

409 • KWIECIEŃ 2025



INFORMATOR

GDĄŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI

ISSN 1505-8476



YARKOS 2025



SERCE NORDOWEGO DEMONA

Kryminały z obyczajowym tłem i dziejące się w specyficznych regionach są ostatnio bardzo modne i poczytne. Czasami pojawiają się w nich także elementy najrozmaiciej pojętej fantastyczności. Czy będą to upiorne sekty, jak w szczecińskiej serii Przemysława Kowalewskiego, czy będą to elementy parapsychologiczne, jak w wejherowskim *Aptekarzu* Iwony Bogusz. Teraz zaś pojawiła się powieść Szymona Grota o dźwięcznym tytule *Jo* – której akcja toczy się też na północy naszego regionu, w fikcyjnej miejscowości nadmorskiej gdzieś w powiecie puckim.

Mieszanka to zaiste wybuchowa: głębokie Kaszuby, makabryczne morderstwa, prowadzący sprawę policjant z Warszawy... Czegoż chcieć więcej? Powieść jednak w równym stopniu wciąga, co odpycha. Nawet nie za sprawą tych morderstw (w ostatnich dekadach czytelnicy kryminałów przywykli wszak do niejednego!), lecz za sprawą owego policjanta właśnie... Od czasów czarnego kryminału amerykańskiego główni bohaterowie mają nieźle pokręcone osobowości i życiorysy. Ta tendencja pisarska oczywiście się nasila (weźmy chociażby gliwickiego detektywa z cyklu Wojciecha Chmielarza czy śledczego ze wspomnianego cyklu Przemysława Kowalewskiego). Warszawski gliniarz bije ich jednak wszystkich na głowę! Jest przedstawiony jako tak pokręcona osobowość, że od jakiegoś momentu przestajemy mu kibicować w jego śledztwie – choć oczywiście zależy nam na tym, by winni szeregu makabrycznych zbrodni zostali złapani. Stopień obrzydzenia wzrasta, a sympatia maleje. Ów funkcjonariusz bowiem uzależniony jest właściwie od wszystkiego – i bynajmniej nie planuje nawet walczyć z tymi nałogami. Aczkolwiek dobrze się stało, że autor powieści mógł opublikować swoją wizję, bez radykalnych zmian sugerowanych przez kolejnych wydawców!

W tle pojawia się sporo elementów kaszubszczyzny. Postaci historycznych, legend, obyczajów... Trochę mnie tylko uderzyło skupienie się na przedstawicielach Kaszubów czujących się mniejszością etniczną w Polsce – ze zmarginalizowaniem tych głoszących, że „Kaszuby nie należą do Polski, Kaszuby to Polska”. Poza tym wśród miejscowych dominują raczej nazwiska niemieckie (i to zazwyczaj w oryginalnej pisowni), nie zaś nazwiska typowo kaszubskie (można było bardziej wymieszać jedno i drugie). Pozytywnie zaskoczył mnie wątek dwojga Słowińców i wzmianka o tym, jakąż powojenna „Polska Ludowa” okazała się dla nich macochą. Zresztą przed wojną, wobec rdzennej ludności Pomorza, II RP też niestety nie zachowywała się do końca *fair* (wspominaliśmy o tym z Oganem w numerze „Informatora”, który ukazał się w miesiącu 100-lecia odzyskania niepodległości...). Bardzo rozbawiło mnie zdziwienie warszawiaka (zresztą z Warszawy się niewywodzącego), dlaczego w każdej kaszubskiej miejscowości jest ulica „biblijnego” Abrahama!

Powoli kończę tę minirecenzję, gdyż musiałbym spoilerować i spalić pointę. Zdradzę tylko, iż nie jest ona stuprocentowo jednoznaczna: trochę jak *W życiu i przygodach Remusa* możemy się zastanawiać, co było wizjami bohatera, a co wydarzyło się naprawdę... Uprzedzam jednak lojalnie, że w razie czego po *Jo* sięgniecie na własną odpowiedzialność!

JPP

P.S.

Trzymając się nadal wątków literackich...

Napłynęły utwory na konkurs do Informatorowej Poczty Literackiej. Zwycięski utwór przeczytacie już w przyszłym numerze!

INFORMATOR

GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI



#409 • KWIECIEŃ 2025

UKAZUJE SIĘ OD 1987 ROKU

FANDOM

Z życia GKF-u

Tomasz „Kruszon” Stępiński

Pierwszy okrągły jubileusz

Jan Plata-Przechlewski

Henrykowe archipelagi

Adam Cetnerowski

Bez tytułu 6

Damian Filipkowski

Papieropsychohistoria

#Nie tylko barbarzyńcy – Beata Pytko

INFORMACJE

Janusz Piszczek

Zapowiedzi wydawnicze

Artur Łukasiewicz

Filmowisko

Niusy

LITERATURA

Andrzej Prószyński

Instalacja

Yorick

Jajo

PUBLICYSTYKA

Adam Cetnerowski

Powrót Top 10 – sezon 5, odcinek 4

Magdalena Świerczek-Gryboś

Seria gier zamiast lektur szkolnych...

Grzegorz Szczepaniak

Okruchy Ogana. Korespondencja 160

Leszek Błaszkwicz

Apokalipsa w czarnych rękawiczkach

Michał Bleja

Złoto, które się kurzy

Artur Łukasiewicz

Wielowarstwowy album i komi-netflixowa adaptacja

Tomasz Magulski

Znowu można marzyć

Koreańska masakra i różowe kaloszki

Andrzej Prószyński

Półka z DVD

KOMIKS

Adam Mateja, Jan Plata-Przechlewski

Lowca mandatów

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-PRZECHELEWSKI

GRZEGORZ SZCZEPANIAK

MARCIN SZKLARSKI

JAROSŁAW S. KOSIOREK (YARKOS)

ARTUR ŁUKASIEWICZ

MICHAŁ BLEJA

STAŁA WSPÓŁPRACA:

16 ADAM CETNEROWSKI

JANUSZ PISZCZEK

19 ANDRZEJ PRÓSZYŃSKI

TOMASZ MAGULSKI

42 ALEKSANDRA MAŁAJ

ADAM MATEJA

45 DAMIAN FILIPKOWSKI

ALEKSANDRA MARKOWSKA

53 MAGDALENA ŚWIERCZEK-GRYBOŚ

(NAZ)

E-MAIL:

INFORMATOR@GKF.ORG.PL

OKŁADKA:

62 JAROSŁAW S. KOSIOREK (YARKOS)

DRUK:

PRINT GROUP SP. Z O.O.

HTTP://PRINTGROUP.PL

67

PROTOKÓŁ Z POSIEDZENIA ZARZĄDU GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI

4 KWIETNIA 2025 R.

I. Sprawy personalne

1. Nowi członkowie:
 - Wiktor Antoniuk
 - Adam Banaś
 - Karolina Barzowska
 - Bartosz Choiński
 - Dawid Gostkowski
 - Małgorzata Kantelecka
 - Wiktor Wieczorek
2. Cofnięcie skreślenia
 - Matt Sellwood

II. Sprawy organizacyjne

1. Zarząd podjął decyzję o przedłużeniu dostępu do siedziby klucznikom (z opłaconymi składkami i ukończonym szkoleniem na klucznika) do 31.03.2026 r.
2. Zarząd podjął decyzję o nadaniu dostępu do konta bankowego wyznaczonym osobom (D. Maj, D. Filipkowski, M. Ginter, M. Szklarski).
3. Zarząd ustalił termin imprezy integracyjnej na dzień 28 czerwca 2025 r.
4. Zarząd przyjął propozycję Macieja Dawidowicza dotyczącą wyznaczenia zastępcy szefa Działu Bibliotecznego w osobie Jakuba Olfiera oraz wyznaczeniu osób tzw. „wypożyczających”: Damian Filipkowski, Hubert Kozij, Robert Kamiński, Adam Ziółkowski, Joanna Szwankowska-Rozenfeld.
5. Zarząd przyjął propozycję zorganizowania przez Olę Markowską warsztatów tapicerskich w dniu 27.04.2025r. w siedzibie klubu.
6. Zarząd przeprowadził dyskusję i rozdzielił bieżące zadania do wykonania:
 - zmiany w KRS,
 - sprawozdanie GUS,
 - edycja strony, social media, newsletter,
 - coroczny wyjazd do Sudomia,
 - zdjęcia klubu,
 - szkolenie z OPP,
 - regulaminy klubowe

Na tym posiedzenie zakończono.

FANTASTYCZNE PODZIĘKOWANIA ORAZ FANTASTYCZNE DZIAŁANIA

Drogim (i często wieloletnim) Donatorom, którzy przeznaczyli na działalność Gdańskiego Klubu Fantastyki 1,5% ze swoich podatków – serdecznie dziękujemy!

Co zaś do konkretnych przykładów owej działalności – wieloletnich, nowych i potencjalnych członków zapraszamy na giekaefowski Discord i Facebook...

OLA MARKOWSKA FANTASTYCZNA TAPICERKA

Nie samą fantastyką człowiek żyje – po warsztatach kaletniczych, prowadzonych przez Janka, przyszła kolej na warsztaty z podstaw tapicerskich (prowadzone przez Waszą byłą prezes).

Wniedzielne południe, 27 kwietnia, dziesiątka śmiałków zdecydowała się podjąć wyzwanie i przystąpiła to wykonania swoich taboretów. Drewniane stołki zostały poddane wnikliwemu szlifowaniu, a następnie malowaniu, woskowaniu lub lakierowaniu. Nie lada problemem był zarówno wybór właściwej tkaniny, jak i dobranie koloru nóżek. Kolejnym krokiem było przyklejanie pianki na siedzisko, a następnie poszły w ruch takery, za pomocą których uczestnicy musieli zamocować owatę i tkaninę. Na tym etapie, zresztą najtrudniejszym, było chyba najwięcej frustracji. Ale efekty wynagrodziły uczestnikom wszelkie trudy: prace wyszły pięknie! Każdy mógł zabrać ze sobą do domu wykonany przez siebie mebel.

Mam nadzieję, że pomysłów na warsztaty będzie więcej, bo widać, że taka aktywność cieszy się popularnością. Chodzą słuchy, że na kolejnych będziemy szydełkować. Czekam z niecierpliwością! ■



phot. Ola Markowska



TOMASZ „KRUSZON” STĘPIŃSKI PIERWSZY OKRĄGŁY JUBILEUSZ

W 2025 roku Klub Miłośników Fantastyki „Sagitta” skończył dziesięć lat. Mógłbym zanudzić was naszą historią, ale mamy ją dobrze opisaną na blogu kmfsagitta.pl i w publikacji Fandom nad Wartą oraz nagraniem na podkaszcie Stacji Sagitta. Mógłbym również tutaj pisać o tym, co robimy i co zrobiliśmy, jednak lepiej to samemu odkrywać. Postanowiłem, dzięki uprzejmości PiPiDżeja, napisać tekst freestyle'owy.

Cała sprawa z naszym klubem wzięła się od postaci Yennefer, więc owszem, polski AS musi się pojawić i jest ważną postacią, ponieważ jestem jego fanem. Nigdy go osobiście nie poznałem. Postać Yennefer, dzięki której powstał klub, ma swój realny pierwowzór i przybrał postać pewnej Agnieszki, z którą nigdy nie zamieniłem słowa. Taki to los twórców: gonią za ideałami, które nie istnieją i śnią o snach, które nigdy się nie spełnią.

Agnieszkę spotkałem na drugim roku studiów. Może „spotkałem” to za duże słowo; po prostu ją widywałem. Miała ten look postaci z prozy Sapkowskiego. Sapkowski ze swoją twórczością, tak samo jak Tolkien (*Władca Pierścieni*, *Hobbit*), filmy Petera Jacksona, *Star Trek* i świat *Forgotten Realms*, które fascynowały mnie w prowincjonalnym miasteczku, będącym kiedyś miastem wojewódzkim,

towarzyszyły mi przez okres młodości i na studiach. Nigdy nic nie wiedziałem o fandomie, zresztą o konwentach też nie.

Moje życie studenckie skupiało się wokół gier MMORPG, głównie Wowa, i studenckich rozmów na różne tematy. Będąc w Łodzi – nigdy nie wpadłem na MFKiG czy na inne wydarzenia. Wiele lat później postać Agnieszki była impulsem do powstania naszego klubu.

Cała fascynacja Sagittą, fandomem czy fantastyką wzięła się z niewiedzy. Kiedy zaczęliśmy działać – Paweł zazwyczaj przygotowywał ściągę, z których się dowidywałem, że jest znacznie więcej, niż wcześniej sądziłem, dotknąłem wierzchołka góry lodowej, i teraz poznaję cały majestat fantastyki. Z czasem nasze horyzonty mocno się rozszerzyły, jesteśmy teraz bardziej klubem popkulturowym i staramy się rozmawiać na różne tematy. Z czasem odkryłem też coś, czego nigdy bym się nie spodziewał: olbrzymią wiedzę skrywającą się za fantastyką, popkulturą i książkami.



Publikacje, które powstały, czy almanachy, które zacząłem tworzyć, biorą się z niewiedzy i chęci poznania dorobku ludzi, bogactwa fantastyki, jakie jest dostępne na rynku. Dzisiaj, w czasach wojny na Ukrainie, wojny o nowy globalny porządek, nowych form, jak zaawansowane algorytmy – trochę odeszliśmy od idei *open source*. Będąc wychowaniem „zatoaki”, starego algorytmu, wujka Google, który prawdę ci powie i innej Wikipedii (innej niż ta, która jest dzisiaj) oraz już będąc dorosłym człowiekiem (który ciągle jest dzieckiem) – ten *open source* coraz bardziej mam w głowie. Mieliliśmy z tą ideą sporo problemów, czasem ludzie lubią sobie coś przygarnąć, by powiedzieć, że to ich, a czasem lubią poprzekadzać. Bo... tak – i mogą.

Dzięki *open source* i wymianie informacji, wiedzy, idei możemy się jednak czegoś więcej dowiedzieć, poszerzyć horyzonty czy po prostu dobrze się bawić. Staram się, aby KMF był miejscem wymiany informacji i poszerzaniem horyzontów. Idea, jaka nam towarzyszy, wzięła się z młodzieńczych fascynacji, jakie czerpałem hektolitrami z TVP, Polsatu czy Internetu. Chciałbym, żeby KMF takim miejscem pozostał. 12 marca 2025 roku skończyliśmy dziesięć lat; nie było hucznego przyjęcia (postaramy się je zrobić w wakacje, kiedy będzie ciepło). Jeśli któryś z czytających hobbitów, czarodziejów, wiedźminek czy szaraków byłby w pobliżu Hobbitonu, zapraszam – będzie tort i może Gandalf z fajerwerkami też wpadnie ■



Wszystkie fot. Tomasz Stępiński

JAN PLATA-PRZECHEWSKI HENRYKOWE ARCHIPELAŻKI

Niedawno na tych łamach relacjonowałem wernisaż wystawy Tomasa Meringa w Kamienicy Sztuki. Tak się zresztą składa, że Tomek współpracował (i w jakimś stopniu nadal współpracuje) z wydawnictwami GKF-u. Natomiast z nim i z Bartkiem Glazą uczestniczyliśmy niegdyś (jeszcze w starym gmachu WCK) w zbiorczej wystawie „Wejherowo na komiksowo” oraz realizowaliśmy wspólnie turystyczny komiks Dzień pod Trójmiastem / Tajemnice Wejherowa (na zamówienie UM).

B było to jednak naprawdę wiele lat temu. Obecnie z całego grona wejherowskich komiksiarzy Bartek „Henryk” Glaza jest chyba twórcą najbardziej znanym i utytułowanym. Autor nagrodzonego komiksu *Tylko spokojnie*, dwukrotny laureat tytułu Rysownika Roku na festiwalu komiksów niezależnych we Wrocławiu i dwukrotny zdobywca Grand Prix na Międzynarodowym Festiwalu Komiksu i Gier w Łodzi, stały współpracownik ogólnopolskiego miesięcznika „Pismo”. Zaś wystawa, której wernisaż odbył się 15 kwietnia, trafiła do wejherowskiej Kamienicy Sztuki

prosto z warszawskiego Muzeum Karykatury.

Wernisaż otworzyła dyrektorka Wejherowskiego Centrum Kultury – Jolanta Rożyńska; obecni byli też wicedyrektor WCK – Waldemar Czaja oraz zawiadujący Kamienicą Sztuki Mariusz Wirski, a także liczne grono przyjaciół i znajomych „Henryka”. Na wystawie znalazły się plansze komiksowe oraz rysunki satyryczne i okładki. Wszystkie te prace łączy: nowoczesna i swobodna, a zarazem przyjemna dla oka kreska oraz zaskakujące i dowcipne spojrzenie satyryka ■



ADAM CETNEROWSKI
BEZ TYTUŁU (6)
 PO DRUGIEJ STRONIE LUSTRA

Dzisiaj będzie o mnie. A dokładniej o tym, po co pchałem się do Zarządu. Nawet jeśli na niewybieralne stanowisko.

Pisząc ten felieton, miałem poczucie *deja vu* i zjrzałem do poprzedniego numeru. Rzeczywiście, pokryłem dużo moich zmartwień w poprzednim odcinku, więc nie będę się powtarzał. Zamiast tego napiszę, co chcę osiągnąć.

*
**

Przez Nordcon i KON_gres (oraz inne znajomości) jestem dosyć rozpoznawany w Fandomie (jak na członka GKF-u). Pomaga też blisko 30 lat działalności fanowskiej (sam jestem zaskoczony tą liczbą). Pomyślałem więc, że – zamiast być pośrednikiem do Zarządu – mogę być pośrednikiem w Zarządzie.

Teraz uchylę rąbka tajemnicy, która może przestać być tajemnicą, gdy już ukaże się ten felieton (magia cykli wydawniczych), ale w ramach Zarządu chcemy wyznaczyć Koordynatora Współpracy – i wiercie mi: nie chcę się pchać na to stanowisko. Ale możliwość wspierania współpracy, zarówno tej lokalnej (inne trójmiejskie konwenty, ale też grupy pasjonatów), jak też ogólnopolskiej (choćby wymarzony przez mnie KON_gres w 3mieście) – na pewno leży w kręgu moich zainteresowań.

*
**

Powiązana z tym inicjatywa, ale skierowana też mocno do członków, to zwiększenie liczby planowanych wydarzeń w klubie. To będzie rola Koordynatora Wydarzeń (znowu – ja już Koordynuję Nordcon), ale można wesprzeć pomysłem, punktem programu czy wysłuchaniem. I tu pierwsza rzecz – z której relacja załapie się na ten lub następny numer (panie redaktorze, poratuj!) – to minikonwent Majkon (im. Dominiki), czyli kilka dni majówki spędzone wspólnie przy granii i innych punktach programu. Raczej na spontanie, ale zobaczymy *a posteriori*.

*
**

Ostatni aspekt to moja zawodowa pasja – czyli zarządzanie projektami. Pomagam przenieść dobre praktyki do codzienności Zarządu. I, mam nadzieję, że nowa jakość pozwoli osiągnąć więcej przy mniejszej utracie energii.

*
**

Miałem jeszcze napisać o Next Generation, ale to będzie pewnie tytuł następnego odcinka. Na koniec podziękowania dla minionego Zarządu, który spełnił pewnie największe marzenie większości klubowiczów. A teraz czas budować na plecach gigantów. (Ale nie lodowych, bo zimno) ■



Kwietniowe spotkanie DKK, fot. Grzegorz Szczepaniak

DAMIAN FILIPKOWSKI

PAPIEROPSYCHOHISTORIA

Nasze walne zebranie odbyło się 23 marca – dwa dni przed rocznicą upadku Saurona i zakończenia wojny o Pierścień. Nieprzypadkowo w swoim wystąpieniu nawiązałem do tej ikonicznej postaci. Choć motywy jego działania pozostają kontrowersyjne, a część z was zapewne nie darzy go sympatią, warto dostrzec jego przywódcze zdolności i subtelne metody działania. Władca Pierścieni patrzył znad Barad-dûr swoim wszechwiedzącym okiem i pozwalał wydarzeniom toczyć się swoim biegiem. Oczywiście od czasu do czasu wysyłał hordy orków, zastępy Nazgûli, inspirował zdrady lub oszukiwał – ale w moim przekonaniu taka właśnie powinna być rola dobrego zarządu: wspierać członków organizacji. Mam nadzieję, że „Okiem Saurona” stanie się stałą rubryką w naszym „Informatorze” – przestrzeni, w której będę mógł się dzielić z Wami moim spojrzeniem na to, co się dzieje w klubie.

W marcowym numerze „Informatora”, jeszcze przed walnym zebraniem, Ceti zadał bardzo ważne pytanie: *Quo vadis, GKF?* W tamtym czasie intensywnie zastanawiałem się, w jakim kierunku powinien rozwijać się nasz klub, jakie wyzwania przed nim stoją i czego tak naprawdę potrzebują jego członkowie. Rozmawialiśmy też o tym nieraz, w gronie poprzedniego Zarządu. Felieton Cetiego przeczytałem już po walnym i naturalnie poczułem się wywołany do tablicy. Nie tylko przez niego, ale przez wszystkich, którzy oddali na mnie swój głos.

Adam w swoim artykule odważnie przyznał, że w dużej mierze został ukształtowany przez Papiera. Jak wielu z was zapewne wie – ja nie miałem okazji poznać Krzysztofa Papierkowskiego. Bardzo tego żałuję, ale taka jest rzeczywistość. Znam go jedynie z waszych opowieści, wspomnień i artykułów publikowanych w dawnych „Informatorach”. Choć dla wielu z was nadal pozostaje kimś bliskim, dla mnie jest niemal postacią mityczną – legendą, patronem, którego duch zawsze będzie czuwał nad Gdańskim Klubem Fantastyki. Myśląc o nim, często przychodzi mi do głowy postać Hariego Seldona z klasycznej powieści Asimova. Ten genialny naukowiec, chcąc uchronić ludzkość przed nadciągającym chaosem, tworzy tytułową Fundację. Choć sam nie kieruje nią długo, pozostaje obecny poprzez swoje projekcje i przewidywania, kierując jej działaniami niczym duchowy przewodnik.

Jeśli więc Papier jest naszym Seldonem, to GKF jest jego Fundacją. Podobnie jak Terminus znajdował się na rubieżach znanego świata, tak i nasz klub od pewnego czasu orbituje nieco poza głównym nurtem fandomu. Ceti porównał to do sfery Dysona – i trudno się nie zgodzić z trafnością tej metafory. Myśląc o przyszłości, musimy odpowiedzieć sobie na pytanie: *Czy taki stan rzeczy nam odpowiada? Czy integracja z innymi organizacjami o podobnym profilu nie powinna być dla nas naturalna?*

Uważam, że zamykając się na takie możliwości, zamykamy się jednocześnie na rozwój. Ale to nie powinno wynikać wyłącznie z inicjatywy Zarządu. Naszą rolą jest wspieranie i umożliwianie realizacji inicjatyw wychodzących od członków. Wiem, że wiele już się w tej materii zmienia: wspomniane przez Cetiego wyjazdy na KON_gres czy inne konwenty to małe kroki, ale w mojej opinii – kroki w dobrym kierunku. *Czy tego chcemy, czy nie, GKF jest częścią fandomu i uważam, że możemy zyskać tylko na bliższej integracji.*

O ile ZSFP i bywalcy Nordconu wiedzą, kim jesteśmy, o tyle mam wrażenie, że w samym Trójmieście Gdański Klub Fantastyki nie cieszy się zbyt dużą rozpoznawalnością. Od jakiegoś czasu pojawiajemy się na GDArenie czy Remconie, ale większość spotkanych tam osób słyszy o nas po raz pierwszy. To dla mnie zaskakujące, biorąc pod uwagę długą i bogatą historię klubu. Myślę, że to rezultat „przetrawnikowej formy”, w której przez pewien czas funkcjonowaliśmy – o czym zresztą pisał Ceti. Na lokalnym podwórku dzieje się wiele i wydawałoby się, że nasza obecność powinna być czymś naturalnym – a jednak tak nie jest.

Przepraszam za korporacyjny język, ale GKF nie jest dziś rozpoznawalną „marką” w Trójmieście. Wciąż większość osób trafia do nas z polecenia lub przez przypadek. To jest jedno z wyzwań, przed którymi staje nowy Zarząd i – przyznam szczerze – że w chwili obecnej nie mam za bardzo pomysłu, w jaki sposób możemy to zmienić. Wracając do metaforycznej sfery Dysona: skoro mamy już swoje miejsce na mapie Trójmiasta, czas uwolnić drzemiącą w nas energię. I to się już dzieje – liczba i różnorodność wydarzeń odbywających się w naszej nowej siedzibie przerasta moje najśmielsze oczekiwania.

