

# 417 • LUTY 2026



# INFORMATOR

GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI

ISSN 1505-8476



Hearts

## PO ANKIECIE ORAZ PO URODZINACH

W poprzednim numerze „Informatora” prezes GKF-u opublikował wyniki klubowej ankiety wraz ze swym komentarzem. Ja też do tego komentarza dorzuciłem swoje trzy grosze. Poza tym w styczniu miałem urodziny i osiągnąłem zestaw cyfr kandydujący do młodzieżowego słowa roku: 67. Również tej kwestii chciałbym jakąś część lutowego wstąpienia poświęcić...

Nie ma sensu literalnie powtarzać tego, co napisałem w #416 pod analizą ankiety. Ale o pewnych aspektach istniejącej sytuacji chciałbym jednak napisać dokładniej i dobitniej!

My, redaktorzy „Informatora GKF”, nie jesteśmy jakąś zamkniętą kliką na szczycie szklanej góry. Nie traktujemy klubowego miesięcznika jak swego prywatnego folwarku, nie zamykamy się na nowe osoby w składzie redakcji, nie jesteśmy żadną „inkluzyją” w bursztynie. Wręcz przeciwnie: jesteśmy otwarci na wszelkie nowości, inicjatywy, aktualności. My nie jesteśmy tu problemem. Może poza jednym aspektem... Ale o nim za chwilę! Trudnością jest natomiast pozyskanie nowych osób do stałego składu redakcji. Nie, Kochani Czytelnicy, to nie są pretensje do nikogo (ani nam takowe w głowie!). To raczej – należne Wam wyjaśnienie. I chyba nawet rozumiem trochę główną przyczynę owego „klinczu”. To po prostu naturalna i nieunikniona zmiana pokoleniowa... Gdy trafiłem do GKF-u – jedną z największych możliwych frajd było zobaczenie swego tekstu (recenzji, relacji) lub swej grafiki (rysunku, komiksu) opublikowanych drukiem w klubowym fanzinie; i trudno się dziwić: alternatywą był bowiem co najwyżej maszynopis w szufladzie biurka! Dziś sytuacja ma się diametralnie inaczej – istnieją przecież najrozmaitsze media społecznościowe, które dla wielu młodych ludzi są ich środowiskiem naturalnym, do tego pewnie bliższym od jakiegokolwiek czarno-białego zeszytiku z barwną okładką. Świadomie użyłem nieco przerysowanej figury retorycznej; ale coś w tym na pewno jest! Parokrotnie do składu naszej redakcji dołączali bardzo młodzi ludzie – jednak niestety, wykruszali się dość szybko (w dużym stopniu z powodu podjęcia studiów lub pracy).

Zatem teraz owa nieszczęsna kwestia wieku... Gdy trafiłem do GKF-u – byłem parę lat przed trzydziestką. Podczas mego pierwszego Nordconu (Sobieszewo '87) zgadałem się z grupką uczestników (fanów, pisarzy, krytyków) o kilkanaście lat starszych ode mnie. I miałym szokiem dla mnie było, że tak kapitalnie i naturalnie rozmawia mi się z ludźmi po czterdziestce! Teraz to oczywiście śmiesz – ale wtedy taka różnica wieku wydawała mi się ogromna; no i gdzieś w podświadomości telepał mi się groteskowy wizerunek inżyniera Karwowskiego jako mentalnego starca (przypominam: to tytułowy bohater komediowego serialu *Czterdziestolatek*). Tak więc nie dziwię się dzisiejszej klubowej Młodzieży, że – widząc dojrzałe oblicza naszej redakcji (a zwłaszcza moją wcześniej posiwiąłą łepetynę!) – może mieć najróżniejsze opory przed przyłączeniem się do takiej „Rady Starszych”. Zapewniam Was tu więc oficjalnie i serdecznie: my nie gryziemy! I chyba nawet nie przynudzamy zbytnio... Tak więc, spotykając nas w klubie przy różnych okazjach – podchodźcie śmiało, zagadujcie, rozmawiajcie. I absolutnie bez żadnego „dzień dobry”, „do widzenia”, „proszę pana”!!! W klubie mówimy sobie po imieniu oraz witamy i żegnamy się słowem „cześć”; jesteśmy wszyscy koleżankami i kolegami klubowymi – tak było, jest i będzie od czasów nieodżałowanego Papiera.

JPP

PS. Teraz jeszcze odrobina pourodzinowej prywaty... Pisałem nieco wyżej, że w mych klubowych początkach osoby niewiele po czterdziestce wydawały mi się nader wiekowe. Dziś – ja sam jestem sporo po sześćdziesiątce... I co? I nic! Praktycznie nie odczuwam prawie żadnej różnicy! Rozmawiałem niedawno na ten temat z kumplem z podstawówki – i obaj stwierdziliśmy to samo: jaka szóstka z przodu? jaki senior? o co chodzi? Jak z kolei mawia Yarkos: pesel – przy odpowiednim dbaniu o zdrowie i pozytywnym nastawieniu psychicznym (oraz oczywiście przy niezbędnym łucie szczęścia) – to tylko rząd cyfr. A z tym podstawówkowym kumplem ustaliliśmy, dlaczego wciąż czujemy się młodzi. Bo nic się u nas nie zmieniło: takie same życie, taka sama mentalność, te same zainteresowania, ci sami znajomi i przyjaciele, ta sama praca. Owszem, w jednym mamy szczęście (bo żadna w tym nasza załuga!) – także to samo (no, prawie to samo...) zdrowie. W moim przypadku mogę ponadto stwierdzić, że GKF wspinalnie konserwuje ☺

# INFORMATOR

GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI



#416 • LUTY 2026

UKAZUJE SIĘ OD 1987 ROKU

## FANDOM

### Z życia GKF-u

Adam Ziółkowski

### Zjava okiem gźdacza

Aleksandra Kaczmarek

### Remcon czy Remcoff...

Damian Filipkowski

### AI – Terminator czy Elektroniczny mordulec

Adam Cetnerowski

### Bez tytułu (13) – Zimową porą

#Nie tylko barbarzyńcy – Paula Wanarska

## INFORMACJE

Janusz Piszczek

### Zapowiedzi wydawnicze

Artur Łukasiewicz

### Filmowisko

### Niusy

## LITERATURA

Andrzej Prószyński

### Dwie lewe ręce i trochę więcej

Yorick

### Okieć

## PUBLICYSTYKA

Adam Cetnerowski

### Za mało znane 2

Magdalena Świerczek-Gryboś

### Od przestępstw po akty miłosierdzia...

Grzegorz Szczepaniak

### Okrucy Ogana. Korespondencja 168

Michał Bleja

### Czarna recenzja

Artur Łukasiewicz

### Seriale do słuchania (cz. 2)

Tomasz Magulski

### Straszny las

Andrzej Prószyński

### Półka z DVD

## KOMIKS

Aleksandra Małaj, Jan Plata-Przechlewski

### Jak Cię piszą, tak Cię widzą

## GDAŃSKI KLUB FANTASTYKI

### ADRES:

80-389 GDAŃSK

UL. ŚLAŚKA 66B

**STRONA:** GKF.ORG.PL

**FACEBOOK:** GKF.ORG.PL/FB

**DISCORD:** GKF.ORG.PL/DISCORD

### KONTO BANKOWE:

PKO BANK POLSKI

97 1020 4900 0000 8602 3849 3193

**KRS:** 0000098018

### „INFORMATOR GKF”

ISSN 1505-8476

WYDAWNICTWO BEZPŁATNE

NAKLAD 120

### REDAKCJA:

JAN PLATA-PRZECHLEWSKI

GRZEGORZ SZCZEPANIAK

MARCIN SZKLARSKI

JAROSŁAW S. KOSIOREK (YARKOS)

ARTUR ŁUKASIEWICZ

MICHAŁ BLEJA

### STAŁA WSPÓŁPRACA:

ADAM CETNEROWSKI

JANUSZ PISZCZEK

ANDRZEJ PRÓSZYŃSKI

TOMASZ MAGULSKI

ALEKSANDRA MAŁAJ

ADAM MATEJA

DAMIAN FILIPKOWSKI

ALEKSANDRA MARKOWSKA

MAGDALENA ŚWIERCZEK-GRYBOŚ  
(NAZ)

### E-MAIL:

INFORMATOR@GKF.ORG.PL

### OKŁADKA:

JAROSŁAW JAŚNIKOWSKI

WIEŻA ZEGAROWA

### DRUK:

PRINT GROUP SP. Z O.O.

HTTP://PRINTGROUP.PL

## PROTOKÓŁ Z POSIEDZENIA ZARZĄDU GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI

9 LUTEGO 2026 R.

[...]

### II. Sprawy personalne

#### 1. Nowi członkowie:

- Piotr Gawle
- Sławomir Zaremba
- Aleksandra Kaczmarek
- Maja Czarnecka

Zarząd postanowił o założeniu kont bibliotecznych dla nowych członków.

#### 2. Przeniesienia

- Kinga Kowalewska (KCzK → GKF)

### III. Sprawy organizacyjne

1. Zarząd omówił bieżące sprawy klubu, w tym aktualne problemy organizacyjne oraz potrzeby związane z funkcjonowaniem i dalszym rozwojem działalności klubowej;
2. Zarząd przedstawił kandydatury do nagrody Fandomu Polskiego im. Piotra Raka;
3. Zarząd zatwierdził organizację zjazdu ZSFP w listopadzie;
4. Zarząd zatwierdził przeprowadzenie rebrandingu klubu, w tym potrzebę odświeżenia wizerunku oraz ujednoczenia komunikacji wizualnej;
5. Zarząd omówił wyniki ankiety przeprowadzonej dla członków klubu pod koniec 2025 roku;
6. Zarząd zatwierdził powstanie nowej sekcji Łoża pod Wieżą Zegarową.

Na tym posiedzenie zakończono.

## LUTOWY PRZEGLĄD KLUBOWY

Odbyły się m.in.:

- Rozgrywki Blood on the Clocktower – zorganizowane przez Next Generation
- Warsztaty z polskiego języka migowego – prowadzenie Ewelina Welka
- Warsztaty fotograficzne – prowadzenie Tomek Ziober
- Spotkanie integracyjne Next Generation
- Luźne Niedzielne Spotkania Klubowe – dwukrotnie
- Wtorkowy Mahjong – nauka i granie
- Fantasmagorie (warsztaty literackie w odświeżonej formie) – prowadzenie Magdalena Świerczek-Grybóś
- Dyskusyjny Klub Książki – tym razem *Król Bólu* Jacka Dukaja
- Planszówkarium – otwarte spotkanie z grami planszowymi
- Środowe spotkania klubowe – tradycyjnie co tydzień.

*Jeśli chcecie wiedzieć na bieżąco i dowiadywać się zawczasu – śledźcie klubowy Discord i Facebook!*

*/opr. redakcja/*

## KLUBOWO I FINANSOWO

DRODZY KLUBOWICZE, KLUBOWICZKI I OSOBY KLUBOWE!

Chcemy Was zachęcić do aktywnego udziału w imprezach organizowanych przez fandom fantastyki oraz do promocji GKF-u poza granicami Trójmiasta. Zapraszamy więc Was do obiegania się o dofinansowanie Waszych wyjazdów na konwenty fantastyki organizowane na terenie Polski.

Jeśli chcecie reprezentować GKF na takim konwencie:

- zgłóście to na **zarzad@gkf.org.pl** nie wcześniej niż dwa miesiące i nie później niż trzy tygodnie przed konwentem;
- Zarząd rozpatrzy wnioski nie później niż dwa tygodnie przed imprezą;
- godnie reprezentujcie GKF na konwencie, wólcie koszulkę GKF-u, noście przypinkę;
- po powrocie napiszcie relację z wydarzenia, która ukaże się na łamach naszego klubowego „Informatora”\*

– a my zwrócimy Wam koszty dojazdu i akredytacji!

Po więcej szczegółów zapraszamy tutaj:

[https://docs.google.com/document/d/1\\_jOZ-sd5cVc92PbI7jwZ3PCcKPh4nOhsSyt-Nq\\_e\\_2c/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/document/d/1_jOZ-sd5cVc92PbI7jwZ3PCcKPh4nOhsSyt-Nq_e_2c/edit?usp=sharing)

Zarząd GKF

*/\*od redakcji INFO: relacja nie musi być długa, fotki mile widziane, zapewniamy adiustację!/\**



*1,5% – i tak płaconego – podatku*

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

## ADAM „ZIOŁO” ZIÓŁKOWSKI ZJAVA OKIEM GŹDACZA

**22** stycznia wybrałem się do Warszawy na 15. edycję konwentu Zjava organizowanego przez stowarzyszenie Awangarda. Jest to pierwszy poza Nordconem konwent (KON\_gresu Organizatorów Imprez Fanowskich nie licząc z uwagi na bardzo specyficzną formę), w którym wziąłem udział. Tutaj również nie jechałem jako uczestnik. Postanowiłem spróbować swoich sił jako gźdacza – z nadzieją, że zdobyte doświadczenie przyda się przy okazji organizacji Nordconu. Wyprawa ta miała także drugie dno. Liczyłem, że podczas trwania konwentu uda mi się poznać członków innych klubów oraz szeroko pojętego fandomu. Pomogła mi w tym Julianna, przedstawiając mnie najróżniejszym osobom.

Konwent organizowany jest na terenie szkoły, z czego wynika wymóg zmiany obuwia, a co za tym idzie tradycja wybierania najciekawszego w konkursie Złotego Łaczka. W piątek stawiłem się więc w swoich crocsach na miejscu, gotowy do pomocy w „montażu”. Było trochę noszenia, oklejania ławek, a na koniec przyszedł czas na szkolenie na przydzielonym mi stanowisku, którym był punkt info RPG i LARP. Z uwagi na rewolucję technologiczną i wprowadzenie zapisów online – obsługa stanowiska sprowadzała się głównie do pomagania uczestnikom z formularzem oraz napełniania stojącego niedaleko warnika. Oczywiście nie obeszło się bez kilku problemów technicznych, z którymi dzielnie uporali się „Technomagowie” odpowiedzialni za system. Patrząc okiem osoby, która od kilku lat pomaga przy Nordconie, ciekawe było zobaczyć konwent, na którym działa tak wiele różnych stanowisk, a każde z nich obsługiwane przez kilku gźdaczy i pilnowane przez organizatorów. Widać, że jest to złożony organizm i chylę czoła za to, jak sprawnie to wszystko działało. Po tak pozytywnym doświadczeniu myślę, że nie będzie to moja ostatnia przygoda z byciem wolontariuszem na konwencie. Zobaczmy, gdzie nogi gźdacza poniosą mnie następnym razem ■

[tytuł relacji od redakcji]



## ALEKSANDRA „HOSHI” KACZMAREK REMCON CZY REMCOFF? CZYLI KRÓTKA RELACJA Z DWÓCH DNI KONWENTU FUNDACJI BT

*Pierwszy duży konwent tego roku za nami. Kilka tysięcy uczestników i osób funkcyjnych spędziło całkiem przyjemne dwa okowalentyńkowe dni w otoczeniu mangi, anime i – co najważniejsze – ludzi z fandomu.*

Tegoroczny Remcon znów się rozrósł. Zaledwie trzy lata temu mieścił się jeszcze w skromnej, choć sporej, podstawówce w Gdyni – natomiast od 2024 Fundacja BT przeniosiła swoje wydarzenie na gdańskie hale AmberExpo i co roku wynajmują ich więcej. Ciekawe, gdzie Remcon odbędzie się w przyszłym roku, skoro limit miejsca został osiągnięty, a operator placówki, czyli Międzynarodowe Targi Gdańskie, jak widać niezbyt dbają o swój obiekt.

Choć może zaczniemy od pozytywów. Gdański Klub Fantastyki na Remconie reprezentowała zarówno grupa Mahjong Kaszëbë, organizująca całkiem sporą strefę mahjonga w hali B, jak też było własne stoisko umiejscowione w korytarzu na piętrze, na wejściu do strefy gier retro. Za organizację stoiska, które – z tego, co zauważyłam, było całkiem chętnie odwiedzane – odpowiedzialna jest sekcja Next Generation, której należą się gratulacje za godną i całkiem skuteczną reprezentację Klubu. Co jeszcze na Remconie było ciekawego? Zdecydowanie dużym plusem wydarzenia był szeroki wybór wystawców z najróżniejszymi rzeczami – od artystów z naklejkami i printami, po pluszaki i ubrania. Znalazło się nawet paru autorów! Strefa wystawców cieszyła się także największym zainteresowaniem uczestników – w piątek wieczorem trudno było przejść. Halę D przeznaczono na użytek różnych wiosek randomowych oraz najnowszego pomysłu organizatorów, Plushieconu, który niestety popularną atrakcją się nie stał. Hala E mieściła gastronomię, a hala B różnego rodzaju przestrzenie „growe”, takie jak Ultrastar czy rytmiki.

Punkty programu salowego Remconu były, w mojej opinii, krótko mówiąc średnie. Choć oczywiście doceniam całkiem spory wybór tematyki – mam wrażenie, że – ze względu na to, iż na AmberExpo są tylko dwie sale prelekcyjne i dwie salki warsztatowe – nie ma tak naprawdę pola do orientowania konwentu w stronę prelekcji. Program salowy to tu jedynie dodatek, a nie sens imprezy. Tak więc, mimo sporego wyboru, nie znalazłam żadnej prelekcji, której chciałabym wysłuchać. Może moja ostra opinia wynika po prostu z pewnego przesytu uczestnictwa w konwentach. Konwentując łącznie od ośmiu lat – zauważyłam, że dużo więcej frajdy sprawia mi organizacja, a nie zwykłe uczestnictwo, mogę być więc w swojej ocenie trochę niesprawiedliwa.

