

419 • KWIECIEŃ 2026



INFORMATOR

GDĄŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI

ISSN 1505-8476

YARKOS 2026



WOKÓŁ SREBRNEGO GLOBU

Poniższy wstępniak nie będzie skupiać się na misji Artemis II – chociaż oczywiście to kwietniowy przelot kapsuły Orion wokół naszego naturalnego satelity był dlań inspiracją.

Srebrzysta tarcza na nocnym niebie fascynowała ludzkość od zarania dziejów, tym bardziej że – w wyniku różnic odległości – optycznie wydaje się ona tej samej wielkości, co ta złocista, dzienna. Ja zaś pozwolę sobie na sporą dawkę wspominkowego subiektywizmu.

Pierwszą moją dziecięcą lekturą dotyczącą wyprawy człowieka na Srebrny Glob była książeczka Jana Brzechwy *Pan Soczewka na Księżycu*. Było to jeszcze przed misjami Apollo – i była to jedyna ry-mowanka (z kongenialnymi ilustracjami Jana Marcina Szancera) o dzielnym reporterze, jaką dane mi było przeczytać (chyba są jeszcze książeczki o wyprawie do dżungli oraz o... eksploracji oceanicznych głębin). I muszę tu przyznać, iż opis budzącej się do życia księżycowej przyrody oraz mieszkańców Księżyca był nader pomysłowy, barwny i urokliwy! Później znów był Jan Brzechwa i pierwszy tom trylogii o Panu Kleksie. Profesor wysłał na Księżyc swe oko, a gdy wróciło – chciał opowiedzieć o księżycowym ludzie żyjącym w mroku korytarzy pod kraterami. Zapowiadało się jeszcze bardziej interesująco i wyrafinowanie; niestety, ów odczyt przerwał swymi chuligańskimi wybrykami Alojzy Kukuryk (w dalszych dwóch tomach nazywający się Alojzym Bąblem). Kolejny bohater wczesnego dzieciństwa to postać z literatury brytyjskiej: doktor Dolittle. Z długiego cyklu Hugh Loftinga dostępnych było wtedy zaledwie kilka tytułów – za to ze znakomitymi ilustracjami Zbigniewa Lengrena, które absolutnie były o głowę oryginalne rysunki pisarza (swoją drogą doktor Dolittle wyglądał w polskiej wersji zupełnie inaczej, przypominając raczej jakiegoś sympatycznego kuzyna profesora Filutka). W wizji Loftinga księżycowe życie też nijak się miało nawet do ówczesnej wiedzy o warunkach panujących na naszym satelicie, acz było to życie pochodzące z Ziemi (w świecie przedstawionym Księżyc oderwał się od Ziemi w czasach zaledwie prehistorycznych). Zresztą wyprawie na Księżyc autor poświęcił aż trzy tomy swego cyklu: *Najdłuższa podróż doktora Dolittle*, *Doktor Dolittle na Księżycu*, *Powrót doktora Dolittle*. Ostatniego tomu tej swoistej trylogii nigdy nie udało mi się kupić ani wypożyczyć, więc (możecie się śmiać!) z autentyczną ciekawością przeczytałbym go kiedyś w PKP podczas którejś z delegacji...

Później był już prawdziwy Księżyc i lądowanie Apollo 11. Byłem wtedy jakieś pół roku po swych dziesiątych urodzinach, więc czarno-białą relację z „wielkiego kroku ludzkości” pamiętam nader wyraźnie. Kolejne misje jakoś szybko nam spowszedniały. Jest to zresztą dość zadziwiające zjawisko. Gdy pisałem pracę magisterską z fantastyki naukowej, natrafiłem na żartobliwe opowiadanie amerykańskie, którego akcja toczyła się w nieodległej przyszłości (czyli na przełomie XX i XXI wieku) i w którym ludzkość całkowicie zarzuciła zainteresowanie astronautyką (pierwszy człowiek na Księżycu rozpił się na starość z rozpaczy, gdy dowiedział się, iż jakiś uczeń napisał w wypracowaniu, że *Neil Armstrong to był Murzyn z wielką gębą, który grał na trąbie*). Tę tendencję (mniejsze zainteresowanie, a nie większe picie!) widać zresztą w naszych informatorowych wiadomościach: odnotowujemy tylko te starty w kosmos, które związane są z jakąś nowatorską lub nietypową misją... W kwestii Apollo 11 mam zresztą drobną pretensję do twórców piątego filmu kinowego o Indianie Jonesie: że po raz pierwszy nie pokazali daty, gdyż byłaby to data jedyne-go wydarzenia z całego tego cyklu, kiedy już byłem na świecie... Ważnym filmem był też rekonstruujący historię *Apollo 13* Rona Howarda.

Wracając do moich lektur. Przeczytany w czasach licealnych światowy klasyk gatunku (*Wokół Księżyca* Julesa Verne'a) oraz przeczytany w czasach studenckich klasyk rodzimy (*Na srebrnym globie* Jerzego Żuławskiego; muszę też przeczytać pozostałe tomy i tej trylogii!).

Nie można też nie wspomnieć o *Ciemnej stronie Księżyca* – legendarnym longplayu grupy Pink Floyd. Aczkolwiek należałoby tu mówić raczej o stronie niewidocznej; przecież Księżyc obraca się synchronicznie wokół Ziemi, a nie wokół Słońca...

JPP

PS Księżyc, Słońce – jako ciała niebieskie; księżyc, słońce – jako zjawiska pogodowe!

INFORMATOR

GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI



#419 • KWIECIEŃ 2026

UKAZUJE SIĘ OD 1987 ROKU

FANDOM

Pożegnanie Andrzeja Prószyńskiego

Z życia GKF-u

Tomasz Stępiński

Tolkien w „Informatorze GKF”...

Damian Filipkowski

Banały

#Nie tylko barbarzyńcy – Adrianna Filimonowicz

INFORMACJE

Janusz Piszczek

Zapowiedzi wydawnicze

Artur Łukasiewicz

Filmowisko

Niუსy

LITERATURA

Andrzej Prószyński

Kurtyna Mroku

Yorick

Canon z czytelní

PUBLICYSTYKA

Adam Cetnerowski

Poznajmy się przy planszy

Magdalena Świerczek-Gryboś

Zagłada miasta uprzedzeń. The Sinking City

Grzegorz Szczepaniak

Okruchy Ogana. Korespondencja 170

Michał Bleja

Recenzja jeszcze czarniejsza

Damian Filipkowski

Ryland Grace – romantyk czy pozytywista?

Artur Łukasiewicz

Robinson i Piętaszek w kosmosie...

Tomasz Magulski

Dzień świstaka na sterydach

KOMIKS

Adam Mateja, Jan Plata-Przechlewski

Oferta specjalna

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-PRZECHELEWSKI

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 S. KOSIOREK (YARKOS)

DRUK:

PRINT GROUP SP. Z O.O.

HTTP://PRINTGROUP.PL

ANDRZEJ PRÓSZYŃSKI

AUTOR OPOWIADAŃ ORAZ RECENZENT FILMOWY

Pierwsza wiadomość o odejściu naszego Współpracownika i Przyjaciela pojawiła się na klubowej stronie www.gkf.org.pl nazajutrz po owej stracie – nie mieliśmy wtedy sił napisać więcej.

Zazwyczaj nie mam problemów z napisaniem wstępniaka, recenzji czy relacji. Ale tym razem zbieranie licznych wspominek dotyczących Andrzeja idzie mi dosłownie jak po grudzie...

Znajomość z Nim łączy się niezmiennie z moją przynależnością do GKF-u. Gdy zapisywałem się bowiem, wraz z Anetą i Jerzym Szyłakami, do klubu – usłyszałem od Jurka o rodzonym wujku jego żony, który jest niezwykle utalentowanym i twórczym oraz dowcipnym człowiekiem.

Niewiele później, nie znając jeszcze Andrzeja, przekonałem się o tych jego talentach, czytając jego nowele w najróżniejszych zinach GKF-u; był też chyba pierwszym członkiem naszego klubu, który doczekał się (wznowionej zresztą później co najmniej raz jeszcze) antologii.

Wreszcie mieliśmy okazję poznać się na którymś z Nordconów w Hutniku. I nasz uzdolniony autor okazał się równie sympatycznym człowiekiem. Kiedyś nawet mieszkaliśmy we wspólnym pokoju (wraz z jednym z polskich pisarzy); i chyba wtedy właśnie, pod koniec konwentu, Andrzej poinformował nas, iż właśnie upadł nordconowski pieniądz – rebel (skończyło się jego piwne pokrycie).

Później, gdy już przyjeżdżałem na Nordcony wraz z żoną, z Andrzejem i jego panią, niejeden poranek i wieczór przesiedzieliśmy w zimnym Hutniku przy gorącej kawie lub innych rozgrzewaczach. Mamy też kilka zdjęć z wieczoru andrzejkowego (przełom listopada i grudnia).

Później ów bezpośredni kontakt się urwał; m.in. dlatego że żadne z nas nie przyjeżdżało już na Nordcony. Byliśmy jednak przez cały czas w kontakcie mejlowym i telefonicznym. Raz nawet zająłem do nich podczas delegacji do Bydgoszczy, a dość niedawno Andrzej odwiedził nas.

Od dłuższego, naprawdę dość długiego, czasu wiedzieliśmy, że organizm Andrzeja trawi choroba nowotworowa. On się jednak z nią nie obnosił – a wręcz żył tak, jakby jej nie było. Pracował, tworzył, żartował. Ale mimo wysiłków lekarzy było już coraz gorzej i gorzej...

Do prawie samego końca Andrzej dosyłał nam jednak swe kolejne nowele i recenzje. Dopiero przed miesiącem zaznaczył, że na razie zawiesza tę współpracę, gdyż musi iść do szpitala.

Ostatnią recenzję z serii „Półkę z DVD” zamieściliśmy w poprzednim numerze „Informatora”. Wtedy też miała pójść jego ostatnia nowela. Ale, dziwnym trafem, gdzieś się ona nam zawieruszyła – więc idzie w numerze niniejszym (zwróćcie uwagę na tytuł!). Wyszło tak, jakby było to zaplanowane...

Dzień przed śmiercią Andrzeja rozmawiał z mną telefonicznie Yarkos. Pogadaliśmy o tej odnalezionej noweli, a nasz redaktor artystyczny właśnie przymierzał się do zilustrowania jej. Powiedział zresztą, że na razie rzucił tylko okiem na sam początek, ale już jest zainteresowany. Dodał nawet, że na swój sposób czuje się „uzależniony” od Andrzejejowej prozy: od razu po przeczytaniu kolejnej noweli odczuwa nieprzepartą chęć znalezienia i stworzenia dla niej wizualnego ekwiwalentu – gdyż owe miniatury są tak pomysłowo i logicznie skonstruowane.

W poniedziałek zaś zadzwoniła do mnie Barbara, że Andrzej właśnie odszedł od nas na zawsze. Pierwszą informację puściłem do członków redakcji esemesowo. I niewiele później odezwał się Yarkos, że właśnie w tym czasie, w południe, on czytał z wielką uwagą tę nowelę Andrzeja!

Jeszcze *à propos* logiki w Andrzejejowych światach przedstawionych... Andrzej Prószyński był pracownikiem naukowym bydgoskiego Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego – i właśnie matematyką się zajmował. W tej dziedzinie zdobył obydwa stopnie naukowe (doktora i doktora habilitowanego), pełnił też uczelnianą funkcję profesora. I podobno był bardzo lubiany przez swych współpracowników i studentów. Znając go prywatnie – wcale się temu nie dziwię.

Grzegorz Szczepaniak

Ostatnia żegluga

Pamięci Andrzeja Prószyńskiego

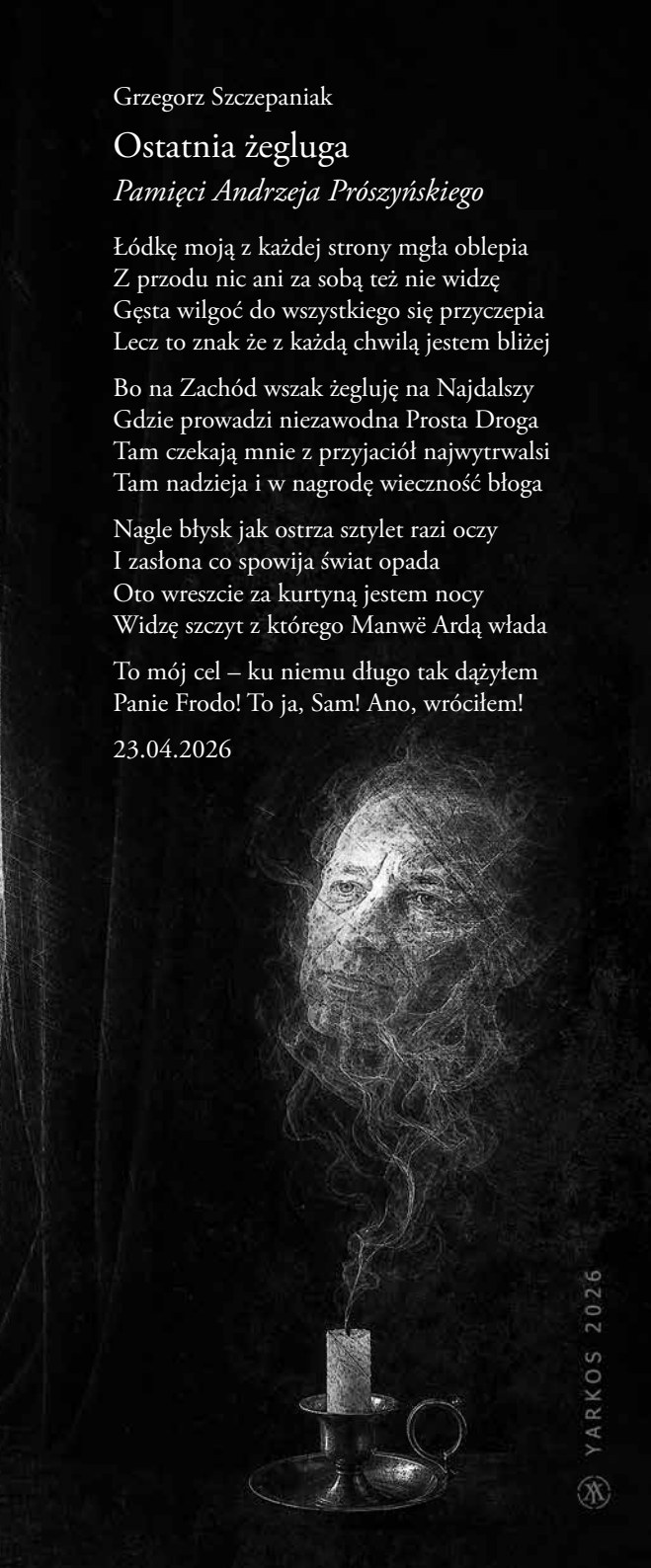
Łódkę moją z każdej strony mgła oblepia
Z przodu nic ani za sobą też nie widzę
Gęsta wilgoć do wszystkiego się przyczepia
Lecz to znak że z każdą chwilą jestem bliżej

Bo na Zachód wszak żegluję na Najdalszy
Gdzie prowadzi niezawodna Prosta Droga
Tam czekają mnie z przyjaciół najwytrwalsi
Tam nadzieja i w nagrodę wieczność błoga

Nagle błysk jak ostrza sztylet razi oczy
I zasłona co spowija świat opada
Oto wreszcie za kurtyną jestem nocy
Widzę szczyt z którego Manwë Ardą włada

To mój cel – ku niemu długo tak dążyłem
Panie Frodo! To ja, Sam! Ano, wróciłem!

23.04.2026



PROTOKÓŁ Z POSIEDZENIA ZARZĄDU GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI

13 KWIETNIA 2026 R.

[...]

II. Sprawy personalne

1. Nowi członkowie:

- Wiktoria Maria Muza

Zarząd postanowił o założeniu kont bibliotecznych dla nowych członków.

