielił nasz zespół na dwie części, mające odtąd pracować niezależnie od siebie, w przeciwległych skrzydłach budynku. No i, pod groźbą recyklingu, zakazał wzajemnego informowania się o postępach badań swoich grup. Nic dziwnego, że wszystkich zmroziło. Wiadomo: VIP – ale żeby od razu tak? Odtąd mogliśmy sobie ewentualnie pomachać przez okna od podwórza; i tyle pozostało z naszego koleżeństwa.

A wydawało się, że idzie nam całkiem nieźle, choć ministerstwo było innego zdania. VIP grzmiał w jego imieniu, że dostęp do światów równoległych jest kwestią bezpieczeństwa narodowego, skąd gładko i niespodziewanie przeszedł do stwierdzenia, że co dwie głowy to nie jedna. I że to właśnie z tej przyczyny trzeba nas koniecznie rozdzielić i odseparować. Przydzielono mnie do tej części, która kontynuowała dotychczasowe badania, drugi zespół zaś miał stosować *alternatywne metody* (cokolwiek to miałyby oznaczać).

Od rana towarzyszyło nam rosnące podniecenie, bo wreszcie teoria zaczęła się spinać z praktyką – wywołaliśmy na ścianach kilka miniportali, rozmiarami przypominających kieszonkowe lusterka. A w każdym razie mieliśmy nadzieję, że to są portale, bo nie było jak tego sprawdzić (staraliśmy się kiedyś o małe drony, ale ministerstwo odrzuciło wnioszek). Ale zaraz... Coś się dzieje, Kazik obraca aparaturę w stronę przeciwnego skrzydła budynku, a na ścianie pojawia się piękny, pełnowymiarowy portal, przypominający pionowe lustro wody...

No to wreszcie... A teraz czas na mnie, żeby wkroczyć do akcji. Tak, tak, to ja jestem królikiem doświadczalnym *vel* kozłem ofiarnym (nie mamy dronów, pamiętacie? a zresztą i tak ktoś musi przejść osobiście, nie ma innego wyjścia). Podchodzę do portalu, badam go teleskopową laską, potem biorę głęboki wdech i przechodzę...

A tu niespodzianka: widzę chłopaków z tego drugiego zespołu. Siedzą sobie na podłodze wokół miejsca, w które trafiłem i gapią się bezmyślnie pod moje nogi, wokół których coś jest narysowane... To się chyba nazywa pentagram...

Wojtek pierwszy podnosi wzrok i widzę błysk w jego oczach, gdy woła:

— Popatrzcie, chłopaki! Przemek przemknął się do nas przez ścianę!

a Sławek konkuje:

— Przesmyknął się! A może przemaszerował?

ale już wszyscy pozostali skandują:

PRZEMEK PRZEMKNAŁ!

PRZEMEK PRZEMKNAŁ!

PRZEMEK PRZEMKNAŁ!



rys. Adam Mateja

Podrzucają mnie do góry, aż mi się robi niedobrze. No i z czego oni się tak cieszą? Przecież wysłała nam co najwyżej teleportacja – i to tylko pomiędzy ściśle zdefiniowanymi punktami. Ale niech tam; w końcu jakiś sukces jest, prawda?

Niosą mnie do naszego skrzydła, niepomni groźby recyklingu. Uważają, że się im upieczą? Nie dałbym za to złamanego grosza...

Chyba pomyślałem o tym w złą godzinę, bo nasz szef dotarł już na miejsce. Przecież ma ten monitoring, prawda? Spogląda groźnie na moją eskortę i cedzi:

— Zmiatać stąd! Zapomnieliście, że to grozi zwolnieniem dyscyplinarnym?

Patrząc na szefa i oczom nie wierzę – ubrany jak VIP, ale wcale nie wygląda na VIP-a. Nie ma rogów ani ogona, a oczy ma całkiem jak człowiek. I tu dociera do mnie, że chyba przemknąłem nie tylko przez te dwie ściany i podwórze...

Zapewne to skutek uboczny przejścia, ale jakoś bardziej mi się tu podoba niż u siebie. A temu bliźniakowi, który mógł trafić na moje miejsce, nie wiadomo czemu serdecznie współczuję (choć z drugiej strony trochę mam mu za złe, że ot tak sobie przejął moje stanowisko).

Będę musiał powiedzieć chłopakom, żeby pentagram był zawsze starannie wyrysowany – w końcu nie wiadomo, kto jeszcze zechce nas odwiedzić. A jeśli za to zwolnią mnie dyscyplinarnie, to tym lepiej – jakoś już nie mam ochoty na dalsze przemyskanie.

(15.11.2024)

#### 4. Kronikarz

Profesor zerknął zza stosu zapisanych kartek na swojego rozmówcę, który kończył właśnie niezwykłą, wielodniową opowieść.

— I wtedy usłyszałem, że przeznaczone mi jest jeszcze jedno ważne zadanie: mam odszukać Kronikarza, czyli pana, profesorze, i wszystko jak najdokładniej opowiedzieć. Co właśnie uczyniłem.

— A ja, z przyjemnością i poczuciem ważności dzieła, opiszę z najwyższym staraniem to, co od ciebie usłyszałem. I co teraz, panie Frodo?

— Gandalf obiecał, że będzie nas obserwował za pomocą palantiru, aby ani za wcześniej, ani za późno sprowadzić mnie do Szarej Przystani. Powiedział też, że będzie trochę zajęty inną sprawą, bo zamierza wysłać kogoś z podobną misją do Człowieka z Wysokiego Zamku. Może domyśla się pan, profesorze, o co mogło mu chodzić?

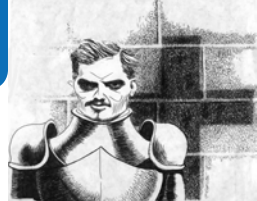
— Niestety, nic nie przychodzi mi do głowy — odrzekł JRR, a Frodo Baggins uklonił się nisko i opuścił gabinet przez solidne, dębowe drzwi, które znienacka pojawiły się na ścianie obok.

Profesor Tolkien zadumał się, położył przed sobą czystą kartkę i umieścił na samej górze nagłówek: *Hobbit, czyli tam i z powrotem*.

— Całkiem adekwatny tytuł — pomyślał. — Choć właśnie o tym miałem nie pisać... No cóż, niech chociaż aluzja pozostanie ■

(9.12.2024)





KORRESPONDENCJA 158

## NOLANIZACJA, URBANIZACJA, DEHUMANIZACJA – CZYLI NA TROPACH WOKEIZMU

*Przed miesiącem zasypałem Was nieprzyzwoicie tak wielką dawką książkowych recenzji (może nie tyle nawet w liczbie omówionych tytułów, co w rozmiarze iście nieokruchowym), że tym razem postanowiłem się wyrazić zwięźle i na temat innego medium. Rzecz będzie bowiem o filmach; ale nawet nie kinowych, tylko chodzących u streamingowego giganta, a na dodatek dwa z trzech tytułów to seriale. Zakrzyknie ktoś: Jak to, Ty zdeklarowany serialosceptyk, zabierasz się do pisania o filmowych tasiemcach? Nie wstyd Ci? No może i wstyd, ale każdemu się czasem zdarzy chwila słabości. A skoro była wina, to musi być jakaś kara – recenzjki te są więc swego rodzaju pokutą. Żeby zaś przed Wami swoje zaprzaństwo umniejszyć, muszę dodać, że oba seriale to produkcje jednosezonowe i składające się z rozsądnej liczby odcinków (tzn. ośmiu).*

Zacznę od **Zagłady domu Usherów**, którą obejrzałem m.in. za namową żony. Rzecz wiąże się z tematem, który niedawno mocno ją zainteresował, czyli aferą opioidową. Do Polski informacje na jej temat docierały w skromnych rozmiarach i nie wywołały większego rezonansu. W USA jednak w sprawę zamieszani byli nawet ludzie z kancelarii prezydenta (nie pamiętam którego) – rodzina Sacklerów, produkująca silnie uzależniający, a przy tym świetnie się sprzedający, przeciwbólowy lek OxyContin, potrafiła ona bowiem znaleźć sobie naprawdę potężnych protektorów (m.in. Rudy’ego Giulianiego). Sprawie tej okazał się poświęcić Patrick Radden Keefe, a netfliksowski serial paradokmalny (ze świetną rolą Matthew Brodericka, którego nazwisko powinno coś mówić fanom filmowej fantastyki) *Zabić ból* był adaptacją książki pod tym samym tytułem Barry’ego Meiera. O tym, że sprawa za oceną nadal wywołuje niemałe emocje (lek nie tylko uzależnia, ale prowadzi nader często do

zgonów, organizmy niektórych nie przeżywają zażycia nawet jednej dawki!), świadczy fakt, że stała się ona kanwą do opowiedzenia na nowo historii spisanych przed ponad 176 laty przez jednego z prekursorów literackiego horroru, kryminału i fantastyki – Edgara Allana Poeo. Obawiam się wręcz, że gdyby nie ta okazja, to pewnie prędko by sobie o nim amerykańscy producenci nie przypomnieli.