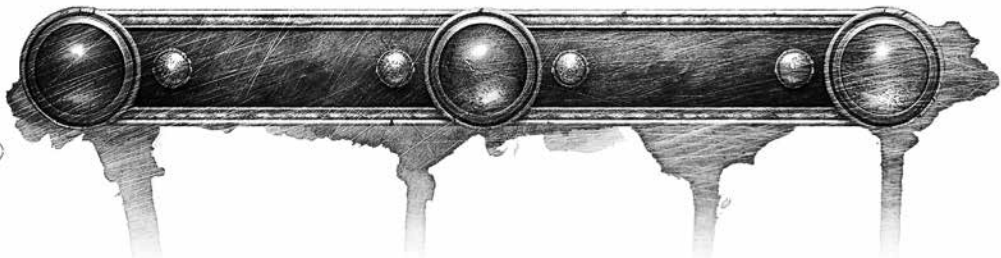
Wcześniej narzekaliśmy na „dziurę pokoleniową”; ale dziś, dzięki doniesieniom o prężnie działającej Eskadrze Next-Generation, która sama się organizuje, spotyka i działa coraz aktywniej, możemy z nadzieją patrzeć w przyszłość. Mamy też nowy oddział orków Mahjong-hai, którzy nie tylko rozwijają swoją pasję, ale też angażują się w życie klubu, organizując warsztaty czy uczestnicząc w środowowych spotkaniach. Może więc budowanie naszej rozpoznawalności już się zaczęło i będzie raczej ewolucją, a nie rewolucją? Może samo posiadanie siedziby sprawi, że pojawimy się nie tylko jako pinezka na Google Maps, ale również w świadomości mieszkańców Trójmiasta, szczególnie tych zainteresowanych fantastyką.

Jedynce, czego mi brakuje w nowej siedzibie, to obecność First-Generation. Wiem, że „niektórych drzew się nie przesadza” i że czasem lepiej kroczyć znanymi, wydeptanymi ścieżkami – ale wasza nieobecność jest zauważalna. To od was dowiedziałem się, kim był Papier i jak wyglądały początki klubu. Potraktujcie to nie tylko jako zaproszenie, ale przede wszystkim jako wyraz troski. Jeśli jest coś, co nowy Zarząd mógłby dla was zrobić – jesteśmy tu także dla was.

Na koniec chciałbym przypomnieć, że Hari Seldon pojawiał się zawsze w momentach kryzysu / punktach zwrotnych, w których los Fundacji mógł pójść w różnych kierunkach. Nie uważam, że GKF znajduje się w kryzysie. Wręcz przeciwnie: dzięki nowej siedzibie i energii, którą wyzwoliło posiadanie własnego miejsca, jesteśmy dziś w ciekawym punkcie, z którego możemy podążać w wiele stron. My, jako Zarząd, mamy kilka pomysłów – ale, jak zawsze, jesteśmy otwarci na Wasze.

Odpowiadając więc na pytanie Cetiego: *Quo vadis, GKF?* – odpowiem przewrotnie: **A dokąd chcielibyście pójść? ■**

Prezes Gdańskiego Klubu Fantastyki



#NIE TYLKO BARBARZYŃCY – BEATA PYTKO



Beata Pytko

Czym mogłabyś coś powiedzieć o sobie jakiegś kilka słów?

Od niedawna jestem komiksiarą. Wcześniej zajmowałam się architekturą, a mój pierwszy komiks, *Mord na dzielni*, który porusza temat gentryfikacji, był mocno inspirowany moją zawodową ścieżką. Zainteresowanie moją twórczością dodaje mi motywacji, więc zasiadam do pracy nad nowym albumem *science-fiction*. Cieszę się, że wracam do swojej młodzieńczej fascynacji fantastyką i do korzeni – tego, co mnie interesowało w dzieciństwie!

Co było dla Ciebie inspiracją w drodze do tworzenia komiksów? Zainteresowanie fantastyką, a może architekturą?

Fakt, że zostałam twórczynią komiksów, to był naprawdę szalony pomysł! Teraz staram się nadrobić zaległości i poznaję klasyków, a także śledzę nowości w świecie komiksu. Zainteresowanie fantastyką mam od dziecka, a mój tata, który jest moją największą inspiracją, zaraził mnie pasją do czytania. Wspólnie odkrywaliśmy książki, w tym dzieła Wnuka-Lipińskiego, Lema i Zajdla. Razem kupowaliśmy książki i wymienialiśmy się nimi. Przeczytaliśmy wszystko – od *Diuny* po *Hyperiona*, oraz różne sagi – generalnie to, co tylko wpadło nam w ręce. Szczególnie ważnym autorem dla mnie jest Kurt Vonnegut z jego niepowtarzalnym stylem.

Jak zaczęła się Twoja przygoda z komiksem?

Czuję, jakby początek tej przygody miał miejsce wczoraj. Dzisiaj ona dopiero się rozkręca. Po wydaniu *Mordu na dzielni* zaangażowałam się w różne ziny.

Udziałasz się w organizacjach?

Raczej jestem osobą, która lubi spędzać czas w pojedynkę. Wyjątkiem są Komiksowe Dysputy w Lengrenówce, gdzie co miesiąc rozmawiamy na temat wybranego komiksu lub twórczyni. Bardzo cenię te spotkania, uważam je za bezpieczną przestrzeń do dyskusji. Poza tym w świecie komiksów bycie samotniczką nie zawsze jest możliwe. Na festiwalach spotykasz wielu ludzi, a każdy z nich coś tworzy. Staram się angażować w antologie i różne inicjatywy oddolne. To działania, które nie przynoszą korzyści majątkowych, ale bardzo rozwijają mnie

twórczo. Warto się zaangażować, aby zachęcać więcej osób do wydawania i odkrywania świata komiksów. To naprawdę przystępna forma sztuki! Chciałabym, żeby jak najwięcej osób zaczęło tworzyć komiksy i czytać je, a także by zaczęli swoją przygodę z komiksem od zinów.

Każdy znajdzie coś dla siebie.

Tak.

Co uważasz za swoje największe osiągnięcie?

Rzucenie architektury.

Dlaczego?

Moje największe osiągnięcie to porzucenie trzydziestoletniego marzenia w momencie, gdy uświadamiasz sobie, że twoje życie, które miało prowadzić do czegoś wyjątkowego, tak naprawdę zmierza donikąd. To mój największy sukces – po przemyśleniu wszystkich „za i przeciw” zdecydowałam się odrzucić poniesione koszty i rozpocząć nowe życie oraz karierę.

Co Ci sprawia największą radość?

Największą radość sprawia mi wymyślenie różnych szalonych rzeczy i dzielenie się nimi z innymi. To po prostu niesamowita frajda! Praca twórcza nad komiksem, tworzenie scen i odkrywanie głębszych wątków, które kryją się za kolejnymi warstwami opowieści, oraz rozmowy o tym – to naprawdę najlepsza część. Czuję wtedy taki zastrzyk energii, który jest nieporównywalny z niczym innym.

Czy, zanim zdecydowałaś się na zerwanie z architekturą i wejście w świat komiksu, miałaś okazję przyglądać się fandomowi z boku?

Nie. Po prostu jednego dnia postanowiłam stworzyć komiks. Mój mąż ma kilka albumów, więc zaczęłam je studiować i pomyślałam,

że pewnie istnieją jakieś zasady dotyczące ich tworzenia. Na przykład w architekturze mamy prawo budowlane z precyzyjnymi wytycznymi, które często się zmieniają i są uzależnione od przepisów. Kiedy przeglądałam komiksy – zauważyłam, że nie ma tam takich sztywnych reguł, co było dla mnie inspirujące. Nie czułam presji, by znać wszystkie możliwe tytuły przed rozpoczęciem pracy nad swoim dziełem. Rysując *Mord na dzielni*, zaczęłam interesować się tematem coraz bardziej i kupowałam mnóstwo komiksów, choć moje tempo czytania bardzo odstaje od tempa nabywania. Zafascynowały mnie niezależne komiksy oraz różnorodne obyczajówki, a także tytuły od Timofa czy Kultury Gniewu. Kiedyś myślałam, że komiksy to tylko Marvel czy *Hellboy*, a teraz odkrywam, że są love story o miłości lesbijskiej czy fantastyczne opowieści *science fiction*!

W przypadku indyków naprawdę można się zdziwić, jak wiele wątków da się poruszyć. I nie ma tam takiego prostego podziału na superbohaterów i ich walkę ze złem, jak się często uważa. Tutaj, powiem Ci, czego byś nie wymyśliła, na pewno znajdziesz coś interesującego!

Tak. Chociaż teraz, myśląc o tym, gdybym chciała stworzyć komiks o superbohaterach, wydaje mi się, że zebrałabym kilka zasad, których warto by się trzymać. A w komiksie niezależnym? Tam naprawdę nie ma ograniczeń i można tworzyć wszystko!

Jak widzisz rolę kobiet w tym fandomie teraz?

Myślałam, że komiksy to takie dziaderskie hobby. Ale nie! Kiedy tu weszłam, zobaczyłam, że współczesne komiksy są tworzone przez kobiety, które przynoszą mnóstwo świeżych pomysłów. One po prostu zmieniają zasady gry! Kiedyś miałam wrażenie, że komiksy były bardziej schematyczne i ograniczone do kilku gatunków. Teraz

widzę, jak wiele wniosły kobiety do tej dziedziny. No cóż, jak to zwykle bywa – kiedy kobiety się angażują, robią fantastyczną robotę!

Czy zgodziłabyś się z moim stwierdzeniem, że przy zinach to, powiedzmy, w jakichś 80% jednak kobiety występują jako twórcy?

W ilu procentach?

70–80 to są kobiety. Też zauważyłaś coś takiego?

Kurczę, nie wiem; nie jestem w stanie określić procentowego udziału.

Nie chodzi mi o dokładny procent, ale mam wrażenie, że zdecydowana większość zinów to kobiety, przynajmniej w ostatnim czasie.

Na mojej półce też to z pewnością znajdziesz. Kobiety mają w sobie wyjątkową motywację; więc kiedy już się za coś biorą – to naprawdę to robią, i dlatego ich praca jest dostrzegalna. Na przykład Anny Krztoń czy Falauxe.

Zatem przejdźmy do kolejnego pytania: jaki jest twój ulubiony konwent? Może to Comic Con, jakiś inny festiwal komiksowy lub filmowy? Chętnie usłyszę, dlaczego akurat ten event jest dla Ciebie szczególnie!

Zdecydowanie te Złote Kurczaki, na które trafiłam ostatnio po raz pierwszy, były niesamowite! Festiwal był naprawdę wspaniały. Nie mam zbyt wielu porównań, bo byłam tylko na kilku takich wydarzeniach, ale wszystko – organizacja, lokalizacja i cała atmosfera – było po prostu świetne. Nie ma się do czego przycześcić!

OK. A jakie kobiety, albo które kobiety, są dla Ciebie inspiracją w życiu codziennym?

Mama i babcia. Moja babcia jest inspiracją dla postaci z komiksu *Mord na dzielni*, pani Wall, a dialogi również są wzorowane na naszych rozmowach. Mama i babcia zawsze były dla mnie wzorem do naśladowania. Mama przekazała mi swoją pracowitość i pogodę ducha. To jest naprawdę bezcenne; i myślę, że zawsze, gdy będę musiała wybierać kobiety, one będą mi najbliższe. Niezależnie od tego, jak znane i imponujące nazwisko bym teraz wymyśliła – zawsze wybiorę mamę i babcie.

Jak ocenisz mangę i czy komiks europejski ma z nią szansę?

Mam nadzieję, że młodzi będą zainteresowani całym komiksem i unikniemy sztucznego podziału. Wydaje mi się, że z każdym nowym etapem w życiu zaczynamy poszukiwać rzeczy, które nas rozwijają. Osoby czytające tylko mangę też w pewnym momencie będą chciały sięgnąć po jakąś odmianę.

Czy nowym twórcom trudno zaistnieć na rynku?

Cóż, wyobraź sobie, bierzesz swój komiks, idziesz na festiwal i pokazujesz go wydawcy, mówiąc: „Chcę wydać ten komiks”. I to się dzieje! Wydaje mi się, że naprawdę nie jest trudno zacząć jako nowy twórca, ale już trudniej jest utrzymać się w tej roli. Zdarza się, że ciężko jest żyć z tego zawodu, zwłaszcza gdy ktoś tworzy w wolnym czasie obok studiów czy pracy. Często pierwszy komiks nie wystarcza, by pociągnąć osobę dalej. Można łatwo wejść w świat komiksów; ale utrzymanie motywacji i zaangażowania przez dłuższy czas może być wyzwaniem.

A co ze wsparciem społeczności dla nowych twórców?

Gdy masz kogoś, z kim możesz dzielić się pomysłami czy pytaniami – to zawsze pomaga! Rozmowy o kreatywnych procesach są bardzo

wartościowe. Jestem zdumiona tym, jak otwarte i przyjazne jest środowisko komiksowe. Czuję wsparcie oraz ogromną chęć współpracy. Udało mi się rozpocząć współpracę z Kulturą Gniewu – dziękuję zespołowi za pomoc! Bardzo cieszę się też z możliwości zorganizowania wystawy i premiery w Lengrenówce, kreatywnej pracowni Muzeum Karykatury. To zupełnie inna atmosfera niż ta w architekturze!

A co myślisz o polskim komiksie niezależnym? Jak go oceniasz?

Ostatnio byłam na festiwalu w Angoulême i dało mi to zewnętrzną perspektywę. Mówimy o niezależnych wydawnictwach, jak *Kultura Gniewu* czy *Timof*.

Dla mnie te wydawnictwa są ważne, choć może to niekoniecznie indyk.

Dla mnie polski rynek ma wiele do nadrobienia w porównaniu do innych rynków europejskich. Chciałabym widzieć więcej różnorodności i jakości w naszych publikacjach. W Angoulême na każdym kroku masz „wow!” – tamte komiksy są naprawdę imponujące! Nasz rynek nie osiągnął jeszcze tego poziomu nasycenia. W Polsce brakuje codziennego podejścia do komiksu. Tak jak oglądanie seriali czy czytanie książek, tak też czytanie komiksów powinno być integralną częścią kultury. A jeśli chodzi o edukację – myślę, że powinniśmy mieć więcej komiksów w szkołach jako lektury obowiązkowe! Przykład *Kajka i Koszka* to tylko kropla w morzu.

Może warto pokazać młodzieży sztukę tworzenia komiksów na zajęciach plastycznych?

Tak, świetny pomysł! Komiksy mogą być świetnym narzędziem ekspresji artystycznej! Powinny być traktowane na równi z innymi formami sztuki. Niestety, nawet księgarnie nie oferują dużego wyboru komiksów – często są one ukryte gdzieś

na uboczu półek. Mniejsze wydawnictwa mają jeszcze trudniej dotrzeć do szerszej publiczności, ich oferty często pozostają niedostrzegane.

Dziękujemy za wywiad!



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

Rozmowy przeprowadzają:

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

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



ADAM „CETI” CETNEROWSKI

POWRÓT TOP 10 – SEZON 5, ODC. 4

ENDEAVOR: DEEP SEA

Autor: Carl de Visser, Jarratt Gray

Rok wydania: 2024

Liczba graczy: 1–4

Czas gry: 60–120 minut

Ranking BGG*: 336

#5 gra wszech czasów wg *Cetiego* – *Clank! In! Space!* („Informator”#353)

#6 gra wszech czasów wg *Cetiego* – *Xia: Legends of a Drift System* („Informator”#355)

#7 gra wszech czasów wg *Cetiego* – *Endeavor: Deep Sea*

Dawno temu (kilkanaście lat, czyli wieczność w świecie gier planszowych) ukazała się gra *Endeavor* oraz jej druga edycja* *Endeavor: Age of Sail*. Gry były dobrze oceniane, ale nie odbiły się szerokim echem. Miały też dwie potencjalne wady.

Pierwszą z nich było niejasne powiązanie mechanizmów* gry z jej metaforą – nominalnie odkrywaliśmy nowe obszary geograficzne (z punktu widzenia Europejczyków) oraz zdobywaliśmy tam wpływy (czytaj: kolonizowaliśmy), ale odbywało się to przez kładzenie znaczników swojego państwa na pokawałkowanej planszy. Drugi problem został już ujęty niejako przy okazji – czyli tematyka gry. Kolonializm, bardzo popularny na przełomie lat 90. i 2000. jako temat gier planszowych, został słusznie uznany za niesmaczny. Grom z tej serii nie pomogło istotne znaczenie niewolnicztwa jako sposobu na zwycięstwo.

Tak więc dochodzimy do trzeciej gry z tej serii – a jednocześnie tematu dzisiejszej

recenzji. Gra została przeniesiona do współczesności, a gracze nie zarządzają już pazyrnymi na władzę i bogactwo państwami, lecz organizacjami eksplorującymi głębiny oceanu i podejmują działania mające chronić zagrożone gatunki i obszary.

Można powiedzieć, że był to ryzykowny eksperyment. Reimplementacja* gry może łatwo się nie udać. Najlepsze gry – to są te, gdzie solidne mechanizmy współgrają z ciekawą tematyką i wpasowują się w jej metaforę. Co znaczy, że znalezienie analogicznej metafory i tematyki jest trudne. A jeżeli oryginalna gra działa tylko na sile mechanizmów, a tematyka jest ósmorzędna, to nowa implementacja jest raczej ciekawostką (patrz np. dziesiątki klonów Monopoly czy szachów).

Tu jednak zadziałała magiczna siła i ta gra jest lepsza niż jej starsze siostry, gdyż naprawia ona wymienione powyżej błędy. Ale o tym później.

Nasza organizacja pisana jest czterema cechami, które określają, jakich ludzi możemy rekrutować do siebie, ile mamy zasobów, jak dobrze załoga współpracuje ze sobą oraz poziom technologiczny (dyktujący zasięg i liczbę naszych podwodnych łodzi badawczych).

Siłą sprawnej organizacji są jej członkowie – i nie inaczej jest w tej grze. Co turę dobieramy nowego członka załogi, który wzmocni naszą ekipę, i podejmiemy różne akcje, które prze-kujemy na realizację celów danego scenariusza*, a tym samym zbliżymy się do wygranej. Tak więc z każdą kolejną turą mamy więcej

załogi, więcej zasobów, więcej możliwości. Co tworzy ciekawą dynamikę, gdyż pierwsza runda gry trwa z reguły kilka minut, a ostatnia potrafi kilkadziesiąt.

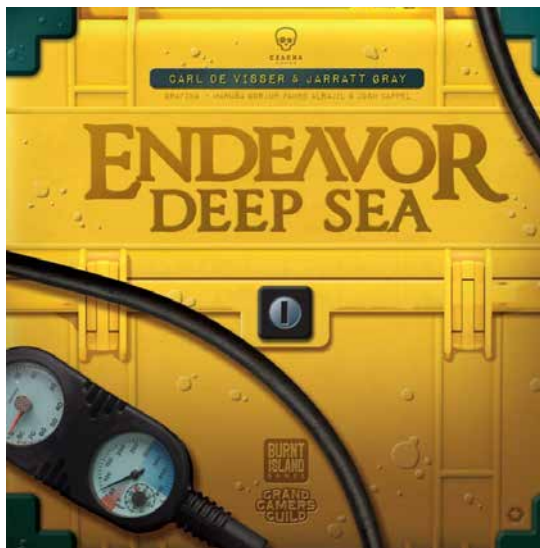
Gdy już wszyscy zakończyli rekrutację (i niezbędne działania administracyjne) – następuje faza akcji, podczas której po kolei wykonujemy jedną akcję (najczęściej aktywując jednego członka załogi). Tu pojawia się jeden z świetnie przemyślanych elementów gry: szef naszej organizacji (nasze alter ego?) może wykonać dowolną akcję co turę (ale oczywiście tylko raz).

Nawigacja pozwala nam przemieszczać się po planszy naszymi batyskafem; na początku płyniemy powoli i tylko po powierzchni oraz płycznach, ale inwestycja w technologię szybko to zmienia. **Sonar** pozwala odkrywać nowe obszary, czyli dokładać kafelki planszy, poszerzając obszar eksploracji dla wszystkich graczy. **Nurkowanie** daje nam punkty wiedzy i dodatkowe możliwości działania. **Publikowanie** daje nie tylko punkty zwycięstwa na koniec, ponieważ z reguły zapewnia dodatkowe zdolności lub zwiększa zasoby. Podobnie jest z **działaniami ekologicznymi**.

Choć każda z tych akcji ma mechaniczną reprezentację, polegającą na wyłożeniu dysków lub dociąganiem żetonów, to uczucie jest takie, jakbyśmy rzeczywiście podejmowali te działania. A cała gra to wyścig z czasem i przeciwnikami o to, kto pierwszy odkryje podwodne sekrety i je udokumentuje. Przy jednoczesnej współpracy, bo każda praca naukowa czerpie z dorobku poprzedników.

Moja opinia

Zbiegiem okoliczności zaproponowano mi zagranie w *Deep Sea* na Nordconie (dzięki, Adaś!) i to w momencie, gdy grałem w *Age of Sail* na Festiwalu Alegramy. I pojawił się dyblemat – bo chciałem mieć jedną z gier z tej



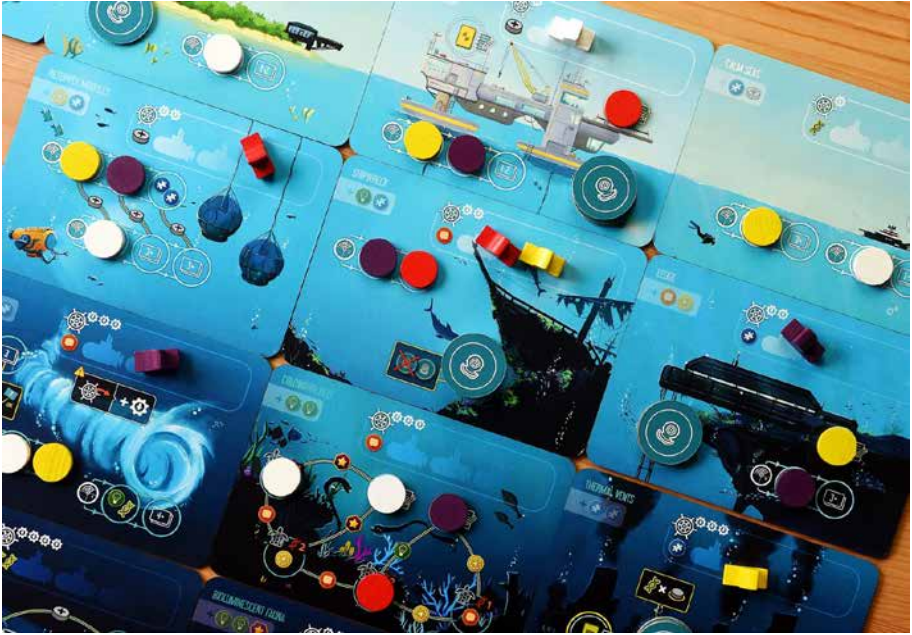
serii, ale nie wiedziałem, którą. Za *Age of Sail* przemawiała oprawa graficzna i zakres graczy do pięciu. Za *Deep Sea* tematyka i opcja solo (która jednak mi się nie spodobała). Za to ilustracje wydawały się zbyt proste jak z animacji dla dzieci.

Po rozegraniu partii w obie gry – wiedziałem, że zwycięzca może być tylko jeden. Z tą myślą kończę tę recenzję ■

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_

Edycja – nowe wydanie gry zawierające na ogół zmiany w zasadach, jakości komponentów, dołączone dodatki* do podstawki.



Nowa edycja to nie jest po prostu dodruk istniejącej gry.

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.

Reimplementacja – wydanie nowej wersji gry z istotną ilością zmian (zarówno

mechanicznych, jak i tematycznych); taka gra jest wydawana pod nowym tytułem. Jeżeli zmiany dotyczą tylko mechaniki – jest to tylko nowa edycja*.

Scenariusz – dyktuje zasady obowiązujące podczas danej rozgrywki, m.in. zasady rozstawienia początkowego, cel gry, specjalne zasady, a w przypadku gry przygodowej – wnosi dużo fabuły.

źródło: boardgamegeek.com



MAGDALENA „NAZ” ŚWIERCZEK-GRYBÓŚ

SERIA GIER ZAMIAST LEKTUR SZKOLNYCH. ZROBIŁABY FURORE, SERWUJĄC MŁODZIEŻY ŻYCIOWĄ MĄDROŚĆ. *LIFE IS STRANGE*

Zawsze, gdy gram w którąś z części *Life is Strange* – a wracam do tych gier często, ponieważ są jednymi z najwspanialszych indyków*, jakie powstały – żałuję, że nie stanowią lektur szkolnych. Mam nadzieję, że nikogo dzisiaj takie stwierdzenie nie dziwi. Czy nie czytamy wielu obowiązkowych lektur z przyjemnością i zrozumieniem dopiero jako dorośli ludzie? Chętnie udowodnię, że zastąpienie przynajmniej paru z nich grami w stylu *LiS* (uwrażliwionymi grami narracyjnymi z kilkoma ścieżkami przejścia) byłoby nad wyraz pragmatyczne. Nienachalnie, w angażujących i mądrych narracjach ukazując, jak życie młodych ludzi naszpikowane jest pułapkami – i prezentują różne drogi wyjścia. Pierwsze *LiS* było właściwie grą-rewolucją pod względem gamy i wagi wyborów, swobodnego wpływu na przeszłość i przyszłość postaci. Seria ta tworzy też wielowymiarowych bohaterów, nawet gdy korzysta ze znanych kliszy i schematów. Bardzo chciałabym zagrać w te tytuły jako nastolatka, bo pomogłyby mi z większą łatwością zmagać się z trudami dorastania. Natknęłam się na nie jednak już jako dorosła osoba – i były dla mnie wspaniałą terapią oraz empatyczną przygodą.