Czas jednak wrócić do zapewne najbardziej intrygującego tematu: odwołana niedziela i przyszłość Remconu. MTG poważnie zaniedbało stan budynku, nie informując Fundacji BT o stanie AmberExpo przed imprezą. Jak można w trakcie najbardziej surowej i śnieżnej zimy od kilku lat nie odśnieżać dachu przez miesiąc? Rażący błąd operatora placówki mógł spowodować prawdziwą katastrofę. Na szczęście nikomu nic się nie stało, a powodem odwołania wydarzenia było włączenie się czujników alarmowych na hali E; jednak zatajenie informacji o stanie dachu było nie fair w stosunku do organizatorów Remconu. Jeśli miałabym zgadywać – Fundacja BT zapewne chciałaby zmienić miejsce festiwalu w przyszłym roku; pytanie, czy jest to realne w Trójmieście. Oprócz AmberExpo jedynymi sensownymi pod względem wielkości obiektami są stadiony. Stadiony natomiast nie mają przestrzemi do prowadzenia punktów programu salowego. Na stronie organizatora, pod opisem procedury zwrotów kosztów biletów, widnieje informacja, że nie jest to koniec festiwalu. Oświadczenie Fundacji BT napawa więc optymizmem co do przyszłości tego znaczącego konwentu w Trójmieście. Nie pozostaje nam chyba nic innego niż czekać na przyszłą edycję i decyzje organizatorów z niecierpliwością. Do zobaczenia za rok! ■

ARTUR ŁUKASIEWICZ

ODPOWIEDŹ NA „OKO SAURONA”  
Z POPRZEDNIEGO „INFORMATORA”

**J**a teraz krótko...

Damian,

może nie wyraziłem się jasno. Ale teraz doprecyzuję. LARP-y i RPG-i są OK – chociaż, jak pisałem, w jednych za mało się odnajduję, a drugie mnie nudzą. Ale OK: nie podobają mi się i mam prawo do własnego zdania; i w niczym ono nie przypomina „wrzeszczącego staruszka”, którego mi wciskasz porównaniem do piosenki Kazika, czym „nakurwiasz mnie laczkiem i poprawiasz z kopyta” – cytując klasyka. Wybacz, ale ja nikomu niczego nie zazdroszczę w sensie negatywnym, tylko przypatruję się z niedowierzaniem.

Ba! Dodam, że nawet *Magic and the Gathering* uznają za gry fantastyczne – bo takimi są: poruszają się w świecie magiczno-fantastycznym, choć rozgrywka nie ma w sobie nic magicznego i co najwyżej uczy matematyki i strategii. Ale okej!

Nikt mi jednak nie wmówi, że planszówki – w swej ogólnej liczbie (bo są wyjątki, nie przeczę) – mają cokolwiek wspólnego z fantastyką. Dobra: może rozwijają jakoś wyobraźnię, uczą strategicznego myślenia i kooperacji – ale nie fantastyki!

A ja, gdy tylko jestem w klubie, w przeważającej części widzę kartonowe plansze, jakieś pionki, żetony i... zero fantastyki.

No, przykro... I tyle ■

Bazyl



OGAN  
*Myśli nieSForne*

Zdarzyło się, że służbowo uczestniczyłem w pierwszych Targach Książki w Gdyni. Nie byłoby w tym nic godnego odnotowania, gdyby nie pewien fenomen socjologiczny, który miałem okazję zaobserwować. Związany jest on z funkcjonowaniem Wydawnictwa Niezwykłe i jego nastoletnią klientelą (płci przeważnie żeńskiej). Nie zdawałem sobie bowiem sprawy, że produkcji tej oficyny towarzyszy tak entuzjastyczne przyjęcie nastoletnich czytelniczek (porównywalne chyba jedynie do reakcji ich ciut starszych koleżanek na widok Taylor Swift). Gdyńskie targi nie były bowiem pierwszymi (dowiedziałem się o tym z rozmów z innymi bywalcami), na których do wydzielonego stoiska Niezwykłego niemal przez cały czas trwania imprezy ustawiały się tasiemcowe kolejki po autografy ulubionych autorek (ledwie kilka lat starszych od fanek) i gadżety (na jednej z toreb widniał napis: *Bardziej lubię książki niż ludzi*; mimo że robię w branży wydawniczej – hasło to uważam za ekstremalnie niebezpieczne). Nigdy nie miałem w rękach żadnej z książek tego wydawnictwa, ale po tytułach, okładkach i z relacji lepiej zorientowanych komentatorów wynioskowałem, że są to jakieś romanse dla nastolatek, gdzie partnerami spragnionych miłości dziewcząt są przedstawiciele przeróżnych niezwykajnych ras (bohaterowie utworów romantasy, urban fantasy, horror romance i bóg wi jeszcze co), ale także profesji (np. hokeiści – w Polsce, gdzie do dzisiaj wspomina się pokonanie Sbornej w katowickim Spodku 50 lat temu, co i tak nie dało wówczas Polakom utrzymania w ówczesnej grupie A MŚ, pisanie o hokeistach zakrawa na nieśmieszny żart; to już lepiej by było ich przerobić na żuźłowców) itp. Najradykałniejsza opinia głosiła, że ocierają się one o pornografię (rzeczywiście wśród tematów pojawiają się romanse oparte albo na dużej różnicy wieku, albo na jakichś psychicznych torturach), a większość sprawia wrażenie, jakby była wygenerowana przez sztuczną inteligencję (pewnie ze względu na wręcz hurtowe liczby oferowanych w poszczególnych cyklach tytułów). AI nie potrafi jednak wypluć z siebie tekstów, w których znalazłyby się przemoc czy twarda erotyka, więc te opinie trochę się ze sobą kłócą (tzn. na końcu musi być jakiś człowiek, żeby podkreślić inkryminowane opisy.) Jak by nie było – to trudno się obruszać na to, że ktoś potrafi przyciągnąć do lektury takie rzesze czytelników (nieliczni młodzieńcy też się trafiali w tych tasiemcowych kolejkach), nawet jeśli karmi ich prozą nienajwyższych lotów (cały czas mam nadzieję, że te najbardziej kontrowersyjne powieści nie trafiają jednak do rąk nieletnich). Najważniejsze, aby ci młodzi ludzie połknęli bakcyła czytania i być może z czasem sięgną po teksty bardziej ambitne (np. po fantastykę, bo i takie tytuły się w ofercie Niezwykłego pojawiają). Dobrze by jednak było, aby był przy nich ktoś, kto im uświadomi, że najpiękniejsza fikcja nie zastąpi normalnego życia i że w nim także mogą spotkać jakieś niezwykłe osoby ■



DAMIAN FILIPKOWSKI

## AI – TERMINATOR CZY ELEKTRONICKY MORDULEC?

*W jednym z maili od klubowiczów przeczytałem stwierdzenie, że sztuczna inteligencja (ang. Artificial Intelligence, AI) zabija fantastykę. Mocne, nośne hasło, które na pewno świetnie by się klikalo; ale – czy na pewno prawdziwe? Postanowiłem więc na ten temat porozmawiać z samą oskarżoną i zapytać, czy rzeczywiście ma krew na rękach? Wybrałem jeden z popularnych czatów wykorzystujących duże modele językowe (ang. Large Language Models, LLM), zamknęliśmy się w ciemnym pokoju, zaświecełem mu lampką po ekranie i postanowiłem trochę przycisnąć. Oskarżona oczywiście nie przyznaje się do winy, ale co nieco udało mi się z niej wyciągnąć.*

### CO TO ZNACZY ZABIJAĆ FANTASTYKĘ?

**Z** mojej perspektywy najbardziej niesprawiedliwy wydaje się fakt, że człowiek musi się zdecydowanie więcej napocić i spędzić wiele godzin w oparach twórczego fermentu. Czy jednak liczba wypalonych papierosów, wylanych łez i poświęcony czas są miarą jakości i wyjątkowości dzieła? Czy genialne opowiadanie stworzone w weekend jest z założenia gorsze niż opasła cegła pisana przez dekady? Co tak naprawdę cenimy w sztuce? Jeśli sam rezultat – to nie dziwię się, że spoglądamy na AI jak na konkurencję. Pamiętajmy jednak, że żaden algorytm nigdy się nie zakochał, nie przepłakał nocy, nie przegrał wojny, nie cieszył się beztroskim dzieciństwem. Nie ma biografii ani wewnętrznego przymusu tworzenia. Człowiek przeżywa, cierpi, czuje i przelewa to wszystko w swoje dzieło. Algorytm dostaje dane wejściowe, liczy i wypluwa najbardziej poprawny wynik. Być może przypomina to ludzki proces uczenia się; z tą różnicą, że inteligencja naturalna jest w stanie wyjść poza schemat i stworzyć coś zupełnie niepowtarzalnego.

Czyli z jednej strony mamy maszynę, która jest w stanie tworzyć statystycznie poprawne twory, a z drugiej genialne umysły zdolne przesuwać granice naszej wyobraźni. Czy aby na pewno? Większość twórców podkreśla w wywiadach, że w drodze do sukcesu talent to jedynie ułamek tego, co stanowi systematyczna praca. AI pokazuje, że jeśli ona potrafiła się tego nauczyć, to każdy może. Czy wolałbym żyć w świecie, w którym dostęp do „bożej iskry” jest egalitarny i zależy tylko od naszych chęci i zaangażowania? Ta linia obrony oskarżonej nie bardzo mi się spodobała, bo choć oczywiście taka wizja świata jest mi bliższa, oznacza jednocześnie, że czas wziąć się do roboty i zacząć pisać. Psia krew, tego się nie spodziewałem!

Skoro więc AI nie zabija fantastyki – może istnieje sposób, by ją ożywiła? Fantastyka była bowiem od zawsze swoistego rodzaju dialogiem z technologią i postępem. Od *Frankensteina*, przez *Neuromancera*, po chociażby Motoko Kusanagi z *Ghost in the Shell* – twórcy od dawna zastanawiali się „co by było, gdyby”, a dziś dostali potężne narzędzie do tego, by zastanawiać się wraz z technologią. Potrafię sobie wyobrazić, że przesunie ono granice o krok dalej. Kiedy pojawiła się fotografia – malarstwo przestało być narzędziem realistycznego odwzorowywania świata. Wkrótce potem pojawił się impresjonizm, a następnie ekspresjonizm i abstrakcjonizm, które na nowo zdefiniowały to, co nazywamy sztuką.

Czy podobnym narzędziem będzie sztuczna inteligencja? Tak – narzędziem, którego artysta może użyć, aby opowiedzieć swoją historię. „Piaskownica” AI wydaje się świetnym miejscem do przeprowadzania eksperymentów myślowych w iście lemowskiemu stylu. Co by było, gdyby istniał świat, w którym nie ma metalu? Co, jeśli istniałoby społeczeństwo, w którym artyści są niemal bogami, bo potrafią przemawiać w uniwersalnym języku sztuki? Już teraz każdy z nas może jednocześnie pisać i czytać historię stworzoną przez AI. Czy to będzie dobra literatura? Pewnie nie. Ale stąd już o krok do dynamicznych książek – wciąż tworzonych przez pisarzy, lecz dających czytelnikowi możliwość wpływania na fabułę. Literatura jako proces, a nie zamknięte dzieło. Sztuka to relacja między twórcą a odbiorcą, doświadczeniem a interpretacją; zaś generatywna AI w tym równaniu to nadal tylko narzędzie. Fotografia dała nam arcydzieła, ale też wiele banalnych zdjęć. Grafomania nie jest niestety wyłącznie domeną sztucznej inteligencji: ta naturalna również może poszczycić się długą tradycją dzieł nienajwyższej próby...

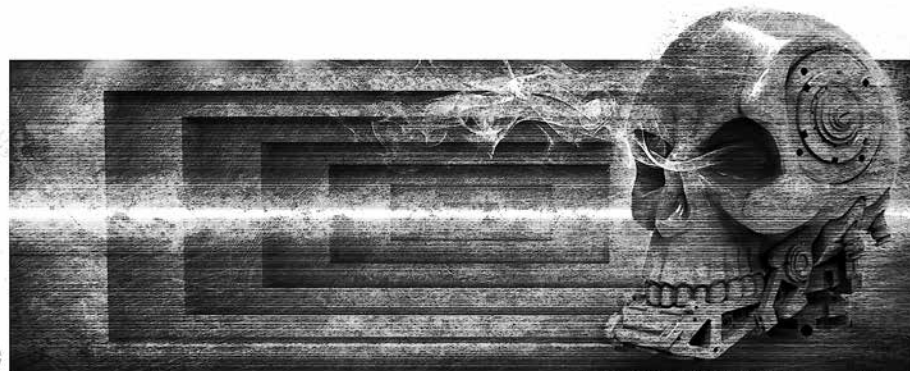
### MOŻE ZATEM KTOŚ INNY ZABIJA FANTASTYKĘ?

Mam wrażenie, że nie tylko AI stara się produkować „pod algorytm”. Każdy kolejny serial ma za zadanie trafić do największej liczby odbiorców i przy okazji nie obrazić ich inteligencji. Połowa z nich będzie w tym czasie skrolować; ale najważniejsze, aby na końcu poszła łapka w górę. To nie sztuka, ale inwestycja, która musi się zwrócić. Artystyczny plastik, który minimalizuje ryzyko i maksymalizuje zyski.

W tej całej sprawie jest również pewien szyderczy uśmiech losu. Być może sztuczna inteligencja została stworzona przez naukowców, inżynierów i programistów, ale kulturowo jest dzieckiem fantastyki. To literatura jako pierwsza budziła świadomość maszyn i opisywała relacje na linii człowiek–algorytm. Philip K. Dick pytał, czy androidy śnią o elektrycznych owcach, a Masamune Shirow – czy maszyny mają duszę. Fantastyka współtworzyła więc podwaliny AI, a teraz AI współtworzy fantastykę.

Pytanie tylko, czy – jak Quroboros – nie zamknijemy się w pętli i nie zaczniemy zjadać własnego ogona.

Bo na moje pytanie: „czy AI zabije fantastykę?” – ona odpowiada: „Czy macie jeszcze odwagę tworzyć tak, jakby naprawdę coś od tego zależało?” ■



ADAM CETNEROWSKI  
**BEZ TYTUŁU (13) –  
ZIMOWĄ PORĄ**

**D**zisiejsze wydanie sponsoruje niewiara  
Amber Expo w śnieg i prawa fizyki.  
Kto wie, ten wie...

\*  
\*

Gratulacje dla Dominiki i Huberta!  
Kto wie, ten wie...

\*  
\*

O Remconie ma pisać Next Generation,  
więc tylko pochwałę ich  
za sprawną organizację.  
A drobne wpadki – kto wie, ten wie...

\*  
\*

Udało mi się dotrzeć na drugą  
prelekcję Bazyla. Bardzo fajna!  
A jak dalej będzie frekwencja się podwajać,  
to przed końcem roku będzie trzeba  
wynająć kino w Alfie...

YARKOS 2026



## #NIE TYLKO BARBARZYŃCY – PAULA WANARSKA

### Czy możesz przedstawić się naszym czytelnikom?

Jasne. Nazywam się Paula Wanarska i czasem piszę; przy czym „czasem” – to prawdopodobnie za rzadko. Pisanie i fantastyka to moje hobby; jedno z wielu, natomiast jest dla mnie na tyle ważne, że zadecydowało nawet o wyborze drogi zawodowej. To właśnie fantastyka zaprowadziła mnie do *gamedevu*, gdzie od ponad trzech lat pracuję jako producent. Więc o ile nie jestem związana z branżą wydawniczą – to jednak ta fantastyka gdzieś tam zawsze była, była ważna i jest w sumie w moim życiu cały czas.

### Czy pamiętasz, jak się rozpoczęła cała Twoja przygoda z fantastyką w takim ogólnym rozumieniu, łącznie z tym *gamedevem*, o którym wspominałaś?

Z fantastyką? Chyba bardzo klasycznie zaczęło się od książek, które jeszcze jako dziecko dostawałam, albo które czytali mi rodzice. To były *Harry Potter*, *Opowieści z Narnii*, *Eragon*, *Władca Pierścieni*, *Diuna*. Więc chyba bardzo typowo. Po prostu te książki były w domu, były pod ręką, więc po nie sięgałam; a spodobały mi się na tyle, że chciałam więcej tej fantastyki. A potem stopniowo – im byłam starsza, tym więcej lektur wyszukiwałam sobie sama. Miałam też chyba to szczęście, że już ten mój rocznik i pokrewne to były roczniki, w których wszyscy czytali *Wiedźmina*, wszyscy oglądali *Władcę Pierścieni*, wszyscy oglądali *Gwiezdne wojny*, więc tak naprawdę też wszyscy znajomi znali tę fantastykę – i to było takie bardzo oczywiste zainteresowanie. I przez długi czas nie myślałam, że to jest coś wyjątkowego czy nietypowego, że interesuję się tą fantastyką, bo mnóstwo ludzi się tym interesowało.



Paula Wanarska

*Gamedev* przyszedł dużo później i trochę tak przypadkiem. W którymś momencie zaczęłam trochę pisać, tak do szuflady. Potem zdarzyły się pierwsze publikacje w „*Nowej Fantastyce*”, więc zaczęłam się zastanawiać, czy jestem w stanie utrzymywać się z pisania. I, no cóż, wyszło mi, że to się raczej nie uda. Ale jednocześnie był ten okres, kiedy niedawno wyszedł *Cyberpunk 2077*, wcześniej *Wiedźmin 3: Dziki Gon* – i dużo się mówiło o tym, że gry komputerowe to jest bardzo dynamicznie rozwijająca się branża, i że dla pisarzy pisanie właśnie do gier komputerowych to jest fantastyczna opcja. Zaczęłam się zastanawiać, czy to może nie będzie również coś dla mnie. Próbowałam się dostać właśnie jako pisarz i do CD Projektu, i do wielu innych firm; co się jednak nie udało. Natomiast w jednym ze

studiów zaproponowano mi pracę w produkcji, czyli bardziej w zarządzaniu, i uznałam, że to też jest coś ciekawego, bo – nawet jeśli nie będę tą główną, kreatywną osobą – to mogę pracować z kreatywnymi ludźmi i widzieć, jak te historie powstają od podszewki. Więc postanowiłam spróbować. I tak już zostało.