Nie ma jednak tego dobrego, co by na złe nie wyszło, bo podobieństwa między współczesną adaptacją a pierwowzorem są bardzo umowne i dotyczą głównie tytułów poszczególnych odcinków, czasami też jakichś wątków fabularnych czy nazwisk bohaterów – prawnik Usherów nazywa się Arthur Gordon Pym, a gra go świetny – przynajmniej dla mnie – Mark Hamill. Mamy tu zatem do czynienia z bardzo luźnym potraktowaniem spuścizny późnoromantycznego pisarza, a nad całością zaciążyło to, co w tytule Okruchów nazwałem nolanizacją, czyli wyrwaniem tych historii z ich naturalnego środowiska

i przeniesieniem do współczesności, z całym jej wokeistycznym perdołcem. Serial powstał w roku 2023, więc nikomu się nawet nie śniło, że w USA może wygrać prezydent, który powie, że są tylko dwie płcie, skasuje federalne projekty wspierające dopuszczanie do konkurencji kobiecych przebudzonych mężczyzn itp. Właściwie nie ma w tym filmie bohatera, który prowadziłby normalne życie seksualne – od rozwiązłego nestora rodu, który nie przepuści żadnej nadarzającej się okazji, by spółdzić kolejnego potomka, przez jego biseksualne dzieci to z tego, to z tamtego łoża, jego córkę z pierwszego małżeństwa, która osiąga satysfakcję wyłącznie wtedy, gdy jej partner współżyje z inną kobietą, po najstarszego syna, który swą seksualną niemoc kompensuje znęcaniem się nad ciężko ranną żoną (zresztą jej wypadek był poniekąd efektem frustracji związanej z brakiem aktywności męża i nosił na dodatek znamiona kazirodztwa). Tak czy siak – potomstwo Rodericka Ushera nie potrafi spełniać się seksualnie w normalny sposób, co ma swoje konsekwencje. Na szczęście jednak nie o dewiacjach seksualnych jest to film (ścigający Usherów ciemnoskóry prokurator C. Auguste Dupin też jest przecież gejem, więc to nie orientacja seksualna ściąga na rodzinę Roda igrzyska Hiobowe klęski; swoją drogą – to by dopiero było, gdyby to była jedyna ich wina! twórców rozdziobałyby te wszystkie kruki, które się po ekranie płaczą), lecz o swego rodzaju metafizycznym zakładzie. Co prawda nie zawierają go ze sobą Stwórca i szatan, jak w słynnej biblijnej księdze, tylko wszystkowiedząca Verna, prawdziwa Nemezis zabląkanych bliźniaków Rodericka i jego siostry Madeleine (która ewidentnie w tej parze pociąga za sznurki). Ale, choć ich sytuacja jest różna od Hioba, to stawka jest ta sama: gra toczy się o ich dusze, tylko że oni zdają się o to w ogóle nie dbać.



Mark Hamill w *Zagładzie domu Usherów*; Netflix 2023

Niestety, żeby się tego wszystkiego dowiedzieć, trzeba dotrzeć do ostatniego odcinka, w którym wyjaśniony zostaje powód nagłych i spektakularnych (przeważnie wywiedzionych z opowiadań Poe'go, będących tytułami poszczególnych odcinków) zgonów dzieci Rodericka. Tymczasem już mniej więcej w połowie serialu zabrakło twórcom pomysłów, jak ciekawie zdekonstruować literacki pierwowzór (najbardziej spektakularną kłapą jest część pt. *Złoty żuk*) i powoli uchodzi z niego para, a z widza zainteresowanie. Na zakończenie zaś, jako swoistą przestrożę (w zakładach ze *Złym* trzeba wsłuchiwać się zwłaszcza w to, co niewypowiedziane), dostajemy jeszcze w bonusie niewinną ofiarę, która jest największym oskarżeniem wobec egoizmu Roda i Madeleine – postaci i bez tego antypatycznych.

Czy polecam ten serial? Oglądacie go wyłącznie na własną odpowiedzialność. Ja dotarłem do końca głównie ze względu na wspomnianego już Marka Hamilla, grającego adwokata bezwzględnie wykorzystującego dziury systemu prawnego USA, by chronić swoich klientów. Ma on jednak w sobie tyle wewnętrznej mocy i poczucia uczciwości, by nie przyjąć oferty

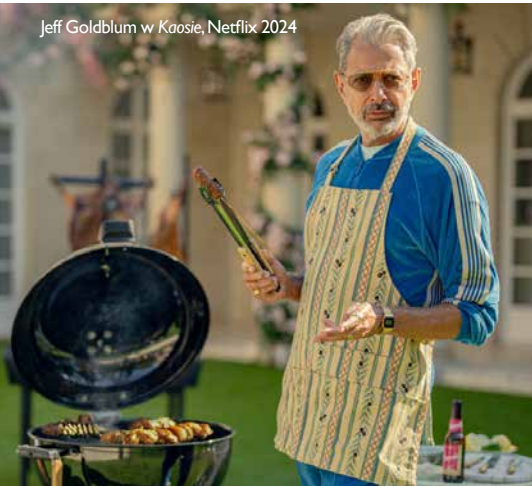
od wysłanniczki sił mroku i jako jedyny ponosi konsekwencje własnych czynów, a przede wszystkim odpowiada za sprawki firmy Ushe-rów. Można zatem powiedzieć, że jest jasnym punktem na mrocznym firmamencie serialu, jak to na Rycerza Jedi przystało...

Drugi tytuł, na który zwróciłem uwagę, to **Kaos**. Nie miałbym o nim zielonego pojęcia, gdyby nie polecajka otrzymana przez żonę od koleżanki w pracy (to zresztą powód, dla którego serial nie uzyskał wysokiej oglądalności i został przez Netflix skasowany – wieść, że warto się nim zainteresować, roznosi się głównie od ucha do ucha). Opowiada on o sielskim życiu olimpijskich bogów, którzy jeszcze nie wiedzą, że w ich egzystencję wkradnie się tytułowy chaos. Co różni ten serial od innych adaptacji greckich mitów? To, że świat ludzi wygląda zupełnie jak nasz, to znaczy XXI-wieczny, a i Olimpijczycy ubierają się zgodnie z dzisiejszymi kanonami, np. Zeus (genialny Jeff Goldblum) cały czas paradytuje w dresie, a Dionizos w różowawym garniturku. Wnętrza świątyń poświęconych bogom niewiele się różnią od chrześcijańskich,

nawet kapłani noszą podobne komże, tylko nie ma w nich krzyży i nikt się nie żegna, a oddając cześć mieszkańcom Olimpu, przykładają wierzch otwartej dłoni do czoła. Ważną rolę w systemie religijnym tego parahelleńskiego uniwersum pełnią tacytki (takie spowiedniczki), które poświęciły się Herze i pozwoliły odciąć sobie język – mogą wysłuchać plenipotentów, ale wiedzę o tym, co usłyszą, ma tylko siostra Zeusa, która przechowuje wszystkie języki swoich donosicielek-przekazniczek. Rozdają one też szukającym pocieszenia pisane przez mojry przepowiednie, ale ponieważ są one składane wierszem i pełne wyszukanej metaforyki (mojry robią sobie po prostu jaja) – trudno tak naprawdę zrozumieć, o co w nich chodzi. Najbardziej niepokojąca jest ta przeznaczona dla Zeusa oraz – jak się z czasem okazuje – kilku śmiertelników, chociaż nie powinno być dwóch identycznych proctw. To początek wielkiego spisku, który ma na celu wysadzenie Zeusa z tronu, w który zamieszany jest m.in. Prometeusz.