Life is Strange

Pierwsza, kultowa część serii opowiada o Max, nieco dziecinnej jeszcze nastolatce, która

dostaje się do prestiżowej szkoły kształcącej artystów – jest miłośniczką fotografii. W szkolnych murach natknie się na postacie zdające się na pierwszy rzut oka absolutnie stereotypowymi, jak bogata, zadufana Victoria czy zbuntowana punkowa Chloe, ale bardzo szybko można się przekonać, że każdej postaci nadano głębię, drugie i kolejne dna, pozwalające przeżywać opowiadaną historię na przeróżnych płaszczyznach i polubić nawet najbardziej „czarne” charaktery... albo wpaść w pułapkę i obdarzyć sympatią tego, kto okaże się popapranym zwyrodnialcem. Wdzięczny motyw fantastyczny, w który się przy tym uwikłamy, można porównać do tego z *Efektu motyla*. Max będzie się zmagać z podobnymi konsekwencjami, co bohater tego filmu bazującego na teorii chaosu zobrażowanej przez trzepot motyli skrzydeł: każde działanie, choćby czynione w najlepszej wierze, odmieni (a nierzadko zrujnuje) czyjeś życie.

To piękna opowieść, okraszona wspaniałą, chilloutową ścieżką dźwiękową, tocząca się z dreszczykiem kryminału, o przyjaźni, konsekwencjach swoich wyborów, dorastaniu, sztuce i zbrodni; można przejść ją wielokrotnie i dokonać za każdym razem innych wyborów, by zobaczyć, co się wydarzy. Według mnie poznawanie „złych” wyborów i „gorszego” scenariusza ma działanie terapeutyczne, pozwala bowiem w bezpieczny, bo korzystający z fikcyjnego gruntu, sposób eksperymentować. W prawdziwym życiu nie możemy podjąć decyzji na próbę, tutaj tak. *LiS* ma to do siebie,

* Indyk, czyli gra indie, niezależna; niektórzy nie kwalifikują *LiS* do indyków ze względu na wydawanie jej przez duży sztyld Square Enix, twórcą gry jest jednak małe studio Dontnod Entertainment. W mojej ocenie – *Life is Strange* posiada wszelkie cechy indie.



Logo gry Life is strange

że pozwala odegrać różne scenariusze, w tym moralnie gorsze, nie narzucając graczowi rozwiązań, a i tak nie pozostawia złudzeń w ich końcowej ocenie. Nie dostajemy tu punktów za headshoty, jak w bezmyślnych strzelankach (grach czysto rywalizacyjnych – tych, poprzez pryzmat których wielu ludzi patrzy na cały przemysł gier: że to uzależniająca, niezdrowa dla młodzieży rozrywka). Otrzymujemy za to dosłowne konsekwencje powiedzenia *Kto sieje wiatr, zbiera burzę*.

Life is Strange – Before the Storm

Ta część stanowi *prequel* jedyńki i według mnie warto w nią grać właśnie w drugiej kolejności, gdy już wiemy, co czeka bohaterki. Wciąż pozostajemy w miasteczku Arcadia Bay, ale tym razem wcielamy się w Chloe, która usiłuje poradzić sobie ze śmiercią ojca i pojawieniem się w jej życiu ojczyma. Bardzo głośno się przeciwko tym, drugzgoącym jej świat, zmianom buntuje, a ukazana jest tak wdzięcznie, że doskonale rozumiemy jej zachowanie, nawet jeśli – w dorosłym gracz – wzbudza mieszkankę współczucia i politowania. *LiS* potrafi

wciągnąć odbiorcę w historię tak, że nawet najmłodniejszy gracz chętnie zaszaleje razem z postacią i *zrobi* prawdziwie głupie rzeczy, jakie przychodzą do głowy tylko wkurzonym i zropanczonym nastolatkom. Tym razem posłuchamy mocniejszych kawałków i przeżyjemy odrobinę bardziej „hardkorowe” przygody, by pojąć, co doprowadziło Chloe i jej najlepszą przyjaciółkę Rachel do tragicznych wydarzeń z jedyńki. Punkowa nie manipuluje co prawda czasem, a zamiast zdjęć robi graffiti; jej historia jednak potrafi zaangażować, tak poprzez zwariowaną narrację i budowanie prawdziwej przyjaźni, jak i silne, dramatyczne powiązanie z częścią pierwszą. Mimo to najpewniej odczujemy pewne braki w strukturze i fabule – i nie traktuję tej części jako pełnoprawnej, inaczej niż kolejne. Ma w sobie urok i wdzięcznie reprezentuje serię; ale nie ma w niej tyle magii, dosłownie i w przenośni, co w pozostałych.

Life is Strange 2

W tej części całkowicie zmieniamy klimat z małego miasteczka na grę drogi, a raczej tułaczki dwóch małych dzieci. Ta

opowieść mocno chwyta za serce przez więź łączącą braci, ciężar ponoszonych decyzji i problemy współczesnego świata, choćby związane z dyskryminacją (para bohaterów to w połowie Meksykanie). Młodszy chłopak, Daniel, obdarzony jest nadprzyrodzoną mocą, mniej interesującą co prawda niż ta, którą dysponowała Max, jednak ważniejsze jest w nim co innego: niezmiernie wciąga gracza to, jak decyzje i przykład starszego brata Seana wpływają na niemal wszystko, co dzieje się z zagubionym, znajdującym się w bardzo trudnej życiowo sytuacji dzieciakiem. Czasem nawet jedno słowo, jedno zachowanie okazuje się mieć olbrzymią wagę. To, jak pokierujemy Seanem i jego podejściem do wychowywania brata w szalenie trudnej drodze, będzie miało gigantyczne, widowiskowe konsekwencje w finale.

Jak wszystkie historie *LiS*, gra nie narzuca nam właściwej ścieżki – możemy je wybierać swobodnie, choć oczywiście zawsze z łatwością rozpoznamy, które wybory są obiektywnie gorsze. Czar tej serii polega jednak na tym, że nic nigdy nie jest czarno-białe: czasem możemy poczuć, że musimy podjąć daną decyzję,

być może mroczną, dzięki czemu dowiadujemy się znacznie więcej tak sami o sobie, jak też o konsekwencjach tego typu wyborów. Gra pozwala nam w niegroźny, pozbawiony prawdziwych konsekwencji sposób sprawdzić decyzje na etycznym polu minowym. Potem analizujemy je, poznajemy inne scenariusze przy kolejnym przejściu albo cofnięciu *save'u* – i w ten sposób angażujemy się w te historie tak, jak niemożliwym jest zrobić to przy lekturze książki, tam bowiem o niczym nie możemy zadecydować. Możemy oczywiście uruchomić wyobraźnię, nie zobaczymy jednak na ekranie konsekwencji swoich działań. A ujrzanie konsekwencji to najlepsza nauka.

Dlatego właśnie od lat powtarzam, że gry takie jak *Life is Strange* są niezmiernie pouczające, terapeutyczne i w pewnym kontekście, według mnie, lepsze niż część (powtarzam: część – nie wszystkie) szkolnych lektur, które potrafią ucznia znudzić i zniechęcić do czytania. Gry tego typu mogą pozwolić „ograć” różne moralne wybory, zawsze w jasny sposób zidentyfikowane, lecz nigdy nie proste, tak że łatwiej potem rozpoznawać w prawdziwym



życiu złe i dobre ścieżki i uwrażliwić się na drugą osobę – tak jak gra niejako wymusza na graczu uwrażliwienie na bohaterów, o których losie musi zdecydować. Omówione dodatkowo przez nauczyciela, fabuły te z pewnością zapadłyby uczniom w pamięć, zwłaszcza że są im narracyjnie i fabularnie bliskie.

LiS 2 to bardzo przejmująca opowieść, momentami może nawet przytłaczająca; dowodem na to jest fakt, że nie ogram jej tak często jak pozostałych, ciężą mi bowiem wydarzenia fabularne. To niesamowita historia, godna następczyni jedyńki, acz zostaliście ostrzeżeni – może pozostawić zadrgę w sercu.

Life is Strange – True Colors

To nie tak, że ta historia jest sielankowa – zapewnia być może największe *katharsis* z całej serii i zaprowadzi nas tam, gdzie mogą powieść jedynie demony targające ludźmi – ale z pewnością jest częścią najbardziej kolorową, sympatyczną, dającą ogromną przyjemność obcowania z lokacją. To wzięcie głębokiego oddechu po dwójce. Ponownie mamy do czynienia z bohaterką z mniejszości, jednak

środowisko, do którego trafia, wydaje się arcyprzyjazne. Alex jest po trudnych przejściach, ścieżce złożonej z sierocińców, domów zastępczych i psychologów – i w małym górskim miasteczku Haven Springs chce wreszcie odnaleźć szczęście u boku odzyskanego starszego brata Gabe'a. Nie nacieszy się jednak zbyt długo spokojem, a jej demony szybko przybiegną za nią. Bohaterka posiada być może najtrudniejszą, najbardziej wymagającą moc ze wszystkich głównych postaci serii – nie tylko odczuwa cudze emocje i odczytuje na ich podstawie przeszłość, ale i może się tymi emocjami niejako zarazić. Tragiczne tąpnięcie w idyllicznym miasteczku następuje w grze bardzo szybko i Alex zmierzy się z prawdziwą falą trudnych emocji. Głębia tej fabuły – wpleciona w szalenie dopracowaną, dającą wręcz ukojenie lokację (i ponownie okraszona fenomenalną ścieżką dźwiękową) – według mnie skłania do równie dużego, a może jeszcze większego sentymentu niż jedyńka i jest spora szansa, że gracz przejdzie tę grę wielokrotnie z niesłabnącą przyjemnością. Przesłanie okazuje się wspaniałe – i ani fabularnie, ani życiowo



Screen z gry Life is strange: True Colors

nieprzesadzone: prawda nas wyzwoli, a można do niej dojść tylko poprzez wysoką empatię i wsłuchanie się w ludzi wokół. Oraz, oczywiście, zmierzenie się z sobą.

Warto wspomnieć, że w artykule „Polityki” napisano o *True Colors: to być może najbardziej ambitna próba sportretowania dzisiejszego młodego pokolenia w formule interaktywnej narracji i należy do gier mówiących o rzeczach ważnych w sposób dojrzały i atrakcyjny dla masowego odbiorcy*^{**}. Czegóż chcieć więcej?

W *True Colors* możemy się natknąć na bohaterkę poboczną z jedyńki, Steph, którą następnie mamy szansę pograć w dodatku *Wavelengths*, gdzie pobawimy się w prowadzenie radia. W tej serii istnieje jeszcze *spin-off The Awesome Adventures of Captain Spirit*, a niedawno wyszła kolejna część, *Life is Strange: Double Exposure*, gdzie znów wcielamy się w nieco starszą Max. Ograniczenie tej części jeszcze przede mną (już się jaram). Dodatkowo studio Retro Zone pracuje/pracowało nad nowelką *Life is Strange: Aftermath*, nieoficjalną kontynuacją jedyńki. Muszę podkreślić, że choć fani starają się tłumaczyć serię, w większość tych gier zagramy po angielsku – co właściwie jest kolejnym plusem w kwestiach edukacyjnych.

Życie jest dziwne, a gry są potrzebne

Wydawałoby się, że konwencja tej serii, narysowana przez jedyńkę, niejako ją ogranicza i niewiele już będzie można z niej wycisnąć, a jednak *True Colors* udowodniło, że wciąż da się ją rozwijać i nie gubić czaru tkwiącego w tytule serii. Pokazuje wciąż na nowe sposoby, jak życie jest dziwne (a przy tym fascynujące, a może nawet tuż pod swoją powierzchnią magiczne). *Life is Strange* wpływa na gracza w taki sposób, że wchodzi on w buty i świat postaci, a nie jest tak, że gra pozwala mu sobą

zawładnąć dla pustej zabawy. Polecam tę serię młodzieży i dorosłym, bo jej składowe są przede wszystkim mądre i angażujące, a przy tym ładne i proste w obsłudze. Fabuły nie opowiadają o łatwych rzeczach, ale o tych trudnych rozprawiają z niezwykłą wrażliwością, dlatego są tak wartościowe. Analizowanie tych historii, postaci i możliwych do obrania ścieżek gwarantowałoby według mnie (a mam też wykształcenie nauczycielskie – mogę nauczać etyki, filozofii i WOS-u) zajmujące i fascynujące godziny lekcyjne. Może taka „rewolucja” szkolnictwa nie jest wcale odległa, gdyż niedawno do kanonu lektur nieobowiązkowych dopuszczono dwa tytuły wideo. MEiN zdaje sobie sprawę, że gry to kluczowy element współczesnej kultury i zamierza poszerzać listę tytułów wspierających proces dydaktyczny. Bardzo się cieszę, bo w przestrzeni publicznej wciąż brakuje autorytetów, które wskażą wartościowe gry – przecież tak postępujemy w przypadku książek, filmów, muzyki, wystaw i tak dalej; z grami powinno być dokładnie tak samo, ponieważ istnieje ogrom ich rodzajów. Macham do was, decydenci, tutaj są ciekawi kandydaci i czuję się kompetentna do ich wskazania – bo jestem etyczką, mam wykształcenie m.in. nauczycielskie i filozoficzne i mnóstwo, mnóstwo gram, analizuję fabuły i redaguję książki o tym przemyśle.

Na koniec polecam wszystkim obejrzenie debaty Krzysztofa M. Maja, Mateusza Tondera i Piotra Popiołka *Szkoła musi być nowoczesna, a gry mogą być lepsze od (niektórych) lektur* na kanale YT Klubu Jagiellońskiego. Niniejszy artykuł nie wnosi bowiem tak naprawdę żadnych rewolucyjnych tez – odbieranie wielkiej części gier znaczenia i wartości jest już obecnie absurdem i wynika głównie z niewiedzy, stereotypów i skojarzeń hazardowych. *Life is Strange* to świetny przykład uwrażliwiających, pięknych i mądrych gier narracyjnych ■

^{**} O. Szewczyk, „*Life is Strange*”: gra w młode pokolenie, „Polityka”, 26 października 2021, polityka.pl.



JANUSZ PISZCZEK

ZAPOWIEDZI MAJA

Wirus (Ghost Virus) – Graham Masterton

Data wydania: 6 maja 2025 (wznowienie)

Wydawca: Rebis

Uczta dla wron. Sieć spisków (A Feast for Crows) – George R.R. Martin

Data wydania: 6 maja 2025 (wznowienie)

Wydawca: Zysk i S-ka

Czyhający w progu (The Lurker at the Threshold) – H.P. Lovecraft, August Derleth

Data wydania: 6 maja 2025 (wznowienie)

Wydawca: Zysk i S-ka

Czarna krew – Barbara Augustyn

Data wydania: 6 maja 2025

Wydawca: Zysk i S-ka

Żar wiecznego płomienia (Spark of the Everflame) – Penn Cole

Data wydania: 6 maja 2025

Wydawca: Nowe Strony

Wieże do nieba – Jacek Piekara

Data wydania: 7 maja 2025 (wznowienie)

Wydawca: Fabryka Słów

Wiatr i Prawda. Tom II (Wind and Truth) – Brandon Sanderson

Data wydania: 7 maja 2025

Wydawca: MAG

Wiatr i Prawda. Część druga (Wind and Truth) – Brandon Sanderson

Data wydania: 7 maja 2025

Wydawca: MAG

The Queen's Rising (The Queen's Rising) – Rebecca Ross

Data wydania: 7 maja 2025

Wydawca: You&YA

Strażniczka feniksa (The Phoenix Keeper) – S.A. MacLean

Data wydania: 7 maja 2025

Wydawca: StoryLight

Miecz Aniołów – Jacek Piekara

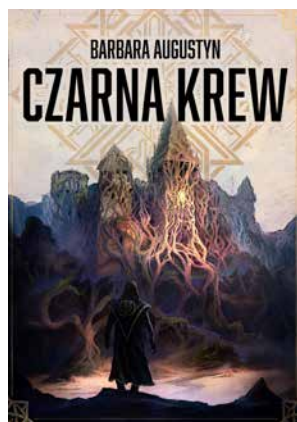
Data wydania: 7 maja 2025 (wznowienie)

Wydawca: Fabryka Słów

Mgły z Donlonu – Magdalena Kubasiewicz

Data wydania: 7 maja 2025

Wydawca: Sine Qua Non



Łowcy dusz – Jacek Piekara

Data wydania: 7 maja 2025 (wznowienie)

Wydawca: Fabryka Słów

Losy Króla Słońca (Fate of the Sun King) – Nisha J. Tuli

Data wydania: 7 maja 2025

Wydawca: Uroboros

Jej promienna klątwa (Her Radiant Curse) – Elizabeth Lim

Data wydania: 7 maja 2025

Wydawca: We Need YA

Illuminae (Illuminae) – Amie Kaufman, Jay Kristoff

Data wydania: 7 maja 2025 (wznowienie)

Wydawca: Vesper

Fałszywy Pieśniarz – Martyna Raduchowska

Data wydania: 7 maja 2025 (wznowienie)

Wydawca: Mięta

Coś się dzieje w naszym domu (Incidents Around the House) – Josh Malerman

Data wydania: 7 maja 2025

Wydawca: Muza

Forbidden Wolf King (Forbidden Wolf King) – Leia Stone

Data wydania: 7 maja 2025

Wydawca: Papierowe Serca

Stukostrachy (The Tommyknockers) – Stephen King

Data wydania: 8 maja 2025 (wznowienie)

Wydawca: Prószyński i S-ka

Rozkład i rozkosz – Henryk Tur

Data wydania: 8 maja 2025 (wznowienie)

Wydawca: Drageus

Zwierzyna (Fair Game) – Patricia Briggs

Data wydania: 9 maja 2025

Wydawca: Fabryka Słów

Złamany miecz (The Broken Sword) – Poul Anderson

Data wydania: 12 maja 2025 (wznowienie)

Wydawca: Vesper

Odlewnia (Foundryside) – Robert Jackson Bennett

Data wydania: 12 maja 2025

Wydawca: Szepty

Opowiadania najlepsze (The Best of Philip K. Dick) – Philip K. Dick

Data wydania: 13 maja 2025 (wznowienie)

Wydawca: Rebis

Dwie karty – Agnieszka Hałas

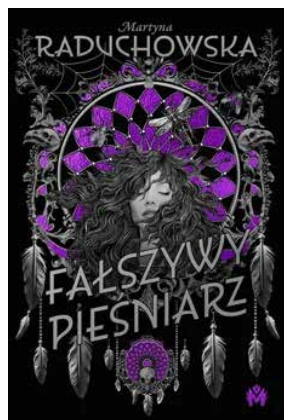
Data wydania: 13 maja 2025 (wznowienie)

Wydawca: Rebis

Księżycowa pogoń – Mags Green

Data wydania: 13 maja 2025

Wydawca: Nowe Strony



Szept ognia – Paulina Hendel

Data wydania: 14 maja 2025

Wydawca: Fabryka Słów

Syrena (Swimmer) – Graham Masterton

Data wydania: 14 maja 2025 (wznowienie)

Wydawca: Albatros

Bajki robotów • Cyberiada – Stanisław Lem

Data wydania: 15 maja 2025

Wydawca: Karakter

Rzeczy, które nadejdą (The Shape of Things to Come) – Herbert George Wells

Data wydania: 20 maja 2025

Wydawca: Stalker Books

Jerzego i Andrzeja Żuławskich ekspedycja w kierunku prawdy – Jacek Sobota & Jakub Walicki

Data wydania: 20 maja 2025

Wydawca: Stalker Books

Piaseczniki (Sandkings) – George R.R. Martin

Data wydania: 20 maja 2025 (wznowienie)

Wydawca: Zysk i S-ka

Dzieciolap – Agnieszka Miela

Data wydania: 20 maja 2025

Wydawca: Zysk i S-ka

Pan Gawen i Zielony Rycerz / Pęta / Pan Orfeo (Sir Gawain and the Green Knight / Pearl / Sir Orfeo) – J.R.R. Tolkien

Tolkien

Data wydania: 20 maja 2025 (wznowienie)

Wydawca: Prószyński i S-ka

Opiekun lasu – Elwira Dresler-Janik

Data wydania: 20 maja 2025

Wydawca: Replika

Piast Zdobywca. Wieszcza – Krzysztof Jagiełło

Data wydania: 20 maja 2025

Wydawca: Replika

Rycerz i ćma (The Knight and the Moth) – Rachel Gilling

Data wydania: 20 maja 2025

Wydawca: Nowe Strony

Kosiarze (Scythe) – Neal Shusterman

Data wydania: 21 maja 2025 (wznowienie)

Wydawca: Uroboros

Żniwo (The Toll) – Neal Shusterman

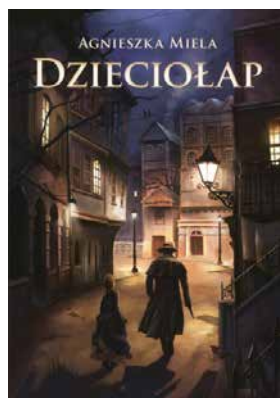
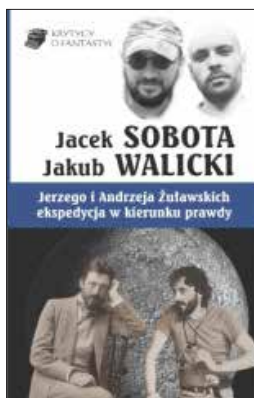
Data wydania: 21 maja 2025 (wznowienie)

Wydawca: Uroboros

Thunderhead (Thunderhead) – Neal Shusterman

Data wydania: 21 maja 2025 (wznowienie)

Wydawca: Uroboros



Wieża świtu (Tower of Dawn) – Sarah J. Maas

Data wydania: 21 maja 2025 (wznowienie)

Wydawca: Uroboros

Królestwo popiołów (Kingdom of Ash) – Sarah J. Maas

Data wydania: 21 maja 2025 (wznowienie)

Wydawca: Uroboros

Wielkie Kiedy (The Great When) – Alan Moore

Data wydania: 21 maja 2025

Wydawca: Echa

Kruczy Cień. Opowiadania (Stories from the World of Raven's Shadow) – Anthony Ryan

Data wydania: 21 maja 2025

Wydawca: Fabryka Słów

Inspektorium – Marek Zychła

Data wydania: 21 maja 2025

Wydawca: Mięta

Cień Hegemona (Shadow of the Hegemon) – Orson Scott Card

Data wydania: 21 maja 2025 (wznowienie)

Wydawca: Vesper

Anomalia (Authority) – Jeff VanderMeer

Data wydania: 21 maja 2025 (wznowienie)

Wydawca: Znak

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

Data wydania: 21 maja 2025 (wznowienie)

Wydawca: Media Rodzina

Harry Potter i Czara Ognia (Harry Potter and the Goblet of Fire) – J.K. Rowling

Data wydania: 21 maja 2025 (wznowienie)

Wydawca: Media Rodzina

Familiar (The Familiar) – Leigh Bardugo

Data wydania: 21 maja 2025

Wydawca: Czwarta Strona

Kłątwa wyryta w kości (A Curse Carved in Bone) – Danielle L. Jensen

Data wydania: 21 maja 2025

Wydawca: Galeria Książki

Kultor – Artur Urbanowicz

Data wydania: 21 maja 2025

Wydawca: Czarna Owca

Ranne dusze – Paulina Kamforowska

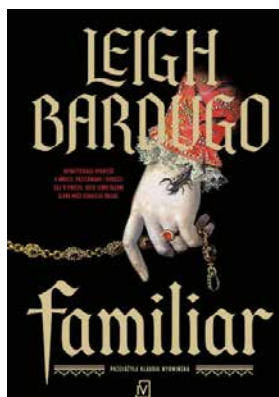
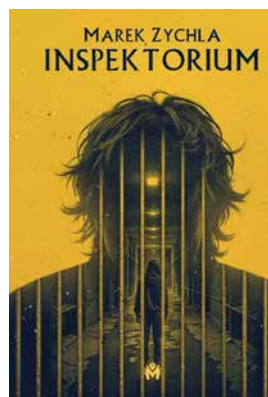
Data wydania: 21 maja 2025

Wydawca: Kobiece

Sztylet i płomień – Catherine Doyle

Data wydania: 21 maja 2025

Wydawca: Jaguar



Bezwzględna (Fearless) – Lauren Roberts

Data wydania: 21 maja 2025

Wydawca: Uroboros

Gdzie zakopano topór (Where the Axe Is Buried) – Ray Nayler

Data wydania: 23 maja 2025

Wydawca: MAG

Dziw (The Strange) – Nathan Ballingrud

Data wydania: 23 maja 2025

Wydawca: MAG

IF Worlds of Science Fiction vol. I. – red. Wojtek Sedeńko

Data wydania: 25 maja 2025

Wydawca: Stalker Books

Lato Helikonii (Helliconia Summer) – Brian W. Aldiss

Data wydania: 26 maja 2025 (wznowienie)

Wydawca: Vesper

Somnauci. Tom I Katla – Magdalena Świerczek-Gryboś

Data wydania: 26 maja 2025

Wydawca: Spisek Pisarzy

Wszystko jest iluzją (The Hogben Chronicles) – Henry Kuttner

Data wydania: 27 maja 2025

Wydawca: Rebis

Kroniki Czarnej Kompanii (The Black Company / Shadows Linger / The White Rose) – Glen Cook

Data wydania: 27 maja 2025 (wznowienie)

Wydawca: Rebis

Boża inwazja (Divine Invasion) – Philip K. Dick

Data wydania: 27 maja 2025 (wznowienie)

Wydawca: Rebis

Oko ciemności (Eye of Darkness) – George Mann

Data wydania: 28 maja 2025

Wydawca: Olesiejuk

Darth Bane. Zasada dwóch (Rule of Two) – Drew Karpyszyn

Data wydania: 28 maja 2025

Wydawca: Olesiejuk

Księgi Krwi IV–VI (Books of Blood. Volumes 4–6) – Clive Barker

Data wydania: 30 maja 2025 (wznowienie)

Wydawca: MAG

Nowele. Cykl demoniczny – Peter V. Brett

Data wydania: 30 maja 2025 (wznowienie)

Wydawca: Fabryka Słów

Spotkanie z Heechee. Kroniki Heechee – Frederik Pohl

Data wydania: 30 maja 2025 (wznowienie)

Wydawca: MAG

Czarna skrzynka – Dawid Kain

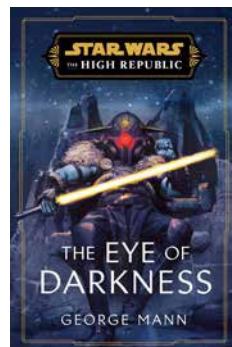
Data wydania: maj 2025

Wydawca: IX

Żelazne królestwo (The Iron Kingdom) – Nick Kyme

Data wydania: maj 2025

Wydawca: Copernicus Corporation



ARTUR ŁUKASIEWICZ

- 1 maja

Thunderbolts / film / kino

Avengers nie ma – to zrobmy sobie nowe Avengers, ale jakieś takie... *Thunderbolts* wchodzi w skład V Fazy Filmowego Uniwersum Marvela. Jest to 36. film należącym do tej franczyzy, który stanowi część jej drugiego rozdziału zatytułowanego Saga Multiwersum. WOW! Nic nie rozumiem.

