

#422 • LIPIEC-SIERPIEŃ 2026



INFORMATOR

GDĄŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI

ISSN 1505-8476



YARKOS 2026



WSTĘPNIAK POWAKACYJNY

Witajcie, Drogie Czytelniczki i Drodzy Czytelnicy, w lipcowo-sierpniowym (#422) numerze powakacyjnym! Zapytacie – cóż w tym dziwnego? Ano nic; ale w to lato mogło być nieco inaczej...

Kilka miesięcy temu bowiem część klubowej młodzieży wystąpiła z inicjatywą wydania numeru specjalnego „Informatora GKF” – zredagowanego nie przez stałą redakcję, ale właśnie przez młodsze od nas osoby. My wszyscy zaś przyklasnęliśmy tej inicjatywie z entuzjazmem! Z jednej strony dlatego, że taka „nowa krew” – to nowe osobowości, nowe pomysły, nowe materiały. Z drugiej zaś – poprzednie (najróżniejsze) numery specjalne naszego miesięcznika ukazywały się jeszcze w czasach Papiera. Ów numer specjalny miał być lipcowcem (#422), a nasz kolejny numer tradycyjny to byłby sierpniowiec (#423). Postanowiliśmy też nie wtryniać się w tę młodzieżową pracę; acz gotowi byliśmy pomóc technicznie przy adiustacji lub składzie.

Jakoś jednak ten specjalny numer się nie narodził. Czy okazało się, że czasu było zbyt mało, czy nie ma jeszcze zadowalającej ilości materiału, czy pojawiły się niespodziewane trudności ze skoordynowaniem tego wszystkiego? Nie wiem – i nawet nie dociekam, żeby młodzież nie odczuła żadnego „nacisku” ze strony stałej redakcji; to ma być fun, dobra zabawa – a nie jakieś pochopnie podjęte zobowiązanie! Mam zresztą nadal nadzieję, że ten specjalny młodzieżowiec jednak powstanie; może jako lipcowiec przysłówakacyjny (bo, z uwagi na mnóstwo pracy związanej z Norconem, żadnego specjalnego grudniowca raczej bym nie zakładał).

Ta młodzieżowa inicjatywa jest zresztą nie tylko miłym urozmaicheniem... Przecież, jak mówi stare przysłowie, „dłużej klasztoru niżli przeora”! My ciągle czujemy się pełni sił twórczych; ale warto myśleć także o nieco dalszej przyszłości. Bez fałszywej skromności możemy chyba stwierdzić, że wykonujemy dobrą robotę – ale wymogi i specyfika klubowego periodyku mogą się też z czasem zmieniać i naprawdę wymagać „świeżej krwi”! Przecież „Informator” mocno ewoluował przez te dekady, a i różni ludzie go redagowali. Chociaż niektórym czytelnikom wydawało się, że GKF-owski miesięcznik wygaśnie wraz z odejściem Papiera – to jednak weszliśmy na kolejne lewele. Może też niektóre osoby z młodzieżowej redakcji okażą się naszymi godnymi następcami? Oby tylko nie zużyła się formuła drukowanego co miesiąc nakładu – gdyż ta na pewno zadaje szczyku całemu naszemu klubowi!

Natomiast finalizowany jest wreszcie „kosmiczny” numer „Czerwonego Karła”. Marzył się on Karolinie i Grzegorzowi na ubiegłoroczny Nordcon, lecz niestety zbieranie materiałów i ich przygotowanie oraz nadanie kształtu całemu magazynowi okazało się nazbyt czasochłonne. Tradycyjnie zachęcam do zamawiania, przeglądania, czytania! Zapraszam też (choć uczyniłem to już w jednym z niedawnych wstępniaków) do tworzenia i przysyłania materiałów na poczet numeru „podwodnego” – nawiązującego z kolei do Nordconu tegorocznego.