2. Skreślenia:

- Mateusz Beger

III. Sprawy organizacyjne

1. Zarząd omówił potrzebę zewnętrznej obsługi księgowości oraz współpracy z doradcą finansowym.
2. Zarząd jednogłośnie przyjął wniosek o założenie nowej sekcji „Mahjong Kaszebe”, a funkcję przewodniczącego powierzył Janowi Krasowskiemu.
3. Zarząd zatwierdził sprawozdanie finansowe za 2025 r. oraz sprawozdanie merytoryczne z działalności Klubu.
4. Omówiono kwestie związane z przygotowaniem albumu na 40-lecie GKF-u, warsztatów literackich „Fantasmagorie”, „Dni z fantastyką” oraz udziału w MiniKonie.
5. Zarząd zatwierdził wybór lokalu Green Club w Gdańsku (ul. Hynka 69) jako miejsca organizacji tegorocznej imprezy integracyjnej.
6. Została omówiona kwestia sprzątania siedziby Klubu.
7. Zarząd uchwalił zwołanie Nadzwyczajnego Walnego Zebrania i ustalił termin na dzień 31 maja 2026 r.

Na tym posiedzenie zakończono.

UCHWAŁA ZARZĄDU GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI

GDAŃSK, 13 KWIETNIA 2026 R.

Zarząd Gdańskiego Klubu Fantastyki zwołuje w trybie nadzwyczajnym Walne Zebranie Gdańskiego Klubu Fantastyki.

Walne Zebranie odbędzie się w Domu Kultury PSM Przymorze (ul. Śląska 66B, 80-389 Gdańsk) w dniu 31 maja 2026 r. o godz. 12:00.

Osoby zainteresowane bieżącymi (i coraz liczniejszymi) działaniami klubowymi w mijającym kwietniu oraz w nadchodzącym maju – tradycyjnie odsyłamy na klubowy Discord, Facebook oraz do listy mailingowej!

ADAM CETNEROWSKI
**INTRYGARIUM: NIE TYLKO
 KREW NA ZEGARZE**

Wostatnią sobotę czasu zimowego w klubie naprawdę się działo!

Odbyła się druga edycja cyklicznej imprezy Intrygarium. Tym razem zaczęliśmy już o 11:00 przy licznych stołach do planszówek. Kilkanaście osób grało w takie tytuły, jak *Odmęty grozy*, *Kraken*, *Cienie nad Camelot*, *Wilkołaki* oraz *Dobry glina, zły glina*.

Największe emocje przysły jednak wieczorem, gdy w dwóch salach ruszyły rozgrywki *Blood on the Clocktower* – osobno dla początkujących, osobno dla zaawansowanych. Ponad dwa tuziny uczestników bawiły się świetnie prawie do północy.

A co dalej? Do wakacji spotykamy się co miesiąc przy *Blood on the Clocktower*. A potem zobaczymy... Śledźcie Discord i inne social media ■

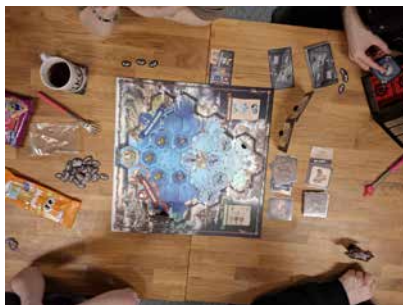


INTRYGARIUM (RÓWNIEŻ Z KWIETNIA)

Zainteresowanie *Blood on the Clocktower* pozostaje spore, więc w kwietniowy wieczór kilkanaście osób siadło w kółeczko, aby rozegrać trzy partie.

Tym razem korzystaliśmy już z dodatku, co pozwoliło wypróbować nowe scenariusze. Szczególnie *Onion Pies* (zwane pieszczotliwie *Cebularzem*) spodobał się zgromadzonym.

Łoża pod zegarem zaprasza na kolejne rozgrywki – w maju i w czerwcu ■



Wszystkim PT Donatorom, którzy wspomogli urozmaiconą i użyteczną działalność klubową półtoraprocentowym odpisem od podatku, jak najbardziej fantastycznie dziękujemy!
 Zarząd Gdańskiego Klubu Fantastyki

TOMASZ „KRUSZON” STĘPIŃSKI
**TOLKIEN W „INFORMATORZE GKF” –
 PRELEKCJA NA „POZNAJ TOLKIENA”
 W POZNANIU” 2026**

W dniach 20–21 marca 2026 roku miałem przyjemność po raz kolejny wziąć udział w konferencji „Poznaj Tolkiena w Poznaniu”, tym razem już w jej piątej edycji. Hasło przewodnie brzmiało „Smoki i skarby”, a organizatorami były jak zawsze Poznańskie Towarzystwo Miłośników Tolkiena „Drużyna Pyrlandii”, Fantastyczny UAM oraz Wydział Historii Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza.

Frekwencja dopisała: około 100 osób stworzyło bardzo przyjemną, ciepłą i jednocześnie żywą atmosferę. To jedna z tych konferencji, na których czuć, że Tolkien wciąż potrafi łączyć pokolenia: od akademików, przez starych wyjadaczy fandomu, po całkiem młode twarze.

W sobotę miałem zaszczyt przedstawić prelekcję zatytułowaną „**Tolkien w Informatorze Gdańskiego Klubu Fantastyki**”.

Opowiadałem o tym, jak przez niemal 38 lat (od 1987 do końca 2025 roku) na łamach „Informatora” ukazało się **ponad 200 tekstów, notek, recenzji, relacji i felietonów** związanych z twórczością J.R.R. Tolkiena. To oznacza, że średnio co numer lub dwa pojawiała się coś o Profesorze lub o Śródziemiu. Tolkien nie był w piśmie epizodem – był jednym z jego stałych, tożsamościowych elementów.

Pokazałem, jak ewoluowała obecność Tolkiena w „Informatorze”:

- od pierwszych, skromnych newsów w latach 80. i 90. (często przygotowywanych przez Grzegorza Szczepaniaka),
- przez prawdziwy boom po trylogii Petera Jacksona (lata 1997–2005),
- aż po recenzje nowszych produkcji: biograficznego filmu *Tolkien* (2019) czy anime *Wojna Rohirrimów* (2024).

Mówiłem też o tym, że w „Informatorze” nie ograniczono się tylko do poważnych analiz. Pojawiały się tu humorystyczne komiksy (np. genialna parodia szarży Rohirrimów autorstwa Szczepaniaka i Matei) czy *Obrazki z Morii, czyli Bar wzięty Plata-Przechlewskiego*), felietony („*Co w Mordorze piszczy?*” – *czego słuchają orkowie?*), a nawet ciekawostki naukowe (*Ile kalorii potrzeba, żeby dotrzeć do Mordoru?*).

Wiele miejsca poświęciłem rankingom i ankietom klubowym – *Władca Pierścieni*, *Hobbit* i *Silmarillion* regularnie wygrywały w ankietach Sekcji Intelktualnej Dyskusji, często wyprzedzając Lema, Dicka czy Asimova. To pokazuje, jak mocno Tolkien jest zakorzeniony w tożsamości całego gdańskiego fandomu.

Przypomniałem też kontekst szerszy: związki GKF-u z klubami takimi jak Angmar, Mordor czy Hobbit, rolę „Dragon Helma” i serii *Anatomia Fantastyki* (w tym pierwszej polskiej monografii tolkienowskiej Beaty Iwickiej), a także to, jak motywy Śródziemia przenikały do nazw i haseł konwentów w latach 90.



fot. Tomasz Stepieński (Kruszon)

Na koniec podkreśliłem, że dzięki GKF-owi i „Informatorowi” Gdańsk na pewien czas stał się prawdziwą stolicą polskich badań i dyskusji nad twórczością Profesora. Tolkien był tu nie tylko ulubionym pisarzem – był fundamentem tożsamości klubu i dla wielu także źródłem nadziei w czasach PRL.

Po prelekcji miałem bardzo miłe rozmowy z uczestnikami – szczególnie cieszyło mnie, że kilka osób z młodszego pokolenia mówiło, że nie zdawało sobie sprawy, jak mocno i konsekwentnie GKF przez prawie cztery dekady towarzyszył Tolkienowi w Polsce. To najlepszy dowód, że warto o tym przypominać.

Cała konferencja wypadła znakomicie – dobrze zbalansowany program, świetny panel o skarbach i kurhanach, koncert Ażdai, warsztaty dla dzieci i tradycyjne wspólne czytanie. Organizatorzy jak zwykle stanęli na wysokości zadania.

Za rok „Poznaj Tolkiena” przynosi się do Gniezna. Będę tam na pewno – i (kto wie) może znowu uda się coś opowiedzieć o gdańskiej części tolkienowskiej historii.

A wszystkich, którzy jeszcze nie zaglądali do archiwum „Informatora GKF”, gorąco zachęcam: na stronie gkf.org.pl czeka na Was prawdziwa kopalnia tolkienowskich tekstów sprzed lat. Warto sięgnąć.

Na brodę Durina! ■

PS

A poniżej – link do folderu na Google Drive ze zdjęciami:

https://drive.google.com/drive/folders/1U311Cjh1sru_-4Uk_Rynh_RkpA95kZrS?usp=sharing

DAMIAN FILIPKOWSKI

BANAŁY

Piszę ten artykuł kilka dni po tym, jak gruchnęła wieść o zwołaniu Nadzwyczajnego Walnego Zebrania. Tak: będziemy wybierać nowy zarząd. Czuje, że jestem Wam winien pewne wyjaśnienia, choć – gdy myślę o tej całej sytuacji – do głowy przychodzą mi jedynie banalne porównania. Może to jednak dobrze. Postaram się nakreślić sprawę w prostych, żołnierskich słowach. Nie będzie to pełny obraz, ale mam nadzieję, że choć trochę rozjaśni sytuację.

BANAŁ 1 – JAK DO TEGO DOSZŁO? NIE WIEM

Decyzję o rozwiązaniu zarządu podjęliśmy jednomyślnie. Już od jakiegoś czasu współpraca nie przebiegała tak, jak byśmy to sobie wyobrażali. Chciałbym podkreślić, że nie było żadnych zwalczających się frakcji ani rozbieżnych wizji dotyczących przyszłości klubu. Wszystkim nam zależało na rozwoju – choć każdy rozumiał go trochę inaczej. Większość pomysłów spotykała się z mniejszym lub większym entuzjazmem, część udało się zrealizować.

Wydaje mi się, że najbardziej zawiodła komunikacja. Pojawiła się presja niespełnionych oczekiwań, a zbyt często nie zgadzaliśmy się co do tego, jak działać, by najlepiej osiągnąć wyznaczone cele. Osobiście jestem zaskoczony momentem, w którym doszło do przesilenia. Kiedy wszystkie sprawy formalne (KRS, nowe konto w banku i całą papierologię) mieliśmy już za sobą i wydawało się, że wreszcie będziemy mogli zająć się fajnymi rzeczami – podjęliśmy tę trudną (choć nadal uważam, że właściwą) decyzję.

BANAŁ 2 – PO PIERWSZE: NIE SZKODZIĆ

Tworzyliśmy ten zarząd jako grupa osób, która naprawdę dobrze się dogadywała. Spotykaliśmy się w klubie, jeździliśmy razem do Sudomia, na Nordcon. Wydawało się, że jest duża szansa na stworzenie zgranego zespołu. Nie udało się.

Świetnie ujął to Ceti, mówiąc, że dwoje przyjaciół nie zawsze stworzy udane małżeństwo. I choć moment podjęcia decyzji mnie zaskoczył, to uważam, że była ona świadoma i we właściwym czasie. Mam nadzieję, że udało nam się zachować koleżeńskie relacje, z którymi zaczynaliśmy – bo próba ciągnięcia tego na siłę mogłaby zaszkodzić nie tylko nam, ale i klubowi. Dla mnie to było bardzo ważne.

Ostatnie posiedzenie było emocjonalne, ale jednocześnie – przynajmniej dla mnie – w pewien sposób uwalniające. Mam nadzieję, że tak samo odebrali to pozostali. A jak jest naprawdę, czas pokaże.

BANAŁ 3 – LUDZIE UCZĄ SIĘ NA BŁĘDACH

Na szczęście się uczą. Niestety – zwykle tylko na swoich.

Czy wiedząc to, co wiem teraz, postąpiłbym inaczej? Czy dało się pewne rzeczy zrobić lepiej? Czy można było to przewidzieć? Te i wiele innych pytań chodziło mi ostatnio po głowie. Doszedłem jednak do wniosku, że ten miniony rok był lekcją, którą musieliśmy odrobić. Nie udało się – trudno. Musimy wyciągnąć wnioski i iść dalej.

Mam nadzieję, że kolejny zarząd na tym skorzysta i przynajmniej spróbuje nie powtarzać naszych błędów.

BANAŁ 4 – COŚ SIĘ KOŃCZY, COŚ SIĘ ZACZYNA

Nowy zarząd to nowe otwarcie. Większość członków obecnego składu zamierza dać sobie trochę czasu i odpocząć od pełnienia funkcji. Część, pytana o to, czy zamierza kandydować ponownie, odpowiada enigmatycznie: „to zależy”.

Ja wszystkim – razem i każdemu z osobna – chciałbym podziękować za ten rok, który w moim odczuciu wcale nie był taki zły. Udało nam się uporządkować kilka spraw, rozpocząć parę ciekawych projektów, które – mam nadzieję – będą kontynuowane. Oczywiście to już zależy od przyszłego zarządu. A o tym, kto się w nim znajdzie, zdecydujecie Wy.

Wiele osób pyta mnie, czy będę kandydował. Do walnego jeszcze miesiąc, wiele się może wydarzyć i nic nie jest pewne, ale coraz częściej spoglądam na półkę z książkami i zadaję sobie pytanie: „Co na moim miejscu zrobiłby Annatar?” ■

REDAKCYJNY APEL PRZED MAJOWYM NADZWYCZAJNYM WALNYM ZEBRANIEM GKF

SZANOWNE KOLEŻANKI, SZANOWNI KOLEDZY!

Jako Redakcja „Informatora GKF” pragnęlibyśmy gorąco zaapelować do Was o wzięcie czynnego udziału w zbliżającym się Walnym Zebraniu GKF.

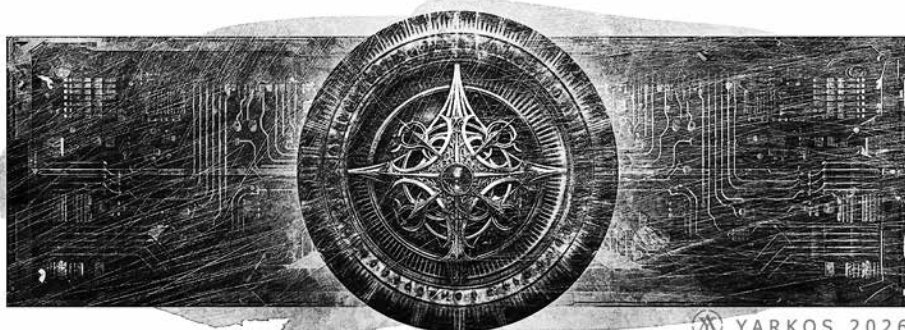
Niezależnie od tego, czy zostaniecie delegatami, czy nie – warto uczestniczyć w tego typu wydarzeniu.

Stara prawda głosi, że „nic o nas bez nas”. Udział na pewno przyda się wszystkim.

Starym członkom, rzadko bywającym w klubie, by sobie przypomnieli, po co są w naszym stowarzyszeniu. Młodszym wiekiem, by trochę przyjrzeni się najprostszej, najbardziej podstawowej formie demokracji.

Ale szczególnie tym nowym, z najkrótszym stażem – po to, by zrozumieli, czym jest GKF jako organizacja, z jakich elementów się składa i co można dla niej zrobić; a także by poznać ludzi, z którymi łączy Was wspólna pasja.

Redakcja



#NIE TYLKO BARBARZYŃCY – ADRIANNA FILIMINOWICZ

Czy mogłabyś powiedzieć kilka słów o sobie?

Jasne. Jestem autorką tekstów fantastycznych: fantasy, *science fiction*, a także z pogranicza fantastyki i literatury obyczajowej, czy – jak to niektórzy określają – literatury pięknej. To jest moje hobby, moja pasja. Zawodowo jestem związana z zupełnie innym światem – z badaniami rynku, ze statystyką, generalnie z różnymi korporacjami. Prywatnie kocham góry, taniec, sport. Od lat gram w gry RPG. To chyba tyle w skrócie o mnie.

Czy pamiętasz, jak zaczęła się Twoja przygoda z szeroko rozumianą fantastyką?