A Simple Favor / film / PrimeVideo

Sequel *Zwyczajnej przysługi*. Stephanie Smothers i Emily Nelson spotykają się ponownie na pięknej wyspie Capri we Włoszech – na ekstrawaganckim ślubie Emily z bogatym włoskim biznesmenem. Oprócz gości możemy się spodziewać morderstwa i zdrady. Będzie ŁUBUDU!!!

- 4 maja

Star Wars: Tales of Underworld / sezon 1 / Disney+

Wejdz do niebezpiecznego, galaktycznego półświatka i w trakcie sześciiodcinkowej podróży poznaj losy dwójki ikonicznych złoczyńców. Była zabójczyni i łowczyni nagród, Asajj Ventress, dostaje od życia drugą szansę i wymyka się śmierci z nowym, nieoczywistym sojusznikiem, podczas gdy Cad Bane stawia czoła swojej przeszłości i staje twarzą w twarz ze starym przyjacielem, a obecnie szeryfem.

- 7 maja

Last Bullet 3 / film / Netflix

Niezniszczalny geniusz motoryzacji Lino powraca, by dokonać swojej zemsty na Areskim i skorumpowanym dowódcy, który zrujnował im życie – w tym pełnym akcji finale trylogii. Nie mam pojęcia, jaka to jest trylogia; ale na pewno będzie sporo łubudu, zniszczonych samochodów, pogoni i strzelanin. Tym razem po francusku. Cała seria jest dostępna na Netflixie.

60th Academy of Country Music Awards / Live Event / PrimeVideo

Nie mam pojęcia w żadnym kolorze, co dzieje się w świecie muzyki country, dlatego spojrzę – to może się czegoś ciekawego dowiem? Oczywiście nie na żywo.

- 8 maja

Happy Face / sezon 1 / SkyShowtime

Serial inspirowany jest prawdziwą historią Melissy Moore, która w wieku 15 lat odkryła, że jej ojciec był niesławnym seryjnym mordercą o pseudonimie Happy Face Killer – ze względu na uśmiechnięte buźki rysowane na dowodach zbrodni. Moore zmieniła nazwisko i utrzymywała to powiązanie w tajemnicy, podczas gdy jej ojciec odsiadywał dożywocie.

- 9 maja

Dziadku, wiejemy! / film / kino

Film polski. Pewnego dnia dziadek Jeremi wywołuje w domu spokojnej starości taki zamęt, że grozi mu przeniesienie do szpitala psychiatrycznego. Marta, jego córka, zgadza się zabrać go do siebie; choć to dla niej trudne, bo Jeremi jest nieprzewidywalny i ma bujną wyobraźnię.

Sytuację komplikuje Jagoda, córka Marty, która uwielbia dziadka i podziela jego szalone pomysły. Gdy Jeremi odmawia zamieszkania z rodziną – Jagoda postanawia wziąć sprawy w swoje ręce. Dziewczynka i dziadek wyruszają w pełną przygód podróż do legendarnego statku Światło Morza. W pogon za nimi rusza szajka złoczyńców dowodzona przez bogacza Waldemara oraz przerażona mama Jagody. No i smok – rusza za nimi także smok!

Pani od polskiego / film / kino

Zaznaczę, bo to Piwowarski, a jemu czasem się udaje zrobić filmy przynajmniej dobre (ja kocham *Yesterday* czy *Kochanków mojej mamy*). Choć w zwiastunie sporo martyrologii, to mam nadzieję, że będzie przynajmniej nostalgicznie. To film z takich, o których trudno coś powiedzieć... więc nie wiem.

Black Bag / film / kino

Agentka wywiadu Kathryn Woodhouse jest podejrzewana o zdradę kraju. Wkrótce jej mąż – również legendarny agent – staje przed ostatecznym wyborem: lojalność wobec małżeństwa czy ojczyzny. Reżyseria Steven Soderbergh – a to już pewien plus.

Utrata równowagi / film / kino

Mimo że Maja poświęciła aktorstwu całe swoje życie – nie wierzy w siebie i swoje możliwości. Uważa, że jest w większości studentów, która po studiach w szkole teatralnej nie znajdzie pracy. Dlatego po ukończeniu aktorstwa planuje zdawać na marketing i zarządzanie. Wszystko się zmienia, gdy na drodze Mai staje nowy reżyser. Charyzmatyczny mężczyzna ma przygotować ze studentami dyplom. Reżyser, dając Mai główną rolę Lady Makbet, przywraca jej nie tylko miłość do aktorstwa, ale i wiarę w siebie. Wkrótce okaże się jednak, że to nie zagranie w przedstawieniu dyplomowym będzie głównym celem Mai, a zdemaskowanie prawdziwej natury reżysera. Coś jakby filmowa wersja afery molestowania studentek w szkole teatralnej? Jeden z filmów, który był odkryciem ostatniego festiwalu Filmów Fabularnych w Gdyni. Widać po zwiastunie, że dzieło dobre, ale niełatwe. Zobaczmy.

Nonnas / film / Netflix

Vince Vaughn gra mężczyznę ze Staten Island, który po śmierci matki otwiera włoską restaurację, gdzie pracują miejscowe babcie jako szefowe kuchni. Kobiety – jak to włoskie matrony – mają swoje wizje kuchni i nienawidzą przepisów pozostałych. Bardzo ciekawa obsada aktorska. Jest szansa, że zobaczą.

- 11 maja

BAFTA Television Awards / Live Event / BritBox

Nie wiem, gdzie i jak – prawdopodobnie w BBC I Player (przy włączonym VPN) dowiem się, co tam słychać w brytyjskiej telewizji z serialami?

- 13 maja

Bad Thoughts / sezon 1 / Netflix

W tym sześcioczęściowym serialu – w formie mrocznej i pokręconej komedii – Tom Segura ożywia swoje nieprzefiltrowane przemyślenia w świecie filmowym, w którym nic nie jest takie, jak się wydaje. Zbyt enigmatyczne opisy, by cokolwiek skapować, a zwiastun też nic nie wyjaśnia. Czyli jak w piosence piłkarskiej – albo będzie dobrze, albo będzie źle...

• 15 maja

Love, Death + Robots / sezon 4 / Netflix

Mam zasadę, że staram się nie wypowiadać o kontynuacjach seriali, jeśli w żaden sposób mnie nie zainteresowały. A skoro o tym serialu jednak piszę – wniosek jest prosty: przynajmniej spróbujcie obejrzeć.

Overcompensating / sezon 1 / Prime Video

Seria komediowa rozgrywająca się w college'u pochodzi od Benito Skinnera, który gra również byłego gracza futbolu amerykańskiego i króla balu maturalnego, a także skrytego geja, który zaprzyjaźnia się z Carmen (Wally Baram); dziewczyna przeszła zupełnie inną drogę w szkole średniej jako outsiderka i teraz chce za wszelką cenę dopasować się do college'u.

• 16 maja

Final Destination: Bloodlines / film / kino

To jedna z tych kompletnie absurdalnych serii filmów typu horror, które lubię: znów parę osób unika śmierci, by zginąć w przypadkowy i absurdalny sposób. Ale – o ile pamiętam – przez cały ciąg tych filmów szła jakaś myśl dotycząca tego, że to ma sens i jakieś drugie dno; podobno tu ma być coś wyjaśnione bardziej.

Duster / sezon 1 / MAX

W tym stylowym – wypełnionym po brzegi akcją, pościgami, strzelaninami i aluzjami do gatunkowych klasyków – serialu zobaczymy, jak Nina, pierwsza czarnoskóra agentka FBI (Rachel Hilson, *This Is Us*), rekrutuje Jima, odważnego kierowcę (Josh Holloway, *Lost*), by wspólnie podjąć się śmiałej misji rozbicia powiększającego wpływy syndykatu przestępczego.

Murderbot / sezon 1 / Apple TV

Najnowsza głośna seria *science fiction* Apple'a z Alexandrem Skarsgårdem w roli tytułowej: introwertyczny, dobrze uzbrojony cyborg zaprogramowany do zapewniania bezpieczeństwa z zabójczą skutecznością – i który zhakował się, aby uciec przed swoim byłym właścicielem (korporacją); ale który ostatecznie wolałby spędzać czas w samotności, konsumując media strumieniowe. Wygląda na to, że Apple TV zaczyna coraz żwawiej produkować. Oby przy tym nie została gdzieś zatracona jakość.

• 22 maja

Sirens / miniserial / Netflix

Miniserial opowiada o dwóch siostrach spędzających świąteczny weekend w luksusowej posiadłości na wyspie należącej do bogatego filantropa (Moore), który młodszą siostrę (Alcock) zatrudnia jako swoją osobistą asystentkę. Starsza siostra (Moore) uważa ten związek za nieco przerażający i ma nadzieję go zakończyć.

Langer / sezon 1 / SkyShowtime

To sześcioczęściowy thriller, w którym zobaczymy Jakuba Gierszała w roli tytułowego Piotra Langerę – młodego i rzutkiego biznesmena, który po tragicznie zmarłym ojcu odziedziczył holding finansowy. W czasie wolnym od pracy Piotr oddaje się swojej wieloletniej pasji: jest nieuchwytnym seryjnym mordercą, którego od lat bezskutecznie ścigają prokuratorzy. Remigiusz Mróz po raz któryś-tam.



Kadr z serialu *Murderbot*, Apple TV+ (materiały prasowe)

- 23 maja

Diva Futura / film / kino

Rzecz o początkach włoskiego porno i związanych z tym ambicjach.

Fountain of youth / film / Apple TV

W fantastycznej, globtroterskiej przygodzie Guya Ritchiego (pomyśl o *Poszukiwaczach zaginionej Arki* lub *Skarbie narodów*) John Krasinski i Natalie Portman grają skłócone rodzeństwo, które odkłada na bok swoje różnice, aby polować na tytułowe źródło nieśmiertelności. Z tego, co widać w zajawce, to WIELKIE ŁUBUDU! I pewnie dziurawe logicznie jak rzeszoto, ale kto by się tam przejmował...

Mission: Impossible. The Final Reckoning / film / kino

Nie wierzę, ale czas podobno na finał serii. Po części poprzedniej już coś tam wiemy. Ale ŁUBUDU będzie mega ogromniaste. A ja nie wierzę, by Tom Cruise chciał zabić tę kurę, więc do następnego razu...

Wspaniały świat / film / kino

Niedaleka przyszłość. Bezrobotna nauczycielka Max wraz z córką Paulą trudnią się drobnymi kradzieżami. Ich łupem najczęściej padają roboty, które sprzedają później na części na czarnym rynku, zdobywając pieniądze pozwalające im na codzienną egzystencję. Życie bohaterek zostaje wywrócone do góry nogami, kiedy w ich ręce trafia robot domowy typu T.O o imieniu Théo – zbyt stary, by dało się go sprzedać. Gadatliwa, ciekawska, pomocna, a przy tym niezwykle racjonalna maszyna z miejsca zdobywa sympatię Pauli, od dawna marzącej o robocie. Na pierwszy rzut oka wydaje się, że nic gorszego nie mogło się przytrafić Max, która robotów i nowoczesnych technologii nienawidzi. Na skutek zbiegu niekorzystnych okoliczności sytuacja bohaterek nagle poważnie się komplikuje. Może to właśnie mechaniczny przyjaciel okaże się tym, czego Max najbardziej teraz potrzebuje? Zwiastun mnie powalił – muszą zobaczyć!

- 25 maja

The Librarians – Next chapter / sezon pierwszy / dla TNT – więc prawdopodobnie u nas w MAX. Będzie na pewno, bo zwiastun ma polskie napisy! Pierwotnie zamówiony przez The CW, ale później przeniesiony do TNT; w tym spin-offie *The Librarians* gra Callum McGowan. Drugi sezon został już zaakceptowany. Taka telewizyjna – trochę lepiej zrobiona – fantastyka. Nie oglądałem pierwowzoru, więc nie mam zdania.

- 26 maja

51st American Music Awards / Live Event: Jennifer Lopez – gospodyni programu
Rok temu był na Prime Video – więc być może u nas też. Podobnie jak w wypadku muzyki country, tak i tu zobaczymy, czym się będziemy jarać przez następną muzyczny rok.

- 30 maja

Clown in a Cornfield / film / kino

W miasteczku Kettle Springs ludzie od pokoleń opowiadają sobie o klaunie Frendo, który kiedyś był symbolem lokalnej fabryki. Wydaje się, że dziś jest już tylko miejską legendą... Ale czy na pewno? Kiedy podczas corocznej imprezy na jego cześć w tajemniczych okolicznościach giną ludzie, mieszkańcy zaczynają podejrzewać, że Frendo powrócił... i nie jest już taki, jakim go zapamiętali.

Karate Kid: Legends / film / kino

Nie miałem nigdy okazji, by polubić tę serię. Będą tacy, którzy się ucieszą; ja nie wiem nawet tak do końca, o co chodzi. Ale to ja – liczy się wasze zdanie ...

Kino Alerty [za stroną Kinoalert.pl]

(oficjalnie potwierdzone premiery kinowe i streamingowe)

28 lat później – premiera 20 czerwca w kinach.

F1 – premiera 27 czerwca w kinach.

M3GAN 2.0 – premiera 27 czerwca w kinach.

Squid Game – sezon 3 wystartuje 27 czerwca.

The Sandman – część 1: 3 lipca, część 2: 24 lipca.

Jurassic World: Odrodzenie – premiera 2 lipca w kinach.

The Ugly Stepsister – koprodukcja Polski z Norwegią, Szwecją i Danią. *Kopciuszek* jako body horror. Premierowy pokaz na festiwalu w Sundance zrobił tak duże wrażenie, że żołądek jednego z obecnych na sali nie wytrzymał. Premiera 4 lipca.

Superman – premiera 11 lipca w kinach.

Film *Viridiana* z 1961 r. w reżyserii Luisa Buñuela w kinach 11 lipca – re-premiera.

Smerfy. Wielki film – premiera 18 lipca w kinach.

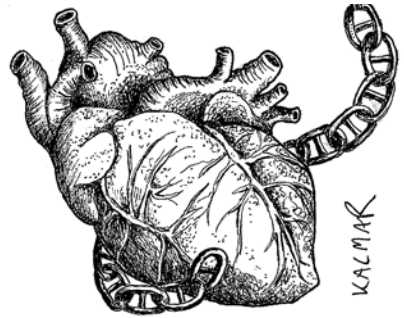
Fantastyczna 4: Pierwsze kroki – premiera 25 lipca w kinach.

Farciarz Gilmore 2 z Adamem Sandlerem w roli głównej – premiera 25 lipca na platformie Netflix.

O psie, który jeździł koleją 2 – premiera 8 sierpnia w kinach.



13 dni do wakacji – premiera 8 sierpnia.
 Teściowie 3 – premiera 12 września w kinach.
 Tron: Ares – premiera 10 października w kinach.
 Chopin, Chopin! – premiera 11 października.
 Uwierz w Mikołaja 2 – premiera 7 listopada.
 Zwierzogród 2 – premiera 26 listopada.
 Anniversary Jana Komasy – premiera 28 listopada.
 Wednesday, sezon 2 – premiera pod koniec roku.
 Druga Furioza – jeszcze w tym roku.
 Planeta Singli 4: Wyspa – jeszcze w tym roku.
 Kleks i wynalazek Filipa Golarza – wkrótce na platformie Netflix.



Przesunięcia – przyspieszenia premier, kontynuacje, kasacja projektów...

Premiera filmu *Minions 3* została przyspieszona z 30 czerwca 2027 roku na 1 lipca 2026 roku.
 Film *The Batman: Part II* został przesunięty na 1 października 2027 roku.
 Film *Shrek 5* został przesunięty z 1 lipca na 1 stycznia 2027 roku.
 Film *Wielka Warszawska* został przesunięty z 17 października 2025 na 23 stycznia 2026 roku.
 Film opowiada o ustawianiu wyścigów na warszawskim Torze Stłużewiec. Już w latach 80. chciano zrealizować ten projekt. Wyreżyserować miał go wtedy Sylwester Chęciński.
 Serial *The Sandman* został skasowany po drugim sezonie.
 Serial *Władca Pierścieni: Pierścienie władzy* dostał zamówienie na trzeci sezon. Pomędzy drugim a trzecim sezonem nastąpi duży przeskok czasowy.
 Premiera filmu *Wildwood* studia Laika została przesunięta na 2026 rok.
Wichrowe wzgórza (reżyseria Emerald Fennell; w rolach głównych Margot Robbie i Jacob Elordie). Premiera – Walentynki 2026 roku.
Pojedynek Łukasza Palkowskiego pojawi się w kinach 27 lutego 2026 roku. W rolach głównych wystąpią Jakub Gierszał i Aidan Gillen (*Gra o tron*, *Peaky Blinders*).
Supergirl: Woman of Tomorrow – premiera 26 czerwca 2026 roku. Jason Momoa w roli Lobo!
*Piep*zyć Mickiewicza 3* – zadebiutuje w kinach 13 lutego 2026 roku.

Trwają prace...

...nad filmem *Głowa Kasandy*, będącym adaptacją noweli Marka Baranieckiego. Dawid Ogrodnik wcieli się w rolę Teodora Hornica, którego celem jest odnalezienie i pokonanie Kasandry – broni mogącej zniszczyć resztki życia na planecie.
 ...nad filmem *Zróbmy sobie wnuka 2, czyli polski kompot*.
 ...nad filmem *Naręczony na niby 2* (komedia romantyczna).
 ...nad filmem *Uwierz w Mikołaja 3*; niedawno rozpoczęły się zdjęcia do filmu.
 ...nad filmem *Dalej, jazda 2*.
 ...nad filmem *Morderstwo w Filharmonii*. Podwójne morderstwo w Filharmonii Dolnośląskiej. Ofiarami byli młoda harfistka oraz ochroniarz.
 ...nad serialem fabularnym *Zbrodnia polaniecka*. To jedna z najgroźniejszych spraw kryminalnych z czasów PRL-u.

...nad trzecim sezonem serialu *1670*.

...nad serialem *Pieć kobiet* (dla platformy MAX).

...nad filmem *Seks dla opornych* – na podstawie sztuki teatralnej Michele Riml.

Podobno...

Jude Law zagra Władimira Putina w nowym filmie Oliviera Assayasa – *The Wizard of the Kremlin*. Kathleen Kennedy poinformowała władze Disneya, że ustąpi ze swojego stanowiska prezeski Lucasfilm pod koniec 2025 roku.

Jack Lowden prowadzi rozmowy w sprawie roli pana Darcy'ego w serialu *Duma i uprzedzenie* produkcji Netflixa.

Trwają rozmowy pomiędzy producentem a Netflixem na temat drugiego sezonu serialu *Dojrzewanie*.

Agnieszka Holland o pomyśle na nowy film: *Amerykański producent, który partycypował też w Zielonej granicy, chce ze mną zrobić scenariusz, który jest bardzo dobry, bardzo niekonwencjonalny, o Jerzym Kosińskim. Jest duża szansa, że to się może udać.*

Robert Pattinson jest brany pod uwagę wcielenia się w postać złoczyńcy Scytale'a w filmie *Mesjasz Diuny*.

Reżyser Jared Hess mówi, że trwają rozmowy odnośnie stworzenia sequela filmu *Minecraft: Film*.

Meryl Streep oficjalnie prowadzi rozmowy w sprawie zagrania Aslana w serii filmowej *Narnia* Greta Gerwiga.

Serial *The Last of Us* dostał zamówienie na trzeci sezon.

Serial *Devil May Cry* dostał zamówienie na drugi sezon.

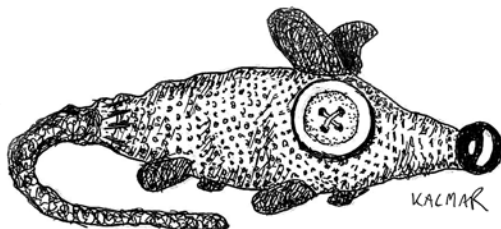
Warner Bros. pracuje nad remake'm filmu *Bodyguard*.

Obsada serialu *Harry Potter* platformy MAX:

- John Lithgow jako Albus Dumbledore,
- Janet McTeer jako Minerwa McGonagall,
- Paapa Essiedu jako Severus Snape,
- Nick Frost jako Hagrid,
- Luke Thallon jako Kwiryniusz Quirrell,
- Paul Whitehouse jako Argus Filch.

Kamila Urzędowska wcieli się w postać Izabeli Łęckiej w nowej ekranizacji *Lalki*.

DreamWorks pracuje nad nowym animowanym filmem pt. *Forgotten Island*. Produkcja opisywana jest jako szeroko zakrojona komedia przygodowa, która przynosi bohaterów filmu na dawno zapomnianą, magiczną wyspę zakorzenioną w filipińskiej mitologii.



rys. Piotr Dziewanowski (Kalmar)



NOMINACJE, NOMINACJE, NOMINACJE

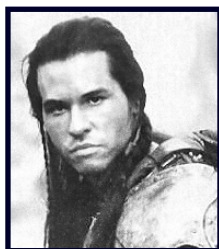
Rozsypał się worek z nominacjami do najważniejszych polskich nagród fanowskich oraz środowiska profesjonalistów. Nasz przegląd zaczniemy oczywiście od Nagrody Fandomu Polskiego im. Janusza Zajdla. Wśród powieści największe uznanie nominujących zdobyły: *Mgła* Anny Brzezińskiej, *Czeluść* Anny Kańtoch, *Wszystkie drogi prowadzą* Łukasza Kucharczyka, *Dzieci jednej Pajęczycy* Olgi Niziołek, *Wściek* Magdaleny Salik oraz *Rozdroże kruków* Andrzeja Sapkowskiego. O nagrodę dla najlepszego opowiadania powalczą zaś: *Dlaczego nie ma klanu kruka* Aleksandry Janusz, *Zimne dzieci* Anny Kańtoch, *Lekcje obrony przed nowymi technologiami* Radka Raka oraz *Supły* Pauli Wanarskiej.

Śląski Klub Fantastyki ogłosił nominacje do tegorocznej edycji Śląkfy. W kategorii Twórcy Roku rywalizować będą: Krzysztof Rewiuk oraz Andrzej Sapkowski. O laur dla Wydawcy/Promotora powalczą: Tomasz Kreczmar, Wydawnictwo Materia, Wydawnictwo Muduko oraz Jakub Skurzyński. Wśród Fanów zmierzą się: Adriana „Odalla” Adamska-Ososińska, Bycze Karki Dicka, Czapa Kulturalna, a także Wojciech „Termos” Tremiszewski. Zwłaszcza temu ostatniemu, jako wychowankowi GKF, będziemy gorąco kibicować!