Jeśli zaś chodzi o nasz periodyk – dziękuję za wszelkie nadesłane przez wakacje materiały! W rubryce naukowej witamy Przemysława Rudzia, którego tekst możecie przeczytać w obecnym numerze (a z innym występuje w 30. „Karzełku”). Natomiast w numerze wrześniowym pojawi się felieton naukowy, doskonale znanego już z tych łamów, Leszka Błaszkiewicza. Poza tym będziemy starać się wypełnić literacką lukę po nieodżałowanym Andrzeju Prószyńskim... Tak, wiem: nie tylko Andrzejowe teksty w naszej poczcie literackiej publikowaliśmy (i dobrze, gdyż oznaczałoby to jednak swoistą „monokulturę”), ale to on był publikowany najczęściej. W naszym redakcyjnym gronie nie wątpimy jednak, że Andrzej znajdzie godnych następców! No i mamy drabble niezawodnego Yorricka (następna miniaturka, będąca swoistą kontynuacją obecnej, czeka na publikację za miesiąc; a nawet jest już pomysł na ilustrację w wykonaniu Yarkosa). Na razie jednak – życząc miłej lektury lipcowo-sierpniowego kanikułowca #422!

INFORMATOR

GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI



#422 • LIPIEC–SIERPIEŃ 2026

UKAZUJE SIĘ OD 1987 ROKU

FANDOM

Hubert Kozij

GKF na nowym konwencie

Krzysztof Szkurlatowski

Czy androidy śnią o pobielałych kościach?

Damian Filipkowski

Wampiry kontra niedźwiedzie

Strach, śmierć i topory

#Nie tylko barbarzyńcy – podsumowanie

3. sezonu (wrzesień 2025 – czerwiec 2026)

INFORMACJE

Janusz Piszczek

Zapowiedzi wydawnicze

Artur Łukasiewicz

Filmowisko

Niusy

LITERATURA

Damian Stankiewicz

Praca, praca

Yorick

Południca

PUBLICYSTYKA

Adam Cetnerowski

Poznajmy się przy planszy

Magdalena Świerczek-Gryboś

Uratuj dzieciaki przed reżimem. Road 96

przypomni ci, jaka jest cena wolności

Przemysław Rudź

Kulturotwórczy potencjał astronomii

Michał Bleja

To by było coś!

Wychodząc z cienia

Grzegorz Szczepaniak

Okruchy Ogana. Korespondencja 173

Artur Łukasiewicz

Fantastyczne wakacje – lipiec

Tomasz Magulski

Był sobie Calvin...

KOMIKS

Jan Plata-Przechlewski

Chronowycieczka

GDAŃSKI KLUB FANTASTYKI

ADRES:

4 80-389 GDAŃSK
UL. ŚLĄSKA 66B

5 **STRONA:** GKF.ORG.PL

FACEBOOK: GKF.ORG.PL/FB

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

21 **KONTO BANKOWE:**

PKO BANK POLSKI
14 97 1020 4900 0000 8602 3849 3193

KRS: 0000098018

24 **„INFORMATOR GKF”**

ISSN 1505-8476

WYDAWNICTWO BEZPŁATNE

28 NAKŁAD 120

34

REDAKCJA:

JAN PLATA-PRZECHELEWSKI

GRZEGORZ SZCZEPANIAK

36 MARCIN SZKLARSKI

JAROSŁAW S. KOSIOREK (YARKOS)

38 ARTUR ŁUKASIEWICZ

MICHAŁ BLEJA

STAŁA WSPÓŁPRACA:

16 ADAM CETNEROWSKI

JANUSZ PISZCZEK

TOMASZ MAGULSKI

17 ALEKSANDRA MAŁAJ

ADAM MATEJA

39 DAMIAN FILIPKOWSKI

ALEKSANDRA MARKOWSKA

49 MAGDALENA ŚWIERCZEK-GRYBOŚ
(NAZ)

57 MAGDALENA ZWOLIŃSKA

E-MAIL:

INFORMATOR@GKF.ORG.PL

59 **OKŁADKA:**

JAROSŁAW S. KOSIOREK (YARKOS)

63 **DRUK:**

PRINT GROUP SP. Z O.O.

HTTP://PRINTGROUP.PL

67

HUBERT KOZIŃ GKF NA NOWYM KONWENCIE

Dawno, dawno temu (w marcu br.) na e-skrzynkę Zarządu wpłynął mail zapraszający i zachęcający do współpracy przy młodym, dynamicznym, niepowtarzalnym i absolutnie wystrzałowym konwencie fantastyki Kosakon. Wydarzenie celowało głównie w młodzież 14+, tematycznie raczej klimaty azjatyckie, a lokalizacja w Kosakowskim Centrum Kultury, które (wbrew nazwie) wcale nie znajduje się w Kosakowie, tylko w Pierwoszynie. *Same, but different, but still the same.*

Pierwsze, co zrobiłem, to oczywiście się zgodziłem. Drugie, co zrobiłem, to zacząłem zbierać ekipę i program. Dopiero w trzeciej kolejności googlowałem w poszukiwaniu dalszych informacji i backgroundu eventu.