Ogólnie rzecz biorąc, zaczęła się w podstawówce. Właściwie w momencie, kiedy *Władca Pierścieni* wszedł do kin. Pojawiła się okazja, żebym mogła pójść na ten film, ale koniecznie chciałam najpierw przeczytać książkę. Sięgnęłam po Tolkiena i już przepadłam. Wcześniej miałam jakiś kontakt z fantastyką, ale to jeszcze nie chwyciło. Od *Władcy Pierścieni* ruszyło na serio. Najpierw Tolkien, potem – co wpadło w ręce.

Kto był / jest dla Ciebie inspiracją w drodze do Twojej fascynacji fantastyką / literaturą?

Jeśli chodzi o pisarzy i inspiracje literackie – trudno mi wskazać pojedyncze nazwiska: w dużej mierze inspiruje mnie mieszanka tego, co czytam. Wiadomo, zawsze wracają takie nazwiska jak Feliks W. Kres, Maja Lidia Kossakowska czy – patrząc bardziej wstecz – właśnie Tolkien, Ursula K. Le Guin. Natomiast ogólnie jestem osobą, która nie inspiruje się



Adrianna Filiminowicz

na zasadzie patrzenia na pojedynczą osobę jak na autorytet w sensie szerokim. Duży wpływ na to, co bardzo lubię w fantastyce, mają też paradoksalnie bardziej klasyczni pisarze – przede wszystkim Márquez, Cortázar i ogólnie literatura iberoamerykańska. To jest dla mnie bardzo, bardzo inspirujące.

Jakie są Twoje początki w działalności pisarskiej?

Trudno mi wskazać jeden konkretny moment – to był bardzo długi proces. Marzenie, że zostanę pisarką, zrodziło się już we wczesnej podstawówce, chyba w trzeciej lub czwartej klasie. Książki zaczęły robić na mnie ogromne wrażenie, bardzo się nimi emocjonowałam. Zawsze lubiłam wymyślać historie, opowiadać

je sobie, gadać do siebie. Zaczęłam skrobać jakieś opowiadanka – bardzo długo było to pisanie zupełnie niepoważne, dla siebie, dla znajomych. Dopiero na przełomie liceum i studiów zaczęłam traktować to trochę poważniej: świadomie doskonalić warsztat, szukać feedbacku, wysyłać teksty do czasopism. W 2012 roku udało mi się wreszcie zadebiutować w „Science Fiction, Fantasy i Horror”. Potem powoli pojawiały się kolejne opowiadania, wreszcie powieści.

Czy udzielasz się lokalnie, czy działasz w organizacjach / projektach krajowych (np. konkursy, antologie)?

Nie. Od strony organizacyjnej nigdy nie byłam bardziej zaangażowana ani w fandom, ani w szerszą społeczność fantastyczną. Mam swoją grupę znajomych, z którymi gram i tak dalej, ale nic na większą skalę.

Co uważasz za swoje największe osiągnięcie?

Mam nadzieję, że największe osiągnięcie jeszcze przede mną. Na chwilę obecną powiedziałabym, że moja druga powieść, *Odejsia*, to tekst, z którego jestem w jakimś stopniu najbardziej dumna. Oraz z tego, że udało się go wydać. Ale nie mam poczucia, że to moje *opus magnum* czy coś takiego. Zakładam, że czas na takie spojrzenia i podsumowania jeszcze przyjdzie.

Co Ci sprawia największą radość w tym, co robisz?

Ogólnie powiedziałabym, że cały proces. Mówiąc najprościej: lubię pisać. Uwielbiam etap wymyślania i planowania, gdy pomysły wpadają do głowy, kiedy jeszcze pracuje się głęboko w głowie z bohaterami i fabułą. Bardzo dużą przyjemność sprawia mi też sam etap klepania w klawiaturę, patrzenia, jak tekst rośnie,

zastanawiania się nad strukturą, technicznymi aspektami i nad tym, jak konkretnie ugryźć pomysły. To hobby, które sprawia mi przyjemność praktycznie na każdym etapie. Dopiero próba wydania robi się ciężka.

Czy przed wejściem w świat fantastyki obserwowałaś fandom?

Na pewno nie – zanim zaczęłam pisać czy grać. Natomiast później, zanim zaczęłam pisać intensywniej, przez wiele lat byłam aktywna na forum literackim Weryfikatorium. To nie jest stricte fandom fantastyczny, choć fantaści mają tam sporą reprezentację. Poddawałam tam teksty ocenie, oceniałam sama – byłam członkiem tej społeczności i naprawdę dużo mi to dało: dużo uwag, dużo wiedzy o rynku wydawniczym. Wiedziałam o forum „Nowej Fantastyki”, przez krótki moment się tam pojawiałam, ale jestem raczej osobą, która trzyma się wąskiego grona znajomych – skoro już byłam w jednej społeczności, to mi wystarczyło.

Ulubione wydarzenie fantastyczne / konwent / festiwal – i dlaczego akurat one?

W konwentach zaczęłam uczestniczyć dopiero niedawno, więc byłam zaledwie na kilku. Nie umiem jeszcze wybrać jednego ulubionego – z każdym kolejnym trochę się uczę, co mi najbardziej pasuje, jeśli chodzi o treści i atmosferę. Bardzo dobrze bawiłam się na ostatnim Bazyliżku: dużo ciekawych paneli i treści. Ale myślę, że jeszcze przede mną więcej doświadczeń – i dopiero wtedy będzie łatwiej wskazać faworyta.

Jakie kobiety są dla Ciebie inspiracją w życiu codziennym?

Jeśli chodzi o inspiracje w życiu codziennym, to raczej nie patrzę na kogoś jak na autorytet



w sensie szerokim. Dużo kobiet, które mam wokół siebie, inspiruje mnie bardziej do podejmowania konkretnych tematów, do interesowania się jakimiś zjawiskami, do angażowania się w różne rzeczy. To są takie bardzo małe, drobne inspiracje, ale ważne – głównie ze strony osób, które są po prostu blisko mnie, dzięki którym rozwijam pasje, które potem pojawiają się w moich tekstach. Trudno mi więc wskazać kilka żelaznych punktów.

Jak oceniasz rozwój polskiej fantastyki?

Mam może trochę wąską perspektywę, ale w moim odczuciu polska fantastyka ma obecnie bardzo ciekawą i szeroką ofertę – dotarła do bardzo różnych typów odbiorców. Trochę przez to, że otworzyła się na treści bardziej młodzieżowe, romantyczne, na mieszanie gatunków z kryminałem – coraz mocniej wchodzi do mainstreamu. Wydaje mi się, że idzie w fajnym, wielotorowym kierunku. Wiem, że dla niektórych to kontrowersyjne: bo jest nadprodukcja i cierpi jakość. Ale z drugiej strony

fantastyka otworzyła się na bardzo różnych odbiorców i to jest fajne.

Opowiedz o powieści *Taniec gór żywych* – co Cię zainspirowało do połączenia folkloru tatrzańskiego, mitologii słowiańskiej i elementów obyczajowych?

Pierwszym impulsem było ogłoszenie konkursu przez wydawnictwo Genius Creations na powieść w klimatach fantastyki słowiańskiej. Nie ukrywam – w mitologii słowiańskiej orientowałam się raczej powierzchownie, na poziomie popkulturowym, nie aspirowałam do wiernego oddania historycznego. Natomiast Tatry to moja wielka miłość. Kocham góry ogólnie, a Tatry – absolutnie. Dużo o nich czytałam, sporo po nich chodziłam. Pierwszą myślą było połączenie słowiańskich stworzeń z folklorem tatrzańskim i jakoś zszycie tego, podkolorowanie. Wątki obyczajowe to po prostu to, co lubię literacko. W zasadzie *Taniec gór żywych* powstał jako taki patchwork moich pasji: gór, tańca, fantastyki, magii i bardzo ludzkiej historii.

Jak Twoje zainteresowania – takie jak taniec (flamenco, rock'n'roll) czy wspinaczka – wpływają na Twoją twórczość?

Zdecydowanie mają wpływ. Po pierwsze – po prostu pojawiają się w tekstach. Gór jest w moich opowiadaniach i powieściach dużo, taniec też się pojawia. Są dla mnie często źródłem tematów i inspiracji. Po drugie – to hobby, które pozwalają mi trochę oczyścić głowę, oderwać się od pisania, kiedy staje się zbyt obciążające lub męczące. Ruch, góry, taniec dają przestrzeń i czas na łapanie nowych pomysłów i inspiracji.

Prowadzisz sesje RPG – jak to hobby łączy się z Twoim pisarstwem? Czy RPG inspiruje Twoje historie?

Bardzo mocno. Prowadzenie sesji RPG to dla mnie taki trening wyobraźni. Bardzo często muszę improwizować, łątać fabułę na bieżąco – nie jestem mistrzem gry, który dużo przygotowuje, więc sporo rzeczy dzieje się spontanicznie. To hobby pozwala mi ćwiczyć prowadzenie różnych narracji, łączenie wątków, budowanie różnorodnych postaci. Od razu sprawdzam na żywo, co chwytta graczy, co jest nudne, co się rozwleka. Pozwala utrzymać narracyjną formę nawet wtedy, kiedy akurat nie piszę. Często pomysły fabularne, które nie zmieściły się do powieści lub opowiadania albo nie do końca tam zagrały, trafiają na sesje RPG. Albo na odwrót: coś wpada podczas gry, a potem okazuje się świetną bazą dla tekstu. To dwa hobby, które bardzo się przenikają.

Uczestniczyłaś w antologiach, jak *Wiedźmy* czy cykl *Zapomniane sny*. Jak wygląda praca nad projektami zbiorowymi i co Cię motywuje do udziału w konkursach?

Zaczynając od motywacji – przede wszystkim prosta rzecz: bardzo lubię pisać opowiadania, a nie jest wcale łatwo znaleźć dla nich przestrzeń do publikacji. Zbiory opowiadań nie są tak chętnie wydawane jak powieści, więc jak tylko widzę okazję – konkurs, nabór – w której jest szansa, że tekst zostanie opublikowany, to zwykle próbuję coś wymyślić, o ile temat mi pasuje. Motywacja jest więc czysto pragmatyczna. Jeśli zaś chodzi o sam proces powstawania tekstów do antologii – z perspektywy autorki nie różni się on specjalnie od procesu przy indywidualnej publikacji. To po prostu umowa, potem redakcja, korekta i czekanie, aż tekst się ukaże. Nigdy nie uczestniczyłam w tym od strony organizatora, gdzie to na pewno jest bardziej złożone.

Jak oceniasz obecną kondycję polskiej fantastyki? Czy widzisz miejsce dla

#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, LARP-owicz, RPG-owicz, komiksarz, improwizatorka. Zdobywczyni nagród za kreacje postaci LARP-owych. 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.

mieszanki gatunków, jak np. realizm magiczny z obyczajem, w mainstreamie?

Myszę, że to jest bardzo fajny kierunek – właśnie pozwalający fantastyce zagarnąć nową publiczność. Sama jestem miłośniczką realizmu magicznego i połączenia fantastyki z obyczajem. Mam też wrażenie, że zwłaszcza w obszarze



romantasy to się po prostu sprawdziło i wciągnęło wiele osób, które wcześniej nie sięgały po fantastykę. Sama tego segmentu nie śledzę bardzo dokładnie, więc nie rzucę konkretnymi przykładami, ale odczucie jest takie, że łączenie gatunków działa. Ma swoich miłośników i pozwala fantastyce docierać do nowych grup odbiorców. Ogólnie, jak już mówiłam, polska fantastyka idzie w fajnym, wielotorowym kierunku.

Jakie rady dałabyś początkującym pisarkom, które chcą debiutować w magazynach, jak „Nowa Fantastyka”, albo w antologiach?

Pierwsza i podstawowa rada: usiądź i zastanów się, czy naprawdę lubisz to robić. Czy samo pisanie jest dla ciebie zabawą, satysfakcjonuje cię, wynagradza czas, który nad nim spędzasz? Bo jeśli gratyfikacja przychodzi tylko z publikacji, pozytywnych ocen, wygranych czy dostrzeżenia – rynek literacki potrafi

bardzo mocno przywalić. Na początku zwykle jest bardzo dużo odmów, ciszy, braku odzewu. Później często też. Jeśli nie czuje się tego tak naprawdę, to łatwo się wypalić.

Jakie plany na przyszłość – czy pracujesz nad nowymi powieściami, np. kontynuacjami tematów górskich lub słowiańskich?

Tak, w tej chwili pracuję zasadniczo nad dwiema powieściami. Nie mogę jeszcze zdradzać szczegółów, ale prace nad jedną z nich są już całkiem zaawansowane, więc zachęcam wszystkich do śledzenia moich profili. Druga natomiast nie wyszła jeszcze z szuflady autorskiej. Obie fantasy, ale odchodzące od motywów słowiańskich – bardziej klasyczna fantastyka, powiedziałabym. Oprócz tego cały czas wpadają jakieś opowiadania. Jedno niedługo się ukáže, kolejne są w planach. Tylko czasu trochę brakuje ■





ADAM „CETI” CETNEROWSKI POZNAJMY SIĘ PRZY PLANSZY

Forteca (cztery lata w GKF-ie): Gdybym potrafił pisać długie teksty, to napisałbym książkę fantasy z systemem magii opartym na zasadach termodynamiki.

Forteca podał tych pięć gier w odpowiedzi na następujące pytania. Dopasuj grę do pytania. Odpowiedzi sprawdzisz na stronie 37.

1. Twoja ulubiona gra?
2. Gra, w którą zawsze chętnie zagraasz?
3. Gra, w którą każdy powinien zagrać choć raz?
4. Dobra gra, w którą nie lubisz grać?
5. Gra, w którą chcesz zagrać po raz pierwszy?



- A. Galactic Cruise
- B. Na skrzydłach
- C. Pandemic Legacy: Sezon 0
- D. Voidfall
- E. Zamki Burgundii

MAGDALENA ŚWIERCZEK-GRYBOŚ (NAZ) ZAGŁADA MIASTA UPREDZEŃ. *THE SINKING CITY*

Horror czy groza osobom mającym z konwencją nikłą styczność kojarzy się prymitywnie: krew, flaki, wyskakujące z szafy potwory. Ten rodzaj fantastyki jednak dość często sięga do mądrych, filozoficznych pytań o człowieczeństwo, które w estetyce zagrożenia wybrzmiewają w specyficzny, obnażony, dogłębny sposób. Żeby daleko nie szukać – film ten został według mnie nazbyt lekceważąco potraktowany w Filmowisku – świetnie 28 lat później. Część 2: Świątynia kości to przede wszystkim bolesnie celne pytanie o to, co po nas zostanie. Opowieści grozy to nie tylko flesh, ale „mięso” samego człowieczeństwa. *The Sinking City*, czerpiące z twórczości H.P. Lovecrafta, a więc wpisujące się w dziwny (weirdowy) nurt, wpędza w słuszny dyskomfort obcowania z owym gnijącym wnętrzem, i chociaż refleksji do końca nie dowozi, sama przejażdżka jest zdecydowanie warta grzechu. Będą spoilery, ale głównie do części nadnaturalnej.

RAJ DLA NIEPOPRAWNOŚCI

Wielu współczesnych odbiorców, wychowanych jeszcze w innych czasach, narzeka na dzisiejsze „poprawne” produkcje. Tęsknota za tym, by świat się nie zmieniał – na lepsze czy gorsze, to już subiektywna ocena, *panta rhei* po prostu nie da się zatrzymać – jest z jednej strony pocieszna, z drugiej zrozumiała. Prawda zazwyczaj nie prezentuje się ładnie i nie powinno się jej upiększać czy ignorować, jednak warto też pamiętać, że do dawnych prawd dochodzą prawdy kolejnych pokoleń, i w dużej mierze są to sprawy umowne (choćby badania archeologiczne czy astronomiczne nieustannie udowadniają nam, że setki lat myliliśmy się w naszych *prawdach* o świecie).