W tegorocznej edycji Nagrody Literackiej im. Jerzego Żuławskiego, w wyniku głosowania elektorów, rywalizować będą: *Rozdroże kruków* Andrzej Sapkowskiego, *Czeluść* Anny Kańtoch, *Mgła* Anny Brzezińskiej, *Wściek* Magdaleny Salik, *Wróg* Łukasza Orbitowskiego oraz *Dzieci jednej Pajęczycy* Olgi Niziołek.

W tym roku po raz drugi Związek Stowarzyszeń Fandom Polski przyzna Nagrodę im. Piotra Raka osobom zasłużonym dla społeczności fanów w Polsce. W kategorii Płomień Fandomu, dla fanów działających na rzecz fantastyki od wielu lat, zmierzą się: Bogusław Gwozdecki, Mikołaj Kowalewski, Mirosław „Xaric” Kowalski, Mikołaj „Mikihisa” Ziębiński, Magdalena „Vinga” Włochacz; natomiast wśród fanów o stażu mniejszym niż pięć lat o Iskry Fandomu w szranki staną: Klaudia Białek, Ksawery Boruta, Mikołaj „Nelt” Rzeszótka, Jakub „Tustan” Tustanowski. My oczywiście trzymamy kciuki za naszego Bogusia, któremu Nagroda ta należy się jak mało komu! Z ostatniej chwili: Europejskie Stowarzyszenie SF ogłosiło nominacje do swoich nagród za rok 2025. Wśród nich znalazło się kilka polskich akcentów: Najlepsza praca artystyczna: Joanna Karpowicz seria *Anubis*, Najlepszy utwór literacki: Istvan Vizvary *Lagrange. Listy z Ziemi*, Najlepszy fanzin: „Potencjalny Mimik” nr 4, Najlepszy artysta: Tadeusz Baranowski, Najlepszy promotor: Tomasz Kołodziejczak, Najlepszy magazyn: „Informator GKF”, Debiut roku: Justyna Hankus *Dwie i pół duszy. Folk noir*.

grzeszcz



POŻEGNALIŚMY VALA KILMERA

1 kwietnia, w wieku niespełna 66 lat, zmarł Val Kilmer, aktor i producent filmowy, niekwestionowana gwiazda amerykańskiego kina. Choć sławę przyniosły mu role w filmach dalekich od naszego ulubionego gatunku – to i dla fanów fantastyki pozostanie niezapomnianym Madmartiganem z *Willowa* czy Batmanem w *Batmanie Forever*. Zagrał także w *Czerwonej planecie* i *Wyspie doktora Moreau*. Niewiele ponoć brakowało, a obejrzelibyśmy go w *Diunie* Lyncha jako Paula Atrydy. Wielka szkoda, że już więcej nie ujrzymy go na wielkim ekranie.

grzeszcz

ZMARŁ MARIO VARGAS LLOSA

Choć peruwiański literacki noblista, który odszedł od nas 13 kwietnia, nie tylko nie pisał fantastyki, ale nawet realizmu magicznego – to żegnamy go, gdyż jego powieść *Pantaleon i wizytantki* natchnęła przed laty naszego nieodżałowanego Papiera do powołania specjalnej służby wśród fanek fantastyki. Celem tego przedsięwzięcia miało być odgrywanie przez nie ról muz dla zbyt leniwych twórców, by częściej dostarczali wygłodniałym czytelnikom SF w Polsce wartościowych lektur. Służba, choć powołana, nie rozpoczęła działalności – może to i lepiej, bo i w powieści Llosy nic dobrego z wizytanckiego ruchu nie wyszło. Trzeba jednak przyznać, że Pantaleon Pantoja zorganizował jego działalność pod względem logistycznym w taki sposób, że przerosła ona najśmielsze wyobrażenia jego dowódców.

grzeszcz

KOŁODZIEJCZAK ZNÓW NA TUBIE



Tomasz Kołodziejczak nie wytrzymał długo bez sieci – i po opuszczeniu Kanału Fantastycznego zaprasza fanów swoich oraz opowieści z dymkiem do nowego jutubowego serwisu *Otwarte Komiksy* (<https://www.youtube.com/@OtwarteKomiksy>). Nowe odcinki będą się pojawiać co tydzień, w sobotę, o 10.30. Inicjatywie Tomka życzymy jak najlepiej, a 1000 subów przed startem pierwszego odcinka świadczy o tym, że ma ona szansę powodzenia.

redakcja

ĆWIERĆWIECZE MŁODEGO CZARODZIEJA

W tym roku mija 25 lat od dnia, gdy w Polsce ukazało się pierwsze wydanie pierwszego tomu przygód Harry'ego Pottera. Przy okazji warto odnotować, iż „rękopis” pierwszej powieści cyklu odrzuciło 12 wydawnictw (13. nie miało pecha – lecz zrobiło interes życia!), zaś w Stanach Zjednoczonych książka ta ukazała się pierwotnie jako *Harry Potter i magiczny kamień* (tamtejszy wydawca obawiał się, iż samo słowo „filozoficzny” w tytule odstraszy nabywców!).

jpp

POLAK ZNOWU W KOSMOSIE

Misja Axiom 4 (Ax-4) – to czwarta prywatna misja na Międzynarodową Stację Kosmiczną (ISS). Ma wystartować 29 maja. Weźmie w niej udział doktor Sławosz Uznański-Wiśniewski. Polecą także dowódczyni misji Peggy Whitson (USA), pilot misji Shubhanshu Shukla (Indie) oraz specjalista misji Tibor Kapu (Węgry). Polski astronauta zamierza przetestować w kosmosie kilka technologii i wynalazków polskich zespołów oraz przyczynić się do badań nad wpływem nieważkości, promieniowania i stresu na ludzki organizm.

jpp

PIERWSZE ODKRYTE ŻYCIE POZAZIEMSKIE?

W atmosferze egzoplanety K2-18b wykryto ślady związków siarki, które na naszym globie produkowane są jedynie w procesach biologicznych. K2-18b krąży wokół czerwonego karła usytuowanego ok. 124 lat świetlnych od nas. Ma masę mniej więcej dziewięć razy większą niż Ziemia, zaś jej promień jest jakieś dwa i pół raza większy od ziemskiego.

jpp

ANDRZEJ PRÓSZYŃSKI
Instalacja

Wreszcie stało się to, co musiało w końcu się stać: oto Planeta X, zwana też Nibiru, po 3600 latach nieobecności i serii domniemanych powrotów objawiła się wewnątrz Układu Słonecznego. Wywołało to sporą sensację, ale także falę żartów. Popularny dowcip głosił na przykład, że zwlekała z powrotem tak długo, bo nie chciała być nazywana Twitterem.

Tymczasem sprawa była, rzecz jasna, śmiertelnie poważna: dodatkowe ciało niebieskie mogło bowiem spowodować nie byle jakie spustoszenia. Zaś ocenę możliwych zagrożeń znacznie utrudniał fakt, że intruza nie dało się obserwować bezpośrednio, a jedynie poprzez jego oddziaływanie z innymi planetami.

I tu wszedłem do akcji ja, skromny kosmiczny pilot z dobrymi referencjami i (co nie mniej istotne) z certyfikatem dostępu do informacji niejawnych. Misja była bowiem ściśle tajna, by nie zdradzić świata, że zaawansowanie techniczne SpaceX jest większe, niż ktokolwiek postronny mógłby przypuszczać (więc się nie wygadajcie!). Wnioskuje zresztą z nazwy, że firma powstała właśnie dla tego lotu, a Mars był tylko zastoną dymną – ale co ja tam wiem...

Dali mi do towarzystwa Panią Doktor OdWszystkiego (*vel* Dr ofWisdom), do której zwracałem się konsekwentnie per Drow – ale akronim był tylko wersją oficjalną. Naprawdę nazywałem ją tak, bo miała spiczaste uszy, jak elf. A to, że nie skojarzyła, w czym rzecz, dawało mi niejaką satysfakcję i poczucie choćby incydentalnej przewagi umysłowej nad Pasażerką, Która Zjadła Wszystkie Rozумы. (Nie wygadajcie się przed nią, bardzo was proszę...)

Dopiero pod koniec lotu udało się nam wypatrzeć cel naszej podróży. A to dlatego że, jak się okazało, Planeta X jest raczej planetoidą niż solidnym ciałem niebieskim, będąc jednak przy tym idealną kulą. Jej promień ma niecałe 10 km, co mocno kontrastuje z nieproporcjonalnie wielką masą. Drow wyliczyła, że siła przyciągania na powierzchni globu jest niemal dokładnie taka, jak na Ziemi, co przy tak małym świecie wydaje się niewytłumaczalne. Ale oczywiście nie dla Drow – od razu rzuciła hipotezę, że X ma w centrum niewielką czarną dziurę.

**

Czy myślicie, że można coś zaobserwować z orbity długości kilkudziesięciu kilometrów przy prędkości 8 km/s? Macie rację, ja też bardzo wątpię. Dlatego od razu ustawiliśmy się na wysokości 100 km nad powierzchnią Nibiru, daleko poza granicą cieniutkiej otoczki tutejszej atmosfery. Cienkiej, ale gęstej jak ziemska. W końcu grawitacja jest tu taka jak u nas, pamiętacie?

Nieoceniona Drow zbadała oczywiście skład powietrza pod nami i wyszło jej 78% azotu i 21% tlenu, czyli całkiem jak na Ziemi. Nieźle, co? Chociaż ten pozostały procent był podobno trochę dziwny, ale niech mu tam będzie.

Obserwowana z naszej orbity planeta prezentowała się całkiem egzotycznie. Jej północna półkula była soczyście zielona, południowa także, ale z domieszką brązu, a równik lśnił srebrzyście jak namalowany. Było też widać, o dziwo, oś obrotu – jako dwie kreski wychodzące z północnego i południowego bieguna. Która to oś, na dodatek, była idealnie prostopadła do płaszczyzny ekliptyki.

Mieliśmy na pokładzie tylko jeden teleskop, więc trochę trwało, zanim oboje napatrzyliśmy się do syta. Okazało się, że powierzchnia Nibiru jest porośnięta drzewami, przy czym na południu rosną one



YARKOS 2025

rys. Jarosław S. Kosiorrek (Yarkos)

chaotycznie, zaś na północy bardzo regularnie, rozchodząc się spiralnie od bieguna do równika. Dlatego południową półkulę nazwaliśmy Puszczą, a północną Sadem. A te kreski na osi obrotu były potężnymi drzewami, sięgającymi niemal granic atmosfery. Zaś równik... no cóż... był pasem wody przypominającym rzekę. Jak u Farmera, kojarzycie? Ale Drow, wyobraźcie sobie, nie skojarzyła. Kolejny punkt dla mnie.

Postanowiliśmy posadzić lądownik na skraju Sadu tuż obok rzeki, gdzie było trochę wolnego miejsca. Na początku szło całkiem nieźle, ale potem gwałtownie rosnąca siła ciężenia spowodowała dość twarde lądowanie. Co tam będę owijał w bawełnę: spieprzyłem sprawę i tyle. Do tego stopnia, że jedna z nóg pojazdu obsunęła się znacznie, ustawiając lądownik skośnie względem gruntu. Startować z takiej pozycji raczej się nie da, więc wysłaliśmy szyfrogram na Ziemię i czym prędzej ewakuowaliśmy się na powierzchnię planetoidy. Dobrze chociaż, że wyszliśmy z tego cali i zdrowi, a drugie dobrze, że środowisko niezbyt różni się od ziemskiego. Powiedziałbym nawet, że jest bardzo przyjazne i sympatyczne. Może to coś w powietrzu?

Usiedliśmy na zielonej trawce, mając Sad za plecami i gapiąc się na rzekę. Płynęła leniwie ze wschodu na zachód, a Drow rzuciła do niej patyczek, chcąc się dowiedzieć, z jaką prędkością. No i okazało się, że pełne okrążenie zajmuje jej dokładnie dobę, a więc woda jest jakby całkowicie nieruchoma, podczas gdy powierzchnia planetoidy obraca się pod rzeką, kompletnie z nią nie oddziałując. Tu nawet Drow straciła kontenans. Zaczęła rozważać koncepcję dodatkowych czarnych minidiur, które miałyby stabilizować rzekę, a później zerowego współczynnika tarcia, ale w końcu musiała dać za wygraną.

Kiedy już trochę odsapnęliśmy, zainteresowaliśmy się drzewami. Najpierw tymi na przeciwnym brzegu, tworzącymi zwarty gąszcz, w którym co jakiś czas coś się poruszało. Wyglądało więc na to, że Puszca tworzy pełny ekosystem, co nareszcie było czymś naturalnym i zrozumiałym. W przeciwieństwie do tego, co mieliśmy za plecami.

Bo Sad był rzeczywiście sadem, złożonym z regularnie posadzonych drzew owocowych... i tylko sadownika tu brakowało. Gdy zwróciliśmy się na północ, przed nami był Porządek, a za nami Chaos – oczywiście pozorny, bo życie samo w sobie jest negentropią, czyli porządkiem właśnie.

A Drow już badała owoce z najbliższych drzew za pomocą kieszonkowego analizatora. I podskakiwała z radości. Pomyślałem więc, że do czasu przybycia wyprawy ratunkowej przynajmniej nie umrzemy z głodu, co było bardzo dobrą wiadomością. A jeszcze lepszą, że z pragnienia również nie.

~

Do bieguna mieliśmy jakieś 15 km, więc wybraliśmy się na wycieczkę do Wielkiego Drzewa, podjadając po drodze owoce. Coś mi mówiło, żeby z tym uważać, ale Drow była tak przekonująca i radosna, że dałem się przekabacić. Tak więc szliśmy sobie, czując się świetnie, a nad nami ćwierkały ptaszki. Życ, nie umierać...

Kiedy dotarliśmy na miejsce, byłem już solidnie objedzony, ale Drow mocno nalegała, żeby zwieńczyć naszą ucztę owocem giganta górującego nad okolicą. Okazał się niezbyt smaczny i miał twardą pestkę (którą przez nieuwagę połknąłem), ale poczułem się po nim błogo i świat wydał mi się piękniejszy niż zwykle.

Spojrzałem na moją towarzyszkę, której urody dotąd nie doceniałem. Była piękna. A gdy podniosła na mnie wzrok, ujrzałem w jej oczach odbicie takiego mnie, jakim zawsze chciałem być. Zbliżyliśmy się do siebie... (No dobrze, sami wiecie, co było dalej. Ale zachowajcie dyskrecję, bardzo was proszę...)

**

Jakiś czas potem odpoczywaliśmy pod drzewem, gdy nagle coś kliknęło mi w mózgu, a mój błogostan zakłóciły następujące słowa:

— *Witamy na planecie Eden. Poprzez oś jelito-mózg zostałeś podłączony do bazy danych zwanej Drzewem Wiadomości. Dla ciebie mam ich dwie – Dobrą i Złą. Od której zacząć?*

— *Już taki mam charakter* — zmusiłem się do odpowiedzi — *że wolę zacząć od tej złej, a nawet Złej z dużej litery. Słucham więc uważnie.*

— *Zła wiadomość jest taka, że twoje podłączenie nie było autoryzowane, więc utrzyma się tak długo, jak długo czcip pozostanie w jelitach. Czyli w sumie niedługo. W szczególności nie będę mógł was pilotować do Drzewa Życia na południowym biegunie, z którym razem tworzymy Oś Świata, czyli Axis Mundi.*

— *A ta dobra wiadomość?*

— *Dobra jest taka, że przed rozłączeniem zdążę was teleportować na Ziemię. Co o tym sądzisz?*

— *Czemu nie?* — odparłem. Chciałem jeszcze zapytać, dlaczego nie może nas najpierw teleportować do Drzewa Życia, którego owoce podobno zapewniają nieśmiertelność, ale nie zdążyłem. Drzewa i trawa zniknęły, zastąpione przez monotonne pustkowia. Jak się potem okazało, wylądowaliśmy gdzieś pomiędzy Tygrysem a Eufratem.

Spojrzałem na swoją partnerkę. Nadal była piękna, a w jej oczach widziałem siebie takiego, jakim zawsze chciałem być.

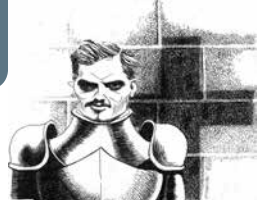
— *Kocham cię, Drow* — wyznałem. — *A teraz chodźmy poszukać jakiejś cywilizacji.*

**

Powinienem być oprzeć się namowom tych przemądrzałych kabotynów. Archetypiczna Instalacja, dobre sobie! Raczej Apatyczna Imitacja... Chociaż ich AI były znacznie nudniejsze od mojej, to pewnie. Muszę wymyślić bardziej sensowny happening. Najważniejsze, żeby był interesujący i jeszcze nieogrzany ■

(8.02.2025)





KORESPONDENCJA 160

CZY NORMALNY ZDROWY FACET MOŻE WDOWĄ ZOSTAĆ CZASEM?

● czechosłowackiej komedii sf z 1970 r. pod tytułem **Jest pan wdową, proszę pana!** (*Pane, vy jste vdova!*, reż. Václav Vorlíček) dowiedziałem się przypadkiem z jakiegoś jutubowego filmiku prezentującego niedocenne obrazy fantastycznonaukowe z lat 70. XX w. (znalazły się tam m.in. takie tytuły jak *THX 1138* czy *Zielona pożywka*). Ponieważ nigdy nie słyszałem o tym filmie, a pałam szczerą słabością do czechosłowackich komedii, zwłaszcza tych z elementami fantastyki, nie omieszkałem jej obejrzeć. Nie zawiodła moich oczekiwań i okazała się znakomitą rozrywką w tych niewesołych czasach.

Fabuła zawiązuje się w trakcie powitania na lotnisku Oscara XV (František Filipovský – diabeł Blekota z *Arabeli*), kiedy salutujący szablą oficer odrąbuje przypadkowo przybyłemu monarsze rękę. Król Rosebud IV (Jiří Sovák – czarodziej Vigo z *Arabeli*) decyduje, że wobec takiej niekompetencji rozwiąże armię, bo aż strach pomyśleć, co się może wydarzyć, skoro w czasie pokoju żołnierze mordują obywateli (wcześniej wojsko przejechało kogoś w trakcie parady). Jednoręki Oscar (z jego odciętej kończyny sączy się błękitna krew!) trafia do kliniki genialnego chirurga profesora Sommera (Miloš Kopecký – równie błyskotliwy jak dr Strosmajer w *Szpitalu na peryferiach!*), który przyszywa mu zastępczą rękę (transplantowana kończyna ma jednak wadę – jej posiadacz nie czuje przez nią bólu). W trakcie powitania poznajemy też Evelyn Kelletti (rewelacyjna Iva Janžurová – nauczycielka muzyki, a później pani Blektowa z *Arabeli*, ale przede wszystkim

siostra Hunkova, którą w *Szpitalu na peryferiach* regularnie krytykował dr Strosmajer), słynną aktorkę i żonę przemysłowego magnata.

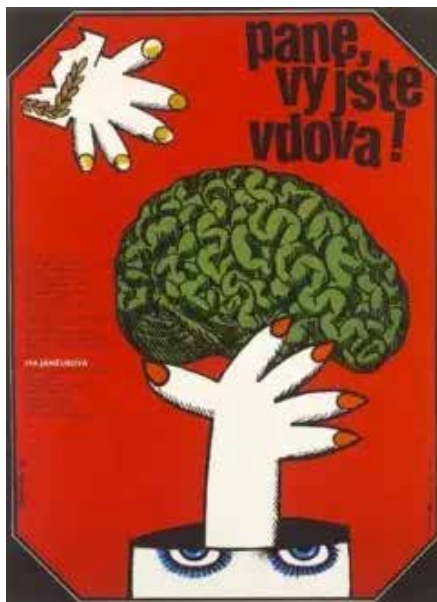
Ważną rolę w tej historii będzie miał do odegrania astrolog Stuart Hampl (Jiří Hrzán – asystent telewizyjny z *Arabeli*), z którego talentu do przepowiadania przyszłości korzysta nie tylko prasa (zmusza się go do stawiania horoskopów celebrytom), ale także dwór królewski. Rosebud IV pragnie się dowiedzieć, czy jego plan likwidacji armii nie napotka żadnych przeszkód, lecz zanim Hampl pojawi się na audyencji, postanawia pomóc swojemu pechowemu przyjacielowi, który odrąbał rękę królowi Oscarowi. Wróżba jest ogólnie optymistyczna, ale zawiera wiele niezrozumiałych wskazówek, jak np. ta, że astrolog dwukrotnie zostanie wdową, zanim się ożeni ze zdobywającą coraz większą popularność aktorką Molly Adams (śliczna i eteryczna jak zawsze Olga Schoberová), przygotowującą się właśnie do ślubu z przebiegłym pułkownikiem Steinerem (Eduard Cupák). Postawiony horoskop przestrzega władcę przed spiskiem. Ani astrolog, ani Rosebud nie podejrzewają jednak, że to wojskowi postanowili się pozbyć niewygodnego monarchy, a mózgiem przedsięwzięcia jest właśnie Steiner.

Po nieudanym pierwszym zamachu pułkownik postanawia wykorzystać nieświadomego jego niecnym planów Sommera, który osiągnął mistrzostwo w kopiowaniu ludzkich organów i ciał z... cielićiny (podobno to wie-przowina jest bliższa genetycznie ludzinie, ale taki substytut nie byłby przecież koszerne). Do

kontrolowania sztucznego ciała potrzebny będzie mózg, ale od czego mogą być skazani na śmierć. Steiner znajduje w więziennym szpitalu umierającą seryjną morderczynię, której zwoje ma zamiar umieścić w sztucznym ciele Evelyn Kelleci, by w trakcie najbliższej audycji zamordowała ona Rosebuda. Wcześniej jednak musi się pozbyć nieszczęsnego astrologa, który już raz unicestwił jego szczywany plan i byłby zdolen uczynić to ponownie. Film zamienia się w farsę, a jego humor napędza cała seria omyłek. Jak to bowiem często w takich wypadkach bywa – nierozgarnięty magazynier zamienia mózgi i na salę operacyjną dostarcza niewłaściwy. Iva Janžurová, której w tym filmie przypadło grać aż trzy wcielenia, w każdym jest znakomita, a jako ciało Kelleci z mózgiem Hampla przechodzi samą siebie. Tempo filmu nie jest przesadnie forsowne, ale liczbą gagów można obsadzić niejedną komedię. O jego precyzyjnej i przemyślanej konstrukcji świadczą zaś takie szczegóły, jak powracająca niczym refren groźba Sommera, którą co rusz adresuje do swoich asystentów: *Žebym pana nie zwolni!* – nawet w momentach, w których ich niefrasobliwość powoduje prawdziwe katastrofy (np. zejście pacjenta) czy notoryczne lądowanie narzeczonego seryjnej morderczyni (w jego roli Vladimír Menšík – Karel Majer z *Arabeli*) a to w bidecie, a to w kotle orkiestry symfonicznej i wszędzie tam, gdzie się zmieści jego siedzenie.

Na fantastyczność tej produkcji wskazuje stosowanie futurystycznych (w czasie jej realizacji) technologii medycznych, bez których nie dałoby się tej komedii opowiedzieć. Mowa tu oczywiście o kopiowaniu ludzkich organów ze zwierzęcych tkanek oraz sterowaniu tak powstałym organizmem za sprawą transplantacji mózgu (ożywienie ciała wymaga metody usta-usta, która jest niczym innym niż pocałunkiem królewicza – tak to SF łączy się w tym

filmie z baśnią, ale o postmodernistycznych zabiegach w czechosłowackich komediach pisałem już przy okazji recenzowania *Lemoniadowego Joe*). W pierwszej chwili chciałyby się zakrzyknąć, że to niczym w *Przekładańcu* Andrzeja Wajdy na podstawie scenariusza Stanisława Lema, ale to podobieństwo jest złudne. W polskiej nowelce mieliśmy do czynienia z szaleństwem transplantacji oraz problemem ubezpieczalni, ile procent pacjenta jest jeszcze w pacjencie i do którego momentu można płacić za dalsze operacje. Sommer, ten współczesny Frankenstein, wytwarza ludzkie organy czy ciała z cielęciny (warto zauważyć, że procedura kopiowania tkanek nie przewidywała w tym filmie klonowania – wynika z tego, że w roku 1970 jego pojawienie się nie było jeszcze rozważane przez czechosłowackich fantastów). Są one do złudzenia podobne do oryginału, ale zupełnie nieczułe na fizyczne bodźce. Zawiadujący tym układem mózg musi się czuć niczym w klatce i w dłuższej





Kadr z filmu *Jest pan wdową, proszę pana*, reż. Václav Vorlíček, Czechosłowacja 1970

perspektywie – sfiksować, ale tym problemem twórcy zupełnie nie zaprzętają sobie głowy.