Nie tylko Wy, drodzy czytelnicy, nie słyszeliście wcześniej o tym „północnym święcie fantastyki”; nie bez powodu – wszak tegoroczna edycja była pierwszą.

9 maja, punkt 8:30, przyjechaliśmy na miejsce, pod jedną kolektywną pachą niosąc wór gier planszowych, pod drugą zestaw do *Blood on the Clock Tower*. Rozłożyliśmy stoisko, a część z nas poszła zwiedzać. Trzy minuty później byli z powrotem, bo zdążyli już przejść cały dostępny obiekt. Konwent odbywał się w przedsionku, sali widowiskowej i w namiocie 2x5m, w sumie było około 20 wystawców. My promowaliśmy klub we foyer, byliśmy tuż obok jedynego wejścia, więc lokalizacja wydawała się fantastyczna.

Social media konwentu mówią, że w trakcie dwóch dni przewinęło się 350 osób. Impreza okazała się absolutnie nieprzystosowana do takiej liczby osób – ale chęci były. Przy naszym stanowisku

zatrzymało może z dziesięć, na *Blooda* przyszło drugie tyle (innych!) osób. Czy to dużo, czy to mało – nie mnie oceniać. Zresztą: najważniejsze jest to, że klub pokazuje się w Trójmieście i okolicach. Konwent ma na pewno potencjał, zwłaszcza biorąc pod uwagę to, że (rzutem na taśmę) dotarła na konwent Juliette (główna organizatorka Kapitularka). Dowiedziała się bowiem przy okazji, będąc na innym wydarzeniu, że na jej podwórku postawili konwent – i z moją drobną pomocą zapoznała się z główną organizatorką Kosakonu. Miały wymienić kontakty, więc podejrzewam, że współpraca będzie owocna.

Mimo wszystko Kosakon raczej nie stanie się konkurencją dla Nordconu. Ale kto wie – może zostaniemy zaproszeni na 10-lecie jako gość honorowy? ■



KRZYSZTOF SZKURŁATOWSKI
**CZY ANDROIDY ŚNIĄ
 O POBIELAŁYCH KOŚCIACH?**

Wydawnictwie, w którego redakcji przepracowałem ponad trzynaście lat, był zwyczaj obdarowywania się upominkami. Urodziny, imieniny, ślub, rocznica udanego rozvodu, miokołajki, Dzień Kobiet, Międzynarodowy Dzień Zecera... – każda okazja była dobra. Co ważne, dobry był też każdy podarunek: książka, paczka dropsów, główka słonecznika, wierszyk okolicznościowy, słoiczek smalcu; co kto miał – dawał. Radość obdarowanych się mnożyła wraz z przyrostem wyobraźni darczyńców. I zapewniam was, że fantazji nie brakowało naszemu personelowi.

Nie pamiętam, przy jakiej okazji – jakieś piętnaście lat temu zostałem obdarowany autorską grafiką wykonaną na sporym arkuszu tektury falistej wyszarpanym z jakiegoś magazynowego pudła. Oczywiście mnie zachwyciła, byłem wówczas bowiem, i nadal jestem, wielkim admiratorem wszelkiego rodzaju kreatywności. A jeśli się jej przyglądniecie (załączam fotograficzną reprodukcję), to od razu zrozumiecie, jak wielkimi pokładami kreatywności dysponował autor. Dla jasności dodam, że grafika powstała w kwadrans, przy użyciu czarnego markera permanentnego oraz... olejowego korektora tekstu. Wszystko!

Autorem pracy był Jarek Kosiorek, zatrudniony wówczas w dziale składu (DTP). Potem jeszcze kilkakrotnie byłem świadkiem naocznym powstawania jego tekturowych dzieł sztuki. Nie waham się używać dużych słów, uważam bowiem, że nawet jeśli powstawały one trochę jako żarty, to nie sposób odmówić im walorów artystycznych. A kryterium włączającym wydaje mi się tu nieskrępowana niczym wyobraźnia autora. Przez lata wspólnej pracy udało mi się zdobyć łącznie trzy takie tekturowe perełki. Mam je do dziś i bardzo sobie cenię.