Twórcy serialu, ubierając swą opowieść w kostium współczesności, przypominają, że hellenscy bogowie w niczym, poza nieśmiertelnością, tak naprawdę się od ludzi nie różnili – byli takimi samymi, a może nawet większymi s-synami i s-córkami, jak mieszkańcy też pa- dołu. Karmiąc się jednak ambrozją (w serialu piją wodę z niewysychającego i pozostającego w wiecznym obrotowym ruchu źródła – meandra), zachowywali wieczną vitalność i nadnaturalne zdolności. Nie przejmowali się jednak losem swoich wyznawców, nawet tych, którzy byli im oddani naprawdę całkowicie (z okazji ich święta zwyczajowo ktoś popełniał ku ich chwale samobójstwo). Dlatego co jakiś czas pojawiali się bezbożni buntownicy (np. Trojanie, którzy za sprawą bogów stracili swą ojczyznę i musieli żyć na łaskawym chlebie w Krecie). Właśnie w trakcie dorocznego święta Olimp

Jeff Goldblum w Kaosie, Netflix 2024



dochodzi do zbezczeszczenia pomnika poświęconego bogom i Zeus się najnormalniej w świecie wściekł. Łącząc kropki, zaczyna podejrzewać, że dotycząca go przepowiednia przechodzi właśnie w fazę realizacji.

W przeciwieństwie do *Zagłady*... obejrzenie *Kaosu* szczerze polecam. To inteligentna, pełna aluzji groteska, która jest zabawnym repetytorium z greckiej mitologii. Sporo frajdy przynosi kontemplowanie takich pomysłów, jak te, że moiry są grupą *dragqueen*, furie zaś bandą harleyówek, że Orfeusz to gwiazda popu, a Medusa pracuje w Hadesie jako kadrowa (nb. sekwencje z zaświatów kręcone są jako czarno-białe, a zmarłych przez Styks przewozi wycieczkowy prom). Oczywiście nie brak decyzji kontrowersyjnych (np. doklejenie do helleńskiego systemu wierzeń idei reinkarnacji; zresztą z tego powodu rodzi się spiszek przeciw Zeusowi, bo oczywiście żadnego nowego wcielenia dla zmarłych olimpijczycy nie przewidują), wokeistycznych wątków czy decyzji obsadowych (zgodnych z regulaminem Oscarów) itp., ale ostatecznie wszystko to się w *Kaosie* broni. Tylko że serial się przed decydentami Netfliksa nie obronił – i raczej już nie poznamy, jak skończy, zamieniając się w coraz większego tyrana, Zeus.

Podsumowując partię serialową, muszę się jeszcze wytłumaczyć, dlaczego użyłem w tytule sformułowania urbanizacja. Otóż oba te tytuły traktuję jako produkcje *urban fantasy*. Mam nadzieję, że macie mnie w związku z tym za usprawiedliwionego.

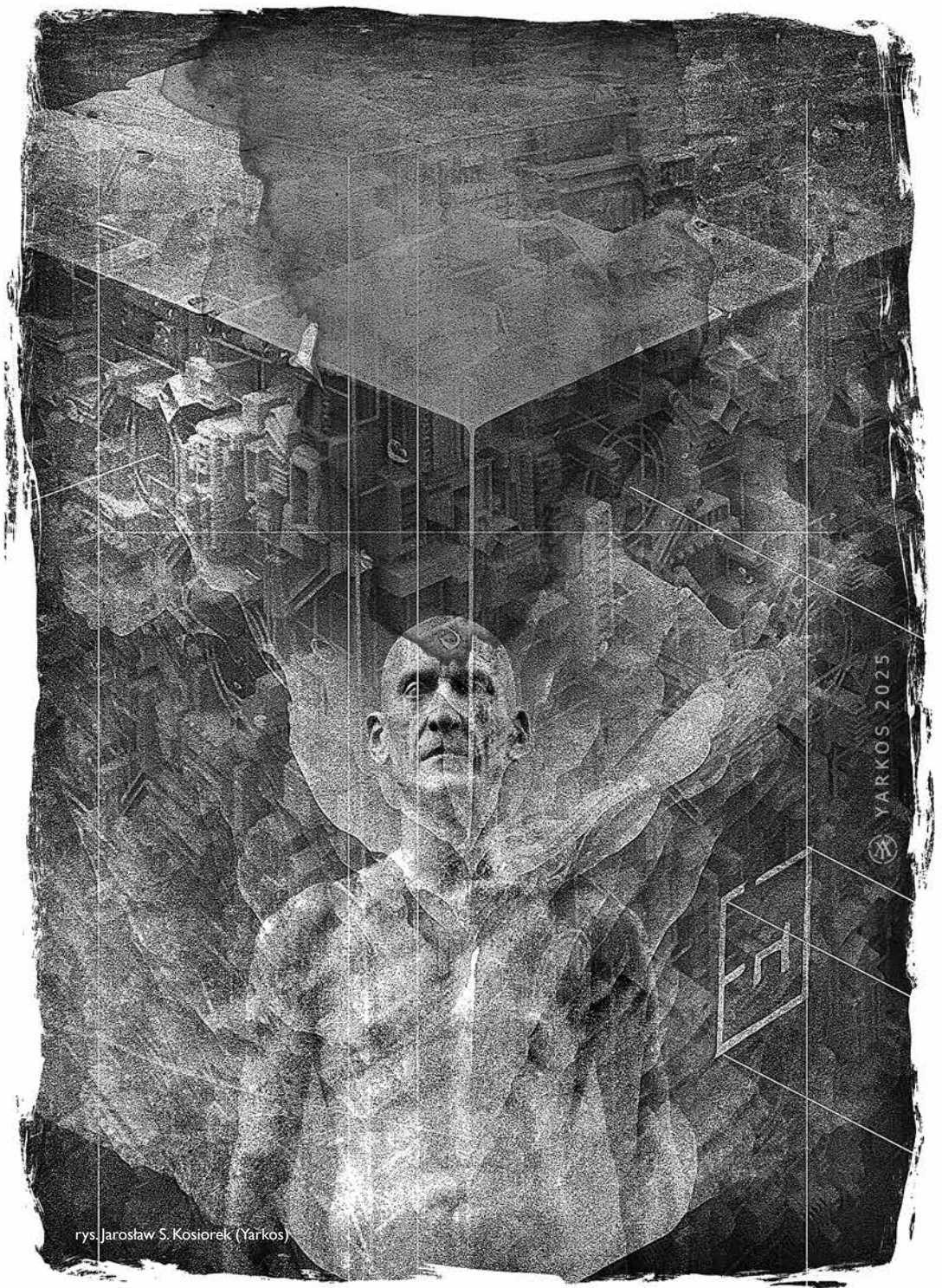
Na zakończenie dosłownie kilka zdań na temat najnowszej netfliksowskiej produkcji z brandu wiedźmińskiego, czyli *Syren z głębin* (reż. Kang Hei Chul; Korea Płd., USA, Polska; Netflix 2025). Scenariusz oparto na jednym z mniej zachwycających opowiadań Andrzeja Sapkowskiego *Trochę poświęcenia*, który w swoim stylu ogrywał w nim wątki z *Malej syrenki*



Wiedźmin: *Syreny z głębin*, reż. Kang Hei Chul, Netflix 2025

Hansa Christiana Andersena. Netflix postanowił zastosować w stosunku do tekstu Sapkowskiego taki sam zabieg retellingu, jak AS wobec HaChA – i wysmażył historię mroczniejszą, znacznie bardziej rozbudowaną pod względem obsady oraz bogatszą fabularnie niż oryginał. Czy wyszło to tej historii na zdrowie? Raczej nie zaszkodziło, ponieważ – jak już wspominałem – to i tak nie było najlepsze opowiadanie Sapkowskiego. Czy to wystarczy, by przyciągnąć przed monitory liczną widownię – nie wiem. Obejrzałem ten film bez emocji, może nawet trochę znudzony. Wkurzyło mnie oczywiście przerysowane zakończenie (zgodne z wokeistycznymi trendami); ale nie na tyle, by z nim wojować. Wyglądzenie wątku Essi to wyraźny ukłon w kierunku co wrażliwszych nastolatków. Natomiast uczynienie z morskiej czarownicy, która zna zaklęcia transformujące, znaczącej osoby dramatu i nadanie jej imienia Meluzyna lokuje tę historię wśród średniowiecznego kanonu europejskich legend, co może być ukłonem wobec niepolskiej publiczności. Jednocześnie usatysfakcjonowani powinni być z tego również fani Małgorzaty Ostrowskiej i *Podróży Pana Kleksa*. Żeby jednak polecać *Syreny z głębin*, to musiałbym się zdobyć na znacznie więcej poświęcenia, niż mnie na to stać ■

Wasz wielkokacki korespondent



rys. Jarosław S. Kosiorek (Yarkos)

YARKOS 2025





WOJTEK CZARNECKI

## MARCOWA LEKTURA KLUBOWA

Na marcowy Dyskusyjny Klub Książki GKF została wybrana książka Marthy Wells Pamiętniki Mordbota – pierwsza część cyklu o tym samym tytule. Prędko ustawiłem się w kolejce do klubowej biblioteki, gdyż inicjatywa DKK zacna, a tematyka książki mi bliska.