Cały ambaras służy głównie do przeprowadzenia marksistowskiej krytyki systemu burżuazyjnego. Dowiadujemy się zatem, że w armii, na dworze czy w środowisku przemysłowych baronów roi się od zepsutych i egoistycznych typów, realizujących wyłącznie wąsko pojęte własne interesy. Nie cofają się oni przed skryto- czy królobójstwem, a nawet najwspanialsze wynalazki wykorzystują głównie do niecnych celów. Mass-media gonią wyłącznie za sensacją, a teatry wystawiają prostackie sztuki, np. o przygodach podróżników poszukujących zaginionych cywilizacji

(ani o Indianie Jonesie, ani nawet o Allanie Quatermainie – powieści Henry'ego Ridera Haggarda czekały na swoje ponowne odkrycie – nie śniło się jeszcze wówczas amerykańskim filmowcom). Aby dać im wszystkim nauczkę i przywrócić ład – potrzebna będzie interwencja jakiegoś prostaczka – czyli proletariusza, ofiary systemu, który odegra się za wszystkie zniewagi uprzywilejowanych i w nagrodę ożeni się ze skrycie kochaną ślicznością. To kolejny baśniowy, a jednocześnie *stricte* komediowy topos w tej historii, do której obejrzenia gorąco namawiam ■

Wasz wielkokacki korespondent

Od RedNacza:

Uwielbiam fantastyczne komedie Václava Vorlíčka! W podstawówce widziałem w telewizji Kto chce zabić Jessie, za licealnych czasów obejrzałem Dziewczynę na miotle, potem jeszcze byłem na Jak utopić doktora Mračka – ale powyższy tytuł jest mi nieznanym. Dziękuję, Oganie!

LESZEK BŁASZKIEWICZ

APOKALIPSA W CZARNYCH RĘKAWICZKACH

Czy to się komuś podoba czy nie – tak zwany zielony ład prowadzi nas prostą drogą do wzrostu cen energii i braku dywersyfikacji jej źródeł. Poprzez zaniechania oraz zawieruchę wojenną za naszą wschodnią granicą ceny kopalin rosną, a niektóre kraje, jakby wbrew zdrowemu rozsądkowi, wygasili stopy atomowe, przechodząc na tak zwane odnawialne źródła energii; jak się okazało – bardzo niepewne. Państwa w naszym regionie przymuszane europejskim pędem do dekarbonizacji i ograniczenia emisji CO₂ wbrew ekonomii rzucają się na drogie technologie pozyskiwania elektryczności. Lansowany szeroko ślad węglowy jest ewidentnie formą nacisku i raczej nie dotyczy uprzywilejowanych właścicieli drogich aut oraz samolotów i miłośników wycieczek poza Linie Kármána. Konsumpcja energii rośnie, mimo wymiany żarówek na energooszczędne, chociaż niekoniecznie ekologiczne, i prawnych ograniczeń dla mocy urządzeń, co z punktu widzenia zasady zachowania energii jest kretynizmem. Te absurdy to jedna strona medalu. Drugą jest praktyczne pytanie: co się stanie, gdy w kuchni włączymy jednocześnie wszystkie pola indukcyjne w kuchence elektrycznej, korzystając z piekarnika, a na dodatek złączymy elektryczny czajnik i zmywarkę? Myślę, że wielu spośród Czytelników doświadczyło tej drobnej domowej awarii. Albo podobnej w skutkach, lecz znacznie bardziej niebezpiecznej sytuacji, gdy zwierając kable, pozwolimy na ponadnormatywny przepływ prądu. Gdy taka sytuacja dotyczy tylko naszego domu, rozwiązanie jest proste – kilka kroków w stronę skrzynki elektrycznej, złącznik bezpiecznika i po kłopotcie; gdy dotyczy to jednak dzielnicy lub miasta – już trzeba poczekać, czasami kilka godzin. Wyobraźcie sobie, na co możemy być narażeni, gdy to samo dotyczy całych regionów czy państw...

1. BLACKOUT, CZYLI ODCIĘCIE OD ELEKTRYCZNOŚCI

Według większości źródeł termin *blackout* odnosi się do nagłej, poważnej awarii systemu elektroenergetycznego, skutkującej długotrwałym brakiem dostaw energii elektrycznej na rozległym obszarze. Jednym z najbardziej widocznych skutków takiego zdarzenia jest całkowite wygaszenie oświetlenia.

Choć każda tego typu awaria ma swoje unikalne przyczyny, zwykle można wyróżnić wspólny schemat prowadzący do jej wystąpienia. Do *blackoutu* często dochodzi w wyniku sekwencji przypadkowych zdarzeń – takich jak uszkodzenia sieci przesyłowej, wyłączenia elektrowni czy ekstremalne warunki pogodowe – które powodują przekroczenie dopuszczalnych wartości podstawowych

parametrów pracy systemu elektroenergetycznego, takich jak częstotliwość, napięcie czy natężenie prądu. W efekcie następuje automatyczne odłączenie się elektrowni od sieci, co prowadzi do całkowitej utraty napięcia na danym obszarze.

W dzisiejszym świecie, opartym niemal całkowicie na energii elektrycznej, tego rodzaju zdarzenia stanowią szczególnie poważne zagrożenie. Na szczęście w wielu niewralgicznych miejscach – takich jak szpitale, oczyszczalnie ścieków czy kopalnie – stosuje się awaryjne źródła zasilania, przede wszystkim generatory rezerwowe, które automatycznie uruchamiają się po zaniku prądu. Krytyczne systemy, jak np. sieci telekomunikacyjne, również muszą być zabezpieczone przez zasilanie awaryjne. W takich przypadkach stosuje się różnego rodzaju systemy podtrzymujące (tzw.

UPS-y – *Uninterruptible Power Supply*), które pozwalają utrzymać ciągłość działania sprzętu elektronicznego, oraz gniazda umożliwiające podłączenie generatora prądu na czas dłuższych przestołów.

Niemniej jednak nawet najlepsze zabezpieczenia podlegają ograniczeniom. Doświadczenie pokazuje, że latarki bateryjne nie świecą wiecznie, a zapasy paliwa dla generatorów również z czasem się wyczerpują.

Blackouty w historii – największe przypadki awarii energetycznych

W historii odnotowano wiele przypadków, które można określić mianem *blackoutów* – zarówno ze względu na ich skalę czasową, obszarową, jak i liczbę osób, które zostały nimi dotknięte.

Za największy znany *blackout* uważa się awarię, która miała miejsce w Indiach pod koniec lipca 2012 roku. W jej wyniku ponad **620 milionów ludzi** – czyli niemal 10% ludności świata – zostało odciętych od prądu. W czołówce zestawienia największych *blackoutów* w historii znajdują się również:

- **2 stycznia 2001, Indie** – ponad 230 milionów ludzi bez prądu;
- **9 stycznia 2021, Pakistan** – około 200 milionów osób (ok. 90% populacji);
- **1 listopada 2014, Bangladesz** – ponad 150 milionów ludzi.

Warto podkreślić, że tego typu zdarzenia nie ograniczają się wyłącznie do Azji. Przykładowo:

- W Brazylii, między marcem a czerwcem 1999 roku, prądu zabrakło dla blisko **100 milionów** mieszkańców.
- 28 września 2003 roku we Włoszech i Szwajcarii awaria dotknęła **około 60 milionów ludzi**.
- Szczególnie znanym przypadkiem jest *blackout*, który miał miejsce w drugiej

połowie sierpnia 2003 roku – przez kilka dni ponad **50 milionów ludzi** we wschodnich Stanach Zjednoczonych i Kanadzie pozostawało bez prądu. Co ciekawe, te same regiony doświadczyły podobnej sytuacji już w listopadzie 1965 roku.

Skutki *blackoutu* – wizja katastrofy

Potencjalne skutki wielkoskalowego *blackoutu* świetnie oddaje powieść *Blackout* Marca Elsberga z 2012 roku. Autor przedstawia przerażającą, ale realistyczną wizję Europy całkowicie odciętej od energii elektrycznej – najprawdopodobniej w wyniku ataku terrorystycznego. Choć sam zamach nie jest najważniejszym wątkiem, książka skupia się na opisie działań państw i służb, a także pokazuje codzienne życie ludzi pozbawionych prądu, wody, żywności oraz kontaktu z otoczeniem. Już po kilku dniach wybucha chaos, a społeczeństwa pogrążają się w panice. To poruszająca i pouczająca lektura, która uzmysławia, jak krucha jest nasza cywilizacja, gdy zabraknie elektryczności.

Co może doprowadzić do *blackoutu*?

Na to pytanie spróbuję odpowiedzieć w kolejnej części, omawiając szczegółowo przyczyny, które mogą leżeć u podstaw wielkich awarii elektroenergetycznych – od czynników technicznych, przez błędy ludzkie, po zjawiska atmosferyczne i celowe działania, takie jak sabotaż czy ataki cybernetyczne.

2. POWODY TECHNICZNE

Zanim przejdziemy do konkretnych przyczyn technicznych *blackoutu*, warto uświadomić sobie, jak bardzo współczesny świat oparty jest na delikatnej, ale niezwykle rozległej sieci wzajemnych powiązań technologicznych. Dostęp

do wody, żywności, telekomunikacji – wszystko to funkcjonuje dzięki systemom komputerowym, które z kolei wymagają stałego zasilania energią elektryczną.

Dystrybucja tej energii również opiera się na zaawansowanych systemach zarządzania, opartych na infrastrukturze informatycznej i licznych mechanizmach zabezpieczających. Zasada działania jest analogiczna do tej, jaką znamy z bezpieczników w domowej instalacji elektrycznej – energia płynie rozgałęzioną siecią i w razie awarii jednego z jej elementów zostaje przekierowana inną drogą. Jeśli jednak przepływ przekroczy możliwości kolejnych odcinków sieci, może dojść do ich przeciążenia. W efekcie następuje reakcja łańcuchowa, czyli tzw. efekt kaskadowy.

Mechanizm ten przypomina nieco znaną z teorii chaosu efekt motyla – zwłaszcza że współczesne sieci elektroenergetyczne funkcjonują już na granicy swojej wydolności. Niewielkie zakłócenie w jednym miejscu może zatem mieć katastrofalne skutki w skali ogólnokrajowej.

Dla lepszego zobrazowania: wyobraźmy sobie gęsto uczęszczaną sieć kolejową. Awaria jednego semafora unieruchamia pociąg, który blokuje tor. Inne składki muszą zostać przekierowane, a ruch zaczyna się „zatykać”. W końcu cały system może się zatrzymać lub ulec poważnej destabilizacji. Analogiczna sytuacja miała miejsce w 1969 roku, gdy eksplozja w elektrowni Cutler Ridge na Florydzie wywołała efekt kaskadowy, który pozbawił prądu miliony ludzi na kilka dni.

Może jeszcze jedna sprawa, o której niezbyt często się myśli. Systemy bankowe. Dziś opierają się one detalicznie głównie o bankowość elektroniczną, mało kto nosi w kieszeni banknoty czy monety. Jeszcze mniej ludzi gromadzi kruszce albo inne dobra materialne. Zastanówmy się, w jaki sposób nabędziemy

cokolwiek, gdy zawierzymy wirtualnym kartom płatniczym w telefonach i jak zadziałają kasy w sklepach, gdy czytniki kart przestaną działać...

Niedobory energii i ograniczenia w dostawach

Nieco odmienną kategorią zagrożeń są niedobory energii wynikające z braku surowców energetycznych. Wodę czy żywność można racjonować – z energią elektryczną jest podobnie. Starsi czytelnicy zapewne pamiętają tzw. stopnie zasilania – od 10 (brak ograniczeń) do 20 (najwyższy poziom ograniczeń) – a także planowe wyłączenia prądu na wiele godzin.

Jednym z czynników mogących wywołać poważny kryzys energetyczny jest brak paliwa. Kilka lat temu w mediach głośna była sprawa dominująca serwisy informacyjne, że w polskich elektrowniach i elektrociepłowniach zapasy węgla spadły poniżej tych wymaganych przez prawo. Taka sytuacja jest niezwykle niebezpieczna dla zachowania ciągłości pracy elektrowni. Także kwestie dostępu do gazu albo paliwa do elektrowni jądrowych mogą być krytyczne dla systemu produkcji i dostaw energii elektrycznej. To sytuacja skrajnie niebezpieczna dla ciągłości dostaw energii. Równie krytyczne mogą być zakłócenia w dostawach gazu lub paliwa jądrowego.

Świetnie obrazuje to powieść *Do kropli ostatniej* Andreea Eschbacha, w której świat staje w obliczu wyczerpania się zasobów ropy naftowej, co skutkuje paraliżem systemów energetycznych.

Odnawialne źródła energii?

W obliczu niepewności związanej z paliwami kopalnymi, coraz więcej uwagi poświęca się odnawialnym źródłom energii – takim jak elektrownie wiatrowe czy wodne. I tu jednak pojawiają się poważne ograniczenia.

Energia wiatru czy wody zależy bezpośrednio od warunków atmosferycznych, które bywają kapryśne. Gdy przez wiele dni nie wieje wiatr lub występuje susza – produkcja energii z tych źródeł drastycznie spada. Co więcej: energia elektryczna jest trudna do magazynowania. Systemy bateryjne, jak popularne UPS-y, pozwalają jedynie na krótkotrwałe podtrzymanie działania urządzeń.

Oczywiście można gromadzić zapasy gazu czy węgla, a także wodę spiętrzoną w elektrowniach szczytowo-pompowych. Ale energii wyprodukowanej przez wiatrak czy panel fotowoltaiczny nie da się przechować równie efektywnie. Istnieją wprawdzie metody akumulacji energii – np. przepompowywanie wody lub podnoszenie ciężarów, co pozwala zmagazynować energię w postaci potencjalnej – jednak są one kosztowne i wymagają dodatkowej infrastruktury.

Fantastyczne wizje energii z kosmosu

Niektóre rozwiązania na razie pozostają w sferze fantastyki naukowej. Już w 1941 roku Isaac Asimov, w opowiadaniu *Reason*, opisał wizję przesyłania energii słonecznej z orbity na inne planety. W ślad za tym powstały projekty orbitalnych elektrowni słonecznych, w tym koncepcją pierścienia fotowoltaicznego okalającego całą Ziemię.

Inną propozycją jest satelita Dysona-Harropa – gigantyczna cewka wykorzystująca strumień naładowanych cząstek wiatru słonecznego do generowania prądu. Wśród realniejszych koncepcji warto wymienić hel-3 – izotop, który może być w przyszłości wykorzystywany jako paliwo w reakcjach syntezy jądrowej. W przeciwieństwie do rozszczepienia uranu, reakcje z udziałem helu-3 nie powodują powstawania odpadów radioaktywnych. Problemem pozostaje jednak temperatura wymagana do uzyskania reakcji syntezy

helu-3, która jest znacznie wyższa niż w przypadku tradycyjnych reakcji syntezy jądrowej.

Motyw ten porusza Jarosław Grzędowicz, tworząc w powieści *Hel-3* wizję przyszłości, w której ów surowiec staje się kluczem do energetycznej niezależności, a walka o jego pozyskanie napędza jej fabułę.

Na razie całkowicie fantastyczne, ale rozpatrywane są bardziej egzotyczne źródła energii, jak energia próżni, energia czarnych dziur i tym podobne. Wspominam o tym, by miłośnicy fantastyki mogli się w tym momencie uśmiechnąć.

Niedobory infrastruktury

Nicola Tesla przez lata pracował nad bezprzewodowym transferem energii na tyle skutecznym, by mógł wyprzeć tradycyjną przewodową dystrybucję elektryczności. Oczywiście jesteśmy w stanie transportować energię bezprzewodowo w postaci fal elektromagnetycznych (w ten sposób działają radio, telefonia komórkowa, a także technologie kart zbliżeniowych czy płatniczych), ale są to niezwykle małe moce, niezdolne do zasilenia podstawowych elementów elektrotechnicznych z naszego otoczenia. Musimy więc, póki co, polegać na przewodach, stacjach transformatorowych i generalnie infrastrukturze, która niestety z czasem degradowuje się i ulega awariom.

Jak już wspomniałem – zapotrzebowanie na energię elektryczną rośnie; co za tym idzie – sieci zakładów wytwarzających ją oraz linii transmitujących i rozdzielających stają się coraz bardziej skomplikowane. Niezwykle łatwo o awarię i wspomniany już efekt kaskadowy.

I znowu, przy drobnych awariach, gdzie niewielki element sieci energetycznej zostanie zniszczony, albo gdy zadziała sieć zabezpieczeń, powrót do stanu pierwotnego, aczkolwiek niełatwy, jest możliwy po kilku godzinach,

YARKOS 2025



rys. Jarosław S. Kostorek (Yarkos)

czasami kilku dniach. Ale można wyobrazić sobie awarie takich elementów, których wymiana jest znacznie bardziej skomplikowana. Weźmy na ten przykład wielkie systemy transformatorowe (największy transformator znajduje się w Chinach i ma moc wyjściową na poziomie blisko 600 MVA (megawoltoamper). Takie transformatory służą jako pierwszy stopień za generatorem w elektrowni, który tworzy napięcie elektryczne na poziomie kilku/kilkunastu tysięcy voltów i trzeba je podnieść do wartości przesyłowych (110, 220 lub 400 kV). I takich urządzeń nie można kupić w sklepie. Co więcej, produkowane są przez nieliczne (w skali świata) wyspecjalizowane zakłady, a zamówienia realizowane są po wielu miesiącach. Aż strach pomyśleć, co może spowodować awaria takiego transformatora.

3. PRZYCZYNY NIEZALEŻNE OD CZŁOWIEKA

a) Huragany i burze

Siły natury, które próbujemy okiełznać w celu pozyskiwania energii, bywają kapryśne i nieprzewidywalne. Doskonałym przykładem są turbiny wiatrowe, które nierzadko działają w trybie jałowym, czyli obracają się bezproduktywnie, gdy wiatr nie spełnia odpowiednich kryteriów. Podobnie panele fotowoltaiczne w naszej strefie klimatycznej wymagają zimą dodatkowego zasilania, by podgrzać powierzchnię i usunąć zalegający śnieg lub lód. W cieplejszych regionach świata problemem są z kolei osadzające się na panelach pyły i piasek, skutecznie zmniejszające ich wydajność.

Ale te same siły natury, którym udaje się nieco energii wyrwać, działają na naszą niekorzyść czasami całkiem skutecznie. O ile tego, jak radzić sobie z wyładowaniami atmosferycznymi, które w istocie są prądem elektrycznym o napięciach milionów voltów

i natężeniach dziesiątków tysięcy amperów nauczył nas już Benjamin Franklin, o tyle huragany albo trzęsienia ziemi są wciąż nieokreślonymi żywiołami. Starczy tylko wspomnieć, że za *blackout* w 1992 roku odpowiedzialny był huragan Andrew, zaś trzy lata później huragan Opal. O awariach spowodowanych huraganem Katrina latem 2005 roku w obrębie Nowego Orleanu nawet nie wspomnę.

b) Aktywność Słońca

Nasza gwiazda – Słońce – emituje nieprzerwanie olbrzymie ilości energii w postaci promieniowania elektromagnetycznego oraz materii. W każdej sekundzie z jego powierzchni ulatuje około **milion ton plazmy**, przemieszczającej się z prędkością od 200 do nawet 1000 km/s. Ten tzw. **wiatr słoneczny** tworzą naładowane cząstki – głównie protony, elektrony i jądra helu.

Oprócz ciągłego wypływu materii, od czasu do czasu dochodzi do **rozbłysków słonecznych**, którym towarzyszą **koronalne wyrzuty masy (CME)** – potężne eksplozje plazmy wyrzucane w konkretnym kierunku. Gdy taki strumień trafi w Ziemię, dochodzi do interakcji z naszą magnetosferą i górnymi warstwami atmosfery.

I tu rodzi się pytanie: **Czy takie zjawisko może wpłynąć na sieć energetyczną?**

Na pierwszy rzut oka nie powinno – przecież Ziemia otoczona jest polem magnetycznym, które skutecznie chroni nas przed bezpośrednim oddziaływaniem wiatru słonecznego. Z fizyki wiemy jednak, że naładowane cząstki poruszające się w polu magnetycznym ulegają sile Lorentza, odchylając się i zmieniając kierunek, a w przypadku planety takiej jak nasza są kierowane wzdłuż linii pola magnetycznego od jednego bieguna do drugiego.

Cząstki te mogą więc przenikać atmosferę w okolicach biegunów, wywołując zjawisko

zorzy polarnej. Ale część z nich **oscyluje między biegunami z częstotliwością około 1 Hz (raz na sekundę)**, generując prąd jonosferyczny o ogromnej intensywności – sięgającej **milionów amperów**.

I tu trzeba odwołać się do innych praw fizycznych, które są kluczowe w zrozumieniu tematu. Już bowiem w 1820 roku Hans Christian Ørsted pokazał, że przewodnik, w którym płynie prąd, staje się magnesem, zaś dokładne zależności pokazał André Ampère. Dopiero jednak w 1931 roku Michael Faraday wykazał doświadczalnie, że zmieniające się pole magnetyczne powoduje przepływ prądu, a ów prąd sam staje się źródłem pola magnetycznego.

Te niezwykle spostrzeżenia, oprócz tego, że stały się kluczowe dla elektrotechniki (cewki, transformatory czy silniki elektryczne i prądnice), sugerują też, że płynący naprzemiennie od bieguna do bieguna prąd jonosferyczny może być przyczyną powstania ruchu ładunków elektrycznych w długich elementach zrobionych z przewodników. Tak, zaliczamy do tego druty, w których transmitowana jest energia elektryczna.

I w tym miejscu cofamy się o kilka akapitów do miejsca, gdzie opisałem jako przyczynę *blackoutu* awarie sieci transmisyjnych. Bo cóż się może stać, gdy w drutach, oprócz elektryczności transferowanej od elektrowni do odbiorcy, pojawi się nagle dodatkowa jej porcja? O tym już też było – zadziałają systemy zabezpieczeń i odłączą przeciążoną część sieci. To wszak typowy mechanizm kaskadowy, doprowadzający często do *blackoutu*.

Klasycznym przykładem takiego zdarzenia jest **rozbłysk słoneczny z 1 września 1859 roku**, zaobserwowany przez Richarda Carringtona (niezależnie również przez Richarda Hodgsona). Burza magnetyczna rozpoczęła się 2 września i zakłóciła funkcjonowanie sieci telegraficznych w Europie i Ameryce

Północnej. W czasach bardziej współczesnych warto przywołać **burzę z 13 marca 1989 roku**, która doprowadziła do wielogodzinnej awarii sieci w Kanadzie, pozostawiając **miliony ludzi bez prądu**.

c) Inne przyczyny naturalne i... pozornie naturalne

Nie sposób wymienić wszystkich potencjalnych zagrożeń – wulkaniczne erupcje, uderzenia asteroid czy komet również mogą prowadzić do zakłóceń systemów energetycznych, choć są to scenariusze bardziej katastroficzne niż prawdopodobne. Literatura science fiction pełna jest takich obrazów – nagłe, globalne odcięcie energii elektrycznej, prowadzące do upadku cywilizacji.

Ale są też zagrożenia bardziej przyziemne, choć równie niepokojące – **cyberataki**. Choć ściśle rzecz biorąc, nie są one „naturalne”, to często wymykają się naszej kontroli, dlatego warto o nich wspomnieć.

- **Styczeń 2005, Rio de Janeiro** – atak hakerski doprowadził do odcięcia zasilania w znacznej części miasta.
- **Wrzesień 2007, Brazylia** – przez dwa dni pozbawionych prądu było **kilka milionów mieszkańców** stanu Espírito Santo.
- **23 grudnia 2015, Ukraina** – zorganizowany atak na infrastrukturę energetyczną pozbawił energii prawie **pół miliona osób**.

Takie incydenty pokazują, że **blackout może być wynikiem nie tylko działania sił natury, ale również ludzi – tych ukrytych za ekranami komputerów**, gdzieś na drugim końcu świata.

Wspomniana już powieść *Blackout* Marca Elsberga to właśnie wizja opisująca *blackout* wywołany zmasowanym cyberatakiem na europejską sieć energetyczną. Podobną sytuację mamy

w kinowym hicie *Die Hard 4.0* z Bruce'em Wilisem, gdzie główny bohater musi powstrzymać hakera, który próbuje przejąć kontrolę nad systemami infrastruktury USA, doprowadzając m.in. do awarii sieci energetycznej.

4. NIE TYLKO ELEKTRYCZNOŚĆ

Na samym początku znakomitej powieści *Accelerando* Charlesa Strossa, główny bohater – Manfred Macx – zostaje nagle odcięty od wszechobecnej Sieci. W świecie przedstawionym przez autora, dostęp do Sieci to coś więcej niż wygoda: to absolutna podstawa codziennego życia. Manfred przeżywa szok, niemal wpadając w stan przypominający katatonię. I choć fabuła książki rozgrywa się w nieodległej przyszłości, trudno nie dostrzec jej aktualności.

Współczesne społeczeństwo również jest silnie związane z Internetem – dla wielu osób obecność w Sieci to naturalna część codzienności, a serwisy takie jak Facebook, Instagram, YouTube czy TikTok stały się jej nieodłącznym elementem. Gry, media społecznościowe, streaming, komunikacja – wszystko to buduje cyfrową codzienność, bez której wielu z nas czuje się jak bez ręki.

Z tego względu awaria serwerów Facebooka z dnia **4 października 2021 roku** miała niemal globalny wydźwięk. Gdy użytkownicy stracili dostęp do platformy, zaczęli masowo przenosić się na inne serwisy, przeciążając również je. Mechanizm kaskadowy, który znamy już z sieci energetycznych, zadziałał tu w świecie cyfrowym.