Nie będę jednak tego roztrząsać, zmierzam do faktu, że wszyscy narzekający (i miłośnicy mrocznych śledztw) mogą z powodzeniem instalować *The Sinking City*. Gra będąca survivalowym horrorem na starcie wita nas ostrzeżeniem, że przedstawia uprzedzenia, by wiernie oddać realia początku XX wieku. W fabule konieczne jest choćby rozliczanie (nierazko poprzez egzekucje) z przestępstw

wszystkich jak leci – dość często mniejszości. Występuje tu mnóstwo nawiązań do mrocznych kart historii (np. tortury i mordy uskuteczniane przez KKK) i wiele innych brzydot. Opowieść ta nie reinterpreteruje niczego, zwłaszcza rasizmu, a jedynie ukazuje na gruncie fikcyjnej lokacji. Oakmont jest wrogię wobec odmieńców i obcych w stopniu totalnym: wobec detektywa, którym zawiadujemy, wobec Innsmouthczyków, czyli imigrantów o „rybich twarzach”, wobec bogacza, który ewidentnie ma w żyłach krew yeti, i wszelkich a to przyjezdnych, a to obywateli odbiegających od sztywnej normy.

Wszystko to dzieje się w mieście, które umiera – zalane w powodzi, opanowane przez bestie, pogrążające się w bezprawiu, nękane przez koszmary, wizje i szaleństwo. Błądzimy po nim we mgle i w deszczu, budynki są przegniłe, ludzie mijani na ulicy dosłownie wałą głowami w ich mury, niemal każdy, z kim da się jeszcze pogadać, bluzga na resztę, pomiędzy dzielnicami musimy poruszać się łódką, mijając rozkładające się trupy waleni i niszczące szczątki statków... A do tego mamy



stanowczo za mało amunicji jak na to, co nieustannie na nas czyha. Amunicja to luksus, i niech nie zwiedzie was, że przez moment macie jej full; najczęściej przyjdzie wam salwować się ucieczką przed okropnościami, jakie czyhają w domach i uliczkach. Do tego nasz bohater też cierpi przez wizje i koszmary, traci przytomność w krytycznych momentach i jest absolutnie moralnie szary; gra skonstruowana została tak, by jego decyzje nie były czarno-białe; najczęściej są czarno-czarne, a nawet jeśli wykazemy szlachetność, miasto zaraz zakpi z tego, że w ogóle próbujemy.

Podobnie jak od remake'u dwójki *Silent Hill*, *Alana Wake'a* czy *RE VII: Biohazard*, o ile tylko damy sobie wejść w immersję – od tej gry można się pochorować. Dla miłośników tego typu horrorów z pewnością będzie więc rozkoszna (opisywałam już wielokrotnie, że sympatia do symulacji, choćby pełnych okropności czy końca świata, jest zrozumiała i całkiem naturalna). Atmosfera zbiorowej paranoi jest świetnie oddana, i sugestywność psują tu jedynie wpadki graficzne, ale spokojnie – możecie

zagrać w remaster, którego sama nie mam, ale na zająwkach wygląda prześlicznie.

Oczywiście, cała ta zagłada i rozkład moralny to celowe ukazywanie na wielu płaszczyznach lęku przed innym, bardzo charakterystycznego w twórczości Lovecrafta (bo i stąd przecież biorą się uprzedzenia). Ostateczny Inny jest oczywiście pradawny i nieludzki, ale gra jasno ukazuje, że innym jest też każdy mijany na ulicy człowiek, pogrążony we własnym szaleństwie. Mieszkańcy Oakmont są absolutnie zdehumanizowani, co podbija nie jest wyglądem dużej części z nich; nawet gdy ktoś zdaje się dosyć ludzki, okazuje się całkiem szalony, ma zaszyte usta („tradycyjna” kara w tym mieście) czy siedzi w obrzydliwej lokacji, w której nikt normalny nie wytrzymałby pięciu minut. Nikt nikomu nie ufa, co oczywiście jest idealnym gruntem dla rozrastającej się wrogości, dla morderstw i krwawych rytuałów. Grając w *The Sinking City*, trafiamy w świat, który chce nam pokazać absolutny upadek i miałość ludzkich konstruktów ideowych wobec pradawnych sił czy skłonności



Źródło grafiki: <https://naekranie.pl/aktualnosci/the-sinking-city-remastered-data-premiery-zmiany-nowosci-1743490794>

do uprzedzeń i agresji. Gra nie dowodzi tego wszystkiego do końca: nakreślone wątki się rozmywają, tracą znaczenie, a finał może rozczarować, ale 2/3 gry to interesujący eksperyment społeczny, a właściwie antyspołeczny. Nie możemy niczego naprawić ani pokonać zła – możemy tylko próbować przetrwać (unifikując się z miastem bądź stawiając mu opór) i znaleźć odpowiedzi na swoje pytania.

ZEŚLIJ DESZCZ [...] NIECH TA WODA PRZYKRYJE KAMIENICE, ULICE...*

Na bliższe przyjrzenie się zasługuje z pewnością estetyka gry – miasto jest dopracowaną lokacją (to raczej postaci, potwory czy przyrówniki filmowe pozostawiają pod względem graficznym sporo do życzenia). Ubranie bohatera zawsze lśni od wilgoci, tak jak zresztą wszystko wokół niego – o ile przez chmury

przebijają się słońce. Nocami czasem przemknie po detektywie światło księżyca, poza tym jednak niemal nieustannie kroczy przez deszcz, ulewny bądź siąpiący, nacierający we mgle, mroku czy rdzawym świetle wschodów i zachodów. Mamy do eksploracji zróżnicowane liczne dzielnice, które zapewniają wiele godzin, cóż, *przyjemności* obcowania z tym miejscem (mają też urocze nazwy, jak Muszelki, Advent, Trzciniowe Wzgórze...). Uroda miejscowych zdaje się doskonale te warunki oddająca: są jak gdyby nasiąknięci, przedwcześnie postarzali, z sinymi cieniami na zapadniętych twarzach albo opuchlizną czy wyraźnymi mutacjami bądź okaleczeniami. Miasto tonie na każdym poziomie: wdziera się w nie morze, zalewa je deszcz, zagarnia obłęd, moralność to raczej wspomnienie. Całe ulice i lokacje są opanowane przez potwory, przypominają strefy wojenne, gdzie stoją prymitywne barykady, a zza nich dobiegają nieludzkie odgłosy. Bestie stanowią nasze abominacje – zniekształcone,

* Cytat za J. Żulczyk, *Ślepnąc od świateł*.

wielorękie, pająkowate czy pękające wzdłuż, by „plunąć” czymś zabójczym w bohatera. W dodatku zbliżanie się do nich powoduje spadek zdrowia psychicznego, a amunicji, jak było już podkreślane, wiele nie ma, więc detektyw Charles raczej czmycha pod ścianami, nasłuchuje, zastawia pułapki i rozprawia się z wynaturzeniami w jakichś strategicznym miejscach, jak zrujnowane schody czy próg domu.

Potop jest oczywistym motywem biblijnym, zmieszany tu z wariacjami na temat domeny Cthulhu. Bóg to Śniący (coś mi to przypomina), a budzić z podwodnego grobowca mamy jego potomka. Jakby mało nam było powodzi i deszczu, w grze wielokrotnie schodzimy głęboko pod wodę w starodawnym, totalnie niepraktycznym skafandrze, gdzie czahają na nas jeszcze głębsza ciemność, kolejne potwory i najczęściej jacyś kultysty, pokitrani w jaskiniach i próbujący dostać się do bóstw, bądź niezbyt już zdrowi na umyśle archeolodzy. Mamy więc jasne i wywodzące się prosto z Lovecrafta wyjaśnienie obłędu miasta, bowiem to właśnie uśpione pradawne istoty klasycznie zsyłają na mieszkańców koszmary i wskazują Wybrańców. I jeszcze mają coś wspólnego z powstaniem Innsmouthczyków – hm, można się domyślić.

Charles biega po mieście albo pod nim i prowadzi klasyczne śledztwo – grzebie

w kronikach i policyjnych aktach, wypytuje świadków, tworzy rekonstrukcje zdarzeń i łączy tropy w Pałacu Umysłu; nawet jednak jego zdolności detektywistyczne prezentowane są tak, że „zanurzamy” się jeszcze bardziej w wilgoć i obłęd. Jest to gra zdecydowanie oblepiająca, którą włączamy naraz z fascynacją i odrazą. Warto spędzić w niej choć kilkanaście godzin (ja spędziłam już 80). Po co? Wszystko zależy od wrażliwości i potrzeb odbiorcy. *Świątynię kości* można obejrzeć choćby dla samej sceny, gdy Ralph Fiennes płąsa jako szatan do Iron Maiden – coś pięknego i z pewnością osiągnie status kultowego – tak jak *The Sinking City* można ograć dla lovecraftowskiego klimatu. Dla chętnych i dociekliwych kryje się tam jednak znacznie więcej. Eksperyment gry pozwala choćby sprawdzić, jak postąpimy w upadłym mieście bezprawia, zwłaszcza gdy wolno nam czynić zło i nie zniweluje to wysokiego statusu bohatera. W takim miejscu jak Oakmont można się sporo o sobie dowiedzieć. Mnie na przykład za drugim przejściem znów nie udało się postępować nikczemnie; moralne dylematy nie raz „psują” mi sprawdzenie każdego scenariusza i pochwycenie trofeum. I przyjmuję to z ulgą ■

PS Będzie druga część! Dawać mi ją tu szybcitko!





JANUSZ PISZCZEK

ZAPowiedzi Maja

Listonosz (The Postman) – David Brin

Data wydania: 5 maja 2026 (wznowienie)

Wydawca: Zysk i S-ka

Dławiący horror – Robert E. Howard

Data wydania: 5 maja 2026

Wydawca: Zysk i S-ka

Fortuna (The Fortune) – Michael McDowell

Data wydania: 6 maja 2026

Wydawca: Albatros

Deszcz (Rain) – Michael McDowell

Data wydania: 6 maja 2026

Wydawca: Albatros

Żony ze Stepford (The Stepford Wives) – Ira Levin

Data wydania: 6 maja 2026 (wznowienie)

Wydawca: Albatros

Agencja Perdido. Droga przez mrok (Les derniers retrouvés) – Victor Dixon

Data wydania: 6 maja 2026

Wydawca: Kropka

Zagłada Domu Usherów – Edgar Allan Poe

Data wydania: 6 maja 2026

Wydawca: Uroboros

Utkana z magii (The Weaver Bride) – Lydia Gregovic

Data wydania: 6 maja 2026

Wydawca: Bliss

Animarium. Wybrańcy ukrytego świata – Malina Prześluga

Data wydania: 6 maja 2026

Wydawca: Dwie Siostry

Iskra niezgody – Mateusz Ficek

Data wydania: 7 maja 2026

Wydawca: Drageus

Niebo ze stali – Robert M. Wegner

Data wydania: 8 maja 2026 (wznowienie)

Wydawca: Powergraph

2066 Utopia – Grażyna M. Borkowska

Data wydania: 8 maja 2026

Wydawca: Brda

Utajony Front Objazdowy – Lucyna Grad

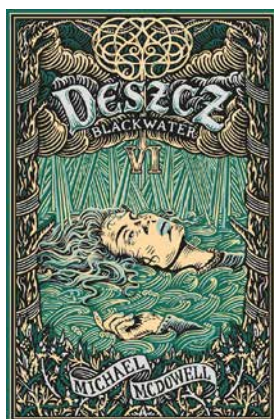
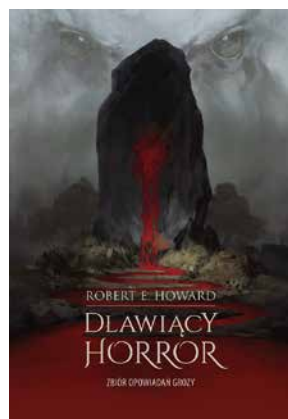
Data wydania: 8 maja 2026

Wydawca: Brda

Sztorm stulecia (Storm of the Century) – Stephen King

Data wydania: 12 maja 2026 (wznowienie)

Wydawca: Prószyński i S-ka



Znamię wodnika – Agata Suchocka

Data wydania: 12 maja 2026

Wydawca: Replika

Syn Welesa – Elwira Dresler-Janik

Data wydania: 12 maja 2026

Wydawca: Replika

Al-pokalipsa – Eugeniusz Dębski

Data wydania: 12 maja 2026

Wydawca: Stalker Books

Broń masowego przerażenia –**Eugeniusz Dębski**

Data wydania: 12 maja 2026 (wznowienie)

Wydawca: Stalker Books

Hamdirholm – Wojciech Świdziniewski

Data wydania: 12 maja 2026

Wydawca: Stalker Books

Necrovet. Hodowla istot**chimerycznych – Joanna W. Gajzler**

Data wydania: 13 maja 2026

Wydawca: Sine Qua Non

Małe licho i anioł z kamienia – Marta**Kisiel**

Data wydania: 13 maja 2026 (wznowienie)

Wydawca: Mięta

Kwiaty grobowe (Grave Flowers) –**Autumn Krause**

Data wydania: 13 maja 2026

Wydawca: Aura

Buick 8 (From a Buick Eight) –**Stephen King**

Data wydania: 14 maja 2026 (wznowienie)

Wydawca: Prószyński i S-ka

Plemię – Magdalena Świerczek-Gryboś

Data wydania: 18 maja 2026

Wydawca: KMH Media Group

Milenium (Millennium) – John Varley

Data wydania: 19 maja 2026 (wznowienie)

Wydawca: Rebis

Baciary z piekła rodem – Ziemowit**Szczerek**

Data wydania: 20 maja 2026

Wydawca: Znak

Światłodawca (Light Bringer) – Pierce**Brown**

Data wydania: 20 maja 2026

Wydawca: Mag

Lightlark. Grim i Oro – Alex Aster

Data wydania: 20 maja 2026

Wydawca: Jaguar

Gone. Kłamstwa (Lies) – Michael Grant

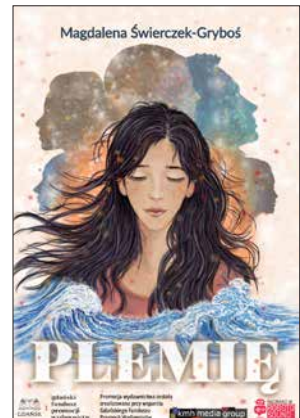
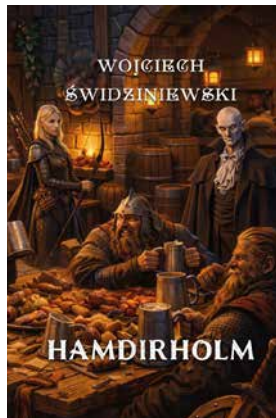
Data wydania: 20 maja 2026 (wznowienie)

Wydawca: We need YA

Honor to my (For Honor We Stand) –**H. Paul Honsinger**

Data wydania: 22 maja 2026 (wznowienie)

Wydawca: Starship



Nowe nadzieje (antologia konkursowa „NF”)

Data wydania: 26 maja 2026

Wydawca: Prószyński i S-ka

Podniebny świat (The Floating World) – Axie Oh

Data wydania: 26 maja 2026

Wydawca: Nowe Strony

SW: Komandosi Republiki. Bezpośredni kontakt (Hard Contact) – Karen Traviss

Data wydania: 27 maja 2026 (wznowienie)

Wydawca: Olesiejuk

Wygnaniec – Katarzyna Berenika Miszczuk

Data wydania: 27 maja 2026

Wydawca: Mięta

Talizman (The Talisman) – Stephen King, Peter Straub

Data wydania: 28 maja 2026 (wznowienie)

Wydawca: Prószyński i S-ka

Wieża koronna (The Crown Tower) – Michael J. Sullivan

Data wydania: 29 maja 2026 (wznowienie)

Wydawca: Mag

Atlas chmur (Cloud Atlas) – David Mitchell

Data wydania: 29 maja 2026 (wznowienie)

Wydawca: Mag

Nolyn (Nolyn) – Michael J. Sullivan

Data wydania: 29 maja 2026

Wydawca: Mag

Szept wiatru – Paulina Hendel

Data wydania: maj 2026

Wydawca: Fabryka Słów

Historia Alternatywna – Andrzej Pilipiuk, Andrzej Dolniak

Data wydania: maj 2026

Wydawca: Fabryka Słów

Dominium Solarne. Tom I – Tomasz Kołodziejczak

Data wydania: maj 2026 (wznowienie)

Wydawca: Fabryka Słów

Co kryje się za Woalem (What Lies Beyond the Veil) – Harper L. Woods

Data wydania: maj 2026

Wydawca: Fabryka Słów

Conan. Krew węża (Blood of the Serpent) – S.M. Stirling

Data wydania: maj 2026

Wydawca: Vesper

Ucieczka Cienia (Shadows in Flight) – Orson Scott Card

Data wydania: maj 2026 (wznowienie)

Wydawca: Vesper

Obsidio (Obsidio) – Amie Kaufman, Jay Kristoff

Data wydania: maj 2026 (wznowienie)

Wydawca: Vesper

Okruczy Ziemi (Shards of Earth) – Adrian Tchaikovsky

Data wydania: maj 2026

Wydawca: Vesper

Czerwony pałac (The Red Palace) – June Hur

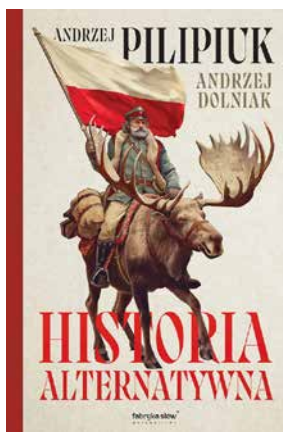
Data wydania: maj 2026

Wydawca: Vesper

Kagen Przeklęty (Kagen the Damned) – Jonathan Maberry

Data wydania: maj 2026

Wydawca: Vesper



ARTUR ŁUKASIEWICZ

- Jest już od lutego w HBO Max – ale dopiero teraz dostrzeżone

Lord of the Flies / serial limitowany

Czteroodcinkowa adaptacja powieści Williama Goldinga z 1954 roku; opowiada o grupie angielskich uczniów, którzy popadają w dzikość po tym, jak utknęli na bezludnej wyspie.