Ale właściwie czemu piszę tu o Jarku? Ano dlatego, że 25 czerwca 2026 roku wziąłem udział w wernisażu jego grafik. Przez ponad miesiąc w wejherowskiej Filharmonii Kaszubskiej, w sali wystawienniczej na piętrze, można było oglądać ponad trzydzieści grafik Jarosława Kosiorka, sygnującego swoje prace podpisem „Yarkos”. Na okoliczność otwarcia wystawy zeszło się do Wejherowskiego Centrum Kultury sporo gości. Uroczystość otworzył i przywitał przybyłych Waldemar Czaja, zastępca Jolanty Rożyńskiej, kierującej placówką. Z racji tego, że Jarek jest aktywnym członkiem Gdańskiego Klubu Fantastyki, głos zabrał także prezes GKF, Daniel Filipkowski. Potem zaś do oglądania swojej twórczości i dzielenia się opiniami zachęcił sam autor. Nagabywany o wskazanie swoich inspiracji twórczych Yarkos mówił, że kluczowa jest dla niego wyobraźnia. Nie bez powodu wystawę zatytułowano „IMAGINARIA ARS SPATIUM INFINIT”, co można



Autor tekstu z artystycznym upominkiem od Yarkosa

tłumaczyć z łaciny dosłownie jako „Wyobrażona sztuka przestrzeni nieskończonej” lub bardziej poetycko: „Wyobrażenia sztuki nieskończonej przestrzeni”. Oczywiście fundamentem każdej wyobraźni jest zbierany przez całe nasze życie kapitał kulturowy. Filmy, literatura, dzieła innych twórców wpływają na formację duchową artysty; lecz każdorazowo to jego własna wyobraźnia, fantazja stoją za tworzonymi wizjami. W folderze towarzyszącym wystawie Jarek opowiada o tym, że jego celem było podjęcie refleksji „nad nieskończonością przestrzeni wyobraźni. Jest to perspektywa, w której dzieło sztuki zaczyna żyć własnym życiem, przekracza intencje twórcy i otwiera przed odbiorcą nieograniczoną przestrzeń interpretacji”.



Otwarcie wernisażu Yarkosa w Wejherowskim Centrum Kultury

W zaprezentowanych w Wejherowie grafikach Yarkosa widać zamiłowanie autora do fantastyki, moc wyobraźni artystycznej, ale również jego warsztat – cyfrowo-analogowy. W tych monochromatycznych, czarno-białych obrazach, tworzonych przeważnie precyzyjną, ostrą kreską, dużo jest niepokoju emocjonalnego. Ukazywane na nich motywy nie są może radosne, ale za to na pewno wielopłaszczyznowe. Odbiorca, stojąc przed nimi i zadając sobie pytanie o ich przekaz, musi sam w sobie poszukać odpowiedzi. Ilu widzów, tyle pytań i jeszcze więcej odpowiedzi. I raczej nikt nie pozostanie obojętny po kontakcie ze sztuką Yarkosa.

Tematyczne tropy tej twórczości prowadzą krętą ścieżką między *science fiction*, fantasy, horrorem i surrealizmem. To, co dobrze znane, to, co ledwo poznane – łączy się w grafikach Yarkosa z nieznanym, a nawet z niewyobrażalnym. Organiczne hybrydy, stwory fantastyczne oraz ludzkie/nieludzkie organy, szkielety, czaszki, kości, dużo kości... Formy biomorficzne i hybrydowe zespolone z technologicznymi artefaktami. To jeszcze jakieś niezbrane struktury techniczne czy może już ornamenty? – myślisz. Patrząc na nie, zaczynasz się zastanawiać, czy przypadkiem nie oglądasz strzępków tajemniczej dokumentacji pozostawionej na zgłiszczach upadłego świata. Obrazy są tak sugestywne,



Goście zgromadzeni na vernisażu Yarkosa w WCK



Goście vernisażu w rozmowie z twórcą

że można nabrać przekonania, iż ten świat musiał kiedyś i gdzieś istnieć, poza ramami obrazów. Rysy, zadrapania, plamy, pęknięcia, ukruszenia, złuszczenia, wyblakłe pieczęcie, zatarte słowa, ślady spływającej emulsji fotograficznej – wszystko to, w połączeniu z tematyką, lokuje zaprezentowane grafiki gdzieś między sennymi koszmarami archiwisty, postapokaliptycznymi projekcjami i narkotycznymi