Rzecz jest o robocie, czyli tytułowym Mordbocie, który zhakował sam siebie, by stać się hmm... no właśnie: czym lub kim mogłabyście się stać maszyna? Człowiekiem? Mordbot nie lubi i nie rozumie ludzi. Ich towarzystwo go męczy i irytuje. Może chciałby stać się wolny, odkryć zagadkę własnej przeszłości, by zrozumieć, czym lub kim jest. Może Mordbot po prostu chce mieć święty spokój, schować się gdzieś przed ludźmi i oglądać pasjami seriale. Te pragnienia z pewnością czynią go bardzo ludzkim. Nawiasem mówiąc – podczas lektury zdawało mi się, że mam do czynienia z dylematami człowieka, dla którego relacje międzyludzkie są powikłanym rebusiem i źródłem przebodźcowania.

Powieść Marthy Wells jest napisana bardzo przystępnym stylem, akcja jest jednowątkowa. Poczucie humoru dodaje lekkości i budzi moje skojarzenia z *Autostopem przez Galaktykę* Douglasa Adama.

Stanisław Lem w *Golemie XIV* pisał że, *wysłedzić moment historyczny, w którym liczyło się osiągnięcie Rozumu, jest równie trudno jak ów, co małą przemienił w człowieka*. Mam wrażenie, że pragnieniem autorki jest ujęcie na kartach powieści właśnie tego momentu stawania się.

Temat poruszany przez autorkę to jeden z fantastycznych ever-greenów. Chyba wszyscy

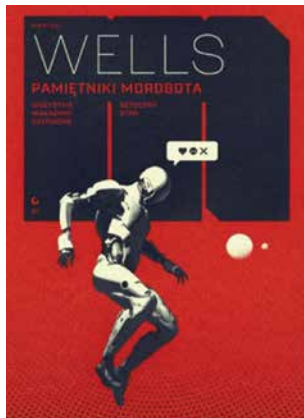
wielcy pisarze literatury sci-fi z nim się mierzili. Ja jednak odnajduję tu świeżość. Bardzo pasuje mi optyka przyjęta przez autorkę. Narracja tworzona jest z perspektywy jednostki, która jest zupełnie pogubiona. Samo (jak o sobie mówię) jeszcze nie wie, czego chce i dokąd go gna. Dopiero co obdarzony wolnością od rozkazów człowieka – musi odkryć świat sam dla siebie.

Nie znajdziemy tu dylematów moralnych, deliberacji o prawach robotyki, technicznych analiz czy filozoficznych rozważań na temat natury świadomości i istoty człowieczeństwa, jak u Asimova, Clarke'a czy naszych rodzimych Lema i Wiśniewskiego-Snerga. Nie ma tu patosu ani znikających w deszczu łez Rutgera Hauera. Czy mi tego

brakuje? Absolutnie nie! Tak jak tytułowy Mordbot chcę, by wszyscy dali mi święty spokój i pozwolili czytać dobrą książkę Marthy Wells. Z chęcią więc wyruszam w odyseję Mordbota przez dalsze części cyklu, w którym będzie się ono stawało – no właśnie: czym? Sam jestem bardzo ciekaw... ■

**Martha Wells**

*Pamiętniki Mordbota: Wszystkie wskaźniki czerwone/Sztuczny stan*



[tytuł recenzji od redakcji INFO]

MICHAŁ BLEJA

## COŚ ORYGINALNEGO

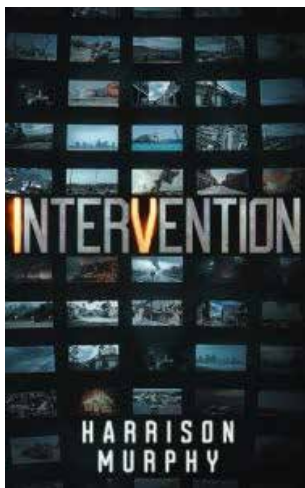
*Na początek ostrzeżenie: dzisiejsza recenzja będzie inna od tych, do których czytelnicy „Informatora” mogli przywyknąć. Po raz pierwszy biorę na warsztat książkę autora, który jest na samym początku swojej drogi. Co więcej – książki, która (póki co) nie została przetłumaczona na polski. Dlaczego?*

Po pierwsze dlatego, że fanzyny, takie jak ten, istnieją m.in. po to, aby promować treści niszowe, do których trudno dotrzeć za pośrednictwem mainstreamowych mediów. Po drugie dlatego, że Harrison Murphy jest moim korespondencyjnym kolegą. To właśnie on polecił mi np. *Nie opuszczaj mnie* Kazuo Ishiguro, którą to książkę miałem przyjemność omawiać w tym miejscu kilka miesięcy temu. Lubię gościa po prostu. A że napisał cholernie interesującą powieść – chciałem Was, drodzy czytelnicy, poinformować o jego istnieniu.

*Intervention* to nie jest konwencjonalna fantastyka. Nie da się jej zaliczyć do jakiegokolwiek ze znanych mi prądów wspieranych przez zorganizowany fandom. Kanwą fabuły jest tu specyficzna wizja życia pozagrobowego. W rzeczywistości opisanej przez Murphy’ego ludzie po śmierci nie trafiają ani do piekła, ani do nieba, ani do czyśćca w żadnym z proponowanych przez religię wariantów, ale do miejsca określanego jako Chmura. W Chmurze człowiek pozostaje świadomy, co więcej – zyskuje nieograniczony dostęp do wiedzy o tym, co się w doczesnym świecie dzieło, dzieje i będzie dzieła.

Niektórzy wykorzystują ową wszechwiedzę, aby demaskować kłamstwa i zdrady,

inni oglądają cudze życia jak film lub spektakl teatralny, w celach *stricte* rozrywkowych, jeszcze inni sprawdzają, czy wydarzenia historyczne rzeczywiście wyglądały tak, jak ich uczono w szkołach. Człowiek, który wylądował w Chmurze, nie ma już ciała, ma natomiast nieskończenie dużo czasu. Chyba że zdecyduje się dokonać Interwencji.



Interwencja oznacza wprowadzenie zmiany do obserwowanej rzeczywistości, jednak za cenę wymazania własnej egzystencji. Innymi słowy: jeśli dokonasz Interwencji – to znikasz.

Istnieje jednak kilka zasad, które regulują Interwencje. Np. interweniując, nie można przywrócić życia samemu sobie. Skutki Interwencji nie mogą też być zbyt złożone. Zasad jest więcej, ale dokładniejsze wyjaśnienia pozostawiam autorowi. Chcę tylko

z grubsza nakreślić, co się właściwie w tej książce dzieje.

*Intervention* jest skonstruowana trochę podobnie do fabuł grających motywem podróży w czasie (np. serialu *Dark* lub filmu *Na skraj jutra*). Zamiast rozdziałów mamy tu kolejne wersje rzeczywistości nadpisywane przez bohaterów. Wersje te ułożone są niechronologicznie; co nie znaczy, że nielogicznie. Startujemy, zupełnie nie orientując się w sytuacji, kolejne

wersje pozwalają nam jednak wkładać na miejsca kolejne elementy układanki. Stworzona przez Murphy'ego konstrukcja jest imponująca. Dlatego warto przeczytać tę książkę do końca, mimo że momentami może stawiać opór.

Nie będę ukrywał, że przeczytanie *Intervention* stanowiło dla mnie wyzwanie. Z kilku powodów. Pierwszy jest taki, że mój angielski nie jest perfekcyjny, więc w trakcie lektury tłumacz google miał co robić. Drugi – Murphy ma skłonność do dogłębnego wyjaśniania motywów swoich bohaterów, co momentami zakłóca tempo narracji i może być męczące. Co do zasady wolę, kiedy autor opisuje działania postaci, a wnioski z nich pozostawia czytelnikowi. Jak to ładnie ujął Mariusz Szczygieł: nie trzeba każdej puenty dobijać deską. Trzeci powód – autor skupił się na tym, aby ze szczegółami pokazać mechanizm działania Chmury i Interwencji, a fabuła stanowi wyłącznie pretekst po temu. Ja akurat jestem fantastycznonaukowym nerdem, więc takie rozłożenie akcentów mi nie przeszkadza. Lektury to jednak nie ułatwia. Mieczysław Gorzka, moi drodzy, to to nie jest.