- 1 maja

The Devil Wears Prada 2 / film / kino

Minęło dwadzieścia lat. Dawna asystentka wrednej Mirandy, Andy, jest teraz redaktorką w wydawnictwie i walczy o wpływy w magazynie ze swoją dawną pracodawczynią; zwłaszcza że prasa papierowa chyli się ku upadkowi.

- 7 maja

Remarkably Bright Creatures / film / Netflix

Adaptacja bestsellerowej powieści Shelby Van Pelt o wdowie, która nawiązuje więź z gigantyczną ośmiornicą pacyficzną (i kilkoma ludźmi) podczas pracy w akwarium.

- 8 maja

Mortal Kombat 2 / kino / film

Zupełnie nie pamiętam, o czym była część pierwsza, gdyż premierę miała lata temu; tak więc zupełnie nie wiem, o czym będzie – ale to pewnie zdrowe łubu-du z elementami fantastycznymi. Dla znawców.

Gekijō-ban Tensei Shitara Slime Datta Ken: Sōkai no Namida-hen / film / kino

Fantasy anime. Zakończyła się ceremonia otwarcia Federacji Państw Potworów Tempest. Rimuru i jego towarzysze dostają zaproszenie na prywatną wyspę od Elmesii, niebiańskiej cesarzowej wielkiego państwa elfów – Magicznej Dynastii Salion. Wypoczynek bohaterów nie potrwa jednak długo. Wkrótce pojawia się tajemnicza Yura. Bezkrzesne Morze Lazurowe będzie stanowić tło nowych niepokojących wydarzeń...

The Sheep Detectives / film / kino

Film oparty na książce wydanej w Polsce pod tytułem *Sprawiedliwość owiec*, autorstwa poczytnej niemieckiej pisarki Leonie Swann, której adaptację radiową (wykonywaną przez Rafała Mohra, Krzysztofa Wakulińskiego i Marię Seweryn) pożarłem swego czasu na surowo i za jednym posiedzeniem. Oto w małej irlandzkiej wiosce George – pasterz owiec, lubiący swoim pasącym się zwierzacom czytać powieści kryminalne – niespodziewania ginie w tajemniczy sposób. Świat uznaje to za nieszczęśliwy wypadek, ale owce wiedzą swoje: ktoś go zamordował, więc koniecznie trzeba owego mordercę znaleźć! Przednia zabawa. W dodatku w doborowej obsadzie. Ciekawe, czy skuszą się na sfilmowanie kontynuacji.

- 12 maja

The Punisher: One Last Kill / film / Netflix

Cóż... Film ze świata Marvela, w którym bohaterem jest antybohater – mroczny mściciel brutalnie walczący z przeciwnikami, co stawia go w kontrze do innych superbohaterów tego uniwersum. Pojedynczy film, w którym pojawia się stara obsada dwusezonowego serialu. O co chodzi? Do końca nie wiadomo – ale będzie krwawo.

- 13 maja

Good Omens / trailer / Prime Video

Miał być trzeci sezon serialu fantasy z Davidem Tennantem i Michaeliem Sheenem w rolach głównych, ale udało się zrobić tylko jeden 90-minutowy odcinek, opóźniony oraz mocno skrócony z powodu problemów Neila Gaimana.

Top Gun / film / kino

Z okazji 40. rocznicy premiery – klasyk lat 80. ponownie na ekranie. Dla tych, którzy lubią – do przypomnienia. Dla tych, co nie widzieli – pozycja obowiązkowa.

- 15 maja

The Wonderfools / sezon 1 / Netflix

Akcja filmu rozgrywa się w 1999 roku – w okresie, gdy powszechne były wierzenia w katastrofę. Przedstawia on grupę dziwaków z sąsiedztwa, którzy niespodziewanie zyskują supermoce i walczą ze złoczyńcami zagrażającymi pokojowi miasta Haeseong.

Obsession / film / kino

Horror. Film opowiada historię Beara (w tej roli Michael Johnston), pracownika sklepu muzycznego, który kupuje zabawkę z nadprzyrodzonymi mocami i pragnie, aby jego przyjaciółka z dzieciństwa Nikki (Inde Navarrette) się w nim zakochała.

- 20 maja

Jack Ryan: Ghost War / film / Prime Video

John Krasinski powraca jako Jack Ryan – bohater Toma Clancy'ego – w filmie fabularnym będącym kontynuacją niedawno zakończonej serii Prime Video.

- 21 maja

The Boroughs / sezon 1 / Netflix

Akcja rozgrywa się w pozornie spokojnej społeczności emerytów i opowiada o grupie outsiderów, którzy łączą siły, by walczyć z tajemniczą, złowrogą siłą. Jeśli brzmi to trochę jak *Stranger Things* dla siwowłosych – cóż, masz rację: serial jest produkowany przez tych samych twórców – braci Duffer.

- 22 maja

The Mandalorian and Grogu / film / kino

Złowrogie Imperium upadło, a imperialni watażkowie wciąż są rozproszeni po całej galaktyce. Nowo powstała Nowa Republika – która stara się chronić wszystko, o co walczyła

Rebelia – zwraca się o pomoc do legendarnego mandaloriańskiego łowcy nagród, Dina Djarina, i jego młodego ucznia, Grogu. No cóż... Jestem w kropce, bo z samego serialu widziałem coś ze trzy odcinki i jakoś mnie nie wzięło. Więc sobie raczej odpuszczę, bo zupełnie nie wiem, o co chodzi.

Passenger / film / kino

Młoda para, która była świadkiem makabrycznego wypadku na autostradzie, staje się celem demonicznej siły czyhającej na ich życie. Dla mnie nie.

Da hong denglong gaogao gua / film / kino

Właściwie to kinowa premiera – ale ja pamiętam, że widziałem ten film na którymś z pokazów w kinie. *Zawieście czerwone latarnie* opowiada o rywalizacji czterech kobiet – konkubin bogatego Chińczyka – o jego względy. Niebiorąca jeńców opowieść o dominacji, wpływach i w końcu – o braku miłości.

- 27 maja

Spider-Noir / sezon I / Prime Video

Pierwsza regularna rola telewizyjna Nicolasa Cage'a (i pierwszy od lat 70. serial o Spider-Manie w wersji aktorskiej) polega na tym, że użycza on głosu Benowi Reilly'emu/Pająkowi – posiwiałemu, pechowemu prywatnemu detektywowi w Nowym Jorku lat 30. XX wieku, gdzie jest również jedynym superbohaterem w mieście. Wszystkie osiem odcinków pierwszego sezonu będzie dostępnych zarówno w wersji kolorowej, jak też czarno-białej.

- 29 maja

Star City / I sezon / Apple TV

Spin-off serialu *For All Mankind*, najnowszy serial *science fiction* Apple, przedstawia tę samą historię, ale z perspektywy Związku Radzieckiego. Pierwszy sezon stanowi prequel, który przedstawia desperackie próby ZSRR, by to ich człowiek wylądował na Księżycu przed Amerykanami; wszystko w alternatywnej wersji lat 60. XX wieku.



rys. Adam Mateja



ZAMILKŁ CELTYCKI ANIOŁ

13 kwietnia zmarła Máire Philomena Ní Bhraonáin (Máire Brennan, znana także jako Moya Brennan) – wokalistka i harfistka, która swoją rozpoznawalność zawdzięcza występom w rodzinnej grupie Clannad. Wykonywała głównie muzykę celtycką i kościelną, ale śpiewała również po angielsku, a także nagrywała (solowo i z zespołem) ścieżki dźwiękowe do filmów i seriali telewizyjnych, m.in. do *Ostatniego Mohikanina*, *Titanica* czy *Króla Artura* (z 2004 r.). W Polsce największą sławę przyniosła jej oraz Klanowi z Dobhar muzyka do serialu *Robin z Sherwood* (o ile pamiętam, w prltv leciał jako *Robin Hood*) – uznawanego, nie bez przesady, za najlepszą wersję (bo przecież nie adaptację) opowieści o wesołej gromadce łapserdaków z Sherwood, zatruwających życie szeryfowi w Nottingham. Nigdy nie miałem okazji wysłuchać Moi na żywo, czego ogromnie żałuję. A jeśli nie znacie serialu – polecam zwłaszcza dwuczęściowy odcinek *Miecze Waylanda*: to kwintesencja telewizyjnej fantasy (w roli demonicznej ksieni wystąpiła w nim aktorka polskiego pochodzenia Rula Lenska, właśc. Róża Łubieńska, herbu Pomian).



fort. Wikipedia.org

grzeszcz

ZMARŁ IAN WATSON

13 kwietnia zmarł Ian Watson – brytyjski autor *science fiction*. Na polskim rynku znany od 1987 roku, kiedy to opublikowano dwa jego utwory: opowiadanie *Powolne ptaki* (w majowej „Fantastyce”) oraz powieść *Łowca śmierci*. Dał się poznać nie tylko jako prozaik, ale również współautor scenariusza do filmu Stevena Spielberga *AI. Sztuczna inteligencja*.

grzeszcz

NOMINACJE DO ŻUŁAWI I ZAJDLA

Ogłoszono listy utworów nominowanych do najważniejszych polskich nagród literackich w dziedzinie fantastyki. O Nagrodę Literacką im. Jerzego Żuławskiego rywalizować będą: *Agla. Abraxas Radka Raka*, *Dusza pokryta bliznami* Roberta M. Wegnera, *Bóg Zero* Jeden Michała Kłodawskiego, *Aż zobaczycie ogień* Pawła Majki, *Stara kobieta i smok* Marcina Przybyłka oraz *Krzywda* Pawła Rzewuskiego. Nagroda Fandomu Polskiego im. Janusza A. Zajdla padnie zaś łupem któregoś z następujących tytułów: w kategorii „Powieść” – *Poświst* Justyny Hankus, *Aż zobaczycie ogień* Pawła Majki, *Agla. Abraxas Radka Raka*, *Kaori* Marty Sobieckiej, *Dusza pokryta bliznami* Roberta M. Wegnera; a w kategorii „Opowiadanie” – *Demon pod murami Jerozolimy* Pawła Domownika, *Kiedy będziesz gotowy, idź* Wojciecha Guni, *Niewiedźma* Aleksandry Janusz, *Gambit profesora Fargusa* Łukasza Kucharczyka.

grzeszcz

WYTAŃCZYLI METROPOLIS

Najnowsza premiera gdańskiej Opery Bałtyckiej to baletowe przedstawienie *Metropolis. Refleksje z naszych czasów*. Jego twórczyni, Milena Crameri, zainspirowała się powieścią Thei von Harbou *Metropolis*, która z kolei stała się kanwą scenariusza ekspresjonistycznego filmu Fritza Langa.

grzeszcz

NABÓR DO KOLEJNEJ ANTOLOGII WYDAWNICTWA WOJTKA SEDEŃKI

Ukazało się oficjalne zaproszenie do nadsyłania opowiadań fantasy, z których najlepsze złożą się na tom *Niebezpieczne baśnie*. Redaktorami antologii są Łukasz Kucharczyk, Paweł Majka i Jacek Sobota. Ma ona pokazać fantasy jako literaturę groźną, niepokorną, inną. Objętość tekstu nie powinna przekraczać 40 tys. znaków (ze spacjami). Teksty muszą być oryginalne, nigdzie wcześniej niepublikowane. Ostateczny termin ich złożenia to 31 grudnia 2026 roku. Antologia ukaze się w czerwcu 2027 roku. Opowiadania należy wysłać na adres: niebezpiecznebasnie@wp.pl.

sedenko.pl/grzeszcz

JUŻ TRZECI RAZ DZIEŃ Z SEDEŃKĄ NA PRZYMORZU

23 maja, w Domu Kultury PSM Przymorze przy ul. Śląskiej 66 B (gdzie zresztą swą obecną siedzibę ma GKF), odbędzie się III Dzień z fantastyką. W programie oczywiście możliwość nabycia książek wydawanych przez Wojtkę Sedeńkę, spotkanie z nim samym oraz kilka prelekcji na temat fantastyki. O szczegółach będziemy informować na bieżąco w klubowych mediach elektronicznych.

red.

SAGITTA WYDAŁA APLIKACJĘ

Zaprzyjaźniony z nami klub poprosił o upublicznienie poniższego linku – co chętnie czynimy:

https://play.google.com/store/apps/details?id=pl.kmfsagitta.sagitta_fandom_new

red.



SIOSTRA POLECIAŁA ŚLADAMI BRATA

1 kwietnia 2026 r. wystartowała misja Artemis II. Astronauci okrążyli Księżyc, po czym powrócili na Ziemię 11 kwietnia. Misja ta była wyjątkowa po wieloma względami: był to pierwszy załogowy lot w stronę naszego naturalnego satelity od czasu programu Apollo (1972 r.), był to rekord odległości załogowego lotu od Ziemi (406 778 km), pierwszy raz w skład księżycowej wyprawy weszli też kobieta, Afroamerykanin i nie-Amerykanin.

jpp

Żałoga misji Artemis II. Od lewej: Jeremy Hansen, Christina Koch, Victor Glover i Reid Wiseman. Fot.: NASA/Jim Ross



ANDRZEJ PRÓSZYŃSKI
Kurtyna Mroku

Obudziłem się z poczuciem, że coś jest bardzo nie tak. Nie dość, że światło było zapalone, to na dodatek połowę pokoju przesłaniało coś w rodzaju czarnej kurtyny. Wstałem z łóżka i podszedłem z duszą na ramieniu do intrygującej ściany mroku. Z bliska nie wyglądała już na kurtynę, lecz na pionowe lustro czarnej wody. Dotknąłem go ostrożnie i zobaczyłem rozchodzące się kręgi. Cóż to może być, do licha?

Powoli i delikatnie zanurzyłem w ciemnej ścianie najpierw dłoń, a potem twarz. Stwierdziłem ze zdziwieniem, że mogę oddychać, przeszedłem więc na ciemną stronę – która, o dziwo, wcale nie była ciemna. To znaczy owszem, była, ale wszystko doskonale widziałem, zarówno po jednej, jak i po drugiej stronie kurtyny. Tyle że tam, dokąd dotarłem, wszystko było w odcieniach szarości.

Skrzypnęły drzwi do pokoju i ujrzałem trzech półludzkich osobników. Jeden z nich spojrział na puste łóżko, ryknął i jął dźgać pościel całkiem pokaźnymi rogami. Zadrzałem. Było tylko kwestią czasu, aż mnie odnajdzie...

Ustyszałem chrząknięcie i kątem oka zauważyłem ciemną postać stojącą po mojej stronie przesłony.

– Nie przejmuj się – powiedziała – oni tu nie wejdą. – Gdy położyłem palec na ustach, dodała, że nie tylko nas nie widzą ani nie słyszą, ale nawet nie rejestrują ściany mroku. – Jesteś tu całkiem bezpieczny – zakończyła.