**Kto był właśnie dla Ciebie tą inspiracją w Twojej pasji do fantastyki? Podejrzewam rodzice, prawda? Jak wspominałaś – książki były dostępne ot tak w domu.**

Na pewno rodzice jako pierwsi w ogóle podsunęli mi te książki. Sami nie byli wielkimi fanami fantastyki. Mama w ogóle, tata troszeczkę. Natomiast chcieli, żebym czytała, gdyż po prostu zależało im, żebym była czytającym dzieckiem. No i też umówmy się: dziecko, które czyta, jest mniej upierdliwe – więc miało to dla nich same zalety. W momencie, kiedy się zorientowali, że fantastyka to jest to, co mi się podoba, co mnie pochłania, co sprawia mi frajdę – po prostu zaczęli tych książek dostarczać więcej. Tutaj na pewno miałam szczęście, bo jestem w stanie sobie wyobrazić, że nie wszyscy rodzice byłiby szczęśliwi, że ich dziecko czyta o elfach, smokach i orkach, zamiast sięgać po coś poważniejszego. Ale akurat u mnie w domu zawsze była pełna akceptacja, a rodziców po prostu cieszyło to, że czytam i mam z tego frajdę.

**Jakie są Twoje ulubione seriale i filmy science fiction i fantasy?**

Ja jestem dość mało filmowa i serialowa. Jeśli miałabym wskazać swoje ulubione medium związane z fantastyką – to byłyby to książki, a potem gry komputerowe; za to filmów i seriali tak dużo nie oglądam. Oczywiście kocham całym, całym sercem *Władcę Pierścieni* i to jest film, który na pewno – poza książkami – zobudził moją miłość do fantastyki. Bardzo działał na wyobraźnię. Uwielbiam go do dzisiaj; ale tak

poza tym nie mam jakichś ulubionych filmów i seriali. Bardzo lubię animacje, więc jeśli miałabym coś wskazać, to chyba właśnie szukałabym w animacjach. *Ruchomy zamek Hauru*, *She-ra* i *He-man*. Zarówno te stare wersje, jak i te nowsze, netfliksowe. Co jeszcze? *Avatar* – nie ten Camerona, tylko *Legenda Aanga*, a potem *Legenda Korry*. No i *Jak wytresować smoka*.

**To zadam trochę takie może podchwytliwe pytanie; może takie na zasadzie, wiesz, wrzucenia kamienia w ogródek. Te tytuły, które wspomniałaś, znakomita większość ludzi (jak mi się wydaje) sklasyfikowałoby jako właściwie anime. A Ty natomiast, jeżeli dobrze rozumiem, oczywiście klasyfikujesz to jako fantastykę.**

Tak. Przyznam szczerze, że prywatnie nie patrzę na anime osobno, a na fantastykę osobno. Jeżeli jakieś anime miałyby właśnie tematykę fantastyczną – byłyby tam inne światy, magia, ciekawe światotwórstwo – to powiedziałabym, że to jest fantastyka. A na przykład *Legend of the Galactic Heroes*, które jest niewątpliwie anime, jednocześnie nazwałabym jakimś tam *soft sci-fi* czy *space opera*. Więc ja akurat tak do tego podchodzę. Wiem, że są na pewno różne podejścia do tej klasyfikacji, ale dla mnie anime może być fantastyką, może być *sci-fi* – i tyle.

**Czyli, jeżeli dobrze rozumiem, nie medium Cię interesuje, ale właściwie treść i lore.**

Tak.

**A kto Cię wspierał w rozwijaniu tej pasji i hobby, oprócz rodziców, jeżeli były takie osoby?**

Na początku mojej przygody z pisaniem to na pewno były przyjaciółki, które też pisały. I to było takie wsparcie na zasadzie: dogadujemy się na przykład, że razem wysyłamy

jakieś teksty na nabór czy na konkurs. Prawdopodobnie, gdyby nie to, że miałam jakieś tam towarzystwo czy nawet był jakiś rodzaj zakładów („hej, robimy to razem, musimy zdążyć”) – to pewnie nigdy nie zaczęłabym publikować, bo nigdy nie wysłałabym pierwszego tekstu do „Fantazmatów”. Więc na początku to były przyjaciółki. Dużo łatwiej jest coś zrobić, jeśli ktoś cię dopinguje, ktoś robi to samo. Przynajmniej dla mnie. A na późniejszym etapie to była sekcja literacka Logrus Śląskiego Klubu Fantastyki. I to jest moje największe wsparcie do teraz. Nie jestem osobą, która potrzebuje takiego wsparcia na co dzień. Nie udzielam się na forach, nie uczestniczę w takich wyjściach na zasadzie „idziemy razem do kawiarni i piszemy w grupie”, bo jednak jestem za bardzo introwertyczką. Natomiast bardzo cenię to, że – jak już mam jakiś tekst i chciałabym, żeby ktoś go ocenił obiektywnie, bo ja nie potrafię – to ktoś taki jest. I właśnie sekcja literacka (dla mnie akurat Logrus, ale każda sekcja literacka) w takiej sytuacji jest nieoceniony wsparciem, bo to ludzie, którzy się na tym znają, ale jednocześnie nie są (tak jak czasem rodzina czy znajomi) takimi „klepacami po głowie” – tylko są w stanie dać wartościowe uwagi, wytknąć słabsze miejsca i podpowiedzieć, co poprawić.

**A w przypadku sekcji literackiej – jak się dowiedziałas o niej? Czy to pierwsze wejście do tego świata twórczego, literackiego było trudne?**

Dowiedziałam się trochę przypadkiem. To było tak: mieszkałam wtedy jeszcze w Gdańsku i któregoś razu znajoma wspomniała, że na jakimś konwencie rozmawiała z kimś z Logrusu – i dowiedziała się, że nawet jeśli się jest spoza Śląska, to nie ma problemu, żeby dołączyć. Uznałam, że w sumie coś tam piszę – zatem czemu nie spróbować? To był

jeszcze COVID, była opcja spotkań zdalnych, więc w ogóle odpadał też problem organizacji wyjazdu przez całą Polskę – więc super! I w przyływie ogromnej odwagi napisałam maila, na którego odpowiedziała mi sama Ania Kańtoch, co dla mnie wtedy było ogromnym szokiem i wydarzeniem, i w ogóle „Olaboga, pisze do mnie Ania Kańtoch, Matko Boska, ja czytam jej książki, lubię jej książki, to jest taka sławna osoba i odpisuje mi na maila, Jezus Maria!”. Dziewczyny przyjęły mnie z ogromną serdecznością i od pierwszego spotkania czułam się członkiem sekcji, takim pełnoprawnym. Nie było nigdy tego dystansu, że ja jestem nowa, a one mają na koncie już ileś-tam książek, więc to wejście było takie zupełnie bezproblemowe, przesympatyczne i wszyscy członkowie sekcji robili wszystko, żebym się absolutnie nie przejmowała, nie stresowała i od początku czuła jak u siebie. Także to było naprawdę super.

**Bardzo cenisz obiektywną krytykę – to, że sekcja daje wartościowe uwagi, a nie tylko klepanie po głowie.**

Tak, dokładnie. To jest nieocenione, bo rodzina czy znajomi często mówią „super, świetnie napisane”; ale ja wiem, że to nie jest obiektywne. Sekcja literacka pozwala zobaczyć, gdzie tekst naprawdę kuleje, co można poprawić, co jest niejasne. I to jest właśnie to, czego potrzebuję, żeby teksty stawały się lepsze.

**Zatem rozumiem, że sekcja literacka Logrus to dla Ciebie najważniejsze wsparcie twórcze obecnie.**

Tak, zdecydowanie. Nie potrzebuję codziennego doping; ale kiedy mam gotowy tekst i chcę wiedzieć, czy ma sens – to właśnie tam idę. I to działa w obie strony: ja też czytam teksty innych i staram się dawać konstruktywne *feedback*.

### **A jak to wyglądało z Twoim pierwszym tekstem w sekcji? Czy od razu dostałaś trudne uwagi, czy raczej łagodne wejście?**

Nie pamiętam już dokładnie pierwszego razu, ale generalnie sekcja jest bardzo szczerą. Nikt nie owija w bawełnę, lecz zawsze jest to zrobione z szacunkiem i z intencją pomocy. Najważniejsze, co dało mi przebywanie w takiej grupie, to zrozumienie, że każdy tekst będzie odbierany różnie przez różne osoby. To samo zdanie, ta sama scena dla jednej osoby może być najlepszą częścią opowiadania, a dla innej najnudniejszą. Bardzo mi pomogło zrozumienie, że prawdopodobnie nie będzie tekstu, który spodoba się wszystkim w tym samym stopniu i zrozumienie, jak różne mogą być gusta i podejścia – bo to w jakimś sensie uodparnia potem na krytykę, gdy już tekst się ukáže.

### **A powiedz mi – jakie są problemy młodych pisarzy i pisarek na rynku? Jak się przebić? Jak to wygląda? Chcę zacząć pisać książkę – i co wtedy? Z czym się boryka taki ktoś, kto zaczyna pisać?**

Nie wiem, czy jestem najlepszą osobą, żeby odpowiedzieć na to pytanie, bo ja bardzo szybko uznałam, że *social media* to jest coś, czego nie lubię, więc nawet nie będę za bardzo próbować. Od początku (no, prawie od początku) założyłam, że pisanie to dla mnie będzie hobby i nie chcę traktować tego jako drugiej pracy na pełen etat, więc nie analizowałam tak bardzo działania *social mediów*. Natomiast wydaje mi się, że jeśli ktoś faktycznie chce się przebić, to do jakiegoś stopnia musi się pogodzić z tym, że pisanie będzie dla niego trochę pracą na drugi etat. Że to nie będzie tylko praca nad tekstem, ale też regularne prowadzenie profilu. To będzie analizowanie statystyk wyświetleń, żeby wiedzieć, jakie tematy są najbardziej „chodliwe” i jakie posty

jest sens wrzucać. To będzie organizowanie konkursów. To będzie może rozsyłanie egzemplarzy swojej pierwszej książki do recenzentów, więc trochę też zabawy z logistyką. Gdybym miała to jakoś podsumować: problem młodych pisarzy, którzy faktycznie chcą się wybić i chcą się utrzymywać po jakimś czasie z tego pisania, to to, że na początku będą musieli działać na dwa etaty. Codzienna praca zarobkowa, a po godzinach będą pisarzem, marketingowcem i rekinem *social mediów*. I to będzie wyczerpujące. Będzie trwało prawdopodobnie przez kilka lat, zanim będą mogli się przerzucić w pełni na utrzymywanie z pisania (jeśli w ogóle!). I ja na przykład nie czułam się nigdy na siłach, żeby coś takiego zrobić, bo jeden etat wystarcza mi w zupełności.

### **Na kogo warto zwrócić uwagę z nowego pokolenia pisarzy/pisarek?**

Adriannę Filimonowicz – jej opowiadania można znaleźć w „Nowej Fantastyce”. Wydała też powieści; wcześniej *Taniec gór żywych*, a ostatnio *Odejścia*, które można by nazwać już realizmem magicznym. I Adrianna pisze taką

**#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, komiksiarz, improwizatorka. Zdobywczyni nagród za kreacje postaci larpowych. Założycielka pierwszej Trójmiejskiej Inicjatywy Mangowej, działaczka na rzecz NGO w Trójmieście, pracowała na rzecz trójmiejskich projektów muralowych.

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

fantastykę bardzo mało „blockbusterową”. To jest fantastyka kameralna, bardziej z naciskiem na psychologię. Tak że to jest coś ciekawego i dość unikalnego na naszej polskiej scenie. Jeśli chodzi o *sci-fi* – to Marta Magdalena Lasik, akurat znajoma z Logrusu. W jej przypadku polecam opowiadania, bo jak do tej pory nie wydała powieści. Jej teksty można znaleźć między innymi w „Nowej Fantastyce”, zbiorach logrusowych i różnego rodzaju antologiach.

### Czy trudno było dostać się z opowiadaniem do „Nowej Fantastyki”?

Tak, ale nie z powodów, jakie przychodzą od razu do głowy. Moje pierwsze opowiadanie by przypadło, gdybym była kulturalnym człowiekiem i brak odpowiedzi uznała po prostu za odmowę. Natomiast ja, po pół roku milczenia ze strony redakcji „Nowej Fantastyki”, zaczęłam wysyłać maile z pytaniem, czy na pewno

ich milczenie oznacza odmowę? I po jakimś czasie okazało się, że po prostu moje opowiadanie gdzieś-tam wpadło do spamu – więc trzeba było być troszeczkę upierdliwą.

Wydaje mi się, że obecnie – zwłaszcza odkąd są dwie osoby w redakcji polskiej „Nowej Fantastyki” (czyli Ola Klęczar i Michał Cetnarowski) – dobre teksty albo po prostu ciekawe teksty nie będą miały większego problemu z dostaniem się do „Nowej Fantastyki”, bo mamy do czynienia z dwoma różnymi gustami. Wiem, że kiedyś mówiło się, iż do „Nowej Fantastyki” dostać się jest trudno, bo jest tylko Michał – i jeśli coś się nie wstrzele w jego gust, no to nie pójdzie drukiem. A teraz jest też Ola, która to trochę balansuje, więc wydaje mi się, że „Nowa Fantastyka” to jest bardzo dobre miejsce, żeby wysyłać swoje teksty.

### Dziękujemy za wywiad!

Miło nam donieść, że w trakcie tegorocznego Dnia Czytania Tolkiena na Uniwersytecie Adama Mickiewicza w Poznaniu Tomasz „Kruszon” Stępiński zaprezentuje prelekcję pt. *Tolkien w „Informatorze Gdańskiego Klubu Fantastyki”*. Zainteresowanych zapraszamy 21.03. na godz. 10.05.

**Tolkien Reading Day  
POZNAŃ**

**20-21.03.2026**  
Kampus Morasko  
Wydział Historii  
UAM

UNIWERSYTET  
IM. ADAMA MICKIEWICZA  
W POZNANIU  
WYDZIAŁ HISTORII

DRUŻYNA PYRAMIDI

KSIEGI WIEDZY



ADAM „CETI” CETNEROWSKI  
**ZA MAŁO ZNANE – SEZON 6, ODC. 2**  
 AQUATICA

Autor: Ivan Tuzosky  
 Rok wydania: 2019  
 Liczba graczy: 1–4  
 Czas gry: 30–60 minut  
 Ranking BGG\*: 575

*Na ostatniej Wigilii Klubowej prowadziłem konkurs „Jaki to Komponent” – i jedną z kategorii były „Mało Znane Gry”. Pomyślałem, że to dobry temat przewodni dla nowego sezonu 10/10. W nowym sezonie testuję nowy format, który mniej skupia się na zasadach rozgrywki.*

### O CO CHODZI?

**W** grze wcielamy się we władców podwodnych krain, którzy chcą poszerzyć swoje władze, zdobywając je siłą lub złotem. Zagrywamy karty z ręki, by wykonać akcje – głównie pozyskanie nowych kart lub rzeczonych krain. Jest to mechanika znana z takich gier jak *Concordia*.

Co jest unikalnego i bardzo przyjemnego w tej grze – to mechanika krain. Każda z nich

ma kilka poziomów, które dają nam różne korzyści. Kraina będzie punktowana dopiero wtedy, gdy ją całą wyeksploatujemy, ale musimy to robić z sensem – czyli korzystając z jej zasobów. I wtedy wychodzą ciekawe puzzelki, jak te zdolności połączyć ze sobą. A całość jest reprezentowana przez wsuwanie kart krain pod naszą planszę gracza (chowając wcześniejsze poziomy krain).

### DŁACZEGO WARTO ZAGRAĆ?

Bo idealnie wpasowuje się w temat Nordconu? Poza tym to unikalna Eurogra, którą można rozegrać w godzinę. Idealna na śródkowe spotkanie, przerywnik albo zakończenie wieczoru ■

### CIEKAWOSTKA

W momencie publikacji tego artykułu – powinniśmy mieć już dodatek w Klubie.

### SŁOWNICZEK

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

**Euro, Eurogra** – gry tego typu charakteryzują się determinizmem, ujednoliconymi zasadami (kosztem klimatu czy „realizmu”) i (często) brakiem interakcji negatywnej pomiędzy graczami. Nazwa wzięła się z wczesnego okresu, gdy większość tego typu gier powstawała w Europie, w szczególności Niemczech.



MAGDALENA ŚWIERCZEK-GRYBOŚ (NAZ)

## OD PRZESTĘPSTW PO AKTY MIŁOSIERDZIA. WPŁYW GIER WIDEO NA REAL

*Era, w której na ulicy grasowali złoczyńcy i społecznicy motywowani książkami i filmami, złote czasy ma chyba za sobą; eskapizm stał się znacznie szerszym zjawiskiem i nośnikami inspiracji są dziś najsilniej social media. Nawet jeśli ludzi zainspiruje jakiś nowy głośny tytuł, to filtr social mediów ostatecznie kształtuje trendy. Pomiędzy jedną erą a drugą w naszym świecie zakotwiczyły się gry, którym udaje się jeszcze na własnych czatach i własnym językiem lawirować obok najpopularniejszych serwisów – i one też mają swoją listę dramatycznych, karygodnych oraz godnych podziwu i dobroczynnych poczynań zafascynowanych nimi odbiorców.*

**DLACZEGO (SŁUSZNIE)  
STRASZONO NAS ZA MŁODU,  
ŻE (PEWNE) GRY ZŁASUJĄ NAM  
MÓZGI**

**P**rzestrzegano nas przed strzelankami? Oczywiście. Sama nie gram w tytuły, które

opierają się na rywalizacji polegającej na strzelaniu w głowę innym graczom online. Zdarza mi się natomiast bez większego problemu wykonywać zadania w grach fabularnych polegające na wszczynaniu wręcz absurdalnych strzelanin z NPC (postaciami w tle gry,



kierowanymi nie przez innych graczy, tylko działających wedle skryptu). Choć szczerze mówiąc, wolę wykonywać questy po cichu. Czy FPS-y, a więc pierwszoosobowe strzelanki, są bardziej problematyczne od filmów akcji? W pewnym kontekście tak, bo to „ty” strzelasz, a więc twój mózg zupełnie inaczej odbiera bodźce, niż gdy nie współtworzysz akcji. Nie ma problemu, gdy grasz czasem, a z twoim zdrowiem psychicznym wszystko w porządku. Jeżeli jednak twój umysł jest jeszcze nieukształtowany, ma problemy lub stanowczo przesadzasz z czasem przed ekranem, brutalna pożywka gry może szkodzić – poziom immersji jest tu wysoki. Analiza przestępstw popełnianych przez graczy nie jest jednak zero-jedynkowa i właśnie przez swoją złożoność prowokuje ciekawe pytania.