Podsumowując: *Intervention* to bardzo dobra, choć niełatwa w odbiorze powieść, a Harrison Murphy jest moim zdaniem pisarzem bardzo interesującym. Na pewno przeczytam kolejną jego książkę i będę z ciekawością obserwował jego rozwój. Jeśli chcecie: 1) przeczytać coś dobrego i świeżego, 2) wesprzeć rozwój utalentowanego pisarza, 3) potrenować angielski, 4) odkryć ciekawe zjawisko, zanim zrobią to wszyscy inni – poszukajcie książki Harrisona na Amazonie. A jeśli nie będzie się wam chciało, to zgłóście się do mnie. Pożyczę wam swoją ■

[tytuł recenzji od redakcji INFO]

rys. Jarosław S. Kosiorek (Yarkos)



ARTUR ŁUKASIEWICZ

## BOHATERSKI BOHATER, ZŁOWIESZCZY ZŁOŁ I KONIE STAJĄCE DĘBA – CZYLI WCALENIERECENZJA

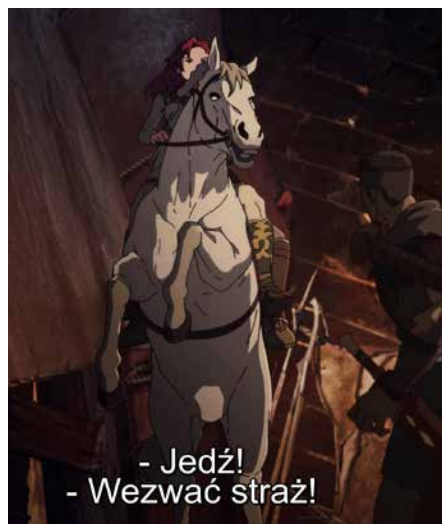
*To miała być recenzja pewnego filmu. Miała być pewnego rodzaju polemiką do znanej mi wcześniej i publikowanej w poprzednim numerze opinii naszego drogiego Kolegi Marcina; ale gdzieś tak po drodze naszła mnie myśl, by napisać trochę szerzej. Choć bazą jest tutaj Władca Pierścieni: Wojna Rohirrnów – to gros tych uwag mógłbym rozszerzyć na całe spektrum tego typu filmów. A ponieważ średnio lubię dzieła fantasy (co nie znaczy, że ich czasem nie oglądam), jakoś nadspodziewanie łatwo wyłapałem cechy wspólne, które zapewne w mniemaniu twórców mają uatrakcyjnić film, ale mnie wydają się po prostu głupie.*

**A**by film miał się okazać dobrym filmem *heroic fantasy* – muszą wystąpić następujące elementy:

Koń musi kilka razy zupełnie bez uzasadnienia stanąć dęba. Akurat w tym filmie staje sześć razy, choć może jedynie raz ma to jako-takie uzasadnienie. Najlepiej wychodzi to w chwili, kiedy jeździec zamierza albo się zatrzymać, albo zmienić kierunek jazdy. Jakby co – służę skanami wprost z filmu.

Nad bohaterem, albo bohaterami, musi raz (a najlepiej kilkakrotnie) przelecieć ptak – duży albo mały, bez różnicy. Ma tylko symbolizować wolność i niezależność. Choć trzeba przyznać, że w tej opowieści ma to znaczenie; ale ptaszysko lata to tu, to tam, zupełnie bez uzasadnienia, tak co mniej więcej 10–15 minut, żebyśmy nie zapomnieli.

Muszą koniecznie być góry – jakiegokolwiek, ale najlepiej strome – na które trzeba



się z trudem wspiąć, by bohater, zlany potem, umęczon znojem i granicząc ze śmiercią, dotarł gdzieś wysoko, kogoś spotkał, załatwił jakąś ważną sprawę; oraz by po chwili, jak gdyby nic, znaleźć się w dolinie (bez jakiegokolwiek wytłumaczenia, jak udało się wrócić).

Kilkakrotnie otwierać i zamykać stare, ciężkie (kamienne? żelazne? w każdym razie zacinające się) drzwi, z którymi nie może poradzić sobie kilkudziesięciu chłopca – by potem otworzyć je jedynie siłą mięśni ludzkich, kiedy akurat jest to potrzebne.

Główny bohater musi koniecznie wyzwąć, przynajmniej raz, na pojedynek głównego Zła sam na sam, by w trakcie walki i tak zostać zdradzonym (a pojedynek i tak kończy się niczym – to znaczy nie wygrywa żadna ze stron).

Zły musi być tak okropnie zły, że nie jesteśmy w stanie znaleźć w nim odrobiny uzasadnienia tej złości i nienawiści. Złość Zła jest tak wielka, jak kompletnie nieuzasadniona – dodatkowo jeszcze nasz antybohater musi koniecznie być zdradziecki, nie liczyć się z nikim i zupełnie nie słuchać rad osób ze swojego otoczenia. Jest, o zgrozo, w swoim mniemaniu niby przebiegły i mądry. Wygłaszać owe mądrości musi z błyskiem satysfakcji ze swojego geniuszu, a w rzeczywistości ma być po prostu uparty i głupi. I nawet kiedy już przegrał, nie może się zaważać, by – w ostatecznej próbie niezrozumiałej desperacji – po raz ostatni próbować postawić na swoim.

Bohater pierwszoplanowy musi być BEZ SKAZY. I tu duże litery są konieczne, gdyż po prostu nie ma wad. Zawsze ma rację i zawsze daje dobre i uzasadnione rady, zawsze służy pomocą i bezwarunkowo kocha władcę oraz zawsze jest gotowy, by go chronić i by bronić

swojej ojczyzny. Jeśli walczy – to tylko w zbożnym celu lub by naprawić krzywdę innych, niczego w zamian nie oczekując.

W niektórych filmach tego typu, by rozładować ów wylewający się z dziurek od nosa i uszu heroiczny patos, pojawiają się postacie komiczne; to znaczy takie, które swoimi czynami powodują uśmiech. Niestety, w tym filmie tak nie jest. Po prostu ocean patosu, ocean heroizmu, w którym się tonie, rozpaczliwie walczyć z nudą. A można przecież inaczej.

I na końcu zarzut dotyczący tylko tego konkretnego filmu: sztafpowa animacja. Film – opowiadając taką nośną historię, z wieloma easter eggami w rodzaju *Pieśni o Olifancie*,

Saurona i zbieraniu pierścieni oraz innymi odnośnikami do właściwej trylogii Tolkiena – animacyjnie w rysach głównych bohaterów jest jedynie mangową sztafpą, bo te twarze oglądało się już setki razy w tysiącu mangowych serialach. Gdyby jeszcze spróbowano, wzorem arcyciekawego filmu animowanego o Batmanie, nadać postaciom jakiś rys japoński. Taki chociażby Joker poruszający się w mechu i noszący japońskie kimono – to może bym się jeszcze zainteresował.

A tak napisałem wcale nie recenzję, lecz kilka kpiarskich myśli, ponieważ ta drewniana fabuła na nic innego nie zasługuje ■



Wszystkie kadry z filmu *Wojna Rohirrimów*; reż. Kenji Kamiyama; USA, Japonia 2024

ARTUR ŁUKASIEWICZ

# INTRYGI, SPISKI I MORD ZAŁOŻYCIELSKI – CZYLI DLACZEGO NIE WARTO OGLĄDAĆ SERIALU *DIUNA: PROROCTWO*

*Przez cały czas zachodzę w głowę: co się stało? Dlaczego serwis, który przez długi czas nie wypuszczał kaszaniarskich seriali, zgłupiał tak doszczętnie i wypuścił coś tak dziwnego, jak serial Diuna: Proroctwo?*

Z tego, co słyszałem, ów serial podobno powstawał „niezależnie od głównonurtowej opowieści Denisa Villeneuve’a” – obrazu ocierającego się o Oscary, ale w gruncie rzeczy co najwyżej średniego dzieła filmowego, z wierzchu błyszczącego, niczym papierek od cukierka, w środku zaś zawierającego jedynie pustkę. Jakoś nie chce mi się w to wierzyć. Podejrzewałbym raczej próbę „udolarowienia nośnego tematu” w celu wycyckania tych, którym rzeczony oscarowe filmy jakimś cudem się podobały.