Spojrzałem z obawą i pewnym niedowierzaniem na nieproszonych gości. Osobnik z rogami był wysoki i śnieżnobiały, a jego towarzysze niski i szarzy.

– Pewnie się zastanawiasz, kim oni są – powiedział mój rozmówca. – Ten duży z rogami to Reptilianin, należący do gatunku stworzonego przez Lucyfera na jego obraz i podobieństwo, a jego dwaj pomocnicy to zniewoleni przez niego Szarzy. Oba gatunki są tu od tysiącleci i szczycą się tym, że wywodzą się od Antagonisty naszego Kreatora. Co, ich zdaniem, usprawiedliwia fakt, że żywią się ludźmi. Nie wszędzie występują, ale tam, gdzie są ich podziemne bazy, cieszą się jak najgorszą reputacją, a mieszkańcy reagują na nich paniką.

Usiedliśmy przy stoliku, a mój rozmówca rozpoczął całkiem długi wywód, podczas którego nawet nie zauważyłem, kiedy intruzi z jasnej strony sypialni ulotnili się bez śladu. Bo temat rozmowy był wyjątkowo intrygujący...

Cóż, jasność zawsze kojarzyła mi się z dobrem, a ciemność ze złem. Czy mogłoby być odwrotnie? Otóż tak – Wszechświat jest z natury ciemny, jasność zaś jest zarezerwowana dla słońc, będących płonącymi piekłami. Nawet czarne dziury, wbrew swojej nazwie, wcale nie są czarne, a na dodatek są wiecznymi więzieniami. Co więc jest lepsze: jasność czy ciemność? Dla mnie odpowiedź była teraz zupełnie oczywista. Ale, u licha, dlaczego tak musi być?

– Zapewne znasz dzieła profesora Tolkiena – powiedział mój rozmówca. – Składają się one na przedziwny akt jasnowidzenia, niektórzy zaś wierzą, że był w to zamieszany informator z tamtego wszechświata. W odgadniętym przez Tolkiena świecie równoległym Nieprzyjaciół, Morgothem zwany, stworzył orków, działając wbrew woli Najwyższego, Ilúvatara. Tu z kolei mamy Kreatora oraz jego Antagonistę, zwanego Świetlistym, którego ulubionym dziełem pozostają Reptilianie. Jak zdążyłeś zauważyć – istnieje niezawodna ochrona przed nimi, ale prawie nikt nie potrafi z niej



rys. Jarosław S. Kosiorek (Yarkos)

YARKOS 2026



korzystać. Co czyni cię Wybrańcem z całym bagażem wynikających stąd konsekwencji. Ale nie musisz się martwić, bo Frodo miał znacznie trudniej. Wystarczy, że przekażesz ludziom z sąsiedztwa Dobrą Nowinę i przeprowadzisz ich przez Kurtynę Mroku. Wtedy to oni przejmą od ciebie pałeczkę i ochrona zacznie się rozprzestrzeniać coraz szybciej. To co, dasz radę?

Miałem poważne obiekcje. Wiadomo, jacy są ludzie: czy zdołają uwierzyć bez zastrzeżeń w Reptilian i Szarych wędrujących wśród nas? Na szczęście mój rozmówca pokazał mi, jak tworzyć i likwidować Kurtynę Mroku oraz jak sprawić, by ludzie otulili się nią i stali się nieistniejącą dla Obcych. Powoli, poczynając od najbliższych, zacząłem przekonywać znajomych do Kurtyny, umożliwiającej obserwację rozkojarzonych istot, które nagle przestały nas dostrzegać. Potem zaś wszystko przyspieszyło i toczyło się już samo z siebie...

A ja nigdy, przenigdy, nie będę się już bał ciemności. Bo jak można bać się czegoś tak dobrego?

To było pięć lat temu. Cały świat dookoła jest kolorowy jak zwykle, chociaż ludzie wokół mnie są czarno-biali, zarówno w dzień, jak i w nocy. Trochę smutno się zrobiło, ale wiem, że uratowałem świat. Co jakiś czas widzę tu i tam snujących się, zdezorientowanych Reptilian, którzy najwyraźniej nie zrozumieli, co się właściwie stało. Jest ich obecnie mniej – czyżby siedzieli na walizkach, jak to się zwykle metaforycznie określa? Niech idą sobie tam, gdzie Antagonista ich poprowadzi, dopóki ktoś znów ich stamtąd nie wygoni. Ale to już nie nasz kłopot, prawda?

Kiedy wreszcie ostatecznie się przebudziłem, byłem zaskoczony stopniem skomplikowania wizji, której doświadczyłem w sennych majakach. To pewnie rezultat ciężkiego posiłku przed zaśnięciem – pomyślałem ze spóźnioną skruchą. Trzeba będzie czym prędzej zmienić ten zwyczaj, bo już nigdy się nie wyśpię. Ale coś dobrego z tego wszystkiego wynikło: podobnie jak we śnie – także na jawie już nigdy nie będę bać się ciemności ■

*Żegnaj Andrzeju!
Yarkos*

Pomysłodawca: Filip Simon

(14.02.2026)

YORICK
Canon z czytelní

W pomieszczeniu panowała cisza. Zza regałów wyłonił się on. Grube szkła, schludny przedziałek i szczupłe ręce bez śladu mięśni.

– Kto to taki? – spytała szeptem dziewczyna siedząca w rogu.

– Canon Le Ktur – odparła koleżanka – ale zwa go Canonem z Czytelní. Postrach trzecio-klasistów. Mistrz we władaniu bezokolicznikami.

Po kilku krokach stanął przed biurkiem i położył na nim książkę.

– Canonie – zagaiła bibliotekarka.

– Proszę pani. – Ukłonił się.

– Co jest najważniejsze w życiu? – spytała bez ogródek.

– Czytać *Ulyssesa* w oryginale, czuć tusz drukarski pod palcami i wsłuchiwać się w szelest przewracanych stron – wyrecytował jednym tchem.

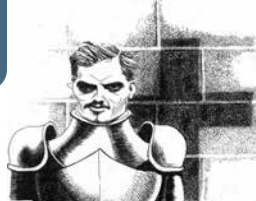
– Najważniejsze jest oddawać książki na czas – odparła, wlepiając mu karę.

YARKOS 2026



Canon
 LEKTUR
 CONAN





KORESPONDENCJA 170

IMPERIUM KONTRKOMIKSUJE

Nie śledzę komiksowego rynku, jedynie od czasu do czasu (najczęściej za sprawą radiowej audycji Leszka Błaszkiewicza lub dzięki komiksowemu kanałowi Tomka Kołodziejczaka) przebija się do mnie jakaś informacja o tytule, który mógłby mnie zainteresować – i wtedy próbuję przedsięwziąć jakieś kroki, aby się za taką pozycją rozejrzeć. Tym razem jednak wieść o ukazaniu się tomu, o którym będzie mowa, zupełnie mnie ominęła, a poniośłbym niepowetowaną stratę, gdybym się z nim nie zapoznał. Chodzi o **Wojny Lucasa**.

Epizod II Renauda Roche’a i Laurenta Hopmana. Jak się nietrudno zorientować – to kontynuacja graficznej biografii poświęconej najważniejszej z filmowych trylogii SFantastycznych wszech czasów (w kategorii dzieł oryginalnych, bo w wypadku adaptacji wygrywa oczywiście *Władca pierścieni* Petera Jacksona). Pisząc recenzję pierwszej części („Informator GKF” #396), nie miałem pojęcia, że autorzy planują stworzyć historie obrazkowe na temat każdej z trzech kanonicznych części *Gwiezdných wojen*. W tomie II pojawia się zaś nie tylko informacja o tym, że będziemy mieli do czynienia z komiksową trylogią, ale także notka na ostatniej stronie: *To be continued...*

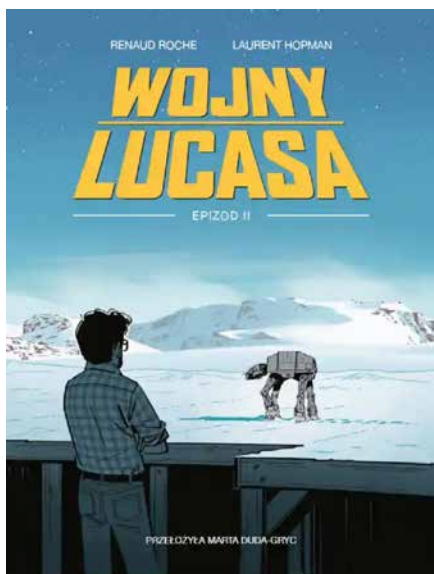
Zapyta ktoś, po co tworzyć takie dzieła, skoro o procesie kręcenia tych filmów powstały setki, o ile nie tysiące publikacji (pokaźną bibliografię prac znajdziecie na końcowych stronach woluminu), a do tego niezliczone filmy dokumentalne, vlogi itp. Nie odpowiem na to pytanie, ale skoro wydałem własne ciężko zarobione pieniądze na tę książkę, to jednak do czegoś jej potrzebowałem. Najlepszą zaś

dla niej reklamą niech będzie to, że kiedy po nią sięgnąłem, to już nie odłożyłem jej tak długo, aż nie skończyłem czytać. Roche i Hopman znaleźli jakiś magnetyczny sposób, by opowiedzieć o tym, co się działo za kulisami produkcji *Imperium...*; a że była to historia pełna dramatycznych epizodów i nieomal doprowadziła Lucasa na krawędź bankructwa (a niewiele brakowało, że rozpadu rodziny) – ogląda się ją nie gorzej niż film sensacyjny. Zresztą przeczuwam, że film fabularny na podstawie tych komiksów, kiedy ostatni tom się wreszcie ukaże, zapewne powstanie, bo to znakomity materiał na zajmującą biografię.

Zdaję sobie sprawę, że osoby tkwiące po uszy w biografii Lucasa, mające bibliotekę wypełnioną wszelkimi możliwymi wzmiankami na temat SW, w dodatku czytające biegle w różnych językach, na to, co zaproponowali Francuzi, się pewnie obruszą, jako na rzecz zubażającą i niegodną arcydzieła Amerykanki, ale to przecież nie dla nich komiks. Ja natomiast przyznaję, że znalazłem w nim wiele faktów, o których wcześniej nie słyszałem, niektóre zaś były mi co prawda znane, ale niezbyt dokładnie (np. zdawało mi się, że wypadek samochodowy Marka Hamilla nastąpił bliżej terminu rozpoczęcia zdjęć do *Imperium...*, tymczasem przytrafił mu się on jeszcze przed premierowymi pokazami epizodu wówczas nienumerowanego i bez podtytułu *Nowa nadzieja*; co więcej: nie tylko jego twarz została zmasakrowana, ale on sam ledwo uszedł z życiem. Zastanawialiście się, jak by wyglądały *Gwiezdne wojny* nie tylko bez Hamilla, ale np. bez Luke’a Skywalkera? Taką opcję też

rozważano!). Jak na 200, narysowanych przecież, stron tego typu informacji i smaczków książka ta zawiera naprawdę wiele. Okazuje się np., że Harrison Ford nie chciał się zgodzić na to, by grana przez niego postać pojawiła się w jeszcze jednym filmie z tej serii, dlatego Hana Solo zamrożono w karbonicie. Producenci mieli ogromne kłopoty z utrzymaniem w tajemnicy fabuły filmu. Mimo że aktorzy otrzymywali jedynie fragmenty scenopisów niezbędnych na dany dzień zdjęciowy, zwłaszcza jeden z nich regularnie karmił prasę brukową szczegółami na temat powstającego obrazu. Producenci musieli go wręcz okłamywać, żeby nie wypaplał mediom, kto będzie ojcem Luke'a. Jak niewralgiczna to była kwestia – świadczą m.in. konsultacje Lucasa z psychoterapeutą, którego wypytywał, czy nie będzie miała ona traumatycznego wpływu na młodocianą publiczność. To również dowodzi tego, z jak wielkim pietyzmem traktował swój film i o jakich szczegółach myślał, mając świadomość, że robi dzieło niezwykle popularne.

Ponieważ już wcześniej Lucas postanowił zostać twórcą niezależnym, sam musiał zadbać o fundusze na film. Wstępne założenia były dalekie od jego optymistycznych prognoz, a fortuna, którą zarobił na *SW*, niewystarczająca na sfinansowanie nowego obrazu. Sporą część drugiego epizodu *Wojen Lucasa* zajmują więc perypetie związane z pozyskiwaniem środków, próbami ograniczenia stale rosnących kosztów związanych z opóźnieniami przy kręceniu *Imperium*... (oprócz kwestii artystycznych – np. uzależnienia Carrie Fisher od opioidów, które nie pozostawało bez wpływu na jej grę, czy niezdecydowania Irvina Kershnera, w jaki sposób prowadzić narrację i aktorów – niebagatelną rolę odegrały przeszkody natury obiektywnej: w londyńskiej wytwórni spaliła się hala, w której Stanley Kubrick kręcił *Lśnienie*, i Lucas nie miał gdzie robić zdjęć do czasu wybudowania



studia, za które sam płacił; w dodatku przyszła jedna z najsroźszych zim w drugiej połowie XX w., którą w Polsce nazwano zimą stulecia, a filmowcom wypadło robić sceny na północy Norwegii itp.) i rozwiązywaniem trawiących ekipę konfliktów (atmosfera na planie była daleka od sielskich, a Ford opuścił go po swoich zdjęciach bez pożegnania). O takich szczegółach, jak nagła śmierć Leigh Brackett, której pierwsza wersja scenariusza nie nadawała się do realizacji i wymagała wielu poprawek, nawet nie warto wspominać.

Osobną warstwę opowieści zajmują wspomniane już życie osobiste Lucasów. Roche i Hopman odrysowują je w jak najjaśniejszych barwach. W ich ujęciu to skromnie żyjący milionerzy, którzy nie obnoszą się ze swoim bogactwem, a co więcej – są hojnymi i zaangażowanymi filantropami, szczególnie gdy chodzi o cierpiące dzieci. Nie szukają jednak rozgłosu, a ich donacje zawierają klauzule o nieujawnianiu danych osobowych darczyńców. Jednocześnie, Marcia, pragnąca żyć jak

normalna Amerykanka, nie może się doczekać, kiedy goniący za swoimi mirażami George zacznie podzielać jej oczekiwania. Właśnie z tego powodu postanowił porzucić on reżyserowanie, a zająć się jedynie produkowaniem filmów. Miało mu to dać czas niezbędny na zadbanie o żonę, a może i postaranie się o potomstwo. Praca nad *Imperium...* wystawiła jednak ich wspólne życie na niejedną próbę, z której największa dotyczyła samego Lucasa.

Koniecznien trzeba jeszcze wspomnieć, że w czasie, kiedy *Imperium...* nieomal nie upadło, grzebiąc pod swoim ruinami obiecującego filmowca, zmuszono go do nakręcenia wynikającej z umowy kontynuacji *Amerykańskiego graffiti* – *Więcej amerykańskiego graffiti*. Ku rozczarowaniu Lucasa nie powtórzyło ono jednak sukcesu pierwszej części i nie wydobycło go z kłopotów. Próbująca przejąć kontrolę nad nowym filmem wytwórnia Fox porozumiała się z bankiem, który finansował projekt, by wstrzymano dalsze pożyczki na poczet jego dokończenia. W usta komentującej to wydarzenie

postaci prezesa BA włożono zaś następującą kwestię: *Nie wolno ufać ludziom, którzy dokonali czegoś wielkiego i twierdzą, że są w stanie to powtórzyć... To albo fantaści, albo szaleńcy*. Na szczęście George Lucas okazał się pierwszym, a poniekąd i drugim, udowadniając, że może odnosić sukcesy znacznie częściej, niż wynikałoby to z rachunku prawdopodobieństwa. Otrzymujemy bowiem smakowitą dygresję na temat projektu, nad którym zaczął w międzyczasie pracować ze Stevenem Spielbergiem i który odrodził kino przygodowe – *Poszukiwaczy zaginionej Arki*. Na razie Francuzi nie dokonali opowieści o kręceniu pierwszej (w chronologii uniwersum zaś drugiej) trylogii *Gwiezdnych wojen*; ale kto wie, czy nie uraczą nas w przyszłości także komiksem na temat tamtej produkcji. Ja nie miałbym nic przeciwko temu.