Badania potwierdziły, że gry mogą przyczynić się do wzrostu pobudzenia po sesji grania (Anderson & Bushman), a gry przemocowe do zwiększenia agresji (Greitemeyer & Mügge), ale nie wpływają na ogólne wskaźniki przestępczości (APA); sprawdzano również, czy owe wskaźniki zmieniają się pod wpływem premier brutalnych i wyczekiwanych tytułów. A więc tak, tytuły, które pozwalają odgrywać akty przemocy, krótkotrwale zwiększają agresję i pobudzenie, nie przekłada się to jednak bezpośrednio na podejmowanie takich działań w realu. Podobnie jak na wszelkich innych płaszczyznach, najważniejsze dla tego, czy ktoś stanie się przestępcą, są czynniki psychopatologiczne (a potem środowiskowe i inne); osobę zagrożoną wejściem na przestępczą ścieżkę może pobudzić wiele czynników, jakich dana jednostka się chwyci, by zaspokajać niewłaściwe potrzeby. Co za tym idzie, nie trzeba zakazywać brutalnych gier, a pilnować jasnych regulacji rynku i ograniczeń wiekowych, a do tego usprawnić kulejące/nienadążające za technologią systemy oświaty, opieki

zdrowotnej i socjalnej. Nie zdołamy bowiem wypełnić rozrywki – nikt nie wypełnił jej od tysięcy lat – ani zahamować postępu technologicznego, możemy natomiast szerzyć i rozwijać wiedzę na temat: tego, że człowiek adaptuje się znacalnie wolniej niż sztuczne systemy i nadmiar bodźców oraz uzależnienia są dla niego szkodliwe; tego, że producenci rozrywek często korzystają z właściwości naszego układu dopaminergicznego, by na nas zarabiać, i należy dbać o selekcję ofert; tego, że młody człowiek jest tym bardziej podatny i oferowana mu rozrywka wymaga tym wnikliwszej regulacji. Z uwagi na nieidealność naszej sytuacji jako konsumentów i ogromną sugestywność gier, naprawdę warto się przyrzec, w co ciupie pociecha bądź też czemu sami poświęcamy czas: ciekawej i rozwijającej grze fabularnej czy rozregulowującej układ dopaminowy i moralnie wątpliwej sieczce?

Wrzucanie wszystkich gier do jednego worka jest jak zrównanie doświadczeń z konkursu chopinowskiego z doświadczeniem koncertu niszowego zespołu którejś bardzo ostrej muzyki, na jakim to przy okazji symuluje się czarną mszę. Niemniej wciąż – nie będzie nic złego w czymś zainteresowaniu ostrzejszą muzyką czy takimi performance'ami (o ile to tylko performance), jeśli mu to nie szkodzi ani nie motywuje do przestępstw. Czy przez to, że istnieją jakieś rodzaje muzyki, mielibyśmy nienawidzić i zakazać jej całej? Gry to równie zróżnicowany rodzaj kultury, co ich poprzednicy, pełen tak wysublimowanych i edukacyjnych tytułów, jak i tych mających oddziaływać na nas na najprostsze sposoby. Kluczem są selekcja i intensywność.

Sprawca strzelaniny w Parkland był miłośnikiem *Call of Duty* (zafascynowanym używaną tam bronią); choć w sprawie pojawiały się głosy, że gry FPS pomagają sprawcom w treningu, ostatecznie nie zakwalifikowano gry jako czynnika sprawczego. FPS zapewniają bardzo sugestywną

symulację strzelania, to prawda. Poprawiają przy tym koordynację, uwagę selektywną i szybkość przetwarzania informacji; w żadnym razie nie trzeba jednak biegać z karabinem, by rozwijać przeróżne zdolności manualno-intelektualne, bo pozwala na to mnóstwo rodzajów gier. Niejednokrotnie byłem zdziwiona, gdy ktoś mi mówił, że nie daje rady w coś grać, na przykład w *Hogwart Legacy* (przy premierze wielu nie-graczy, a potteromaniaków, zakupiło ten tytuł), ponieważ sterowanie jest zbyt skomplikowane, a na ekranie za wiele trzeba ogarnąć. Dla mnie, która gra od niemal 30 lat, to jak powiedzieć, że trudność sprawia posługiwanie się długopisem albo jazda na rowerze.

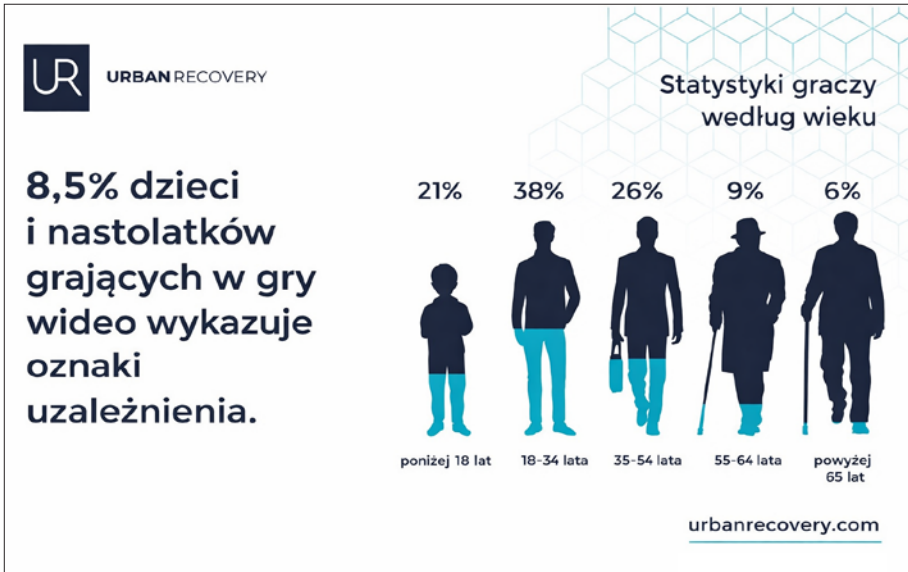
Dzieła sztuki i wytwory kultury znajdujące się w oficjalnym obiegu, nawet brutalne, nie nawołują ani nie zmuszają do przenoszenia przemocy poza ekran i bardzo trudno byłoby wykazać, że za czyjś czyn odpowiada dany tytuł, nie zmienia to jednak faktu, że zwłaszcza w przypadku nieukształtowanego umysłu – nastolatków i młodych dorosłych – intensywne granie w tytuły niedopasowane do wieku może skutkować choćby osłabieniem logiki i trzeźwości, świadomości nieodwracalności śmierci. Jak w przypadku 16-latką z Ohio, który nie do końca świadom konsekwencji strzelał do rodziców (matka zmarła), gdyż usiłowali zakazać mu gry w *Halo 3*. A czy zdarzyło się odtwarzanie wydarzeń z gry, podobnie jak to miało wielokrotnie miejsce względem książek i filmów? Tak, na przykład w Tajlandii, gdzie nastolatek zamordował taksówkarza, zainspirowany *GTA IV*, a grę na jakiś czas wycofano z rynku w tym kraju.

„Informatora” czyta też młodzież i nie ma sensu głębiej wchodzić w temat najcięższych zbrodni – to, na czym się skupiasz, rośnie – zwłaszcza że decydujący jest tutaj, jakby nie patrzeć, dostęp do broni. Możemy jednak zerknąć na przykłady innych konfliktów z prawem, związanych w ten czy inny sposób z grami.

Nie tylko ku przestrodze, ale i z oczywistego faktu, że twory kultury pozwalają ludziom zaspokajać ciekawość czy niższe instynkty bez konieczności ich realizacji naprawdę. Dlatego jasnym jest, że można poudawać bandziora w grze, ale nie można być bandziorem w realu. Jak zawsze jednak: nie dla wszystkich.

Skoro o gangsterach mowa, *GTA V* zainspirowało amerykańskich nastolatków do serii kradzieży samochodów. Z kolei inni nieletni w Europie bawili się w asasynów z gry *Assassin's Creed* i włamywali na budynki, zdarzały się też podpalenia aut (ponownie *GTA V*). *Counter-Strike: Global Offensive* stał się podkładką dla hazardu nieletnich. Oczywiście, organizowano też niebezpieczne wyścigi inspirowane *Need for Speedem* czy ryzykowne wyzwania wzorowane na różnych grach sandboxowych (z emergentnym, otwartym światem o dużej swobodzie działań – jak w *Simsach*, *Minercrafcie* itp.). Sandbox oznacza tutaj „piaskownicę”, którą otrzymujesz, by stworzyć swoje scenariusze; niektórym graczom, w tym szczególnie nieletnim, zdarza się usiłować przekładać mechanikę gry na rzeczywistość i przestępstwa traktować jak performance. Pułapką jest tutaj również brak autorytetów czy też sprzeciwianie się im w grze i pokusa, by to samo robić w życiu. Wciąż jednak – według badań nie ma bezpośredniego związku między takimi grami a przestępczością, a pobudzenie z nich wynikające nie jest długotrwałe. Istnieje za to z pewnością związek pośredni, gracz musi mieć jednak pod względem środowiskowym, wychowania czy osobowościowym zaburzony osąd rzeczywistości. Naśladowanie skryptów destrukcyjnych zachowań z gier jest decyzją, a podjąć ją jest łatwiej osobom niedojrzałym, w kryzysie czy w jakiś sposób zaburzonym.

Poza naśladownictwem, istnieje szereg możliwych negatywnych skutków grania, w zależności od preferowanych tytułów, czasu



Źródło: spolszczona grafika z <https://www.urbanrecovery.com/blog/video-game-addiction-statistics>

i warunków gry oraz tego, czy coś sobie granie rekompensujemy.

Przykłady: uzależnienie, brak kontroli nad czasem gry, trudności w regulacji emocji poza środowiskiem gry, drażliwość poza środowiskiem gry (z odstawienia), osłabienie wrażliwości na przemoc, zwiększenie potrzeby wysokiej stymulacji, bóle głowy i pleców, problemy z nadgarstkiem, ryzyko nadwagi, zmniejszenie aktywności fizycznej, suche oczy, problemy z ostrością widzenia, ograniczanie kontaktów rodzinnych, bycie ofiarą nękania/wykluczenia, styczność z hazardem, rozregulowany system nagrody, zaburzenia czasu snu i uwagi.

Umiar i zróżnicowanie rozrywek naprawdę mają znaczenie.

### DLACZEGO NIEKTÓRE GRY CZYNIAJĄ NAS LEPSZYMI I SPRAWNIEJSZYMI

Czas więc na drugą stronę medalu. Jaki dobroczynny wpływ mogą mieć na nas gry? Na start

warto podkreślić, że ogólnie trudno wyciągać jednoznaczne wnioski z naprawdę różnicowanej rozrywki pod względem fabularnym, technicznym (choćby porównywać gry z lat 90. a te na VR), ustawienia kamery i tak dalej, a także z badań skrajnie odmiennych pod względem metodologii, celu i czasu gry. Zjawisko jest złożone i szerokie.

Możemy jednak podać ogólne przykłady korzyści poznawczych i psychicznych: wzrost takich umiejętności jak orientacja przestrzenna, analiza map, nawigacja w środowisku, rotacja mentalna obiektów; szybsze i lepsze filtrowanie bodźców, silniejsza kontrola impulsów, zwiększona uwaga selektywna, lepsze myślenie przyczynowo-skutkowe, szybsze przełączanie uwagi, szybsza adaptacja, większa elastyczność myślenia.

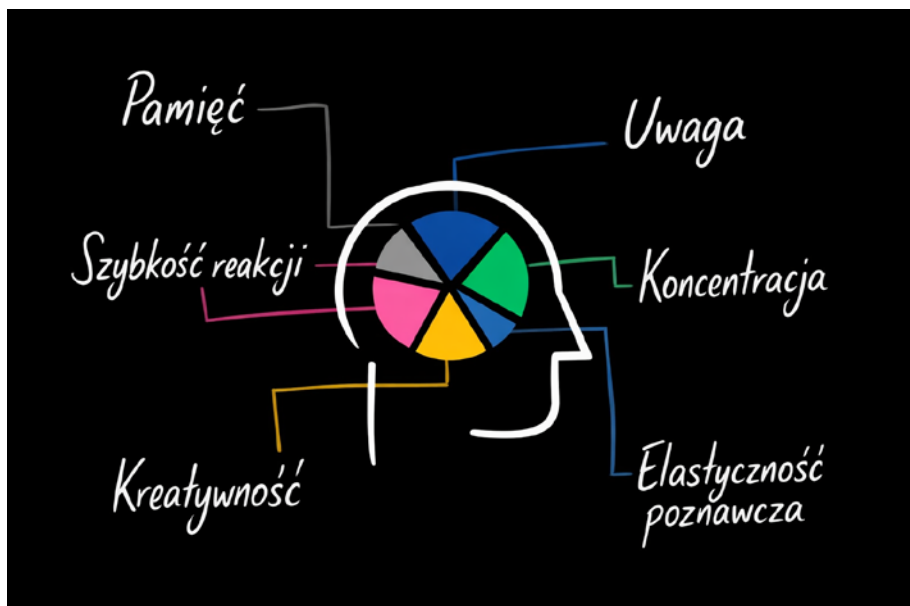
Przykłady korzyści motorycznych i podobnych: większa precyzja ruchów, szybszy czas reakcji, lepsza synchronizacja percepcji i motoryki, szersze pole uwagi, lepsza pamięć przestrzenna.

Przykłady korzyści społecznych: łatwiejsze podejmowanie decyzji pod presją, lepsza i szybsza koordynacja działań, budowanie struktur społecznych i wieloletnich przyjaźni, częstsza refleksja etyczna i rozumienie konsekwencji działań, lepsze rozumienie kontekstowe, szersze i wielojęzyczne słownictwo.

W przypadku fabularnych gier wideo z wystarczająco otwartym światem, zaawansowanym drzewkiem umiejętności i ogromem questów (sztandarowy przykład to choćby *Wiedźmin*) zawsze podobało mi się to, jak znacząco zwiększają umiejętności strategicznego myślenia. Sądzę, że bez gier wideo nie mogłabym dzisiaj być własną szefową ogarniającą szeroki multitasking: miesięcznie pracuję z kilkunastoma bądź kilkudziesięcioma tytułami jako redaktorka, korektorka, autorka, tłumaczka, recenzentka, czasem do książek i opowiadań dochodzą napisy filmowe, growe,

astronewsy, artykuły, poezja i inne. Tytuły, które przechodziłam po angielsku, najłatwiej pomogły mi też w opanowaniu tego języka – czego nie zrobiły lekcje w szkole ani nawet zajęcia na studiach. A gry pozwalające na budowanie cywilizacji, od prehistorii, przez wszystkie epoki, do wizji SF? To się nazywa zajmująca, regularna lekcja historii i konstruktywne pobudzenie wyobraźni (jestem graczką pecetową i konsolową, ale przez kilka lat z zacięciem ciupałam na telefonie w *Forge of Empires*). Nie można też pominąć faktu, że wiele osób zaczyna od grania, które ich inspiruje i rozwija, by potem wejść do branży gier i je tworzyć (jak wielu moich kolegów i koleżanek pisarzy), dzięki czemu ma możliwość się fantastycznie rozwijać i dobrze zarabiać.

A wiecie, że zwykły, pocziwy *Tetris* to gra badana pod względem redukcji intruzji (nartretnych myśli, wspomnień)? Sprawdzano ją na



Źródło: spolszczona grafika z <https://www.gamify.com/gamification-blog/what-video-games-do-to-your-brain-effects-of-gaming>

przykład u ofiar wypadków komunikacyjnych i kobiet po traumatycznym porodzie; *Tetris* w umiarkowany sposób zmniejszył flashbacki, ale tylko jeśli zastosowano go jako interwencję wczesną (do kilku godzin po zdarzeniu, w tak zwanym oknie konsolidacyjnym pamięci). Poza tym wcześniejsze badanie (Stickgolda) potwierdziło, że granie w gry typu obciążającego obwody wzrokowo-przestrzenne wspiera neuroplastyczność, jest również w stanie zajmować zasoby pamięci roboczej, które w przeciwnym razie mogłyby być używane do wyobrażeń lękowych.

Konsolowe gry ruchowe to świetna rozrywka dla całej rodziny (która niweluje negatywne konsekwencje uskuteczniania schematu „nerda” zamkniętego w pokoju i przyklejonego do gamingowego fotela); symulatory rozwijają wyobraźnię, kompetencje i powszechnie używa się ich do szkoleń specjalistów; sandboxy pozwalają tworzyć całe miasta, wioski, krainy; istnieją gry wykorzystywane do rehabilitacji tak ruchowej, jak i neurobiologicznej czy terapii poznawczej. W jednym z poprzednich *Informatorów* wspominałam o serii *Life is Strange*, wspaniałym symulatorze decyzji, mającym dobroczynny pod względem etycznym wpływ na gracza, opakowanym w mądre fabuły. Istnieją tytuły jak *Journey*, artystyczne gry eksploracyjne, które mają fantastyczny wpływ na obniżenie lęku i napięcia. Jest i gra – terapia małżeńska, którą już wam recenzowałam. Mogłabym tak jeszcze długo, ale zmierzajmy do brzegu i sprawdźmy, co dobrego i udokumentowanego gry przyniosły światu.