Oczywiście można zadać pytanie, gdzie tu tragedia? Ale wystarczy spojrzeć na reakcje młodszych użytkowników, by zrozumieć, że dla niektórych taki „cyfrowy *blackout*” jest bardziej traumatyczny niż... brak wody w kranie.

Dlaczego? Bo Sieć to dziś nie tylko narzędzie pracy. To również główne źródło

informacji, komunikacji i rozrywki. A brak dostępu do tych trzech filarów współczesnego świata, nawet przy zachowanej dostawie prądu, może być dla wielu osób nie do zniesienia.

5. CZY MAMY SIĘ CZEGO BAĆ?

Krótką odpowiedź brzmi: **tak**.

Coraz częściej media, niby mimochodem, wspominają o możliwym *blackoutcie*. Ma to związek z globalną sytuacją gospodarczą, napięciami geopolitycznymi, rosnącymi cenami surowców i chaotycznymi decyzjami w zakresie polityki energetycznej. Czasem te działania wydają się pozbawione logiki – jak anulowanie sprawnie działających projektów energetycznych bez wprowadzenia realnych alternatyw.

Dla osób choćby odrobinę obeznanych z fizyką i realiami infrastruktury wiele z tych decyzji budzi uzasadnione obawy. Nasuwa się pytanie, czy rządzący rzeczywiście rozumieją, jak działa system, który próbują reformować.

Faktem jest, że **przerwy w dostawie energii – krótsze lub dłuższe – są nieuniknione**. Dlatego warto być przygotowanym. A kto, jeśli nie **Czytelnicy zainteresowani fantastyką i scenariuszami przyszłości**, mieliby najlepiej rozumieć wagę tego zagrożenia?

Miłośnicy literatury katastroficznej – od globalnych pandemii, przez apokalipsę zombie, aż po cyberwojny – są mentalnie lepiej przygotowani na nieoczekiwane. To właśnie, teraz gdy siedzisz wygodnie na kanapie z kubkiem herbaty lub szklaneczką czegoś o podobnym wyglądzie, warto pomyśleć o tym, co możesz zrobić, **zanim** zgaśnie światło... i zniknie sygnał.

Ale to już temat z pogranicza **sztuki przetrwania** – osobna opowieść, której patronem jest nie tylko zdrowy rozsądek, ale i... wyobraźnia ■

MICHAŁ BLEJA

ZŁOTO, KTÓRE SIĘ KURZY

Na początek muszę się przyznać do niezdrowej fascynacji latami osiemdziesiątymi, a ściślej kulturą z tego okresu. Fascynacji tej nijak nie da się wytłumaczyć tęsknotą za utraconą młodością, bo kiedy owa dekada się kończyła, to ja akurat zaczynałem podstawówkę. Jedno, co pamiętam z tych czasów, to wierszyk o tym, że jak chcę cukierka, to mam iść do Gierka.

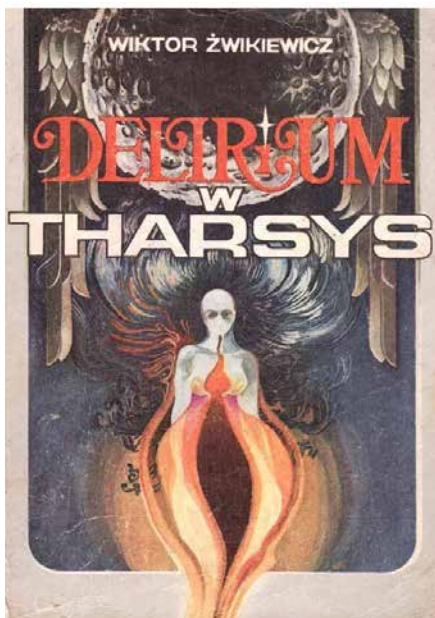
A jednak muzyka i literatura z tamtej epoki mają w sobie coś, co bardzo mocno ze mną rezonuje. W słuchawkach znacznie częściej grają mi nowofalowe zespoły w rodzaju Sikiery czy Variété, niż np. wczesny hip-hop, który stanowił *soundtrack* dla nastoletniości mojej i moich rówieśników.

Uczepiłem się tych lat 80., bo Wiktor Żwikiewicz, którego książkę chciałbym dziś zrecenzować, był zjawiskiem wybitnie ejtisowym. To twórca o niezwykle wyobraźni i unikalnym stylu, któremu w sychłkowym PRL-u udało się zyskać rozgłos i rzesze czytelników, a który niestety po zmianie ustroju przestał się sprzedawać, zamilkł, a jego nazwisko zaczęło pokrywać się kurzem. Lem został ikoną. Zajdel też jest cały czas czytany. Nawet Snerga, jak dobrze poszukać, da się znaleźć w bibliotece. A o Żwikiewiczu cicho – mimo że, w odróżnieniu od wymienionych, wciąż żyje.

Delirium w Tharsys to ostatnia z opublikowanych książek Żwikiewicza, a zarazem pierwsza, po którą sięgnąłem. To nie jest łatwy tekst – mam wrażenie, że zawarte w tytule słowo „delirium” odnosi się bardziej do formy niż do treści. Czytelnik zostaje tu od początku, bez ostrzeżenia, wrzucony w sam środek obcej i ponurej rzeczywistości, na dodatek ujętej językiem pełnym niemal poetyckich środków wyrazu oraz sformułowań dających szerokie pole do interpretacji. Musi chwilę potrwać, zanim nauczy się w tym pływać. Trochę mi się to kojarzyło z lekturą Brunona Schulza.

Autor nie bardzo patrzy na czytelnicze *user experience*, np. najpierw opisuje sytuację, używając masy wykreowanych na użytek książki neologizmów, a ich znaczenie wyjaśnia kilka rozdziałów później (lub wcale nie wyjaśnia).

A jednak mimo owej deliryczności kreacja Żwikiewicza od pierwszych stron fascynuje. Tekst wymaga ogromnego skupienia, ale jednocześnie nie pozwala się od siebie odebrać. Wessał mnie bez reszty – pierwszy raz od dawna zdarzyło mi się wykonywać prace domowe jedną ręką, podczas gdy drugą trzymałem książkę, aby nie stracić dopiero co



pochwyconego wątku. W efekcie połąkłem *Delirium w Tharsys* w ciągu jednego weekendu, choć przez cały czas dymiła mi głowa.

Przejdźmy do sedna, czyli do fabuły. Głównym protagonistą jest tu Jonas Hebrejczyk – przybysz z Księżyca, sprowadzony na Ziemię rozpaczliwym wołaniem o pomoc umierającej cywilizacji. Dlaczego cywilizacja umiera? Otóż nikt tak naprawdę nie wie. Najpopularniejsza jest teoria o inwazji kosmitów, którzy jakoby poprzez eksterminację ludzkości mają przygotowywać sobie grunt pod przyszłą kolonizację, ale równie dobrze umieranie może wynikać z niekontrolowanych zmian w ziemskim ekosystemie lub z tego, że cywilizacja po okresie wieloletniego rozwoju zaczęła się degenerować. Faktem jest, że warunki na planecie zmieniły się na tyle, że ludzie, aby móc egzystować, pozamykali się w tzw. enklawach, czyli miastach-państwach odizolowanych od tego, co dzieje się na zewnątrz. To, co jest na zewnątrz, nieustannie atakuje enklawy i stopniowo zdobywa teren, ale znowu – nikt nie wie dlaczego, ani jak się przed tym skutecznie bronić. Wysiłek militarny jest w stanie spowolnić postępy wroga w postaci agresywnych stworów, ale już na broń biologiczną i pleniące się w szalonym tempie saprofity nic nie jest w stanie poradzić.

Niejaki Przyślep, świadom nieuchronności końca Enklawy Tharsys, wysłał do Mechanicy Klinicznej Kliniki Księżyca prośbę o wysłanie

na Ziemię desantu komandosów, mających odwrócić trend porażek i degeneracji ludzkości. Desant zostaje wysłany, z tym że ze wszystkich komandosów przeżywa jeden – Jonas właśnie.

Sama kanwa powieści jest zbyt skomplikowana, żeby dało się ją wyczerpująco streścić w tej recenzji; resztą odkrywanie wizji Żwikiewicza jest niezwykłą przygodą, więc gdybym zrobił to zbyt dokładnie, zepsułbym Wam przyjemność z lektury. Dwa powyższe akapity powinny jednak z grubsza wyjaśnić, z czym tu mamy do czynienia.

W wizji Żwikiewicza odnalazłem się na tyle, żeby zakochać się w niej po uszy, jednocześnie jednak przyznaję się bez bicia, że nie wszystkie jego koncepty zrozumiałem. Nie rozumiem np., czym właściwie jest Sprzężenie Zwrotne ani po co w tej książce jest postać Maggi-Magic i dlaczego została wymieniona wśród głównych bohaterów. Jeśli ktoś zna i rozumie *Delirium w Tharsys* lepiej – to z przyjemnością dałbym się oświecić.

Coś czuję, że Żwikiewicz pojawia się w mojej rubryce w „Informatorze” nie po raz ostatni. Zwłaszcza że w bibliotece GKF jest znacznie więcej jego książek. Gorąco zachęcam, żeby trochę tego autora odkurzyć i zainteresować się złotem, które tam leży. Gwarantuję niezwykle doświadczenie oraz szeroki uśmiech Janusza Piszczka, kiedy usłyszysz, że znowu ktoś wypożycza Żwikiewicza ■



ARTUR ŁUKASIEWICZ

WIELOWARSTWOWY ALBUM I KOMI-NETFLIXOWA ADAPTACJA

Wszystko zaczęło się od serialu *Opowieści z pętli*. To wtedy, poszukując o nim informacji, zetknęłam się po raz pierwszy z twórczością Simona Stålenhaga – i to był strzał prosto w serce. Zachwycony, oglądałem grafiki zamieszczone na jego oficjalnej stronie, zastanawiając się nawet, kiedy uzbięram tyle pieniędzy, by pozwolić sobie na sprezentowanie kopii na tyle dużej, by mogłaby cieszyć moje oczy w domu. Na razie się zastanawiam – ale do rzeczy...

Oczywiście, serial był odpowiednio zimny i stonowany, pasujący idealnie do klimatu obrazów, choć obraz był jedynie punktem wyjścia do tych intrygujących historii. O samym serialu zresztą pisałem; więc jeśli ktoś ciekaw mojej opinii – niech sobie poszuka we wcześniejszych numerach „Informatora”.

Z tym większą przyjemnością dowiedziałem się, że Netflix przygotowuje film pod tytułem *Electric State*, bazujący na graficznej opowieści pod oryginalnym szwedzkim tytułem *Passagen* (*Pasaż* – jako przejście), w wersji angielskiej zaś zwany *Electric State* (*Państwo Elektryczne*), a po polsku zupełnie dla mnie niezrozumiały *Zapomniany horyzont*. Jakoś tak tuż przed oficjalną premierą filmu w sieci wyłowilem informacje, że oto wydawnictwo „Zysk i s-ka” postanowiło spieniężyć polskie wydanie owej powieści graficznej, a jako że w owej chwili dysponowałem pewną gotówką – zamówiłem jej kupno i po dwóch dniach mogłem się cieszyć moim własnym egzemplarzem.

I tutaj muszę się na chwilę zatrzymać, gdyż – opowiadając o treści albumu – w pewnej chwili, w sposób naturalny i nieunikniony, będę się odnosił do netfliksowego „arcydzieła”. Jako że będą to raczej mało pochlebne słowa i nie zamierzam się w tym wypadku

ograniczać do braku spoilerów, jeśli ktoś nie miał okazji zobaczyć filmu – to albo niech sobie daruje film, albo recenzję...

No dobra: zostaliście ostrzeżeni!

Zacznijmy od cech zewnętrznych: sto czterdzieści cztery strony w twardej kartonowej oprawie z wyłoczonymi tytułami po polsku i angielsku, wyglądającej (o ile zdążyłem się zorientować) tak samo na całym świecie, choć w wersji szwedzkiej widziałem dwie wersje okładki. Album jest dość sporej wielkości, ale nie na tyle dużej, by stać się nieporęcznym, i zawiera ponad 80 nawiązujących do treści książki, obrazów. Niektóre z ilustracji zajmują aż dwie strony, choć znacznie większa ich liczba ogranicza się do półtorej strony – to wtedy, kiedy prowadzona jest narracja głównej bohaterki (o czym za chwilę). Owa narracja znajduje się na stronach w kolorze białym. Najmniejszą część zajmują ilustracje jednostronicowe, obok których najczęściej prowadzona jest narracja „wszystkowiedzącego narratora”, która opiera się na swoistym objaśnieniu akcji tej opowieści. Ta narracja pisana jest na stronach w kolorze czarnym.

Dobrze, przedstawmy więc sytuację, w której się znajdujemy. Gdzieś pod koniec lat osiemdziesiątych wybuchła wojna. Ale nie była



to wojna klasyczna. Raczej taka prowadzona przy pomocy dronów, cyfrowo naprowadzanych statków i walczącej ze sobą elektroniki. Trwała ona nieprzerwanie przez siedem lat. Efektem ubocznym tej wojny okazał się bardzo znaczący rozwój wirtualnej rzeczywistości. Na tyle duży, że już po wojnie, kiedy świat leczył rany, wypuszczono na rynek model specjalny: do tej pory właściwie przeznaczony jedynie dla armii Moduł 6. Było to w roku 1996.

Akcja naszej opowieści rozpoczyna się wiosną 1997 roku i trwa około sześciu miesięcy. Na tyle, by przemieścić się z okolic pustyni Mojave do Pacyfiki. Choć autor szczegółowo opisuje kolejne etapy podróży, nazwy miast, lokalizacje – na tyle gmatwa ścieżki, że nie sposób wytyczyć trasy.

Ojciec Michelle (naszej głównej bohaterki) jest żołnierzem i ginie w czasie działań wojennych. Nieco wcześniej jednak rodzi się jeszcze drugie dziecko. Niedorozwinięty Christopher, z racji umiłowania pewnej kosmicznej kreskówki zwany Skipem. Kiedy ich matka, również zaangażowana w działania wojenne, umiera – rolę opiekuna przejmuje

ojciec matki, a po jego śmierci rodzina zostaje rozdzielona. Chłopiec ląduje w Point Linden w Pacyfice, a jego siostra trafia do rodziny zastępczej w Kingston, na obrzeżach pustyni Mojave.

Kiedy pewnego dnia zjawia się u niej nieduży żółty robot, który porozumiewa się z nią dobrze jej znanymi słowami i gestami, dziewczyna jest przekonana, że jest to znak, iż jej brat Christopher kieruje robotem i że już czas, by rodzina się połączyła.

Choć właściwie o tym wszystkim, co napisałem wyżej, nie dowiadujemy się od razu, gdyż historia opowiadana jest nam stopniowo, umiejętnie przedstawiana nam we wspomnieniach szesnastoletniej dziewczyny, a sama opowieść zaczyna się, kiedy zarówno ona, jak i Skip, bo tak Michelle nazywa robota, już od pewnego czasu są w drodze.

Mamy więc klasyczną opowieść drogi i, jak już wspomniałem, karty są odkrywane stopniowo, bardzo istotną rolę w tej historii odgrywa krajobraz widziany zza szyby samochodu, napotkane po drodze cmentarzyska wojskowych wraków, zupełnie absurdalnych, gigantycznych, przypominających zepsute zabawki, niczym porzucone przez gigantyczne bezrozumne jeszcze dziecko, któremu nagle dana laleczka czy figurka przestała się podobać. Tę historię opowiadają nam właśnie obrazy Stålenhaga.

Drugą istotną cechą tej opowieści jest obraz upadającego, trawionego bezsilnością państwa oraz ludzi, których otaczająca rzeczywistość zaczyna przerastać i uciekają do wspomnianej wyżej wirtualnej rzeczywistości, zaniedbując obowiązki, w jakiś sposób potrafią zniknąć na bardzo długi okres, ale nieuchronnie czeka ich śmierć. Podczas podróży Michelle napotyka istne panoptikum takich właśnie postaci.

I jest jeszcze jeden aspekt tej opowieści, o którym dowiadujemy się z ciemnych stron

naszej lektury. Pod wpływem skumulowania się w sieci neurograficznej potężnej ilości pamięci i neuronowej sieci mózgowej – doszło prawdopodobnie do powstania sztucznej inteligencji; na tyle samoświadomej, że próbuje ona najpierw stworzyć własną społeczność, a także w jakiś sposób się „rozmnożyć”. Widzimy więc kilka bliskich horroru scen, w których występuje coś, co przypomina niezgrabnego, gigantycznego robota, z którego wystają setki kabli częściowo luźnych, częściowo połączonych z ludźmi w wirtualnych hełmach, tworząc potwornego symbionta. Niczym królowa z grupą ludzkich mrówek-robotnic. Widzimy również coś w rodzaju budzącego grozę potwornego aktu seksualnego.

Niestety, pesymizm w tym dziele bierze górę. Nawet gdy dojdzie do spotkania Michelle z bratem – to wiemy, że żadna próba kontaktu nie jest właściwie już możliwa. Choć zakończenie naszej podróży ma charakter otwarty – obrazy z ostatnich stron nie pozostawiają raczej złudzeń.

No dobrze, przejdźmy teraz do netflixowego dzieła braci Russo.

Chociaż na jednym z portali przeczytałem wypowiedź autora o tym, jak bardzo cieszy go filmowa adaptacja i jest za tym, by ta historia była zrozumiała dla 8- i 108-latka (jakoś tak to przedstawiono) – głęboko martwi mnie fakt, iż wyrzuty sumienia udało się zasypać pierdyliardem dudków, by te bezrozumne słowa udało się jakoś wydobyć z autorskich trzewi i nie udławić się nimi.

Dobrze. Udało się jakoś pozamieszczać znać z książki kadry w miarę sensownych miejscach, ale są one jedynie ozdobnikiem i nie stanowią jakiegokolwiek wartości dodanej. *Passagen* jako dzieło i tak jest malarsko pogodniejszym niżli *Ur varselklotet* czy jej kontynuacja *Flodskörden* (znane w Polsce z serialu *Talles from The*

Loop). Co mnie urzeka w obrazach Stålenhaga, to ten szwedzki chłód, zimowy szarobury świat, który podkreśla niesamowitość otaczającej na scenierii – i dla której kontrastem jest supernowoczesna, choć często będąca już o krok od ruiny, technologia.

Ale wróć: ja miałem nie o tym, lecz o filmie.

Z książki pozostało – imię dziewczyny, chłopca i pomysł na poszukiwanie brata. Reszta to rozhasana wyobraźnia scenarzystów.

Jako że mamy do czynienia z dziełem dla 8- i 108-latków, pozbyto się wszelkich zbyt kontrowersyjnych tematów. Wojna wybuchła nie między ludźmi z wykorzystaniem elektroniki wojskowej, ale między zbuntowanymi robotami, które po wojnie zostały zagonione do specjalnej strefy, gdzie pozostawiono je na pastwę losu. Świat co prawda nie jest zbyt idealny, gdyż wojna w jakiś sposób pokiereszowała ludzkość, która ucieka w świat wirtualny, gdzie może sterować modelami obecnie „posłusznych już robotów”. Zresztą to stanowi główne zajęcie ludzi, czyli „wysługiwanie się robotami”. O żadnej zagładzie nie może być, przynajmniej na razie, mowy. Ot, ta wirtualna rzeczywistość służy jedynie ludzkim przyjemnościom.

Chłopiec Christopher, odwrotnie niż u Stålenhaga, jest wręcz geniuszem, który w wyniku wypadku – zdaniem lekarzy – umiera. Tak przynajmniej zostaje to przedstawione Michelle. Ale prawda jest zgoła inna.

Ten „Zły, który myśli inaczej” (o twarzy Stanley’a Tucciego ucharakteryzowanego na Steve’go Jobsa) chce podporządkować sobie ludzkość, a w tym celu potrzebny jest mu ludzki geniusz – czyli (jak się zapewne domyślicie) nasz bohater „Skipem” zwany. To mózg Krzysztofa steruje bowiem całą operacją podporządkowania robotów ludziom. Ma jednak nadzieję taki dzień, że ludzie po prostu staną się robotami posłusznymi wielkiej korporacji.



The Electric State; reż. Anthony Russo, Joe Russo; USA 2025; Netflix

Punktem wyjścia tej historii jest oczywiście spotkanie robota Cosmo z Michelle (Michelle Bobby Brown), która od razu i bez głębszej refleksji rozpoznaje w robociku gesty i mimikę swojego brata; ale dlaczego, skoro chłopiec nie żyje?! (tu akurat blisko do albumowej opowieści, więc można to jakoś przelknąć). Robocik jest dziwny, bo – choć sterowany przez brata – nie ma pojęcia, gdzie jest sam brat. Jeśli może robotem sterować, to dlaczego nie wie, gdzie się znajduje? I w dodatku – jak steruje robotem na tak wielką odległość? I czemu wybrał akurat małego, właściwie bezbronnego robota, zamiast jakiegoś opancerzonego osiłka, który nie tylko obroniłby Michelle, ale i do niego zaprowadził?

W celu dotarcia do brata musi ona skontaktować się z przemytnikiem Keatsem, granym na pilocie Star Lorda (kropka w kropkę ta sama rola!) przez Chrissa Pratta, oraz jego robocim pomocnikiem. Spotyka też grupę robotów pod przywództwem Pana Orzeszka (dawnego przywódcy buntu maszyn) – i to dzięki ich wspólnej walce dochodzi do pokonania złowrogiego przeciwnika.

Nasza bohaterka nie może używać hełmu VR; ale pierwsze co robi, gdy brata spotyka, zakłada hełm. Rodzi się pytanie: skoro kontakt przez hełm jest możliwy – to czemu robocik nie sugeruje takiego kontaktu od razu przy pierwszym spotkaniu? Przecież ta cała wyprawa nie ma sensu! Przecież kontakt mógłby mieć miejsce znacznie szybciej! Po drugie – jeśli Cosmo (a więc brat) wiedział, gdzie szukać siostry, to przecież mógłby ten kontakt nawiązać znacznie prościej.

Ale to tylko szczegóły. Im dalej – tym więcej klisz, scenariuszowych dziur i nieprawdopodobieństw. Wymienianie ich wszystkich zajęłoby mi zbyt wiele stron...

Jednym zdaniem – opowieść dla średnio rozwiniętych dzieci, w którym jedyny sens ma scenografia; reszta jest poszatowaną kliszą filmów, które już widziałem, wątków, które doskonale znam i dialogów na poziomie absurdu.

Książka: jak najbardziej tak; film: dla bezkrytycznych zwolenników Netflixu – i to tych najbardziej bezkrytycznych ■

TOMASZ „QRATOR” MAGULSKI
 ZNOWU MOŻNA MARZYĆ

Gdyby tak zebrać wszystkie najętsze umysły – ludzi nauki, wizjonerów i wynalzców – i dać im nieograniczone zasoby do tworzenia, to jakie cuda mogłyby zostać wynalezione? Jakie wspaniałe rozwiązania technologiczne można by obmyśleć i wdrożyć? Jak bardzo można by pomóc ludzkości w rozwoju? Ile problemów dałoby się rozwiązać... A gdyby tak okazało się, że ktoś już na taki pomysł wpadł i ukradkiem go zrealizował, tworząc niewidoczny i niedostępny dla znakomitej większości ludzi alternatywny świat, którego celem będzie dbanie o dynamiczny i zrównoważony rozwój Ziemi. Oto Kraina Jutra – cudowne miejsce, gdzie realizować się mogą „pro publico bono” naukowcy, wynalzczy i inżynierowie...

Za sprawą filmu Brada Birda (tak, tak, tego od kreskówek i animacji) przenosimy się w czasie, gdy trumf święciło tzw. Kino Nowej Przygody. Jego *Kraina Jutra* (*Tomorrowland*) to nieco nostalgiczny powrót do czasów, kiedy to kwitła wiara w potęgę ludzkich marzeń i kreatywność. Gdy rozwój technologiczny był odbierany jako wielka szansa na szybki rozwój ludzkości i gdy wydawało się, że – za sprawą techniki i technologii w służbie człowieka – czeka nas bezpieczna, dostatnia i wspaniała przyszłość.

O tym samym marzy dwójka bohaterów – Frank Walker (Thomas Robinson jako dziecko i George Clooney jako dorosły) oraz Casey Newton (Britt Robertson). Każde z nich na własną rękę próbuje dać upust swoim twórczym pragnieniom i marzy o tym, aby na swój sposób zmieniać świat. Na lepsze.

Pierwszy był młody Frank, któremu za sprawą swych talentów nawet udało się dostać do tajemniczej Krainy Jutra... by po wielu latach zostać zmuszonym do powrotu na amerykańską prowincję, gdzie stał się zgryźliwym samotnikiem w mocno średnim wieku. Kilka dekad później za zmianę świata wzięła się wieczna optymistka i cwana „złota rączka” Casey. Ze średnim skutkiem... W pewnym momencie los, a w zasadzie tajemnicza Athena (Raffey Cassidy), połączył ich ze sobą. Athena dostrzegła w Casey jedyną osobę, która może uratować

Krainę Jutra przed niechybną katastrofą, a co za tym idzie – ocalić świat. Frank z kolei jest jedyną osobą, która może (a nawet musi) Casey w tym pomóc.