Nie muszę dodawać, że *Wojny Lucasa. Epizod II* to lektura obowiązkowa dla każdego fana fantastyki. Osobne podziękowania kieruję zaś w stronę oficyny *Lost in Times*, że kontynuuje wydawanie tej serii ■

Z OBRAZU NA SCENĘ

Trudno wskazać większe dzieło malarskie wystawiane na stałe w Gdańsku niż *Sąd Ostateczny* Hansa Memlinga. Sama historia „pozyskania” tego skarbu kultury przez Gdańszczan to materiał na porywającą opowieść awanturniczą. Gdyby w Polsce była jakaś strategia budowania *softpower*, to już dawno czytalibyśmy powieści i komiksy, oglądali filmy i seriale o zuchwałym kaprze Pawle Beneke, który na karaweli Piotr z Gdańska siał postrach na wodach Morza Północnego i Kanału La Manche, a w trakcie jednego ze swoich śmiałych rajdów zaatakował – przez pomyłkę – burgundzki okręt przewożący m.in.

arcydzieło Memlinga. Tekstu kultury tego typu pewnie się nie doczekamy, dlatego musimy się zadowolić innymi.

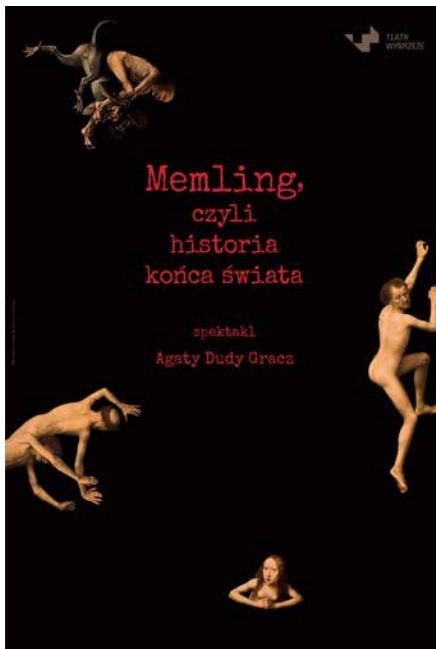
Jednym z ostatnich związanych z Memlingiem i *Sądem...* jest sztuka **Agaty Dudy-Gracz** (która jednocześnie była jej reżyserką) **Memling, czyli historia końca świata**, zrealizowana przez Teatr Wybrzeże. Protagonistą przedstawienia jest niderlandzki malarz Hugo van der Goes (Marcin Miodek) – jeden z największych twórców swej epoki (druga połowa XV wieku), który stworzył dekoracje na wesele księcia Burgundii Karola Śmiałego. Z przyczyn nieujawnionych w dramacie

artysta traci zmysły, a za głównego antagoniste, być może także przyczynę swojego nieszczęścia, uważa Hansa Memlinga (Michał Jaros).

Dramat Dudy-Gracz to opowieść o czasach, w których na północy Europy trwała wojna między Hanzą a Anglią (jej przypadkową ofiarą padł właśnie burgundzki okręt), jej południe ciągle było najeżdżane przez zagony Imperium Osmańskiego, a do tego trzeba jeszcze dodać pustoszące kontynent zarazy. Trudno się więc dziwić, że w obliczu tylu niepokojów i klęsk (w tym żywiołowych) artyści coraz częściej brali na tapet temat Apokalipsy, z którym bezpośrednio wiąże się kwestia Sądu Ostatecznego. To również historia osób związanych z dziełem Memlinga – jego donatorów i adresatów sportretowanych na obrazie, których biografie rekonstruuje twórczyni spektaklu.

Sztuka jest zagrana brawurowo, scenografia (odwzorowująca fragmenty obrazu Memlinga, a także innych dzieł malarstwa niderlandzkiego) wystawna, a fabuła ukazuje widzowi obyczajowo-światopoglądową panoramę XV-wiecznej Europy. Przedstawienie, mimo dość ponurej tematyki, obfituje w humorystyczne aluzje (np. dyskusja na temat tego, czy dusze zbawionych powinny się znaleźć na szali opadającej czy wznoszącej się, oraz sprzeczki archanioła Michała z Jezusem o to, kto decyduje o zbawieniu lub potępieniu: ważący dusze Michał czy Łaska Pańska, a najzabawniejsze jest strofowanie Jezusa, by anioł słuchał jego matki), całość zaś kończy się feministyczną tyradą dekonstruującą kompozycję oraz ideową wymowę obrazu Memlinga. To kolejna świetna realizacja Teatru Wybrzeże – i polecam ją Waższej uwadze.

Dlaczego piszę o tym przedstawieniu na łamach pisma poświęconego fantastyce?



Powodów jest kilka, ale najważniejszym ewidentne związki między tym dramatem a jedną z najlepszych (i jak na razie ostatnią) powieści Marka S. Huberatha *Portal zdobiony posągami*. Druga kwestia wiąże się z okresem liturgicznym, który obecnie przeżywamy – ja, co prawda, oglądałem tę sztukę jeszcze w Wielkim Poście, ale przecież Wielkanoc jest bardziej adekwatna dla tematyki Sądu Ostatecznego. Trzeci powód to moje osobiste przeżycie niedawnego odejścia Andrzeja Prószyńskiego. Mimo desakralizujących zabiegów Dudy-Gracz w stosunku do dzieła Memlinga – zachowuje ono dla mnie wymiar eschatologiczny, a śmierć naszego przyjaciela to wydarzenie nieobojętne wobec tajemnicy ludzkiej egzystencji ■

Wasz wielkokacki korespondent

MICHAŁ BLEJA

RECENZJA JESZCZE CZARNIEJSZA

Pierwotnie ten tekst miał dotyczyć całego cyklu o Czarnej Kompanii, ale niestety: Wasz oddany recenzent nie wyrobił się z lekturą dwóch ostatnich tomów, więc – aby wyjść z tej sytuacji z twarzą – będzie zmuszony skupić się na tomie Powrót Czarnej Kompanii, zawierającym powieści Ponure lata oraz A imię jej Ciemność. Recenzent ów ma nadzieję, że wybaczycie mu ten skandaliczny brak profesjonalizmu, a także irytującą skłonność do pisania o sobie w trzeciej osobie. Przepraszam, to było silniejsze ode mnie.

Do rzeczy: Czarna Kompania na tym etapie opowieści nie jest już lekturą tak lekką jak pierwsze tomy cyklu. Prawdopodobnie to jedna z przyczyn, dla których czytałem tę książkę dłużej, niż szacowałem. Mamy, co prawda, mniej więcej tych samych bohaterów (Cook rzadko zabija postacie, które mu wyszły, a nawet jeśli jakąś zabija, to i tak ją potem wskrzesza), ale kaloryczność lektury zdecydowanie rośnie. Pisząc recenzję pierwszego tomu, wspominałem o tym, że autor nie pogłębiał przesadnie swoich postaci, może z wyjątkiem

Konowała. Postacie te z czasem nabierają jednak ciała. Do tego stopnia, że Cook pozwala im nawet przejąć rolę narratora.

W obu tekstach zamieszczonych w *Powrocie Czarnej Kompanii* narratorem jest Murgen, który okazuje się patrzeć na rzeczywistość inaczej niż Konował. Styl obydwu mocno się różni – tu ukłony dla autora, który nie tylko był w stanie to wyraźnie zarysować, ale nawet pozwolił obydwu kronikarzom podyskutować na temat swojej pracy. Obecność tego poziomu meta jest ogromnym atutem *Powrotu*... , zwłaszcza że Cook wprowadza go na karty swojego dzieła z wdziękiem i poczuciem humoru. To ostatnie zresztą bardzo się tu przydaje, smakowicie przełamując dość przytłaczający w gruncie rzeczy klimat.

Jako fan Stevena Eriksona dopiero teraz zacząłem rozumieć, jak wiele *Czarnej Kompanii* zawdzięcza *Malazańskiej Księdze Poległych*. Nie chodzi tylko o to, że fabuła kręci się wokół wojska. Tu również granica pomiędzy zwykłymi szaraczkami i światem nadprzyrodzonym zaciera się, tu również można poczuć zmęczenie, dezorientację i strach postaci, których oczami patrzymy na świat stworzony przez pisarza. W *Kronikach*... , w których narratorem był Konował, jeszcze tego nie było.

W rozmowach na temat Eriksona zdarza mi się tłumaczyć specyfikę jego pisarstwa poprzez analogię z muzyką. Klasyczne fantasy to dla mnie heavy metal albo metal symfoniczny. Erikson zaś to stuprocentowy black metal. Coś



mocno niepokojącego, ale też niebywale wciągającego i fascynującego. *Czarna Kompania* natomiast to coś pomiędzy, jakby brakujące ogniwo; ale wahadło w *Powrocie*... wychyla się już wyraźnie w stronę czerni. To oczywiście nadal fantasy, ale bardzo dalekie w założeniach od klasyki w rodzaju *Władcy Pierścieni*. Po przeczytaniu *opus magnum* Tolkiena nie mamy przesadnych problemów z przypisaniem poszczególnych postaci (czy nawet ras) do drużyn dobra i zła. U Cooka już tak wygodnie nie jest – nie dość, że wszyscy mają coś za uszami, to jeszcze co rusz zmieniają front, usiłując najzwyczajniej w świecie przetrwać.

Jeszcze jedno podobieństwo do mojej ukochanej *Malazańskiej*...: podobnie jak tam – każda kolejna odstona *Czarnej Kompanii* jest lepsza. Z jednym wyjątkiem, gdyż *Srebrny grot* (nr 4) jest najstarszy z tomów, które zdążyłem połknąć. Cook coraz lepiej rozpracowuje swój świat. Zanurza się w nim coraz bardziej, a my razem z nim.

Mam nadzieję, że nie macie jeszcze dość mojego pisania na temat *Czarnej Kompanii*, bo to nie jest mój ostatni tekst o tym cyklu. Jestem nim zachwycony, więc na pewno nie będę sobie żałował i podsumuję go na łamach „Informatora”, gdy już skończę ■



DAMIAN FILIPKOWSKI
**RYLAND GRACE – ROMANTYK
 CZY POZYTYWISTA?**

Już kilka tygodni po premierze film *Projekt Hail Mary* dołączył do grona 50 najlepiej zarabiających produkcji science fiction w historii. Obecnie zajmuje 49. miejsce, wyprzedzając *Wojnę o planetę małą* i ustępując *Terminatorowi 2: Dzień sądu*, a także spychając z pięćdziesiątej pozycji kultowe *Gwiezdne wojny: Część VI – Powrót Jedi*. Jak to się stało, że opowieść o niepozornym nauczycielu przyrody, który rusza w kosmos, by ocalić ludzkość, odniosła taki sukces?

Po pierwsze: mamy do czynienia z wierną adaptacją materiału źródłowego. Choć nie jestem purystą w tej kwestii – trzeba przyznać, że końcowy efekt jest wynikiem pracy nie tylko reżyserów (Phila Lorda i Christophera Millera), scenarzysty (Drew Goddarda) i aktorów (z wyróżniającą się rolą Ryana Goslinga), ale również samego Andy’ego Weira. Udało się przenieść na ekran zarówno specyficzne poczucie humoru, jak i wagę stawki. Najważniejsze jednak, że twórcy umiejętnie ukazali relację między Ziemią a Eridianem.

Po drugie: uniwersalność przekazu. Pytanie zawarte w tytule jest oczywiście żartobliwe; jednak zarówno książka, jak i film przedstawiają bohatera niosącego pewną ponadczasową prawdę. Z jednej strony mamy indywidualistę i buntownika (cechy romantyczne), który porzucił karierę akademicką i niczym Siłaczka Żeromskiego niesie „kaganek oświaty” (typowy pozytywista). Ryland nie jest szampowym bohaterem – boi się, nie chce się poświęcać, ale gdy los (w osobie Evy Stratt) stawia go pod ścianą, potrafi sprostać

wyzwaniu. Niezależnie od tego, czy bliżej mu do romantyka, czy pozytywisty, przesłanie jest jasne: nie trzeba być herosem, by uratować świat.

Po trzecie: pozytywny wydźwięk. Niedługo po premierze internauci zauważyli, że najmniej wiarygodnym elementem historii jest założenie, iż ludzkość potrafiłaby się zjednoczyć dla wspólnego dobra. To smutna refleksja, bo wielu z nas podskórnie czuje, że może być prawdziwa. Patrząc na współczesną sytuację międzynarodową – konflikt w Ukrainie czy napięcia na Bliskim Wschodzie – trudno o optymizm. Być może właśnie dlatego film trafia na tak podatny grunt. *Projekt Hail Mary* pojawia się w momencie, gdy świat wydaje się pogrążony w chaosie, a historia Rylanda Grace’a i Rocky’ego (współpracujących mimo różnic, by ocalić swoje planety) działa jak odtrutka na codzienny natłok negatywnych informacji. I choć to *science fiction* – to akurat w tym przypadku tylko od nas zależy, czy stanie się prawdą. Czy tak jak Ryland i Rocky staniemy na wysokości zadania? ■

Kadr z filmu *Projekt Hail Mary*; reż. Phil Lord, Christopher Miller; USA 2026



ARTUR ŁUKASIEWICZ

ROBINSON I PIĘTASZEK W KOSMOSIE, CZYLI: MARYJO, RATUNKU!

Właściwie to wszystko dzięki Piotrowi „Rózi”. Na jednym ze spotkań klubowych gorąco namawiał mnie do przyścia na Dyskusyjny Klub Książki, którego tematem miała być powieść Andy’ego Weira Hail Mary. Miałem tydzień – 19 godzin słuchania audiobooka ORAZ dostownie dwie godziny, by wyciągnąć wniosek.

Ale to wcale nie będzie o książce. Po jakże interesującej dyskusji – z którą się zgadzam częściowo (byłem w obozie tych, którym ta powieść podobała się nieco mniej) – w następny weekend wybrałem się do kina, by skonfrontować własne przemyślenia z tym, co miał nam do zaoferowania srebrny ekran.

Film, trzymając się książkowej narracji (zamiarzenie lub nie), skrajnie wypuklił schemat znany z *Przypadków Robinsona Crusoe* czy nawet *W pustyni i w puszczy*, gdzie to dobry i rozumny Człowiek (najlepiej biały), cywilizuje ciemnego, gorszego Barbarzyńcę. W tym wypadku wybitny specjalista „od wszystkiego” – biologii, chemii, fizyki, matematyki i wreszcie lingwistyki i muzyki (w końcu mowa Rocky’ego to coś w rodzaju śpiewu!) – profesor (może nawet doktor – nie pamiętam!) Ryland Grace (Ryan Gosling) konfrontuje się z niesamowicie zdolnym mechanikiem (ale raczej nie na poziomie naszego wirtuoza nauki!) i sprawnym wykonawcą pomysłów, które nasz rzeczony naukowiec raczy wymyślić. Tę istotę przypominającą pająką o trzech odnóżach i dwóch rękach, pochodzącą z planety Eri, należało jakoś ochrzcić. Nazwano ją Rocky (choć to głupie, ale chyba chodziło o Rocky’ego Balboa – postać z dobrą duszą, ale z większymi mięśniami i o średnio dużym rozumku! – ze znanego filmu). Postać ta to w większości filmu animowana kukiełka mówiąca głosem Jamesa Ortiza.

* UWAGA: pomyłki PROFESOR i DOKTOR w tym tekście są ZAMIERZONE!!!

Stopniowo owe dwie postacie na swój specyficzny sposób zaprzyjaźniają się, choć do samego końca mam poczucie, że Rocky to trochę w tym duecie niesforny uczeń, a doktor Grace to wyrozumiały pan profesor, patrzący jednak z pewną dozą sympatii na poczynania młodziaka. I w końcu w samym naukowcu, pod wpływem pewnych wydarzeń, coś pęka i robi się naprawdę wzruszająco. Poświęcenie, na jakie pozwala sobie Ryland pod koniec filmu, jest naprawdę wysokiej miary. Niestety, sam koniec tej historii niszczy wszystko. Całe to poświęcenie tylko po to, by znów Pan Profesor Doktor czy ktoś tam był jako Wielki Nauczyciel dla grupy Eridian? No weź!

Trudno też uwierzyć w to, że ludzkość się zjednoczy, że sami Eridianie od tak okażą się ludzko dobronudni i nie wykorzystają wiedzy, którą ofiarowuje im nasz Wielki Naukowiec, przeciwko Ziemi. Tu wszystko jest takie proste, ładne i pozbawione odrobiny większego dramatyizmu.