Zacznijmy od tego, że nigdy nie polubiłem *Diuny* jako cyklu powieściowego. Z całym szacunkiem próbowałem przebrnąć przez sześciotomową księgę Herberta – i jakoś jeszcze przeczytałem *Dzieci Diuny*, by kompletnie utknąć, jak to zwykle powiada Ferdek Kiepski, w fizjologicznych pierdółkach *Mesjasza Diuny*. Nie zmienia to faktu, że szanuję i podziwiam tych, którzy nie tylko przez to przebrnęli, ale nawet im się to spodobało. No trudno, widocznie nie dane mi jest zrozumieć i uznać geniuszu autora powieści.

Dobra – teraz zajmijmy się serialem...

Choć w tytule serialu mamy Diunę, to planety tej nie zobaczymy ani razu. Skupiamy się na, nie do końca jasnym, wątku powstania i rozwoju Zakonu Sióstr Bene Gesserit. Trudno jest jednoznacznie stwierdzić, w którym momencie historycznym w samym Zakonie jesteście, gdyż z jednej strony pokazuje

się nam Zakon na wczesnym etapie rozwoju – a z drugiej jako mający olbrzymie wpływy wśród Rodów i na dworze Imperatora, czyli już mocno osadzony w samym Imperium.

Główny konflikt opiera się na odmiennych wizjach tego, w którą stronę ma iść Zakon po śmierci założycielki Czcigodnej Raquelli: czy zrezygnować z Planu Hodowlanego (jak to sztucznie brzmi!) – jak chce ze swoimi zwolenniczkami Wielebna Matka Dorothea, wnuczka założycielki; czy, jak podobno chciała tego sama Raquella, ściśle się go trzymać – jak chce to uczynić pochodząca z rodu Harkonnenów Valya i jej siostra Tula. Valya, najlepsza uczennica Czcigodnej, zostaje przez umierającą namaszczoną na nową Matkę Przełożoną – co oczywiście nie podoba się Dorothei.

Valya jest tą, która pierwsza odkryła moc „Głosu”; i oczywiście musi go użyć, by po prostu zabić Dorotheę. Ot, taki siostrzany sposób na rozwiązanie sporu. Zresztą potem zwolenniczki Valyi, kiedy już poczują się silne i opadają tę umiejętność (przez cały czas trwania serialu nie dowiemy się, jak udało się nowej Matce Przełożonej ów głos wyszkolić, nie dowiemy się też, jak udało się ten głos wytrenować innym Siostrom!) – ot po prostu szybko pozbywają się konkurencji, każąc wszystkim swoim przeciwniczkom poderżnąć sobie gardło; ciała umiejętnie ukrywają. Oczywiście nikt nigdy nie zapyta o to, gdzie nagle zniknęło kilkanaście sióstr!

Ale szybko musimy zapomnieć o tej ścieżce scenariusza, gdyż na dworze Imperatora szykuje się ważny „hodowlany ślub”. A potem już lecimy z objawiającymi się znieenacka różnymi postaciami i wątkami, które gdzieś szybko znikają. Pojawia się multum różnych postaci, które mają odegrać jakąś rolę w tym serialu. Intryga goni tutaj intrygę. Jedni spiskują przeciw drugim. Z tym, że owe spiski mają moc kapiszona. Przez większość czasu się o nich „mówi”. Albo opowiada się, co się zaraz wydarzy; po czym, kiedy już się zaczyna coś dziać, to dla przypomnienia biorący udział w danym spisku czy intrydze zdążą nam jeszcze powtórzyć (przynajmniej raz), dlaczego to robią i co się w danej chwili dzieje. Powiedzmy, że tak do połowy drugiego odcinka mamy zachowane jako-takie tempo. Potem zaczyna się mówienie, mówienie i mówienie. I kiedy już, umierając z nudów, modlisz się w duchu, by coś się zaczęło dziać – akcja pod koniec piątego odcinka nieco przyspiesza, a w szóstym to już gna na złamanie karku (tak szybko, że trzeba kilka razy przewinąć, by

zrozumieć, do czego nawiązuje dana sytuacja i w którym momencie o tym „mówiono”). Do czegoś-tam dochodzimy – ale, szczerze mówiąc, wisi mi to...

Zasada w serialu powinna być taka, że komuś powinienem w nim kibicować, ktoś, choćby przez pewien czas, powinien wzbudzać we mnie sympatię. A tutaj nie ma nic, pustka. Dlaczego mam lubić Zakon? Siostry są odrażające. Postępują podobno „mądrze”; ale ja raczej widzę w nich idące po trupach, niczego nieuczące się zabójczynie i intrygantki. I w ogóle nie rozumiem sensu istnienia tego Zakonu, niczego istotnego się bowiem o Bene Gesserit z serialu nie dowiedziałem – raczej zobaczyłem wpadki i błędy, co skutecznie mnie do niego zniechęciło. Nie widzę powodu, by go oglądać dalej i – szczerze mówiąc – nie zamierzam dać mu szansy, gdyby jednak zdecydowano się na kontynuację. Co (podejrzewam) jednak nastąpi, jako że jest całkiem spora grupa tych, którym to dziwadło się podobało.

Do niezobaczenia i zapomnienia ■



*Duna: Proroctwo*, Sezon I; USA, 2024; HBO Max

TOMASZ „QRATOR” MAGULSKI  
NA POMOC SŁOŃCU

*Mamy rok 2057. Słońce – gwiazda, która daje Ziemi życiodajne światło, ciepło i energię – dogorywa. Traci swoje właściwości i gaśnie. Ziemia się ochładza i powoli zaczyna skuwać ją lód. Grozi to całkowitą zagładą życia. W tej sytuacji ludzkość postanawia działać. Według naukowców – Słońce można „reaktywować”. Trzeba jednak dostarczyć do niego gigantyczną bombę jądrową, zrzucić ją na powierzchnię i detonować. Reakcja łańcuchowa wywoła wybuch jądrowy, który zregeneruje gasnącą gwiazdę, a ta znowu rozbłyśnie pełnym blaskiem. Misja jest trudna i niebezpieczna. Sam lot potrwa jakieś osiem lat. Zrzućenie ładunku też nie jest łatwe. Trzeba bardzo precyzyjnie trafić we właściwe miejsce i w odpowiednim momencie odpalić ładunek. Trzeba to zrobić za pierwszym razem, bo drugiej szansy nie będzie.*

**S**tatek kosmiczny o nazwie Ikar (Icarus), wraz z grupą kosmonautów oraz ładunkiem, wyrusza w kierunku Słońca. Po kilku latach podróży, po minięciu orbity Merkurego, kontakt z Ikarzem się urywa. Od tego momentu cała ludzkość zmuszona jest czekać. Jeśli misja Ikaru się powiedzie – Słońce rozbłyśnie. To jednak nie następuje. Po kolejnych kilku latach ludzkość jest już pewna. Misja skończyła się niepowodzeniem. W tej sytuacji zapada decyzja o wystaniu kolejnej misji: Ikar 2.

Nowa misja to ostatnia szansa ludzkości na „reanimację” Słońca. Do skonstruowania bomby jądrowej, która ma zostać zdetonowana na powierzchni gasnącej gwiazdy, zużyto wszystkie dostępne na Ziemi materiały rozszczepialne. Ładunek ma wielkość Manhattanu. Załoga musi dostać się w bezpośrednie sąsiedztwo Słońca i celnie go zrzucić. Tak jak poprzednio będzie na to tylko jedna próba...

Ikar 2 wraz z załogą poznajemy tuż przed przecięciem orbity Merkurego. Po jej przekroczeniu statek znajdować się będzie w tzw. strefie ciszy, która uniemożliwia komunikację załogi z ziemią. Ikar 2 to istny cud techniki. Nie dość, że jest gigantyczny, to jeszcze w pełni samowystarczalny. Posiada specjalną strefę,

w której rosną rośliny produkujące tlen oraz można w niej uprawiać warzywa i owoce. Całość funkcjonuje dzięki zamkniętemu obiegowi wody. Przed spaleniem statek chroni specjalna kopuła, odbijająca promienie słoneczne. Słońce, choć słabe, wciąż jest śmiertelnie groźne. Dzięki kopule statek cały czas znajduje się w cieniu. Nad poprawnością lotu i bezpieczeństwem kosmonautów czuwa autonomiczny system komputerowy wyposażony w sztuczną inteligencję. Załogę stanowią najlepsi specjaliści w swoich profesjach: kapitan Kaneda (Hiroyuki Sanada), pierwszy oficer Harvey (Troy Garity), Searle (Cliff Curtis), Trey (Benedict Wong), Mace (Chris Evans), Capa (Cillian Murphy), Corazon (Michelle Yeoh) i Cassie (Rose Byrne).