*This War of Mine* to gra włączona do naszego programu nauczania jako pomoc dydaktyczna pozwalająca zwiększyć empatię i refleksję etyczną uczniów dotyczącą losu cywilów podczas wojny. Popularnymi wydarzeniami w gamingu są transmisje na żywo

z grania na cele charytatywne; w społeczności zbudowanej wokół gry *Fortnite* organizowano streamerskie zbiórki po klęskach żywiołowych czy w czasie pandemii. *World of Warcraft* słynie ze społeczności tak wyczulonej na pozostałych graczy, że wspierają się w kryzysach psychicznych, finansowych i zdrowotnych. *LoL* słynie z crowdfundingów medycznych. Gracze *Animal Crossing: New Horizons* podczas pandemii organizowali np. wirtualne ceremonie ukończenia szkoły i inne akcje prospołeczne. Warto zauważyć, że takie działania, dotyczące społeczności graczy, są cykliczne bądź stałe, dotyczą ogromu osób i potrafią zebrać ogromne fundusze na szczytne cele; „medialne” przypadki przestępstw inspirowanych grami są znacznie rzadsze. Nie zmienia to jednak faktu, że wiele osób zmaga się z problemami związanymi z uzależnieniem od gier i rozpadem więzi w realu.

Jak głosi mądrość ludowa, każdy kij ma dwa końce. Możesz też użyć go tak do okładania kogoś, jak i wyciągnięcia innych z bagna albo podparcia się przy złamaniu. To, jak wykorzystamy rozrywkę, jaką są gry, zależy wyłącznie od nas. I to, jak wykorzystają ją nasze pociechy (akurat moje nie grają, bo nie mają kciuków, ale jeden z kotów i tak wykazuje oznaki uzależnienia od ekranu) – też zależy wyłącznie od nas. Pamiętajmy, że do pewnego roku życia dziecko W OGÓLE nie powinno korzystać z ekranów, a później wolno mu mieć z nimi styczność bardzo krótko, póki nie osiągnie odpowiedniego progu wiekowego (nie istnieje też wiek, w którym moglibyśmy bez szkody gapić się w nie całymi dniami). Tymczasem na ulicy spotkać można malutkie dzieci w wózkach z tabletami i telefonami w dłoniach, z nieruchomym spojrzeniem wbitym w pstrokate, migające obrazki... ■



JANUSZ PISZCZEK

## ZAPOWIEDZI MARCA

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

Data wydania: 3 marca 2026 (wznowienie)

Wydawca: Zysk i S-ka

**Bill, bohater Galaktyki (Bill, the Galactic Hero) – Harry Harrison**

Data wydania: 3 marca 2026 (wznowienie)

Wydawca: Rebis

**Zakon – Paulina Hendel**

Data wydania: 4 marca 2026

Wydawca: Mięta

**Gold (Gold) – Raven Kennedy**

Data wydania: 4 marca 2026

Wydawca: Akurat

**Piramidy (Pyramids) – Terry Pratchett**

Data wydania: 5 marca 2026 (wznowienie)

Wydawca: Prószyński i S-ka

**Chiński wehikuł czasu (The Chinese Time Machine) – Ian Watson**

Data wydania: 9 marca 2026

Wydawca: Stalker Books

**Na krwawych skrzydłach (On Wings of Blood) – Briar Boleyn**

Data wydania: 10 marca 2026

Wydawca: Zysk i S-ka

**1635. Front wschodni (1635:The Eastern Front) – Eric Flint**

Data wydania: 10 marca 2026

Wydawca: Zysk i S-ka

**Cienie Hatta – Tadeusz Oszubski**

Data wydania: 10 marca 2026 (wznowienie w formie omnibusa)

Wydawca: Stalker Books

**Uniesienie (Elevation) – Stephen King**

Data wydania: 11 marca 2026 (wznowienie)

Wydawca: Albatros

**Nemezis (The Nemezis) – S.J. Kincaid**

Data wydania: 11 marca 2026

Wydawca: Young

**Matka śmierci i świtu (Mother of Death & Dawn) – Carissa Broadbent**

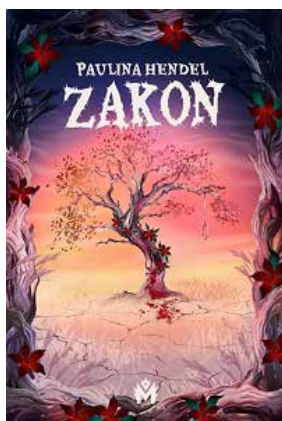
Data wydania: 11 marca 2026

Wydawca: Filia

**Małe Licho i tajemnica Niebożątka – Marta Kisiel**

Data wydania: 11 marca 2026 (wznowienie)

Wydawca: Mięta



**Dungeon Crawler Carl (Dungeon Crawler Carl) – Matt Dinniman**

Data wydania: 11 marca 2026

Wydawca: Czarna Owca

**Bestie wyzwolone (The Beasts We Raise) – D.L. Taylor**

Data wydania: 11 marca 2026

Wydawca: Aura

**Noc smoka (Night of the Dragon) – Richard A. Knaak**

Data wydania: 11 marca 2026 (wznowienie)

Wydawca: Insignis

**Masa krytyczna inne materiały rozszczepialne – Peter Watts**

Data wydania: 11 marca 2026

Wydawca: Vesper

**Poławiacze sunu – Michał Organiściak**

Data wydania: 13 marca 2026

Wydawca: Fabryka Słów

**Furtka do ogrodu wspomnień – Eugeniusz Dębski**

Data wydania: 15 marca 2026 (wznowienie)

Wydawca: Stalker Books

**Brat marnotrawny – Eugeniusz Dębski**

Data wydania: 15 marca 2026 (wznowienie)

Wydawca: Stalker Books

**Flashback. Okradziony świat – Eugeniusz Dębski**

Data wydania: 15 marca 2026 (wznowienie)

Wydawca: Stalker Books

**Kiedy opadnie gwiazdny pył (The Year When Stardust Fell) – Raymond F. Jones**

Data wydania: 15 marca 2026

Wydawca: Stalker Books

**Rekrut z Andromedy (Recruit for Andromeda) – Milton Lesser**

Data wydania: 15 marca 2026

Wydawca: Stalker Books

**Riddley Walker (Riddley Walker) – Russell Hoban**

Data wydania: 16 marca 2026

Wydawca: ArtRage

**Gwiazdozbiór Psa (The Dog Stars) – Peter Heller**

Data wydania: 17 marca 2026 (wznowienie)

Wydawca: Altobook

**Druciarz Galaktyki (Galactic Pot-Healer) – Philip K. Dick**

Data wydania: 17 marca 2026 (wznowienie)

Wydawca: Rebis

**Na imię mi zemsta – Iwona Poczopko**

Data wydania: 17 marca 2026

Wydawca: Replika



**Hańba – Krzysztof Jagiełło**

Data wydania: 17 marca 2026

Wydawca: Replika

**Pieśń krwi (Blood Music) – Greg Bear**

Data wydania: 17 marca 2026 (wznowienie)

Wydawca: Vesper

**Schaar – Michał Głowacz**

Data wydania: 20 marca 2026

Wydawca: Fabryka Słów

**88% (88%) – Maren Uthaug**

Data wydania: 23 marca 2026

Wydawca: ArtRage

**Fantastyczna podróż (Fantastic****Voyage) – Isaac Asimov**

Data wydania: 24 marca 2026 (wznowienie)

Wydawca: Rebis

**Dziedzic Kaladanu (The Heir of****Caladan) – Brian Herbert, Kevin J.****Anderson**

Data wydania: 24 marca 2026 (wznowienie)

Wydawca: Rebis

**Wojna (The War) – Michael McDowell**

Data wydania: 25 marca 2026

Wydawca: Albatros

**The Sky of Sacrifice (The Sky of****Sacrifice) – Rosalia Aguilar Solace**

Data wydania: 25 marca 2026

Wydawca: StoryLight

**Mokosz**

Data wydania: 25 marca 2026

Wydawca: Kobiectwo

**Feed (Feed) – M.T.Anderson**

Data wydania: 25 marca 2026

Wydawca: Dwie Siostry

**Dom (The House) – Michael McDowell**

Data wydania: 25 marca 2026

Wydawca: Albatros

**Cesarstwo świtu (Empire of the****Dawn) – Jay Kristoff**

Data wydania: 25 marca 2026

Wydawca: MAG

**Cesarstwo świtu (Empire of the****Dawn) – Jay Kristoff**

Data wydania: 25 marca 2026 (inna okładka)

Wydawca: MAG

**Dziecko Rosemary (Rosemary's****Baby) – Ira Levin**

Data wydania: 25 marca 2026 (wznowienie)

Wydawca: Albatros

**Opowieści światła i życia (The Tales of****Life and Light) – Antologia**

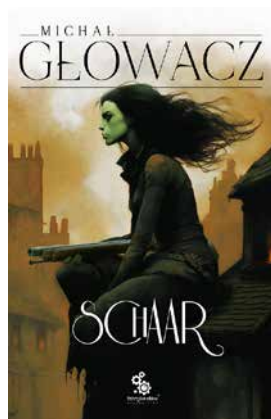
Data wydania: 25 marca 2026

Wydawca: Olesiejuk

**Eskadra łotrów (X Wing: Rogue****Squadron) – Michael A. Stackpole**

Data wydania: 25 marca 2026 (wznowienie)

Wydawca: Olesiejuk



**Harry Potter i więzień Azkabanu  
(Harry Potter and the Prisoner of  
Azkaban) – J. K. Rowling**

Data wydania: 25 marca 2026 (wznowienie)  
Wydawca: Media Rodzina

**Harry Potter i komnata tajemnic  
(Harry Potter and the Chamber of  
Secrets) – J. K. Rowling**

Data wydania: 25 marca 2026 (wznowienie)  
Wydawca: Media Rodzina

**Straż Miejska. Tom I (Guards! Guards!  
/ Men at Arms / Feet of Clay) – Terry  
Pratchett**

Data wydania: 26 marca 2026 (wznowienie  
w formie omnibusu)

Wydawca: Prószyński i S-ka

**Cień olbrzymia (Shadow of the Giant) –  
Orson Scott Card**

Data wydania: 27 marca 2026 (wznowienie)  
Wydawca: Vesper

**Planeta śmierci (The Deathworld  
Trilogy) – Harry Harrison**

Data wydania: 27 marca 2026 (wznowienie)  
Wydawca: Vesper

**Złodziej – Krzysztof Haladyn**

Data wydania: 27 marca 2026

Wydawca: Fabryka Słów

**Podnosząc kamienie (Raising the  
Stones) – Sheri S. Tepper**

Data wydania: 27 marca 2026

Wydawca: MAG

**Trauma (Trauma) – Graham  
Masterton**

Data wydania: 31 marca 2026

Wydawca: Replika

**Paluch wiedźmy – Mariusz Kaszyński**

Data wydania: marzec 2026

Wydawca: Planeta Czytelnika

**Portret zła (Picture od Evil) – Graham  
Masterton**

Data wydania: marzec 2026

Wydawca: Planeta Czytelnika

**Exterra – Antologia**

Data wydania: marzec 2026

Wydawca: Planeta Czytelnika

**Popioły. Antologia postapo – Antologia**

Data wydania: marzec 2026

Wydawca: Planeta Czytelnika

**Egzorcysta (The Exorcist) – William  
Peter Blatty**

Data wydania: marzec 2026 (wznowienie)

Wydawca: Vesper

**Miecz Vamera – Zeter Zelke**

Data wydania: marzec 2026

Wydawca: Planeta Czytelnika

**Zagłada domu Usherów (The Fall of  
the House od Usher) – Edgar Allan  
Poe**

Data wydania: marzec 2026 (wznowienie)

Wydawca: Wydawnictwo IX

**Zew pustki – Mateusz Piotrowski**

Data wydania: marzec 2026

Wydawca: Planeta Czytelnika

**Kroniki Zothique (Zothique) – Clark  
Ashton Smith**

Data wydania: marzec 2026

Wydawca: Wydawnictwo IX

**Psy wierne – Adam Szabat**

Data wydania: marzec 2026

Wydawca: Planeta Czytelnika

**Opowieści miłosne śmiertelne  
i tajemnicze – Edgar Allan Poe**

Data wydania: marzec 2026 (wznowienie)

Wydawca: Vesper

## ARTUR ŁUKASIEWICZ

## Zapraszam...

- 4 marca

*Young Sherlock* / sezon I / Prime Video

Są dwie szkoły. Jedna twierdzi, że Sherlock wg Guya Ritchiego był kiepski jak kot w butach; druga – piała z zachwytu. Ja przyjąłem tę dylogię nieco obojętnie, a nawet (część drugą) mocno obojętnie. Za to doskonale pamiętam *Piramidę Strachu* – pełnometrażowy film Barry’ego Levinsona z 1985 roku, więc z tego tytułu wszelkie przygody „zanim” ktoś został, kim został łykam z przyjemnością. Dlatego serial ma u mnie duży plus na starcie; ale z delikatną rezerwą w związku z rzezonym reżyserem.

- 6 marca

*War Machine* / film / Netflix

Ostatni etap selekcji do elitarnego oddziału armii amerykańskiej przeradza się w walkę o przetrwanie z niewyobrażalnym zagrożeniem – z kosmosu. Łubudu-tratata na całego!

*The Bride!* / film / kino

Chicago, lata trzydzieste XX wieku. Samotny potwór Frankensteina prosi doktora Euphroniusa o pomoc w stworzeniu towarzyszkii. Ożywiają zamordowaną kobietę. Mutacja mutacji filmu *Naręczona Frankensteina* z 1935 roku; ale w kapitalnej obsadzie i obiecującej reżyserii. Zobaczę.

- 11 marca

*Scarpetta* / sezon I / Prime Video

Dramat: Nicole Kidman wciela się w tytułową lekarkę sądową, która wraca do rodzinnego miasta w Wirginii i próbuje wyśledzić seryjnego mordercę w wyprodukowanej przez Blumhouse adaptacji serii książek Patricii Cornwell. W pierwszym sezonie (drugi został już zamówiony) występują również Jamie Lee Curtis, Bobby Cannavale, Simon Baker i Ariana DeBose, a Rosy McEwen gra młodszą wersję Kay Scarpetty w powracających retrospekcjach z lat 90.

- 13 marca

*Król dopalaczy* / film / kino

Inspirowana prawdziwymi wydarzeniami historia zawrotnej kariery zwykłego chłopaka, który zbudował imperium legalnych narkotyków i – niczym *Wilk z Wall Street* – z dnia na dzień został milionerem. Nagła sława, piękne kobiety, szybkie samochody, niekończąca się impreza, konfrontacje z gangsterami i układy na najwyższych szczeblach władzy – to jego nowy świat, w którym granica między legalnym a zakazanym jest tak cienka, jak kreska na lustrze. Kiedy pojawia się policjant, którego nie da się kupić, zaczyna się gra o wszystko. Czy Dawidowi uda się zatrzymać, zanim będzie za późno? Czy miłość zdoła go ocalić przed ostatecznym upadkiem? Historia sukcesu, który wymknął się spod kontroli. [wg: filmweb] Raczej poczekam na streaming...

- 15 marca

*98th Annual Academy Awards* / (zapewne) Canal+

Długa, nudna i pusta impreza – ale trzeba zobaczyć; zwłaszcza z mojego punktu widzenia.

- 18 marca

*Inperfect women* / serial limitowany / Apple TV

Oparty na powieści Araminty Hall o tym samym tytule. Analizuje zbrodnię, która rujnuje życie trzech kobiet, żyjących dotąd w wieloletniej przyjaźni. Ten niekonwencjonalny thriller zgłębia kwestię winy i zemsty, miłości i zdrady oraz kompromisów, na które się godzimy, a które nieodwracalnie zmieniają nasze życie. Wraz z rozwojem śledztwa – odkrywana jest również prawda o tym, że nawet najbliższe przyjaźnie mogą nie być tym, czym się wydają. Rzecz zrobiona przez Apple TV – dlatego uznaję przynajmniej za pozycję do obejrzenia prędzej czy później.

*Invincible* / sezon 4 / Prime Video

To już czwarty sezon? Jak ten czas leci! Fajna rzecz: choć komiks mnie całkowicie rozwalił, ale serial trzyma poziom – dlatego warto.

- 19 marca

*Peaky Blinders: The Immortal Man* / film / Netflix

Pełnometrażowy film będący kontynuacją historycznego serialu kryminalnego Stevena Knighta, który pierwotnie był emitowany przez sześć sezonów w BBC i Netflixie, zbierając po drodze liczne nagrody w Wielkiej Brytanii. Film, napisany przez Knighta, przenosi akcję o prawie dekadę, do połowy II wojny światowej; a następnie doczeka się dwóch sześcioczęściowych sekweli, których akcja rozgrywa się w latach 50. XX wieku. Choć sam serial okazał się być „niemoją bajką” – to myślę, że powinno się przynajmniej spróbować dać szansę.

- 20 marca

*Project Hail Mary* / film / kino

Nauczyciel nauk ścisłych, Ryland Grace (Ryan Gosling), budzi się na statku kosmicznym lata świetlne od domu – nie pamiętając, kim jest ani jak się tam znalazł. Gdy wraca mu pamięć, zaczyna odkrywać swoją misję: rozwiązać zagadkę tajemniczej substancji powodującej wygaśnięcie Słońca. Musi wykorzystać swoją wiedzę naukową i niekonwencjonalne pomysły, aby ocalić wszystko na Ziemi przed zagładą; ale nieoczekiwana przyjaźń oznacza, że być może nie będzie musiał robić tego sam. [wg: filmweb]

*Angel's Egg* / film anime / kino

Starość, ale chyba u nas pierwszy raz (reżyseria Mamoru Oshii). Dziwny, jakby martwy świat, w którym ludzie zamienili się w posągi goniące za cieniami dawnego życia, gdzie już nigdy nie zagości słońce i wiecznie będzie padał deszcz. A w tym świecie dwie istoty wyróżniające się z ciemności: chłopak dzierżący broń o kształcie krzyża i dziewczynka o śnieżnobiałej cerze, niosąca ze sobą jajko. Ich drogi właśnie się skrzyżowały. Teraz będą wędrować razem – dwoje wędrowców, którzy nie pamiętają, skąd pochodzą i nie wiedzą, dokąd idą. Ich podróży będą towarzyszyły surrealistyczne obrazy i niejednoznaczne rozważania o życiu człowieka nawiązujące do Biblii. [wg: filmweb]



*Good Luck, Have Fun, Don't Die* / film / kino

Zwariowane widowisko kinowe Gore Verbinskiego. Kiedy tajemniczy „człowiek z przyszłości” (Sam Rockwell) pojawia się w nocnym barze w Los Angeles – wywraca do góry nogami życie zapatrzonych w telefony klientów. Ma tylko jedną noc, aby zebrać grupę przypadkowych, sfrustrowanych klientów i wyruszyć na niebezpieczną misję, która zdecyduje o losach ludzkości. Stawką jest przetrwanie w świecie, w którym zbuntowana sztuczna inteligencja szykuje ostateczny cios. Każdy z bohaterów to kalejdoskop różnorodności – czy razem zdołają ocalić przyszłość? Zwiastun daje szanse i urywa łeb!