Paradoksalnie: wyczyszczenie pewnych wątków i wywalenie szeleszczącej czasem papierem literackiej waty wprost z internetowych baz danych doprowadziło do tego, że inne wątki (katastrofy na skalę kosmiczną, przygotowań do misji lotu w kosmos, stopniowego odkrywania własnej przeszłości przez naszego bohatera i jego relacji z szefową misji ratunkowej) czynią więcej dobrego dla filmu i sprawiają, że cała ta fabuła ma głębszy rys. Oczywiście są tu i głupotki wynikające raczej



z fabuły książki niż z samego filmu. Jak można było dopuścić, by potencjalnie niebezpieczny eksperyment wykonywały wspólnie dwie starannie wyselekcjonowane załogi przygotowywane do wykonania niebezpiecznej i ważnej dla losów świata misji? Ale bez tej głupoty nie byłoby straceńczej, choć niechcianej przez głównego bohatera, misji w kosmos.

Pomysł wykorzystania astrofagów jako napędu pozwalającego lecieć prawie z prędkością światła bardzo ciekawy, ale oczywiście przeczący całkowicie obecnej fizyce; choć kto wie, kto wie? Z drugiej strony wcale nie wiadomo, czy odkryte i wykorzystane Taumoeby, które

przecież są wysoce agresywne, nie zmieniłyby się w narzędzie równie groźne co astrofagi dla naszej planety – a może i całego układu słonecznego. Natura przecież nie zna próżni.

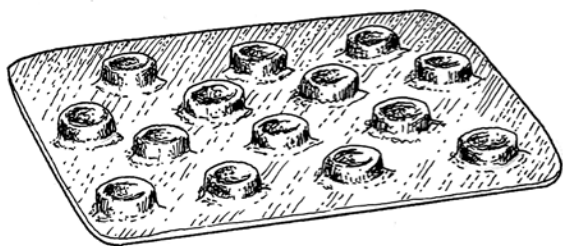
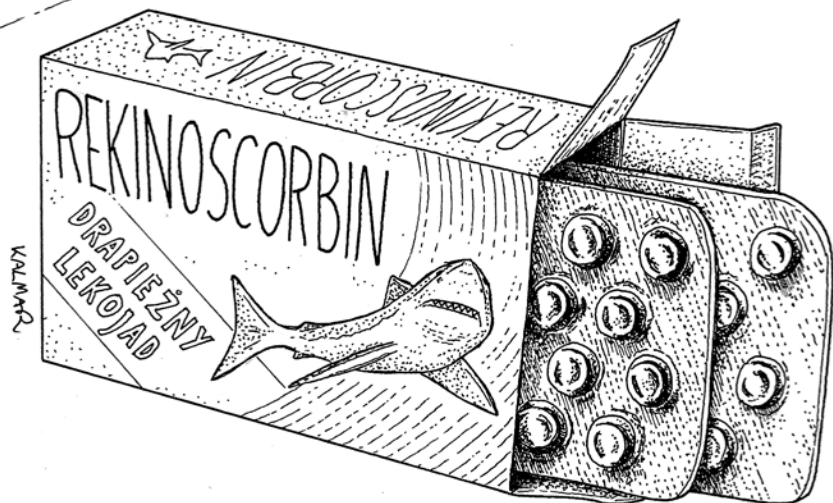
Sam film poza tym wszystkim jest i tak znacznie powyżej średniej standardowej tego typu produkcji. Zmiana akcentów na bardziej komediowe może gorszyć lub nie. Mnie zbytnio nie przeszkadzała, choć czasem raziła wyżej wymienionym infantyлизmem w relacji z obcymi. Sama projekcja wyraźnie poprawiała mi humor na resztę dnia – czego i Wam wszystkim szczerze życzę! ■



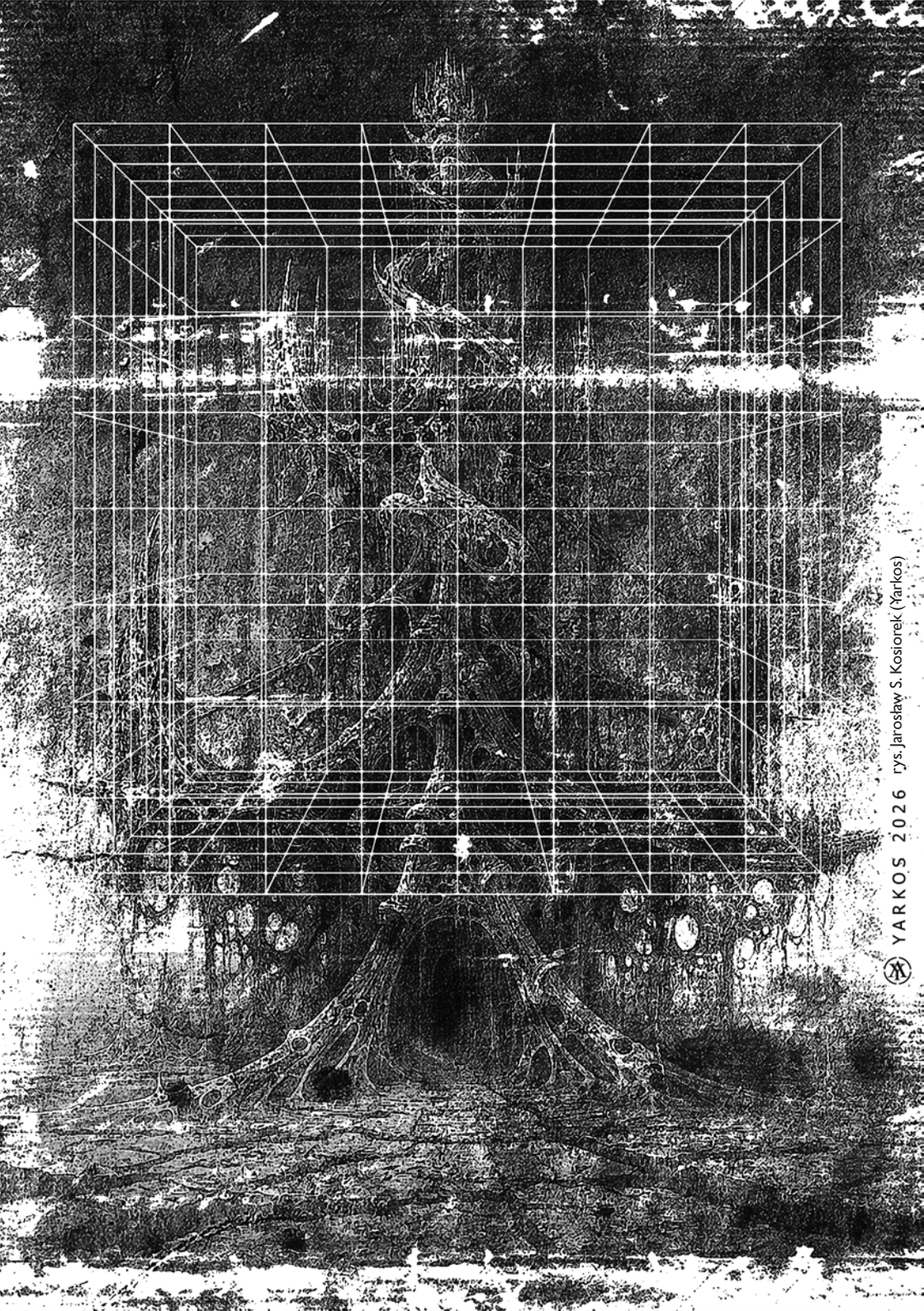
rys. Adam Mateja

INKTOBER 20
SQUEEZE

Wyciąg tranoidalny z iarkacza lekojada



Ładnie jak ryba!



TOMASZ MAGULSKI (QRATOR)
DZIEŃ ŚWISTAKA NA STERYDACH

Gdy byłem młody – czyli dosyć dawno temu (lata 80. ubiegłego wieku) – kinowe hity stawały się podstawą dla twórców gier komputerowych. W kolejnej dekadzie zaczęło się dziać coś odwrotnego. To popularne i kasowe hity na komputery PC lub konsole stawały się naturalną inspiracją dla twórców filmowych. Horror survivalowy Until Dawn jest tego kolejnym przykładem. Gdyby nie to, że podczas wyświetlania początkowych napisów pojawiła się informacja, że jednym z producentów jest PlayStation Productions, w ogóle bym na to nie wpadł. Tymczasem okazało się, że film jest adaptacją live action opartą na grze wideo Until Dawn. Przyznam od razu: tej gry nie znam, nigdy o niej nie słyszałem, ani tym bardziej w nią nie grałem. Nie wiem zatem, na ile jest to wierna adaptacja. Zapewne miłośnicy gier konsolowych będą się w temacie całkiem niezłe orientowali.

Grupa młodych ludzi jedzie samochodem. Z luźnej rozmowy, jaką toczą, dowiadujemy się, że podążają śladem Melanie (Maia Mitchell), która zaginęła. Rok temu wyjechała z rodzinnego miasteczka do Nowego Jorku. W trakcie podróży co jakiś czas przesyłała swojej siostrze Clover (Ella Rubin) krótkie wiadomości wideo. W pewnym momencie kontakt z nią urwał się całkowicie. Jej przyjaciele, na czele których stoi zaniepokojona Clover, ruszyli jej tropem. Samochodem przemierzają tereny Ameryki Północnej, po kolei odwiedzając miejsca, do których dotarła też Melanie. Liczą, że wpadną na jakiś trop lub spotkają kogoś, kto widział zaginioną. W ten sposób znaleźli się w Pensylwanii.

Razem z Clover podróżują: Nina (Odessa A'zion), Megan (Ji-young Yoo), Max (Michael Cimino) oraz Abe (Belmont Cameli). Zmęczeni podróżą, zatrzymali się w przydrożnym sklepiku w małej miejscinie. Było to ostatnie miejsce, z którego Melanie nagrała wiadomość wideo. Podczas rozmowy w trakcie zakupów sklepikarz zasugerował Clover, aby udała się do Glore Valley – małego, opuszczonego górniczego miasteczka, które wyludniło się po katastrofie sprzed kilkudziesięciu lat. Jak wieś niesie – dochodzi tam do wielu ludzkich zaginięć. Dla Clover była to wystarczająca wskazówka. W ten oto sposób piątka

bohaterów niezwłocznie wyruszyła drogą do Glore Valley.

Na miejscu zastali pensjonat bez żywego ducha. Gdy przeszukiwali to miejsce, wraz z zapadnięciem zmierzchu ich udziałem stała się cała seria dziwnych i niepokojących zjawisk, które doprowadziły... do ich zamordowania przez zamaskowanego osobnika o psychopatycznych skłonnościach. Był to jednak dopiero początek nieprawdopodobnych zdarzeń. Następnego popołudnia cała piątka znalazła się w tym samym miejscu, żywa i bogatsza o pamięć z dnia poprzedniego. Co gorsza: okazało się, że zostali uwięzieni w czymś w rodzaju pętli czasowej. Każda noc stawała się zatem walką o przeżycie. Młodzi ludzie desperacko poszukiwali sposobu na wyrwanie się z tego przeklętego miejsca. Aby to zrobić, trzeba najpierw przeżyć noc i przetrwać do świtu, a to wcale nie jest proste. Na dobitkę – do młodych ludzi dotarło, że liczba ich powtórných „żyć” jest ograniczona.

Przyznać muszę, że ta koncepcja wydała mi się dziwnie znajoma. Nie trzeba geniusza, żeby odkryć, iż podobny schemat był już kiedyś wykorzystany w *Dniu świstaka* (komedia z roku 1993, z Billem Murrayem i Andie MacDowell). Z tą drobną różnicą, że *Until Dawn* oferuje nam znacznie większą dawkę beznadziei, osaczenia, strachu i przerażenia.



Kadr z filmu *Until Dawn*; reż. David F. Sandberg, USA 2025

Przez wszystkie te emocje przedziera się zasadnicze pytanie. Co to, do licha, za przekłete miejsce, owo Glore Valley? No i jak się z niego wyrwać? Widz wraz z bohaterami za wszelką cenę próbuje znaleźć odpowiedzi na te pytania, bo tylko wtedy możliwe będzie wydostanie się z matni. Zadanie nie jest proste. Dodatkowo utrudnia je postępujący rozkład wzajemnego zaufania w grupie przyjaciół. Sytuacje ekstremalne doprowadzają do różnicy zdań, która nieuchronnie skutkuje konfliktami. W takich warunkach znalezienie sposobu na ucieczkę staje się jeszcze trudniejsze, ponieważ tylko wspólne działania, oparte na zaufaniu, może dać cię szansę na powodzenie.

Trzeba przyznać, że klimat filmu budowany jest skutecznie zarówno przez rozwój fabuły, jak i przez kolejne frustrujące porażki walczących o przeżycie młodych ludzi. Sytuację dodatkowo utrudnia fakt, iż każdy kolejny dzień po „zmartwychwstaniu” istotnie różni się od dnia minionego. Nic zatem nie da wyciąganie prostych wniosków z poniesionych porażek. To potęguje wrażenie frustracji.

Zastrzeżenia mam jedynie do scenariusza. Dostyc często wydawał mi się infantylny i nielogiczny. Brakowało mi trzymania się konsekwencji przyczynowo-skutkowych. Przez to akcja bywa mało zrozumiała. Psuje to efekt grozy i przerażenia, tak ważny dla horroru. Może przyczyną było trzymanie się koncepcji opracowanej na potrzeby gry komputerowej. Ale nawet jeśli tak – to scenarzyści i reżyser mogli wyjść poza ten schemat, który w filmie ewidentnie się nie sprawdził. Podrzynanie gardeł, wybuchy czaszek, eksplozje żywych ludzi czy dziurawienie się kilofami, czemu towarzyszą fontanny bryzgającej krwi – to za mało, aby film uznać za wciągający.

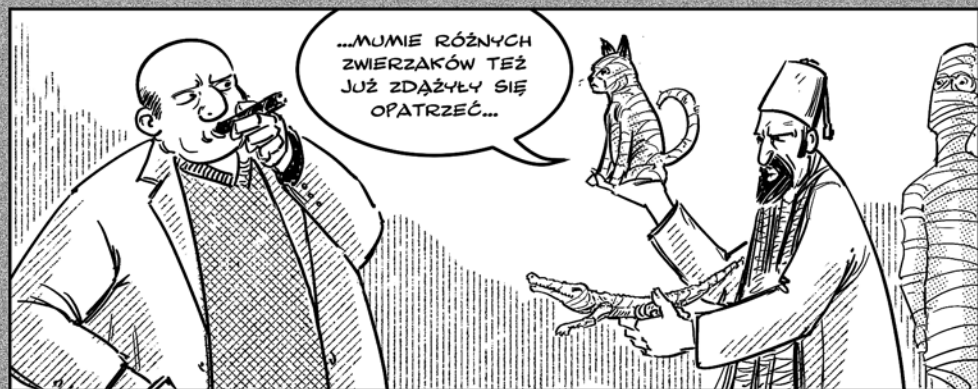
Until Dawn obejrzałem, ale żebym miał komuś go szczerze polecać, to raczej nie. Może miłośnicy survivalowego horroru będą usatysfakcjonowani. Maniakiem gier wideo też nie jestem, więc nie czuję sentymentu czy nostalgii do rozgrywki na konsoli Playstation. Film uważam za przeciętny i zapewne za kilka tygodni o nim zapomnę ■

Until Dawn (tytuł nie był tłumaczony na język polski), 2025, HBO Max

OFERTA SPECJALNA

RYS. ADAM MATEJA

SCEN. JAN PLATA-PRZECHLEWSKI





Fantastyczna wiosna z książkami od DW REBIS!



Niepowtarzalna ewolucja
wyobraźni jednego
z największych pisarskich
umysłów naszych czasów



Tajemnicza,
pełna magii,
demonów i seksu



Kiedy Ziemia staje się
planszą gry, stawką
jest ludzkość



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



Porywające science fiction,
które zmienia spojrzenie
na czas i przeznaczenie



Kultowe dzieło Dicka
teraz w serii
„Wehikuł czasu”



Dom Wydawniczy REBIS Sp. z o.o.



www.rebis.com.pl



FB/DWREBIS



@dom_wydawniczy_rebis