Film rozpoczyna się dziwnie, od przydługiej przemowy dwóch osób, które ewidentnie mają różne zdania w wielu sprawach. Ten niezwykły dialog, zamiast wprowadzić widza w fabułę, powoduje lekki zamęt w głowie. Kolejne sceny też nie za bardzo pozwalają te wątpliwości rozwiązać. Dopiero później można się zorientować, że najpierw oglądamy historię młodego Franka, która nagle urywa się i przeskakujemy o kilkadziesiąt lat, poznając historię Casey. Musi minąć sporo filmowego czasu, abyśmy wreszcie połączyli się, o co chodzi; ale gdy już to zrobimy – film nabiera rumieńców.

Od razu uprzedzam, że *Tomorrowland* jest raczej kinem dziecięcym/familijnym, które opowiada prostą historię. Tempo akcji to przyspiesza, to zwalnia. Wszystkie kawałki układanki powoli składają się nam w całość. Film jest bez przekleństw, wulgaryzmów, goliżny i wader krwi. Nie ma obcych, potworów i statków kosmicznych. Jest za to dziecięca wiara w marzenia i chęć bycia odkrywcą. Główni bohaterowie, których dzieli spora różnica wieku, płci oraz doświadczenia życiowe, muszą sobie zaufać i współpracować. Bo tylko zaufanie zbudowane na fundamencie wzajemnego



Kraina Jutra; reż. Brad Bird; USA, Hiszpania 2015; Disney+

szacunku i wspólnego celu pozwoli im doprowadzić misję do końca – tak jak chce tego Athena. A misją tą jest ocalenie Ziemi.

Pomimo że dość nieskomplikowany, *Tomorrowland* dostarcza całkiem sporo fajnej rozrywki. Ma oczywiście słabsze momenty, ale generalnie trzyma pewien poziom, no i zrobiony jest w stylu Kina Nowej Przygody. Przy czym reżyser nie sili się na kopiowanie kanoń KNP, tylko puszczając lekko oczko do publiczności, czerpie z niej pełnymi garściami, dodając sporo od siebie. Nie mamy więc wrażenia oglądania przysłowiowego „odgrzewanego kotleta”. Przeciwnie, film wykorzystuje kilka całkiem współczesnych wątków i to na nich buduje akcję.

Kraina Jutra to całkiem udana współczesna bajeczka z morałem, podana w całkiem atrakcyjnej i inteligentnej formie. Bardziej doświadczony widz, który szuka atrakcyjnego kina SF, będzie czuł się nieco zawiedziony. Nie on jest jednak celem targetowym tej produkcji. Film w mojej ocenie jest przeznaczony dla młodego widza, który nie jest jeszcze skażony

polityczną poprawnością, nie przejmuje się katastroficznymi wizjami ogólnoswiatowego kataklizmu klimatycznego, mającym przynieść głód, migracje i wojny. To film dla tych, którzy pragną przekraczać granice, odkrywać nowe możliwości, tworzyć nowe wynalazki i wykorzystywać technologię dla dobra i rozwoju ludzkości. A przede wszystkim dla tych, którzy nie boją się marzyć i mają w sobie głęboką wiarę w nieograniczone ludzkie możliwości oraz optymizm, który pcha do szukania rozwiązań pozwalających radzić sobie z zagrożeniami czyhającymi na rodzaj ludzki.

Film jest w pewnym sensie testem. Tak jak w *Małym Księciu* dla odróżnienia dziecka od dorosłego rysowało się węża boa, który połknął słonia – tak *Tomorrowland* pomaga nam sprawdzić, ile w nas pozostało z dziecka. Bo dla dorosłych ten film raczej będzie nudny, wtórny i nieciekawym ■

Kraina Jutra (ang. *Tomorrowland*), 2015, platforma Disney+

YORICK
Jajo

— Mistrzu, mistrzu, patrz, co mam! — krzyczała już od progu. — Będę miała smoka. Będę smoczą królową.

Starzec uniósł wzrok znad wielkiej księgi i spojrzął bez aprobaty. Rozentuzjasmowana dziewczyna trzymała w rękach spory, owalny przedmiot. Ścisnęła go mocno, bojąc się upuścić. Poglądziła delikatnie chropowatą powierzchnię, a potem pocałowała z troską.

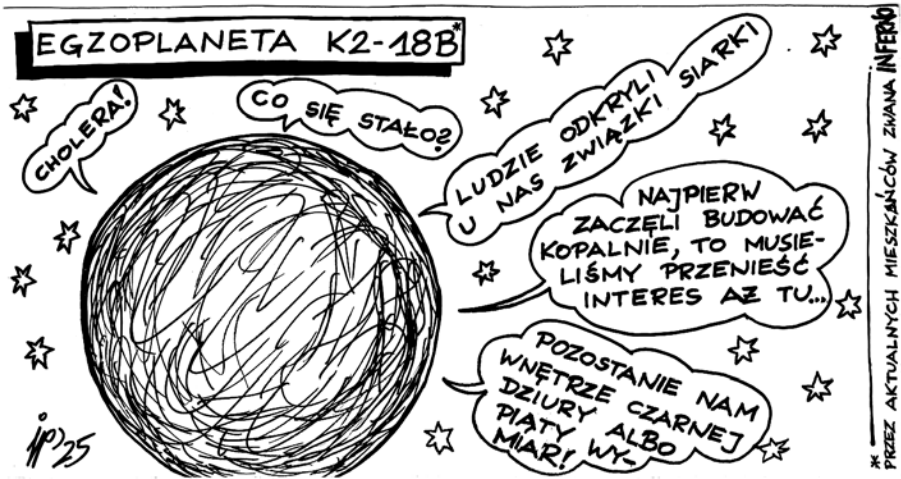
— Nie byłbym tego taki pewien — odrzekł z przekąsem i poprawił binokle.

— Jak to? — zapytała, zbита z pantałyku. — Przecież to smocze jajo.

— A i owszem. To, co właśnie tak pieczołowicie pieścisz, to niewątpliwie smocze jajo — rzekł najpoważniej, jak tylko potrafił. — Lewe, o ile mnie wzrok nie myli — dodał, a potem uśmiechnął się lubieżnie ■

Tym żarcikiem inaugurujemy drugi cykl literacki: „Durne Drabble” – czyli nowelki składające się dokładnie ze stu słów (red.)

rys. Jan Plata-Przechlewski

OGAN
Myśli nieSForne

Przywołany przez Krzysztofa Stanowskiego cytat z książki *Rafał* uświadomił mi, że pojawienie się tego właśnie superbohatera przewidziała już w 1984 roku synthpopowa kapela Papa Dock w piosence *W 40 dni dookoła świata* (pojawiał się tam *rekin o krok*). W swoim następnym wcieleniu, czyli *Ex-Dance*, wyśpiewali natomiast (w roku 1987) *Powrót Donalda* (w tekście wręcz *explicit*e występował Donald Trump). Czyżby tekściarze tych kapel byli podróżnikami w czasie? ■

TOMASZ „QRATOR” MAGULSKI

KOREAŃSKA MASAKRA I RÓŻOWE KALOSZKI

Jeśli ktoś do tej pory nie miał okazji zetknąć się i na własnej skórze doświadczyć różnic kulturowych – to polecam serial Aukcja (kor. Mom-gaps, ang. Bargain). To przeżycie jedyne w swoim rodzaju. Choć dostrzegłem też w nim kilka zbieżnych elementów z filmami Quentina Tarantina, a przede wszystkim z Kill Bill. Podobna estetyka i sposób narracji.

Do znajdującego się gdzieś na uboczu hotelu zwabiane są osoby, które za niemałe pieniądze chcą oddawać się erotycznym uciechom. Nie wiedzą jednak, że hotel jest siedzibą zbrodniczego syndykatu i że to oni staną się ofiarami. Po obezwładnieniu i skrępowaniu zostają wystawieni na aukcję. W zasadzie to nie chodzi o nich, a o ich organy, które są licytowane przez przybyłe na aukcję osoby. Wszystko dopięte jest w najmniejszym szczygole. Przebieg aukcji odbywa się według ustalonych zasad, a syndykat dba o zachowanie anonimowości i bezpieczeństwa dla swojego proceduru. Pełna dyskrecja i profesjonalizm. Do czasu, aż w wyniku trzęsienia ziemi hotel ulega częściowemu zniszczeniu. Teraz to przestępcy, licytujący goście oraz dawcy organów muszą walczyć o przeżycie.

Przyznać muszę, że początek serialu *Aukcja* spowodował u mnie wytrzeszcz oczu, a na usta cisnęło mi się pytanie – ale o co tu chodzi? Napisać, że byłem mocno zaskoczony, to nic nie napisać. Miałem wrażenie że uczestniczę w jakimś surrealistycznym przedstawieniu. Atmosfera serialu bardzo szybko robi się gęsta od niepewności, mroczna od strachu i lepka od krwi. Trzęsienie ziemi dokonało nie tylko poważnych zniszczeń budynku, ale także gruntownego przetasowania w relacjach osób przebywających w hotelu. Obserwujemy, jak walka o przeżycie i wydostanie się z betonowej pułapki zmienia charaktery, łamie

morale i wyciąga na światło dzienne najbardziej mroczne i zbrodnicze cechy ludzkich charakterów. Dla przeżycia – wszystkie chwytaki są dozwolone. Kiedy trzeba, należy połączyć siły ze swoimi niedawnymi oprawcami. Kiedy indziej, trzeba zabić swojego sojusznika lub pozwolić mu się wykrwawić w męczarniach. Miłośnicy krwawych thrillerów będą usatysfakcjonowani.

Na co dzień nie mam doświadczeń z kinem koreańskim, czy szerzej z azjatyckim, dlatego wielokrotnie byłem zaskakiwany tym, co widziałem na ekranie. Wrażenie robiła na mnie dosadność i bezpośredniość scen, w których trup padał gęsto. Najczęściej do tego celu używane były broń biała oraz pistolety. Przywodziło to na myśl podobne sceny z filmu *Kill Bill*, tyle że w *Aukcji* wydały mi się one bardziej naturalistyczne.

Przez długi czas miałem trudności z zaakceptowaniem specyfiki gry aktorskiej. To tu najbardziej widać tzw. różnice kulturowe między Europą i Azją. Postacie kobiece sprawiały wrażenie cynicznych aż do bólu i całkowicie wyzuty z emocji. Z kolei postacie męskie sprawiały wrażenia nadpobudliwych emocjonalnie, krzykliwych i działających szalenie impulsywnie. Domyślałem się, że takie postawy są charakterystyczne dla kina koreańskiego. Dla mnie były one przez długi czas trudne do zaakceptowania. Razem tworzyło to specyficzną mieszankę. Z jednej strony – jako widz czułem



Aukcja; Korea Południowa 2022; SkyShowtime

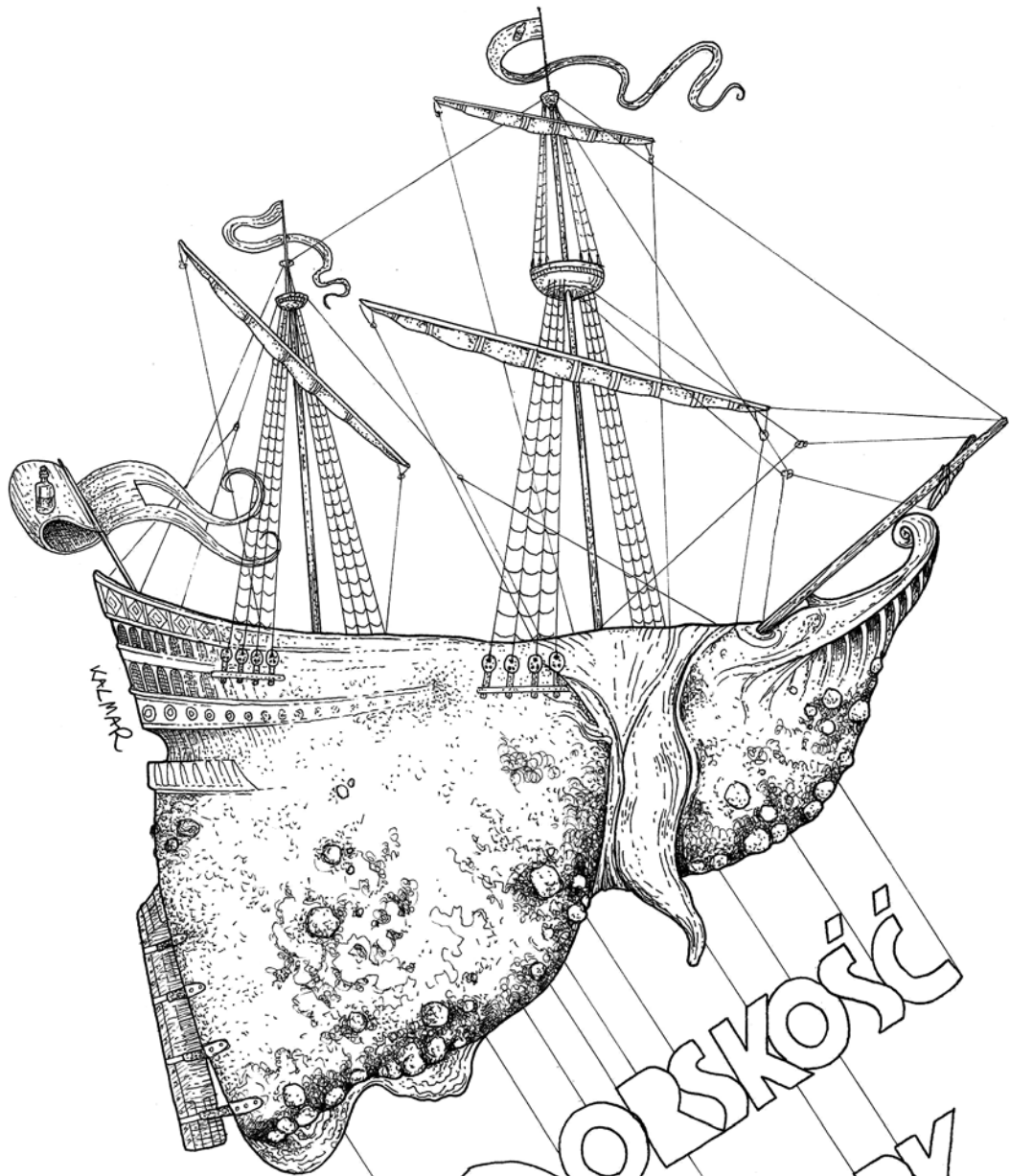
się nieraz mocno zagubiony; a z drugiej – powodowało, że akcja była dla mnie kompletnie nieprzewidywalna. Wprowadzało to wrażenie absurdalności, przez co kilka razy miałem wrażenie, że za chwilę ten krwawy horror przerodzi się w komedię lub pastisz. Ale nic z tego. Widać, taka jest estetyka kina koreańskiego.

Serial składa się z sześciu odcinków, z których każdy ma niewiele ponad trzydzieści minut. Akcja jest więc skondensowana. W zasadzie widz nie ma ani chwili wytchnienia. Co więcej, cały serial sprawia wrażenie, jakby był nakręcony z jednego ujęcia kamery. Tak oczywiście nie jest, ale takie można odnieść wrażenie. To przekłada się na niezwykle nastrój filmowej grozy, przyprawionej dużą dawką klaustrofobii oraz szczyptą horroru. Podobno ludzie w ekstremalnych sytuacjach zachowują się w sposób, którego sami po sobie by się nie spodziewali. *Aukcja* znakomicie to pokazuje. Odcięci od świata zewnętrznego, zdani

tylko na siebie, dla ratowania życia nie cofną się przed niczym. A my im w tym towarzyszymy. Mamy wrażenie, że też jesteśmy w tym zrujnowanym budynku i szukamy drogi do ocalenia. Przy okazji zastanawiając się, kto jest zły, a kto dobry. Kto zasługuje na ocalenie, a kto powinien zginąć marnie.

A te różowe kaloszki? W pierwszym odcinku jeden z bohaterów za cały strój posiadał ciemne bokserki i różowe kaloszki. Z czasem udawało mu się zdobyć kolejne części ubrania, ale kaloszków nigdy się nie pozbył. Sprawiało to (nie wiem czy zamierzone czy nie) komiczne i absurdałne zarazem wrażenie. Facet w gaciach i kaloszkach biega po zrujnowanym hotelu, walcząc na śmierć i życie. Absurd i surrealizm w jednym. Widać – dla Koreańczyków to nic szczególnego... ■

Aukcja (kor. *Mom-gaps*, ang. *Bargain*), 2022, platforma SkyShowtime



WOLSKOŚĆ WATROBY



ANDRZEJ PRÓSZYŃSKI
POMOCNICY PANA NA DOLE

Uwaga, uwaga! Wymyślono nowy typ seryjnego mordercy! Całkiem udany! Można mieć tylko nadzieję, że nie przeniknie do realnego świata. Na szczęście byłoby to trudne, a raczej wręcz niemożliwe. A może się mylę?

Ten nowy antybohater nazywa się Longlegs, podobnie jak film, w którym się pojawia, a po polsku nosi tytuł *Kod zła*. Ciekaw jestem, czy rozpoznajecie na załączonym kadrze aktora, który odtwarza tę rolę, bowiem ja sam miałem z tym trudności. No dobrze, to Nicolas Cage, a na tym fotosie odgrywa dobrodusznego wujka przed małaletnią Lee Harker, która potem zostanie agentką FBI...

Nasz psychopata z niewiadomego powodu uwziął się na dziewczynki urodzone 14-go dowolnego miesiąca, eksterminując je wraz

z całymi rodzinami. I nie robi tego bynajmniej osobiście: każdorazowo wyręcza go w tym ojciec małaletniej, kończąc masakrę samobójstwem. Swoją zaś obecność Longlegs zaznacza szyfrowanym listem zostawianym na miejscu zbrodni, w którym zrozumiąły jest jedynie podpis. Część tej epistolografii, oglądanej przez agentkę Lee Harker, można zobaczyć na plakacie poniżej.

Sama Lee, choć też urodzona 14-go, została oszczędzona przez psychola, ale nie mogę zdradzić, z jakiego powodu. Ma to jednak związek z tym, że Longlegs, będąc pomocnikiem, jak to określa, *Pana na Dole*, sam potrzebuje pomocnika do realizacji zleconych mu egzekucji. Co stopniowo odkrywa agentka Harker...

Kadr z filmu *Kod zła*; reż. Osgood Perkins; USA, Kanada 2024

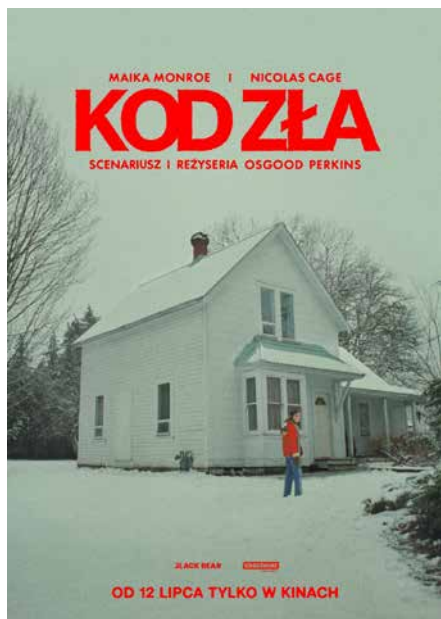




Nicolas Cage w filmie *Kod zła*; reż. Osgood Perkins; USA, Kanada 2024

Film jest pełen niespodzianek i nagłych zwrotów akcji. Poza tym jest retro, zaś jeszcze bardziej retro w sekwencjach wspomnień, nakręconych w formacie 4:3 i przypominających

obrazy ze starych telewizorów. Jeśli zaś dodać do tego klimatyczne piosenki, dobre aktorstwo, a także aurę wszechobecnej tajemnicy – otrzymujemy coś, co ogląda się z całkiem sporą przyjemnością. Polecam! ■



Kod zła (Longlegs), USA, Kanada 2024

ocena: FilmWeb: 6,4, ocena krytyków: 7,3,

IMDb: 6,6

scenariusz i reżyseria: Osgood Perkins

gatunek: thriller, horror,

czas: 1 godz. 37 min.

Obsada:

Maika Monroe (agentka Lee Harker, ocena 7,8)

Alicia Witt (Ruth Harker, jej matka, 7,3)

Nicolas Cage (Dale „Longlegs” Kobbler, 8,5)

Blair Underwood (agent Carter, 6,9)

Michelle Choi-Lee (agentka Browning)

Lauren Acala (młoda Lee Harker)

Kiernan Shipka (Carrie Anne Camera, 6,8)

Maila Hosie (młoda Carrie Anne Camera)

ŁOWCA MANDATÓW



RYS. ADAM MATEJA

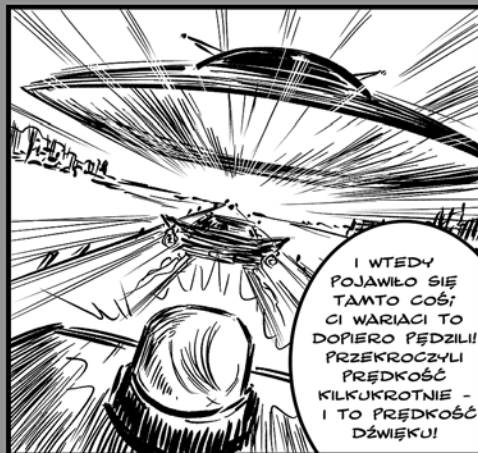
SCEN. JAN PLATA-PRZECHLEWSKI



KOŃCZYŁEM
WIECZORNY PATROL
ZA MIASTEM,
GDY NAGLE
WYPRZEDZIŁ MNIE
TEN CADILLAC...



FACET CHYBA DWUKROTNIE PRZEKROCZYŁE
DOZWOLONĄ PRĘDKOŚĆ, WIĘC WŁĄCZYŁEM
KOGUTA I POSTANOWIŁEM MU
NIE ODPUSZCIEĆ...



I WTEDY
POJAWIŁO SIĘ
TAMTO COŚ;
CI WARIACI TO
DOPIERO PĘDZILI!
PRZEKROCZYLI
PRĘDKOŚĆ
KILKUKROTNIE -
I TO PRĘDKOŚĆ
DŹWIĘKU!



ZAWRÓCIŁEM I
POPĘDZIŁEM ZA NIMI
- TEN CADILLAC TO
PRZY NICH PIKUŚ!



JAKIE MA PAN REFLEKSJE
PO TYM SPOTKANIU!



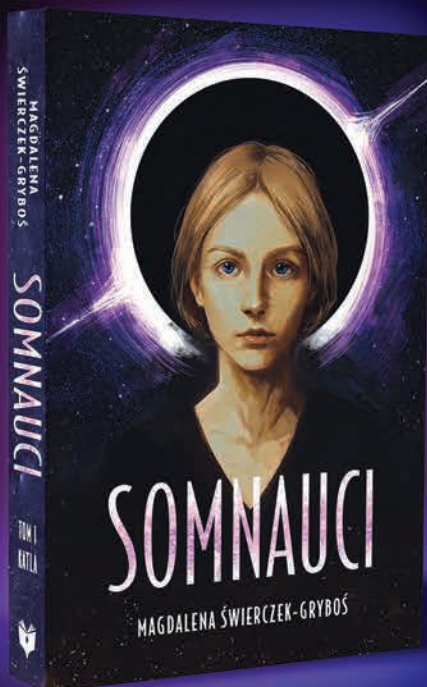
ŻAŁUJĘ, ŻE ZWAŁ MI
I CADILLAC, I TEN SPODEK -
A TAK PIĘKNE DWA MANDATY
BYM WLEPIŁ!

TWÓJ ŚWIAT TO SEN ŚNIONY PRZEZ KOGOŚ INNEGO

PREMIERA • PREMIERA
26
maja
• PREMIERA

NOWA POWIEŚĆ
MAGDALENY
ŚWIERCZEK-GRYBOŚ
„NAZ”
JUŻ W MAJU!

www.spisekpisarzy.pl



Dzieciństwo Katli się kończy, gdy pewnego ranka za oknem widzi Wielką Biel, zwiastującą narodziny Śniącego. Od chwili, kiedy matka wkłada w jej ramiona nowo narodzonego brata i nakazuje uciekać, dziewczynka nieustannie będzie desperacko umykać pogoni. Depczące jej po piętach upiorne istoty zdają się bowiem istnieć tylko po to, by Śniącego „obudzić” – czyli zabić.

Pośród islandzkich mitów i tajemnic kosmosu, w świecie staczającym się w Koszmar – Katla musi szukać sprzymierzeńców i własnego potencjału. Wciąż w cieniu młodego „boga” i strachu, bezsenna i starzejąca się szybciej niż inni, stanie twarzą w twarz z mrokiem – tym wokół niej i tym, który skrywa w sobie.

Zanurz się w oniryczną opowieść o dziewczynie noszącej imię wulkanu.

SPISEK  PISARZY