- 24 marca

*Daredevil: Born Again* / 2 sezon / Disney+

No i wraca fajna seria. Będzie oglądane. Niewidomy prawnik w cywilu, niezwyknięty mściciel nocą – w odwiecznej walce ze złowieszczym Kingpinem, nowym burmistrzem Nowego Jorku.

- 26 marca

*Something Very Bad Is Going to Happen* / sezon 1 / Netflix

Pierwszy nowy serial Netflixa wyprodukowany przez braci Duffer po zakończeniu *Stranger Things*. Akcja serialu rozgrywa się w tygodniu poprzedzającym skazany na porażkę ślub. Fabuła śledzi losy przyszłej panny młodej i pana młodego, a atmosfera stopniowo gęstnieje, zapowiadając nieuchronną katastrofę. [wg: film.org.pl]

*For All Mankind* / sezon 5 / Apple TV

Piąty sezon rozpoczyna się kilka lat po ataku na asteroidę Złotowłosej. Happy Valley rozrosło się w kwitnącą kolonię z tysiącami mieszkańców i bazą wypadową dla nowych misji, które zabiorą nas jeszcze dalej w głąb Układu Słonecznego. W obliczu narodowości Ziemi, domagających się teraz prawa i porządku na Czerwonej Planecie, napięcia między mieszkańcami Marsa a ich dawnym domem wciąż narastają. [opis producenta] To wciąż jeden z najlepszych seriali o alternatywnej przeszłości związanej z podbojem kosmosu, jaki mógł się nam obecnie trafić. Czekam z niecierpliwością!

*They Will Kill You* / film / kino

Kobieta przyjmuje posadę pokojówki w luksusowym nowojorskim wieżowcu, gdzie regularnie dochodzi do tajemniczych zaginięć. Okazuje się, że pokojówka zostaje zatrudniona po to, by zostać ofiarowana szatanowi. Cały personel rusza, by dokonać rytualnego mordu. Jednak nie zadają sobie sprawy z tego, że nowo zatrudniona ma nieco inne plany, zaś jej umiejętności posługiwania się bronią są ponadprzeciętne. Czyli łubudu! trach! i litry posoki... Do zobaczenia; ale raczej w domu, za jakiś czas.

*Il Vangelo di Giuda* / film / kino

Tego samego dnia dwaj mężczyźni umierają, wisząc na kłodzie kilka kroków od siebie: Jezus na krzyżu, Judasz na drzewie. Są lustrzanymi odbiciami – jeden potrzebuje drugiego, aby przeznaczenie się wypełniło. Wydarzenia przedstawione przez ewangelistów są tu opowiedane z punktu widzenia Judasza.

## POŻEGNALIŚMY KOLEJNEGO TFURCĘ

7 lutego zmarł Krzysztof Kochański (ur. 1958), jeden z najoryginalniejszych twórców tzw. czwartej generacji autorów polskiej fantastyki, które śmiało można też nazwać pokoleniem Klubu Tfurcuf. Kochański stanowił na firmamencie polskiej fantastyki zjawisko osobne (także przez to, że mieszkał w Słupsku – a zatem daleko od fandomowych centrów), choć przecież uczestniczył w słynnych warsztatach KT. Nie będę ściemniał, że się zaczytywałem jego prozą, bo nie sięgałem po nią zbyt często. Kochański preferował *science fiction* i swego czasu niezbyt pochlebnie wyrażał się na temat fantasty (to zresztą ciekawe, gdyż był przecież mężem prof. Grażyny Lasoń-Kochańskiej – prekursorki badań nad literaturą fantasty na naszym krajowym podwórku, a więc zjawiska, które dla mnie jest w fantastyce pierwszorzędne, jej szkice zaś stanowiły poważny teoretycznoliteracki fundament mojej pracy magisterskiej). Mimo krytycznego stosunku do tej odmiany fantazjowania – był Kochański twórcą bodajże najciekawszej postaci polskiej fantastyki baśniowej, czyli Mageota. Postawiłem kiedyś tezę, którą dziś powtórzę raz jeszcze z pełnym przekonaniem i smutkiem, że gdyby Słupszczanin darzył fantasty cieplejszym uczuciem – nasza literatura spod znaku magii i miecza mogłaby mieć twarz Mageota lub przynajmniej byłaby ona alternatywą dla Geralta (swoją drogą Mageot to też magiczny mutant; przypadek? nie sądzę...). Żegnaj Cię, Krzysztofie, z żalem – również dlatego, że nie było mi dane poznać Ciebie osobiście.

grzeszcz

## ŚNIEG ZASYPAŁ FANTASTYKĘ

Ostatni (niedzielny) dzień konwentu Remcon został odwołany przez organizatorów z uwagi na zwały śniegu zalegające na dachu hali AmberExpo należącej do Międzynarodowych Targów Gdańskich.

jpp

## NASI NA TARGACH KSIĄŻKI W GDYNI

Przy okazji obchodów 100. urodzin Gdyni po raz pierwszy odbyły się w tym mieście Targi Książki (20–22.02.2026). Wśród wystawców i zaproszonych autorów nie brakowało osób związanych z naszą dziedziną. Odnotować wypada natomiast obecność na tej imprezie silnej reprezentacji gdańskiego środowiska badaczy komiksów i kultury popularnej – z prof. Jerzym Szyłakiem oraz dr. hab. Jakubem Sebastianem Konefałem na czele (nasi ci oni, giekaefowscy jak nie!). Promowali oni swoją najnowszą, obszerną pracę *Powieść graficzna. Leksykon*. Całość składa się z dwóch tomów z hasłami (omawiających 288 dzieł) oraz zbioru esejów teoretycznych definiujących zjawisko *graphic novel*. Pięknie wydane książki mogą stanowić swoisty przewodnik po tytułach najwybitniejszych powieści graficznych, a krytycznoliteracki tom wstępny to fundament dla własnych poszukiwań i refleksji.

grzeszcz



## POWRÓT GWIEZDNEJ SAGI NA WIELKI EKRAN

Na 22 maja zapowiedziana jest premiera kinowego filmu *The Mandalorian & Grogu* w reżyserii Jona Favreau; w obsadzie m.in. Pedro Pascal oraz Sigourney Weaver. Ciekawe, czy tym samym pod pomnik Wejhera i do Filharmonii Kaszubskiej wróci również ForceCon?

jpp

## ANDRZEJ PRÓSZYŃSKI *Dwie lewe ręce i trochę więcej*

- Co u ciebie stary, coś się wreszcie zmieniło?
- Mam dwie lewe ręce.
- To akurat miałeś zawsze, o czym obaj dobrze wiemy.
- No jasne, dlatego zacząłem od tej strony. Mam też dwie prawe.
- To ile ty w końcu masz rąk?
- Jak dobrze policzyć, to osiem. Mam jeszcze dwie z przodu i dwie z tyłu. No i czuję się fantastycznie. Mogę teraz robić cztery rzeczy jednocześnie.
- Zaraz, zaraz... A co z podzielnością uwagi? Jak ci się to udaje?
- A jak myślisz? Bo przy okazji wzrosły moje możliwości umysłowe. Co dwie głowy to nie jedna, kojarzysz? A tak nawiasem mówiąc, ty też powinieneś spróbować.
- Wielkie dzięki, nie skorzystam.
- Nalegam. Wystarczy otworzyć te drzwi między nami.
- Jeszcze czego! Zaraz wypompuję gaz transmutacyjny i będzie po sprawie.
- A ja przedtem otworzę te drzwi.
- Niby jak? To ja mam kod dostępu, a nie ty!
- Teraz i ja go mam. Dzięki zdolnościom telepatycznym.
- Nie wierzę, podaj mi go!
- 123456. Szczyt błyskotliwości z twojej strony, nie sądzisz?
- Cóż, parę osób skomplementowało mnie w podobny sposób. A jeśli chodzi o drzwi, to ani mi się waży!
- Mógłbym się jeszcze teleportować, ale wtedy pozostaniesz poza zasięgiem gazu. Naprawdę nie chcesz spróbować?
- Wyobraź sobie, że nie.
- Akurat ci wierzę...! nie podstawiaj mi krzesła pod klamkę, bo siły mam teraz więcej niż poprzednio. Co osiem rąk to nie dwie, mam rację? Otwieram! Łup – i gotowe!
- Ratunku!!!!!!!!!!

(6.02.2026)



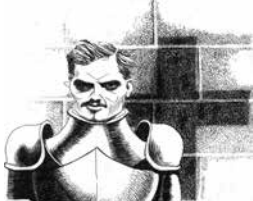
ALARM



## YORICK *Okiść*

**N**apięte mięśnie niebezpiecznie zdrząły. Pod opuszkami poczuł gęstą ciecz. Wspinaczka trwała w nieskończoność; ale czuł, że koniec jest blisko. Wdech, skurcz, ból, krew, krzyk. Udało się. Był na szczycie. Otarł krople potu spływające po czole i się rozejrzył. Było tam. Złote drzewo, które samotnie stało na niewielkiej polanie i odbijało promienie zachodzącego słońca. Podszedł i niepewnie wyciągnął rękę. Podmuch wieczornego wiatru zatańczył w gałęziach, okiść opadła i obsypała go złotym pyłem. Wziął wdech i poczuł, jak drobinki wypełniają płuca. Dusił się. Chciał krzyczeć, ale nie mógł. Obudził się. Wyszedł z namiotu – i z wyzwaniem w oczach spojrzął w kierunku szczytu.





KORESPONDENCJA 168

PODPATRZONE, CZYLI OSTRZEŻENIA  
NAWIGACYJNE

Ponieważ lektury przewidzianej do recenzowania w tym numerze „Informatora GKF” nie zdołałem ukończyć, postanowiłem tym razem użyć swojego autorytetu, by ostrzec Was przed obejrzanymi przeze mnie jeszcze w ubiegłym roku dwoma filmami z platformy Amazon Prime oraz jedną sztuką wystawianą w najlepszym pomorskim teatrze. Samą zaś formułę „ostrzeżeń nawigacyjnych” obmyślił przed wiekami (a dokładniej w wieku XX) nasz nieodżałowany Papier – i tak sobie one nieregularnie powracają na łamy giekaefowskich zinów, by dać czytelnikom sygnał, że z prezentowanymi w nich dziełami nie wszystko jest w porządku.

Zacznę od niemieckiego dramatu wojennego **Czołg** (*Der Tiger*) **Dennisa Gansela** z 2025 roku. Dla mojego pokolenia filmy o polskich bohaterach IIWS były codziennością. Dzielni piechocińcy, niezniszczalni czołgści, nieulękli podwodniacy, brawurowi ułani czy przebiegli agenci nie schodzili właściwie z ekranów tvprl. Przychodził wrzesień – to puszczano filmy o wojnie obronnej, zimą forsowano Wał Pomorski i dobywano Kołobrzegu, a w maju szturmowano Berlin... i tylko obrońcom Monte Cassino odebrano w Sopotcie ulicę. Co się jeden serial kończył, startował następny. Wszędzie wściubiał swój nos Kloss albo błyskotliwi matematycy rozszyfrowywali tajemnice Enigmy (główny muzyczny motyw tego serialu autorstwa Andrzeja Korzyńskiego to jedna z najlepszych elektronicznych ścieżek dźwiękowych w polskim filmie). Chwała polskiego oręza oraz niezłomność wywiadu nie pozostawiała wątpliwości, że się nam zwycięstwo w 1945 po prostu należało. Jak podsumował to swego czasu Bogdan Smoleń: gdybyśmy mieli dwa takie czołgi jak Rudy 102, to sami byśmy tę wojnę wygrali. Dopiero po kilku latach edukacji w szkole przyszła do mnie refleksja, że skoro wygraliśmy, to

gdzie do jasnej ciasnej jest to nasze zwycięstwo i dlaczego współczesna Polska przy tej z 1939 wygląda tak jakoś mikro.

Tamta pedagogika miała i ten zgubny wpływ, że nigdy się nie zastanawiałem nad losem naszych przeciwników. A dopiero w technikum, przy lekturze *Grażyny*, po raz pierwszy trafiłem na frazę *i Niemcy są ludziami*. Znacznie później przyszła wiedza o tym, co się działo m.in. na Pomorzu, kiedy zdobywała je armia czerwona (nieprzypadkowo małą literą). I choć nadal uważam, że rachunek krzywd nie został przez najeźdźców (z obu zresztą stron) spleciony, to przelewanie cywilnej niemieckiej krwi nie zawsze było uzasadnione. Choć przecież to, czego Niemcy się dopuścili na okupowanych słowiańskich ziemiach, do dziś woła o pomstę do nieba. Dlatego takim szokiem był dla mnie film *Okręt* (*Das Boot*) Wolfganga Petersena, który opowiadał historię niemieckich marynarzy walczących w obronie swojej zagrożonej ojczyzny, bo chwilami nabierałem ochoty, by kibicować tym morskim bandytom (w dużej mierze to zasługa Klaus Doldingera i jego porywającej muzyki).

*Czołg* to film do pewnego stopnia zbliżony do *Okreću*. Zdaje się głosić chwałę niemieckiej



myśli zbrojeniowej (analogiczna scena z zanurzeniem), odwagę żołnierzy – i sprawia, że jakoś tak mimowolnie trzymamy kciuki za szwabów, żeby im się powierzoną misję udało wypełnić (tym bardziej, że ten sukces będzie porażką Sowietów). Ich Tygrys okazuje się tak samo niezniszczalny i niezatapialny jak T-34 (tak, tak! Rudy też miał epizod podwodny) i kierowany jest do równie niewykonalnych zadań. Kto wie, może ten cały Gansel obejrzał wcześniej *Czterech pancernych i psa*, bo pewne podobieństwa do losów obu załóg są uderzające (a może to już efekt nachalnej propagandy, która skaziła mój umysł za młodu i nie pozwala myśleć, że mogą być jeszcze jacyś inni bohaterzy czołgiści niż żołnierze I Brygady Pancerniej im. Bohaterów Westerplatte, nazywanej później Warszawską). W każdym razie, mimo przeciwności losu, straceńcza – żeby nie powiedzieć samobójcza – misja piątki (po tem czwórki, bo jakies ofiary muszą być) z Tygrysa zmierza ku szczęśliwemu finałowi, który

nie jest jednak *happy endem*. Jeśli coś ratuje ten film, to właśnie rozwiązanie tej historii, która przedstawia, co tak naprawdę ci rycerscy żołnierze Wehrmachtu robili pod Stalingradem (a także w całej Europie Wschodniej) i dlaczego spotkało ich to, co spotkało. Przy okazji zaś wychodzi na jaw, że mamy tu do czynienia z horrorem metafizycznym, ale z jakiego filmu zgapiał Gansel – nie napiszę, bo wszystko stałoby się jasne. W każdym razie jest to powód do tego, żeby wspomnieć o tym obrazie w piśmie poświęconym fantastyce.

Film nie jest dziełem wybitnym, ani nawet trzymającym w napięciu i jeśli wartym obejrzenia – to chyba tylko przez kogoś, kto nie ma niczego lepszego do roboty. Przede wszystkim wydaje mi się przegadany, zbyt często szatkowany uporczywymi fragmentami retrospekcji, która w całości powróci dopiero w ostatnim akcie, kiedy przyjdzie odpowiedzieć na pytanie: Po co to wszystko? Osobiście nie wiem.

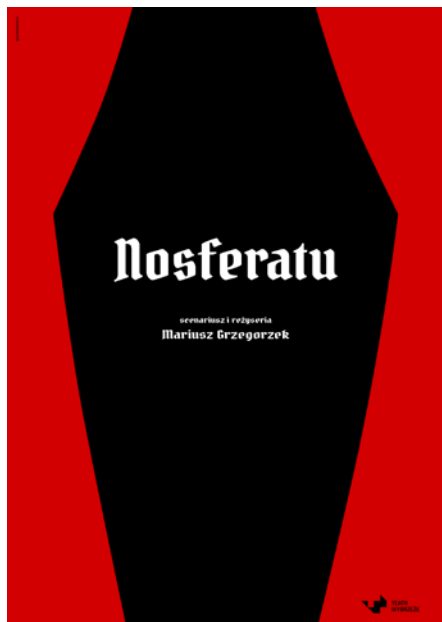
Jeśli *Czołg* był filmem niewciągającym, to aż strach napisać, jakim obrazem jest *remake Czerwonej Sonji* (*Red Sonja*) **M.J. Basset** (USA, 2025). W tym filmie nic się kupy nie trzyma, nawet ostrzeżenie Amazon Prime przed nagością. Owszem, wojowniczkę paradują tu w kusych wdziankach, ale przecież Achilles, Vallejo, Frazetta, a zwłaszcza Rojo potrafili swoje heroiny przedstawić naprawdę w absolutnym tekstylnym minimum. Cała reszta historii jest zaś jakąś ekofeministyczną dekonstrukcją obrazu, który w 1985 roku miał być trzecim filmem o Conanie z austriackim ASem kina. Mam też wrażenie, że drewniana gra atletycznie zbudowanej Brigitte Nielsen (o umownym przecież *sex appealu*) u boku równie grubo ciosanego i rozkręcającego się dopiero aktorsko Arnolda broniła się znacznie lepiej niż nadludzkie dowozy eterycznej Matildy A. I. Lutz. Nawet kolor włosów bohaterek

się nie zgadza, bo Nielsen była ruda, a Lutz ma grzywę zdecydowanie marchewkową. Wkurzają mnie również przerysowania fabuły: przeciwniczką Sonji sprzed 40 lat była zła królowa (zagrana przez Sandahl Bergman, czyli... Valerie z *Conana Barbarzyńcy*), która za pomocą magicznego talizmanu chciała zapanować nad światem (po drodze zabiła siostrę Sonji, która była kapłanką strzegącą tego artefaktu). W nowej wersji wrogami ludzkości są oczywiście mężczyźni, a ich ofiarami kobiety (nawet osobista ochroniarzka głównego złoczyńcy, mimo wysokiego statusu w opresyjnym państwie cesarza, okazuje się jedynie marionetką zdeprawowanego samca) oraz cała przyroda ożywiona. Aspirujący do roli władcy świata Draygan pragnie opanować go bowiem za pomocą technicznych wynalazków, wyczytanych z księgi pradawnych Hyrkańczyków. Ale że ma jej tylko połowę, więc podbija jedynie pół świata i obsesyjnie szuka drugiej części wolufinu; obracając, co się da, w perzynę. No po

prostu litość i trwoga, smutek i żal. Jedyne, co z tego filmu godne jest zapamiętania, to insynuacja, że oto za chwilę z Cymmerii nadciągnie zbawiciel z mieczem i poucina niepotrzebne wątki (kto się bowiem nie zorientował: fabuła tego czegoś rozgrywa się w świecie z Ery Hyboryjskiej i w czasach Conana). Przestrzegam stanowczo: pod żadnym pozorem! Obejrzałem ten film, żebyście Wy nie musieli.