Do tej pory misja przebiegała bez problemów. Po przekroczeniu orbity Merkurego i wejściu w strefę ciszy, wydarzyło się coś niespodziewanego. Ikar 2 odebrał automatyczny sygnał ratunkowy od Ikaru 1. Powszechnie uważano, że jego misja zakończyła się niepowodzeniem, a statek uległ katastrofie. Wygląda jednak na to, że Ikar 1 przetrwał w stanie nienaruszonym. Nie wiadomo tylko, czy ktoś przeżył. Załoga Ikaru 2 staje przed dylematem: zignorować sygnał i kontynuować misję, czy



może minimalnie zboczyć z kursu i sprawdzić, co stało się z pierwszą ekspedycją...

W stronę *Słońca* długo się rozkręca. Dopiero gdy załoga staje przed niespodziewanym wyborem, film nabiera rumieńców. Błąd z początku decyzje wywołują lawinę zdarzeń, która pod znakiem zapytania stawia powodzenie misji. Sytuacje skrajne powodują skrajne reakcje poszczególnych członków załogi. Wzajemne relacje stają się napięte i nerwowe. To powoduje, że akcja zaczyna toczyć się coraz szybciej i coraz bardziej zaskakująco. Emocje rosną.

Oglądając film, miałem wrażenie, że coś podobnego już gdzieś kiedyś widziałem. Pewne elementy bardzo przywołują w pamięci filmy *Obcy: ósmy pasażer „Nostromo”* (klimat, sterylność statku kosmicznego, samotność, bezmiar przestrzeni kosmicznej) oraz *2001: Odyseja kosmiczna* (komputer pokładowy wyposażony w sztuczną inteligencję, rozterki moralne związane z istnieniem siły wyższej, rola człowieka we wszechświecie). Reżyser niewątpliwie czerpał z tych klasyków, starając się twórczo wykorzystać drzemiący w nich potencjał. Zrobił to poprawnie, ale nic ponadto. Po prostu zabrakło tego czegoś, co sprawia, że mamy do czynienia z czymś na wskroś oryginalnym. Film trzyma w napięciu – ale nie jest to poziom taki, jaki mógłby być. Mamy kilka zwrotów akcji i zaskakujących zdarzeń. Jednak żadne z nich nie popycha filmu na nowe tory (szkoda!), a my cały czas obserwujemy walkę kosmonautów z przeciwnościami, które uniemożliwiają im realizację misji. W sumie – to cały czas byłem pewien, jak się ona zakończy. Niewiadomą dla mnie było tylko to, jakim kosztem, w jaki sposób i ile ofiar trzeba będzie ponieść.

Mocną stroną filmu jest scenografia i efekty specjalne. Wszystkie ujęcia statku kosmicznego, spaceru w kosmosie, czy sam kosmos – robią duże wrażenie. Z obrazem



W stronę *Słońca*; reż. Danny Boyle; Wielka Brytania, USA 2007

współgra muzyka, która jest oszczędna, nie nachalna i umiejętnie ilustruje to, co dzieje się na ekranie. Generalnie, warstwa wizualna i dźwiękowa są bez zarzutu.

Kolejną pozytywną niespodzianką to obsada. Muszę przyznać, że zgromadzono bardzo zanych aktorów i aktorki. Praktycznie wszystkie twarze znamy z innych filmów, choć nie zawsze twarze skojarzymy z konkretnymi nazwiskami. Biorąc pod uwagę, że *W stronę Słońca* pochodzi z 2007 roku, możemy zobaczyć kilku aktorów, którzy nieco później zrobili oszałamiające kariery, grając w kasowych i oscarowych produkcjach. Bardzo miły dodatek.

Miłośnicy dramatów SF dziejących się w kosmosie będą z filmu bardzo zadowoleni. To solidne i wciągające dzieło, którego fabuła, choć przewidywalna, potrafi zainteresować. W filmie znajduje się wiele zapożyczeń klasyków gatunku. Niektórym się to spodoba, innym nie. Na szczęście jest to bardziej inspirowanie się niż kopiowanie innych. Widza czeka zatem blisko półtorej godziny podróży w kierunku *Słońca*, z nadzieją na wykonanie misji i szczęśliwy powrót ■

Film *W stronę Słońca* (ang. *Sunshine*), 2007 rok, platforma Disney+

## TOMASZ „QRATOR” MAGULSKI

# SILOS – I WSZYSTKO JASNE

*Rzadko z niecierpliwością czekam na drugi sezon jakiegokolwiek serialu. Tym razem jednak odliczałem dni do jego emisji; a gdy się pojawił – postanowiłem wstrzymać się z oglądaniem aż do momentu, gdy dostępne będą wszystkie odcinki. Mowa o Silos: sezon 2. Pierwszy sezon zrobił na mnie ogromne wrażenie. Moje refleksje o nim zostały opublikowane w maju zeszłego roku, w numerze 400 „Informatora GKF-u” (tekst pt. Seksmisja na sterydach). Po obejrzeniu drugiego sezonu stwierdzić muszę, że sezon 1 był zaledwie uwerturą przed głównym daniem. Silos: sezon 2 ponownie przeniósł mnie w dystopijny, postapokaliptyczny, podziemny świat. A nawet dwa światy. Moje wrażenia z sezonu 2 są więc kontynuacją tego, co pisałem o sezonie 1. Warto się z tym wcześniejszym tekstem zapoznać.*

**S**ezon drugi rozpoczyna się dokładnie momencie finałowym sezonu pierwszego. Razem z główną bohaterką Juliette Nichols (Rebecca Ferguson) wreszcie wyszliśmy na zewnątrz silosu; tylko po to aby wejść do innego, na pierwszy rzut oka – bliźniaczo podobnego. Nie ma w nim jednak żadnych mieszkańców, wewnątrz jest zniszczone i opuszczone. Główny generator prądu nie pracuje, a w związku z tym znakomita większość systemów zapewniających komunikację, bezpieczeństwo czy produkcję żywności także nie działa. W opuszczonym silosie nasza bohaterka natrafia na

zamkniętego w schronie mężczyznę. Jedyne, który może wytłumaczyć jej, co się stało. Od słowa do słowa – Juliette nabiera przekonania, że w tym nowym silosie doszło do społecznego buntu i rewolty, w wyniku którego mieszkańcy, wbrew woli władz, wyrwali się na zewnątrz, gdzie zginęli. Nasza bohaterka nabiera przekonania, że w jej rodzimym silosie może dojść do podobnych zdarzeń, dlatego postanawia znaleźć sposób oraz sprzęt, który umożliwi jej powrót do domu i powstrzymanie rebelii.

Ta rzeczywiście jest bardzo prawdopodobna. Po wyjściu Juliette w silosie nie ustają



Silos: sezon 2; twórca Graham Yost; USA 2024/2025; Apple TV+

komentarze. Pojawiają się głosy, początkowo pojedyncze, że kobieta żyje, a na powierzchni wcale nie jest tak, jak twierdzą władze. Władze z kolei są świadome zmiany nastrojów społecznych, które grożą destabilizacją kruchej równowagi panującej w silosie. W tej sytuacji postanawiają użyć wszelkich środków, aby zachować ład i spokój. Konfrontacja wisi zatem w powietrzu...

Sezon 2 praktycznie przez cały czas nie zwalnia tempa. Trudno oderwać się od kolejnych odcinków (jest ich 10). Tym razem jednak mamy mniejszą liczbę wątków. O ile w *Sezonie 1* poznawaliśmy wielu różnych bohaterów, to teraz ich poszczególne wątki tylko się rozwijają. Większość nowych, istotnych postaci pojawiła się przelotnie już wcześniej.

Pierwszy wiodący wątek drugiego sezonu to (prawie) samotne życie Juliette w nowym silosie, z którego za wszelką cenę chce się wyrwać i wrócić do swojego. Drugi wątek – to narastające niezadowolenie mieszkańców silosu, dla których Juliette jest bohaterką, co skutkuje narastającym niepokojem. Silos, który znamy z pierwszego sezonu, staje się beczką prochu, czekającą na iskrę.