Ostatnim przedstawieniem, przed którym przestrzegam czytelników „Informatora GKF”, jest spektakl **Nosferatu** na podstawie filmu Friedricha Wilhelma Murnaua pod tym samym tytułem, który dla Teatru Wybrzeże wypychił (nie tylko napisał scenariusz, ale także zadbał o oprawę muzyczną, grę światła oraz wizualizację – mamy tu bowiem do czynienia z wystawną inscenizacją multimedialną) **Mariusz Grzegorzek**. Tytuł, temat, innowacyjny sposób realizacji (widzów posadzono z tyłu sceny, a dramat rozgrywa się nie tylko na jej przedniej części, ale także przenosi na widownię; dodatkowo wykorzystywane są wszystkie mechanizmy, w jakie po ostatnim remoncie wyposażono Teatr Wybrzeże – sztuka jest zatem na pełnym wypasie!) wykluczają właściwie porażkę, bo to przecież samograj. A jednak ten dramat namiętności i niespełnionych oczekiwań mnie nie poruszył, choć moment, w którym Harker (Robert Ciszewski) zostaje zaatakowany przez Orloka (Marek Puchowski), potrafi naprawdę wstrząsnąć swą gwałtownością. Zresztą Puchowski dokonuje w tym spektaklu rzeczy nieprawdopodobnych z punktu widzenia odbiorcy oraz grawitacji i należą mu się niskie ukłony za akrobatyczne przygotowanie do odegrania tej roli. Dlaczego więc nie wyszło? Nie wiem. Zdaje się, że Grzegorzek za wiele uwagi poświęcił technicznemu aspektowi tego przedsięwzięcia, by pokazać to wszystko, co sobie zaplanował, a nie znalazł wystarczająco przekonującego klucza, czy





choćby wytrychu, do współczesnego odczytania tego obrazu. Harkera przedstawił jako wcielenie Józefa K., który zbliża się do wieku Chrystusowego, niczego w życiu nie osiągnął i czuje zbliżanie się czasu, w którym przyjdzie mu się rozliczyć ze swoich talentów. Dlatego szansa, jaką dostaje (sute odsetki po sfinalizowaniu kontraktu – niczym współczesne opcje menedżerskie), wydaje mu się ostatnią nadzieją na uratowanie czegoś ze swojego życia. Ale porzucenie bezpiecznego domu i pogoń za sukcesem zaprowadzą go na kraniec człowieczeństwa; nie zdaje sobie bowiem sprawy, że sąd nad nim już się zaczął, a jego pryncypał jest w zmowie z potworem. Orlok to wąż-kusiciel (nawet wygląda jak Voldemort), który tylko czeka na okazję, by wynieść się ze swoich górskich ostępów i zagościć w bardziej cywilizowanym miejscu. On też zapłaci najwyższą cenę za realizację swojego pragnienia, jednak jego dzieło będzie trwać dalej, bo zło zawsze znajdzie wyznawców i wiernych akolitów. Od

czasów koronawirusa wszelkie aluzje do zarazy będą się kojarzyć z pandemią – więc reżyser i scenarzysta nie przepuścił i tej okazji, by pokazać miasto dotknięte epidemią oraz jej pochód przez Europę. I choć pozostał w tej kwestii wierny oryginałowi, jak dla mnie był to chwyt naprawdę tani. Dopuszczam taką myśl, że tylko ja jeden nie zostałem przez to przedstawienie kupiony i tylko we mnie nie poruszyło ono żadnej czulej struny, gdyż jego recepcja wydaje się jak najbardziej pozytywna, a bilety wykupione są na kilka spektakli naprzód. Dlatego nie odradzam odwiedzin w Teatrze Wybrzeże, bo może się okazać, że sztuka ta przypadnie Wam do gustu. A poza tym: jak często widuje się na deskach naszych teatrów adaptacje utworów fantastycznych? To może być wystarczająca motywacja, by się z tym przedstawieniem zmierzyć ■

PS. Najnowsza wersja *Wichrowych Wzgórz*, romansu w gotyckich scenografiach, też mnie nie porwała; ale w tym wypadku niezbyt entuzjastycznych ocen dzieła Emerald Fenner było już więcej – więc chyba nie jestem aż takim malkontentem...



Margot Robbie w *Wichrowych Wzgórzach*,  
reż. Emerald Fenner; Wielka Brytania, USA 2026

Wasz wielkokacki korespondent

MICHAŁ BLEJA  
**CZARNA RECENZJA**

*Do przeczytania pierwszego tomu Czarnej kompanii, a właściwie trzech pierwszych tomów, bo ten dwunastotomowy cykl od pewnego czasu wydawany jest w czterech tomach, skłoniła mnie świeżo odkryta miłość do militarnego fantasy. Zaczynając się w tekstach Eriksona, Wegnera czy Abercrombiego – musiałem w końcu trafić na rzecz, od której gatunek ten się zaczął. Zwłaszcza że to przecież kanon fantastyki, w którym to kanonie mam ambicje się orientować.*

**P**odejrzania, że *Czarna kompania* okaże się lekturą idealnie dopasowaną do mojego gustu okazały się słuszne. Dwa pierwsze tomy (*Czarną kompanię* i *Cień w ukryciu*) połknąłem w jeden weekend. *Biała Róża* zajęła mnie nieco dłużej tylko dlatego, że do oderwania się od książki zmusiły mnie obowiązki zawodowe. Nie mogę powiedzieć, że bym w świecie Glena Cooka zanurzył się po uszy – tak jak zdarzyło mi się to choćby przy okazji wiedźmińskiego pięcioksięgu albo *Malazańskiej Księgi Poległych* – ale podczas czytania bawiłem się świetnie.

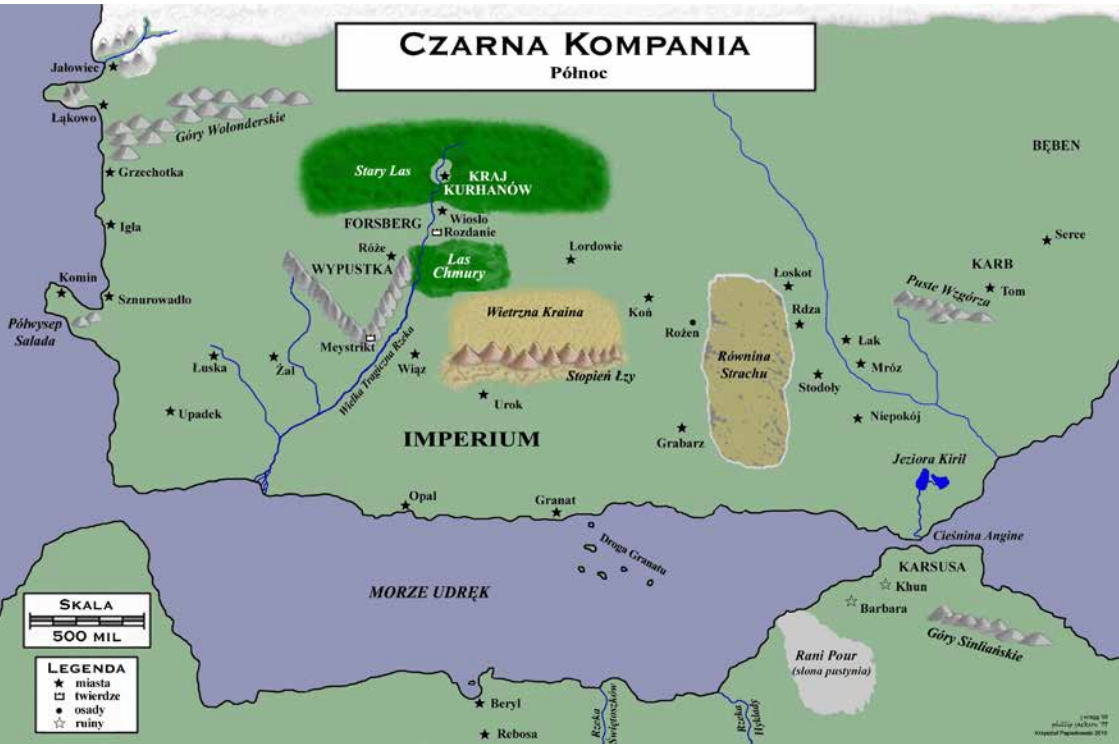
Zaznaczam, że choć twórczość Cooka i Eriksona są w oczywisty sposób pokrewne, nie znaczy to, że osoby, które odbiły się od *Malazańskiej*... odbiją się również od *Czarnej kompanii*. Mamy tu znacznie niższy próg wejścia, fabuła ani konstrukcja świata nie są aż tak pokręcone. Postacie są interesujące, ale nieprzesadnie pogłębione (może wyjąwszy Konowała). Historia rażąco toczy się do przodu prostą drogą (dopiero w *Białej Różce* Cook pokombinował nieco ze strukturą, co jednak nie wpływa przesadnie na odbiór), bohaterowie i antybohaterowie dają się lubić, a przy tym nie brakuje im poczucia humoru. Czegoż chcieć więcej od weekendowej lektury?

Żeby nie było, że lekkość jest jedyną zaletą prozy Cooka – tym, co bardzo mnie do *Czarnej kompanii* przekonuje, jest autentyczność. Sam co prawda nigdy nie byłem w wojsku, ale czytając o perypetiach Konowała, Goblina, Jednookiego i Kruka, nie mam najmniejszego

problemu, żeby uwierzyć, że ich autor był. Mamy tu świetnie oddane braterstwo broni, konieczność podejmowania moralnie wątpliwych decyzji, zawieranie niezbędnych, choć niewygodnych sojuszy, myślenie strategiczne i dynamiczne zmiany planów pod wpływem zachodzących okoliczności.

Oczywiście mamy też magię, przedstawioną w sposób ciekawy, choć nie tak dogłębny jak u – powiedzmy – Sandersona. Cook nie rozbudowuje swojej koncepcji, nie draży. Zresztą w pierwszych trzech tomach na świat





Mapa do cyklu *Czarna Kompania* wykonana przez Krzysztofa Papierkowskiego na podstawie szkiców J. Wragga z 1998 roku poprawionych przez Philippa Jacksona w roku 1999 z zachowaniem ich oryginalnej kolorystyki

patrzmy oczami Konowała, który z magią ma tyle wspólnego, że non stop styka się z nią podczas służby, a to w postaci półbogów na latających dywanach, a to tyleż groźnej, co pociągającej Pani, która z jakiegoś powodu bardzo go polubiła (niekoniecznie ku radości Konowała), a to kolegów z oddziału, którzy mając talent magiczny, non stop robią sobie nawzajem głupie kawały. Magii jest dużo, Konował przyjmuje ją jednak jako naturalny (choć nadnaturalny) składnik rzeczywistości. Pewnie nie zawsze tak było, ale poznajemy go w momencie, w którym jest już doświadczonym wojakiem, który jadł chleb z niejednego pieca. Czemu więc miałoby być inaczej?

Ciekawy zabieg – Konował jest nie tylko główną postacią trzech pierwszych tomów cyklu, ale też ich narratorem, a to dlatego, że spoczywa na nim obowiązek prowadzenia kronik Czarnej Kompanii (tych samych, które czytamy). Niby prosty i mało oryginalny chwyt, ale jednak pozwala mocniej wejść w klimat.

Podsumowując: po pierwszych trzech tomach *Czarnej kompanii* z miejsca stałem się fanem Glena Cooka, a moja miłość do militarnego fantasy jeszcze się powiększyła. Jeśli więc szukasz wciągającego, ale nieprzesadnie ciężkiego czytadła, a przy tym zastanawiasz się, jak wyglądało ziarenko, z którego wyrosła *Malażańska*... – łap się śmiało za *Czarną kompanię!* ■

ARTUR ŁUKASIEWICZ

## SERIALE DO SŁUCHANIA (CZ. 2)

*Tym razem muszę nieco zmienić podejście; gdyż – jak się okazało po bliższym przyjrzeniu – kryteria, którymi się kierowałem poprzednio, okazały się nazbyt wyśrubowane. Znaczna część słuchowisk, które mi się subiektywnie podobają, ma jednak odpowiedniki literackie. Dlatego też muszę nieco poluzować. Za każdym razem oczywiście zaznaczę!*

*Chłopi 2050, czyli Agronauci w czasach katastrofy klimatycznej* – Cezary Zbierchowski

Oto świat możliwy – taki, który zapewne się wydarzy (może dożyjemy; choć – oby nie!). Jesteśmy w Lipcach Reymontowskich, choć raczej w Kwaśnie – Nowych Lipcach (oryginalne Lipce wyludniły się i zniszczyła je susza) Anno Domini 2050. Choć postacie jakby znane, już opatrzone – to świat się zmienił. Radykalnie. Huragany, gradobicia, gorące dni, kryzys finansowy, farmy hodowlane, egzozskielety, matcoiny, komputery. Zamiast mazowieckiej kobiety z babim latem w dłoniach – śniada, hiszpańska seniorita. Gorąc, susza – umierający świat. Oto, co się stanie gdy nadejdzie kryzys klimatyczny. Dużo elementów fantastyki – warto posłuchać.



Obsada: Marian Dziędziel, Marcin Dorociński, Tomasz Dedek, Bartłomiej Topa, Magdalena Popławska, Piotr Adamczyk, Grażyna Wolszczak, Łukasz Simlat, Adam Bauman, Marcin Popczyński, Robert Jarociński, Sławomir Grzymkowski, Piotr Zelt, Tomasz Ciachowski, Maciej Kowalik, Janusz Zadura, Michał Piróg, Marta Grzywacz, Maciej Jabłoński, Anna Apostolakis, Piotr Grabowski, Grzegorz Damięcki, Józef Pawłowski, Stefan Pawłowski,

*Inne światy* – antologia

Dziewięcioro twórców z najwyższej czytelniczkiej półki (od Sylwii Chutnik i Remigiusza Mroza po Jacka Dukaja i Jakuba Żulczyka) popęliło opowieści inspirowane grafikami Jakuba Różalskiego – jednego z najoryginalniejszych twórców fantastycznych światów inspirowanych naszą polską rzeczywistością. Retromechy w sielskich krajobrazach sianokosów, roboty wzbudzające szaleństwo. Tajemnicza skóra dodająca mocy, wojny, tajemnicze statki i japoński szogun z trzema ostrzami, niewielki karzeł i szaleństwo szpitalnego lunaparku. Nieodparcie może kojarzyć się z *Opowieściami z pętli Stalenhaga*; ale tu mają oparcie w baśniowej wschodniej kulturze.

Czytają: Marcin Hycnar, Przemysław Bluszcz, Szymon Bobrowski, Tomasz Sobczak, Piotr Grabowski, Maciej Więckowski, Maksymilian Bogumił, Józef Pawłowski, Anna Dereszowska.



rys. Piotr Dziewanowski (Kalmár)

# Stalineczka

KALMAR

### Medium – Szymon Jakubowski

Historia Stanisława Reya – mężczyzny, który jest znanym krakowskim medium. Mąż pani Jolanty lunatykuje i somnambulicznym śnie podąża na drugi koniec miasta, by spotkać się z kobietą, której nie zna – co prowadzi do szeregu nieporozumień, a nawet do groźby rozwodu. Choć rozwiązanie wydaje się być banalne i zgrane w setkach podobnych utworów – ma w sobie jednak jakieś magiczne ciepło. Opowieść z pogranicza kryminału i paranormalnego thrillera.

Obsada: Dariusz Starczewski, Krzysztof Piątkowski, Marta Waldera, Urszula Gwiazda, Zuzanna Skolias-Pakuła.



### Medium 2 – Szymon Jakubowski

Kolejna opowieść z uniwersum Stanisława Reya. W trakcie przygotowań do przeprowadzenia w Bieszczadach nowej autostrady – grupa archeologów natyka się na tajemnicze cmentarzysko; jeden z archeologów ginie, zaś jego ciało zostaje bestialsko zbezczeszczone. Czyżby artefakty wydobyte z ziemi mają szczególną moc?

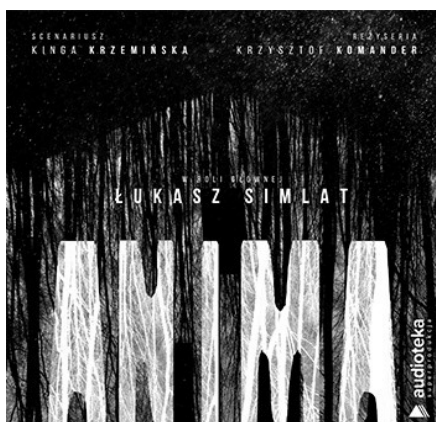
Obsada: Andrzej Franczyk, Anka Graczyk, Anna Kończal-Bochenek, Dariusz Starczewski,



Elżbieta Bielska, Ewelina Krawczyk, Filip Bochenek, Łukasz Dąbrowski, Paweł Kumiega.

### Anima i Anima 2 – Kinga Krzemińska

Na posterunek niedużej komendy w małym podlaskim miasteczku przychodzi miejscowy listonosz. Zgłasza dziwne zaginięcie: mała wieś położona kilkanaście kilometrów od miasteczka, nieopodal leśnej gęstwiny – przestała istnieć. To znaczy domy i pomieszczenia gospodarskie zostały, ale znikli jej wszyscy mieszkańcy. Z pozoru wygląda to na jakiś żart, ale okazuje się prawdą. Początkowo





padają podejrzenia, że wszyscy stali się ofiarami jakiegoś szmuglerskiego gangu, jednak ten trop się nie potwierdza. Jakaś pradawna mroczna siła zawładnęła tą wioską? Czy aspirantowi Willerowi uda się rozwiązać zagadkę i nie wpaść w obłęd? I czy sam nie stanie się jej ofiarą? Sugestywny horror!

W rolach głównych: Łukasz Simlat, Barbara Kurzaj, Filip Pławiak, Anna Smołowik, Lila Wassermann, Antoni Pawlicki, Karolina Czarnecka, Dorota Kolak, Beata Kawka, Maria Maj, Dariusz Chojnacki, Przemysław Bluszcz, Mirosław Zbrojewicz, Stanisław Brudny, Barbara Jonak, Maria Pakulnis, Marian Opania.

I na koniec rzecz też warta uwagi – chociaż niefantastyczna:

*Sierżant Cuff 1–4* – Kinga Krzemińska i Krzysztof Komander

Szanowni Państwo – oto doczekaliśmy się nowej wersji nieśmiertelnego inspektora Clouseau! Sierżant policji brytyjskiej Cuff (Borys Szyc) – bo o nim mowa – to skrzyżowanie geniusza i pędzącego na oślep nosorożca, który z uporem niepoprawnego idioty pakuje się w coraz to nowsze kłopoty, dezorganizując pracę innych, aresztując osoby niewinne lub

przynajmniej za takie uchodzące na pierwszy rzut oka. Partneruje mu początkowo tylko jego szef – komendant Richman (Olaf Lubaszenko). Z jednej strony będącym kimś w rodzaju inspektora Dreyfussa, z drugiej – niedoścignionym ideałem Cuffa. W kolejnych zaś częściach do głosu dochodzi jeszcze niejaka Penelopa (tutaj nie mogę zdradzić twistu, gdyż byłby to ciężki spoiler!). Opowieść oparta jest w głównej mierze na szczegółowych raportach, jakie składa pisemnie Cuff na ręce komendanta – i albo pisemnych, albo osobistych odpowiedziach (a właściwie opieprzach) przełożonego.

W serii pierwszej serii szukamy zabójcy właściciela pewnego bardzo cennego diamentu. Rzecz oparta jest o pierwszą historycznie powieść kryminalną Wilkie Collinsa pod tytułem *Księżycowy kamień*.

Część druga – to opowieść o seryjnym mordercy (oczywiście nie tym, którego szuka Cuff). Przy okazji zamieszanie, jakie wywołuje Cuff, zaczyna niepokoić Rząd Jej Królewskiej Mości, gdyż może to mieć wpływ na zbliżające się wybory.

Część trzecia – to poszukiwanie zaginionego magnata na Wyspach Szetlandzkich. Sprawa, która ma być finałową sprawą Komendanta, a która okazuje się kompletną improwizacją zrodzoną jedynie w głowie szalonego świszczypały. W dodatku pojawia się komendant Chip – kobieca wersja Cuffa...

Część czwarta – to szczyt marzeń Cuffa: śledztwo, które prowadzi, okazuje się być tym, w którym przechrzył i pokonał tuzów z MI6! Niestety, kończy się to zwolnieniem dyscyplinarnym Cuffa. Teraz może działać, wraz z będącym na emeryturze komendantem, na własną rękę! ■

*Na razie to tyle. Jeśli będzie coś ciekawego – nie omieszkam poinformować. Jednak na dziś koniec.*

TOMASZ MAGULSKI (QRATOR)

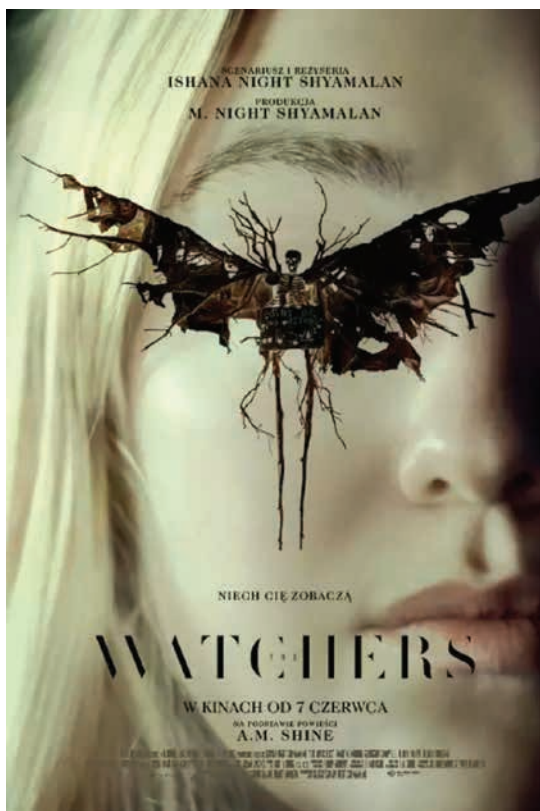
## STRASZNY LAS

*Boimy się tego, czego nie znamy i nie rozumiemy. Jeżeli na dodatek te nieznanne nam siły okazują się od nas szybsze, sprawniejsze i silniejsze – pozostaje nam tylko próba ucieczki lub ukrycia się. Nie inaczej jest w filmie The Watchers, w którym wraz z jego bohaterami przeżywamy wiele trudnych chwil. Areną tych niezwykle zmagających jest... las. Któryż to już raz piękna i majestatyczna przyroda kryje w sobie tajemnice, które nie dość, że są porażające, to na dodatek mogą być także zabójcze.*

Nasza historia rozgrywa się w Irlandii, zwanej często „Zieloną Wyspą”, która według tamtejszej mitologii była (a może nadal jest) domem druidów i wrózek. W bardziej odludnych zakątkach tego kraju rosną dziewicze lasy, skrywające wiele tajemnic. Nie przez przypadek wspominam o irlandzkiej mitologii. Film bowiem pełnymi garściami czerpie z tej bogatej skarbnicy wierzeń.

Pewnego dnia niejaka Mina (Dakota Fanning), w ramach swoich obowiązków służbowych, otrzymuje polecenie dostarczenia klientowi rzadkiego okazu papugi. Czeką ją zatem wyjazd do zachodniej części Irlandii – obszaru gęsto zalesionego, ze stosunkowo niewielką liczbą ludzkich siedlisk. Dziewczyna wybiera się w drogę samochodem. W miarę upływu czasu otoczenie staje się coraz mniej zurbanizowane, a bardziej dziewicze. Szosa prowadzi ją najpierw urokliwymi klifami, by po pewnym czasie wprowadzić do lasu. Tam – początkowo szeroka i wyasfaltowana – jezdnią staje coraz węższa, przekształcając się najpierw drogę szutrową, a w końcu w leśny dukt. Radosna, jasna zieleń, towarzysząca początkowo naszej podróżnicze, zmienia się w ciemnozielony, szary i ponury, gęsty las. Najpierw Mina traci zasięg w telefonie komórkowym, zaraz potem traci nawigację samochodową, a chwilę później radio przestaje grać. Zanim dziewczyna zdąży się zdziwić – silnik odmawia posłuszeństwa i samochód staje w leśnych ostępach.

Próby uruchomienia auta nie przynoszą rezultatu. W tej sytuacji Mina postanawia rozejrzeć się po okolicy i znaleźć jakąś pomoc. Zabiera ze sobą klatkę z papugą i rusza przed siebie. W lesie panuje niepokojąca cisza. Na jej wołanie nikt nie odpowiada. Robi się nieswojo



i nerwowo. Mina zaczyna odczuwać niepokój. Postanawia zatem wrócić do auta. Ku jej zaskoczeniu samochodu nie ma. Zbita z tropu Mina nerwowo przeszukuje najbliższą okolicę. Zmierzcha. Wraz z zachodzącym słońcem w lesie rozbrzmiewają dziwne odgłosy, ziemia zaczyna drżeć. To wywołuje w Minie przerażenie. Rozpaczliwie szukając pomocy i schronienia, zauważa kobiecą postać o białych włosach. Nieznajoma oferuje dziewczynie schronienie w czymś w rodzaju bunkru. Natychmiast po zaryglowaniu drzwi, z lasu zaczęły dobiegać liczne, dziwne i niepokojące dźwięki oraz odgłosy jednoznacznie sugerujące, że coś czai się na zewnątrz.

W bunkrze Mina dołącza do trzech innych osób, którymi są: Ciara (Georgina Campbell), Daniel (Oliver Finnegan) oraz kobieta o białych włosach – Madeline (Olwen Fouéré). Bezpieczne schronienie okazuje się zarazem więzieniem dla przebywających w nim osób, które za dnia mogą przebywać na zewnątrz, w lesie; lecz po zmierzchu muszą ponownie zamknąć się w bunkrze. W przeciwnym razie stracą życie za sprawą istot zwanych Strażnikami, które czają się na zewnątrz i które przychodzą co noc oglądać mieszkańców bunkra przez lustro weneckie. To do nich należy las. Wszystko, co w nim przebywa, musi stosować się do ich woli. Z rozmów z pozostałymi mieszkańcami Mina dowiaduje się stopniowo o miejscu, w którym przebywają, o Strażnikach oraz o zasadach, które pozwalają ludziom przetrwać w tych nieprzyjaznych warunkach. Dziewczyna szybko uświadamia sobie, że bunkier to tak naprawdę więzienie w środku dziewiczej puszczy, z której żaden człowiek nie ma możliwości ucieczki. Czy rzeczywiście?

Ludzie nie byłoby sobą, gdyby nie podejmowali prób. Czwórka uwięziona w bunkrze także o tym myśli. Każde z nich na swój sposób.

O ileż wszystko byłoby prostsze, gdyby Mina, Ciara, Daniel i Madeline wiedzieli, jakie niebezpieczeństwo czyha na nich po zmroku.

*The Watchers* funduje nam horror SF mocno przesiąknięty irlandzkim folklorem. Każde kolejne zdarzenie wzbogaca wiedzę całej czwórki o otaczającym ich świecie, co pozwala lepiej zrozumieć im sytuację, w jakiej się znajdują oraz lepiej uświadomić sobie, co grozi im po zmroku w lesie. To stanowi zachętę do podjęcia próby wyrwania się z matni.

Film należy wysoko ocenić za „klimat” narracji. Napięcie i nerwowość u widza powoli, ale stopniowo cały czas narasta. Obserwacja życia całej czwórki utwierdza widza w przekonaniu, że bohaterowie wegetują, zdani na łaskę czegoś lub kogoś, kto jest władcą lasu. Scenarzyści przygotowali dla nas kilka niespodzianek. Są momenty, gdy wydaje się, że już wszystko wiemy i dalsza akcja z pewnością rozwinie się po myśli naszych bohaterów. Nic bardziej mylnego! Dochodzi wtedy do zaskakujących zwrotów akcji, które popychają losy bohaterów na zupełnie nowe tory. Stuszenie, bo nic tak dobrze nie robi dla horroru, jak zaskoczenie.

Film można nazwać kameralnym. Znakomita większość akcji dzieje się na łonie przyrody. Te ujęcia są z jednej strony bardzo malownicze (za dnia) lub przynębiająco szare (po zmierzchu). Bardzo dobrze buduje to nastrój. Drugim elementem, który ma istotne znaczenie, są efekty dźwiękowe towarzyszące obecności tytułowych Strażników. Nie chodzi tu wcale o dźwięki, jakie wydobywają oni z siebie. Bardziej chodzi to o odgłosy, jakie pojawiają się w związku z ich przemieszczaniem się. Muszę przyznać, że są one irytująco niepokojące, co potęguje wrażenie nerwowości.

Pomimo wielu zalet – film ma też kilka słabych stron. W mojej ocenie są momenty, gdy



*The Watchers*, reż. Ishyana Night Shyamalan, Irlandia, USA 2024

tempo akcji zdecydowanie zwalnia, bez wyraźnego powodu i bez uzasadnienia dla głównych wątków filmu. Wygląda to tak, jakby scenarzystom brakowało pomysłów, albo jakby nie do końca wiedzieli jak (skądinąd ciekawe) pomysły rozwinąć i zamknąć.

Aby zrozumieć niektóre wątki akcji, trzeba uważnie wsłuchać się w dialogi, bo jedynie z nich można wyluskać fakty mające duże znaczenie dla poprawnego zrozumienia akcji. A i tak czasami, bez choćby ogólnej znajomości mitologii celtyckiej, może to być trudne. Szczególnie dla nas, Słowian, którzy nie jesteśmy obeznani z folklorem i ludowymi wierzeniami przedchrześcijańskich mieszkańców Irlandii. Nie jest to jakaś wielka wada. Niemniej jednak jest na tyle istotna, że może wpływać na odbiór filmu u przeciętnego widza.

W skrajnym przypadku może wywołać niezrozumienie rozwoju akcji. Ale poza tym – trudno mieć jakieś inne zarzuty. Drobiazgi oczywiście się znajdują, lecz nie mają one istotnego wpływu na całość.

W sumie: mamy całkiem ciekawy horror SF, który ogląda się z zaciekawieniem i który potrafi utrzymać u widza napięcie, praktycznie aż do samego końca. Nie jest to film trykający krwią. Nastrój grozy budowany jest przede wszystkim w głowach widzów, a nie przez wylewającą się z ekranu zgrają potworów niszczących wszystko na swojej drodze i zjadających żywcem Bogu ducha winnych Ziemiaków ■

*The Watchers*, 2024 r, produkcja oryginalna platformy HBO MAX





## ANDRZEJ PRÓSZYŃSKI DWA W JEDNYM

Czy zdarzyło się Wam oglądać film według dwóch opowiadań jednocześnie? Zgadzam się z Wami: to bardzo rzadki przypadek.

Otóż Roger Corman, znany z licznych ekranizacji Edgara Allana Poe, porwał się na sfilmowanie dwóch jego popularnych tekstów, miksując je pod pretekstem bliźniaczo podobnej scenografii, którą jest huczny bal na zamku księcia Prospero (w tej roli niezawodny Vincent Price).

Rzeczywiście, wątek z opowiadania *Żabi Skoczek* – przedstawiający pomysł szczególnie wyrafinowanej zemsty na gospodarzu, który niegodnie potraktował towarzyszkę Skoczka – pasuje tu jak ulał. Można nawet powiedzieć, że wypełnia on niejaką pustkę, na którą natrafiamy w pierwszym opowiadaniu.

Ba, można też znaleźć w tym filmie aluzję do rekwizytu z bardzo znanego tekstu Poe’go

*Studnia i wahadło*. Ów feralny przyrząd nie pełni w filmie żadnej funkcji, jest po prostu ładnym, kołyszącym się ozdobnikiem.

Pomysł jest fajny, dlatego popieram go klaszcząc oburącz. Oby więcej takich koincydencji gładko pasujących do siebie! ■

P.S.: To z całą pewnością najkrótsza recenzja, jaką zdarzyło mi się popełnić kiedykolwiek w tej rubryce. Obiecuję solennie, że się poprawię i następny tekst będzie już w pełnym wymiarze.

☺ No to jeszcze P.S. od RedNacza:

Główny przedstawiciel niemego impresjonizmu francuskiego, Jean Epstein, nakręcił film *Upadek domu Usherów* (1928) – mocno wykorzystujący wątki również z innego opowiadania mistrza EA.P, czyli z *Portretu owalnego* /jpp/

*Maska czerwonego moru*, *Żabi Skoczek*, w: E.A. Poe, *Opowiadania*, t. I, Czytelnik 1956.

**Maska czerwonego moru** (The Masque of the Red Death), USA, 1964

ocena FilmWeb: 6,7, krytyków: 7.3, IMDb: 6,9

reżyseria: Roger Corman

scenariusz: Charles Beaumont, R. Wright Campbell na podstawie opowiadań Edgara Allana Poe *Maska Czerwonego Moru* i *Żabi Skoczek*

gatunek: horror,

czas: 1 godz. 25 min.

Obsada: Vincent Price (Książę Prospero)

Hazel Court (Juliana)

Jane Asher (Francesca)

David Weston (Gino)

Nigel Green (Ludovico, ojciec Franceski)

David Davies (przywódca wieśniaków)

Julian Burton (Pan Veronese)

Skip Martin (Żabi skoczek)

Patrick Magee (Alfredo)



# JAK CIĘ PISZA ⇔ TAK CIĘ WIDZA

rys. Aleksandra Małaj (Olsza)

scen. Jan Plata-Przechlewski

ALE, ZANIM SIĘ TERAZ OFICJALNIE  
UJAWNILIŚCIE, NAJCZĘŚCIEJ  
WIDYWANO WASZE STATKI NAD  
STANAMI ZJEDNOCZONYMI...  
DLACZEGO AKURAT TU?

*BARDZO WAŻNA I SENSACYJNA  
KONFERENCJA PRASOWA;  
WASZYNGTON, 1 KWIETNIA 2026 ROKU*



BO ZALEŻY NAM NA DOBRYM PIJARZE  
- A TO U WAS JEST HOLLYWOOD!



Zacznij rok z nowymi książkami z cyklu „Wehikuł czasu”!



Naprawdę dobra zabawa!  
Dowcipna, inteligentna, trudno się  
od niej oderwać



Najsłynniejsze opowiadania mistrza  
fantastyki – pasjonująca podróż  
do nieznanych światów



PREMIERA  
**24.03**

Jedna załoga, jedna mikroskopijna  
i niezwykła misja w głąb człowieka



PREMIERA  
**21.04**

Klasyka post apo – w świecie  
po nuklearnej zagładzie, tylko  
mnisi i ich księgi przetrwają