Na to wszystko nakłada się jeden nadrzędny element. My, jako widzowie, usiłujemy z okruszków informacji porozrzucanych w różnych zdarzeniach zrekonstruować prawdziwą historię tej zamkniętej pod ziemią społeczności i znaleźć odpowiedzi na pytania: kto zbudował silosy, kiedy i w jakim celu, jak silosy zostały zaludnione, dlaczego obowiązują w nich tak drakońskie prawa i dlaczego nie można wychodzić na zewnątrz. Zadanie to trudne i żmudne. Pomału, z odcinka, na odcinek, zdobywamy kolejne elementy układanki. Mieszkańcy silosu także chcą poznać prawdę o sobie. Nie chcą być dłużej inwigilowani i manipulowani. Tylko jak dociec prawdy?

Mając wiedzę o tym, co dzieje się w obu silosach, obserwujemy emocjonujący wyścig

z czasem. Czy Juliette zdoła powrócić do swojego macierzystego silosu? Ona tego nie wie, ale my wiemy, że tylko ona może zapobiec wybuchowi rewolucji, która zakończy się najprawdopodobniej zagładą całej podziemnej społeczności. Od razu uprzedzam, że tego tak na prawdę się nie dowiemy. Scenarzyści bowiem tak pociągnęli poszczególne wątki, że w finale nie otrzymujemy na najbardziej nurtujące nas pytania ostatecznych odpowiedzi. Z jednej strony to ewidentne przygotowanie widza na trzeci sezon, a z drugiej – to otwarcie zupełnie nowych wątków, które niewątpliwie popchną serial na kompletnie nowe tory. Nie mam wątpliwości, że tak się stanie i już nie mogę się tego doczekać. Tym bardziej, że w odcinku finałowym dostaliśmy garść zdumiewającej wiedzy na temat powstania koncepcji silosu, w którym ma żyć i trwać samowystarczalna społeczność.

Oba sezony serialu *Silos* to kawał znakomitego kina SF. Są akcja, tempo i zaskakujące zwroty akcji. Mamy klimat, emocje i napięcie. Twórcy od początku wysoko postawili sobie poprzeczkę i (w mojej ocenie) cały czas trzymają poziom. Dzięki ograniczeniu liczby wątków, sezon drugi wydaje mi się nawet bardziej dynamiczny niż sezon pierwszy. Dodatkowo większość postaci stała się dużo bardziej skomplikowana i wieloznaczna. Można rzec: makiaweliczna. Intryga goni intrygę, pojawiają się zaskakujące sojusze oraz zmiany frontu przez poszczególnych bohaterów. Trzeba zatem cały czas koncentrować uwagę, aby nie umknęły nam żadne szczegóły – często pozornie błahe wydarzenia niosą ze sobą brzemiennie konsekwencje, które w pełni uwidaczniają się nam dopiero po jakimś czasie.

Jedyną wadą sezonu drugiego było to, że się skończył. Ja już wypatruję sezonu trzeciego... ■

Serial *Silos: sezon 2* (ang. *Silo 2*), 2024/2025, platforma Apple TV+

---

naczelny

# MAŁPOLEON

---



Sankt Petersburg  
MDCCCIV



ANDRZEJ PRÓSZYŃSKI

## RAVEN, CRAVEN I CZARY-MARY

**N**a początku był poemat *Kruk* (*The Raven*) Edgara Allana Poeo, a potem cała galeria filmów przez niego inspirowanych, oczywiście pod tym samym tytułem. Tu zajmę się tylko jednym z nich, który wydaje mi się zupełnie wyjątkową perełką. A jest to ekranizacja z 1963 roku w reżyserii Rogera Cormana, według scenariusza Richarda Mathesona i z naprawdę doborową obsadą: Vincent Price, Boris Karloff, młody Jack Nicholson... Uff, chyba na początek wystarczy.

Niezawodny Matheson na bazie wyjątkowo dołującego wiersza wykreował fantastyczną (w obu znaczeniach tego słowa) komedię, co niewątpliwie jest sporym wyczynem. Punkt wyjścia poematu i filmu jest taki sam: smutek po utracie żony i kruk dobijający się do okna. Tylko że tym razem ptaszysko nie powtarza *nevermore*, lecz domaga się odczarowania (a dokładniej powrotu do postaci ludzkiej) przez gospodarza domu. Ten bowiem, Erasmus Craven, jest czarodziejem, podobnie jak ów zmieniony w kruka delikwent, niejaki Bedlo (Perer Lorre), który z kolei ucierpiał przez trzeciego kolegę po fachu, Scarabusa. A wszyscy trzej, pełni wzajemnego szacunku, tytułują się nawzajem doktorami.

Odczarowany Bedlo zatrzymuje wzrok na kolorowej fotografii zmarłej żony Cravena, Lenory (wykonanej zapewne magicznie, bo w przeciwnym razie byłby to jawny anachronizm), po czym oznajmia gospodarzowi, że widział ją w zamku Scarabusa. Ten oczywiście mu nie wierzy, ale cóż – wypadałoby to sprawdzić. Wyruszają więc powozem w odwiedzin, w towarzystwie córki Cravena i syna Bedlo, Rexforda, który niespodziewanie zjawił się na progu.





Po dotarciu do celu ujawnia się stopniowo spleciona intryga Scarabusa, Bedlo i Lenory, kontrapunktowana przez dwa prześmieszne pojedynki na czary. Cały czas bowiem chodzi o magię oraz rozbuchane ambicje... ale o tym zamilczmy.

I na koniec ciekawostka: po ukończeniu *Kruka* dekoracje do niego zostały ponownie

wykorzystane przez Rogera Corman'a w filmie *Strach* (*The Terror*, 1963). Zdjęcia trwały zaledwie cztery dni, a udział w nim wzięli ponownie Boris Karloff i Jack Nicholson. To całkiem dobry film, choć nie ma już tej lekkości co *Kruk* – zapewne dlatego, że jest śmiertelnie poważnym horrorem... ■



### **Kruk (The Raven)**, USA 1963

ocena: FilmWeb: 6,9, IMDb: 6,5

reżyseria: Roger Corman,

scenariusz: Richard Matheson

na podstawie poematu *Kruk* Edgara Allana Poe

gatunek: fantasy, horror, komedia,

czas: 1 godz. 22 min.

**Obsada:** na pierwszym planie plakatu od prawej:

Vincent Price (dr Erasmus Craven, ocena 8,6),

Peter Lorre (dr Adolphus Bedlo, 8,1),

Boris Karloff (dr Scarabus, 8,0),

poniżej: Jack Nicholson (Rexford Bedlo, 7,6)

oraz Olive Sturgess (Estelle Craven, córka Erasmusa, 6,8),

ponadto Hazel Court (Lenore Craven, żona Erasmusa, 7,1)

Wszystkie kadry z filmu *Kruk* (oryg. *The Raven*),

reż. Roger Corman, USA 1963

# FARMA NA PROWINCJI

RYS. ADAM MATEJA

SCEN. JAN PLATA-PRZECHLEWSKI

TO CICHY ZAKĄTEK, POŁOŻONY  
Z DAŁA OD SIEDZIB LUDZKICH.



MUSIELIŚMY JEDNAK, DLA PEŁNEGO  
SPOKOJU, PRZEDSIĘWZIĄĆ LICZNE  
ŚRODKI OSTROŻNOŚCI



NASZĄ PRYWATNOŚĆ PRÓBUJĄ  
BOWIEM ZAKŁÓCIĆ WŚCIBSKIE PISMANKI  
ORAZ JACYS PSEUDONAUKOWCY



A MY PRZYBYLIŚMY Z TAK DAŁEKA  
WŁAŚNIE PO TO, ŻEBY NAPAWAĆ SIĘ  
CISZĄ, LUZEM I SAMOTNOŚCIĄ!





Znakomita powieść należąca do kanonu literatury SF



Jedna z najlepszych książek w długiej karierze Moorcocka



Pierwszy tom opowiadań jednego z mistrzów złotego wieku science fiction



Powrót do legendarnego cyklu, który zrewolucjonizował fantasy



Powieść, w której mroczna atmosfera skrywa morderstwa, pytania o Boga i naturę rzeczywistości



Narkotyk przenoszący w czasie w wizjonerskich opisach geniusza powieści SF



Dom Wydawniczy REBIS Sp. z o.o.



[www.rebis.com.pl](http://www.rebis.com.pl)



[FB/REBIS](https://www.facebook.com/REBIS)