Jarosław S. Kosiorek i goście na jego vernisazu



Wybrane prace Yarkosa z zaprezentowanych w Wejherowie

wizjami. Tak, estetyka większości prac jest cokolwiek mroczna, ale z pewnością można też o nich powiedzieć, że tworzą swoiste Yarkosowe uniwersum, są bowiem spójne. Spójność tworzy tematyka, ale też wszechobecne kontrasty, czerni i biel, gęsta kreska i wielość nagromadzonych drobnych elementów. Dzięki rzucającej się w oczy szczegółowości, detaliczności obrazów ma się wrażenie obcowania z tajemniczym „mikrokosmosem”. Jednak, żeby go dostrzec, trzeba podejść bliżej, wczuć się w grafiki. Oglądane z daleka są tylko (i aż!) sugestywnymi, mocnymi kompozycjami. Warto jednak się zbliżyć, by otworzyć sobie kolejne płaszczyzny interpretacyjne.

Zaprezentowane na wejherowskiej wystawie prace Jarosława Kosiorka mogłyby z powodzeniem stać się okładkami czasopism, książek i płyt. Równie dobrze dałoby się je wykorzystać jako ilustracje do opowiadań, powieści czy wierszy. Obroniłyby się nawet jako samodzielne okienka z arkusza nigdy nienapisanego komiksu. Nic więc dziwnego, że Yarkos nieustannie projektuje okładki „Informatora Gdańskiego Klubu Fantastyki” i ilustruje jego treść. Zawsze w swoim niepodrabialnym stylu. Zasoby wyobraźni Jarka zdają się niewyczerpane – i dałoby się nią, moim zdaniem, obdzielić cały legion twórców. A, co ważniejsze: efekty pracy Jarka sprawiają, że wyobrażenia odbiorców zaczyna pracować na wyższych obrotach. Moja żona, Zooofia, umiarkowanie zainteresowana fantastyką, ale towarzysząca mi na wernisażu, była wyraźnie poruszona tym, co zobaczyła. I to właśnie ona nadała wystawie Jarosława Kosiorka własny tytuł, parafrazujący innego fantastycznego twórcę: „Czy androidy śnią o pobielających kościach?”. Podoba mi się! Żona, tytuł i twórczość Yarkosa... ■



Moja żona Zooofia na wystawie Yarkosa, zastanawiająca się, o czym śnią androidy

DAMIAN FILIPKOWSKI WAMPIRY KONTRA NIEDŹWIEDZIE

Mówi się, że podróżę kształcą. Złośliwi dodają, że i owszem, ale tylko wykształconych. Mnie się wydaje, że dużo ważniejsze są otwarty umysł i rzeczywista chęć poznania kraju i ludzi, których się odwiedza. Dziś chciałbym się z Wami podzielić kilkoma okołofantastycznymi spostrzeżeniami z wyprawy do Transylwanii, która trochę nas zaskoczyła, a na pewno zauroczyła.

DRAKULA

Jednym z oczywistych skojarzeń z Transylwanią jest oczywiście postać hrabiego Drakuli, który miał wysysać krew z okolicznych włościan (dosłownie i w przenośni). Odwiedziliśmy więc zamek w Bran, nazywany również Dracula Castle, aby dowiedzieć się czegoś więcej o najstraszniejszym wampirze w historii.



Choć sam zamek jest piękny, to wycieczka okazała się średnia, głównie z powodu strasznych kolejek i wysokich cen; ale ja nie o tym.

Otóż największym zaskoczeniem okazał się fakt, że to miejsce miało w rzeczywistości niewiele wspólnego z Władem Palownikiem. Bram Stoker opisał zamek na podstawie szkiców i rysunków, a budynek w Bran po prostu bardzo do tego opisu pasował. I tak oto z podwójnej fikcji – bo i zamek nie ten, a i w nadprzyrodzone moce Drakuli śmiał wątpić – zrodziła się legenda, która przyciąga turystów i napędza lokalny biznes.

Pokazuje to, jak literatura, w tym literatura fantastyczna, wpływa na rzeczywistość.

Ciekawy jest też fakt, że tego Drakuli było w Transylwanii dużo mniej, niż się spodziewaliśmy. Okazuje się, że Rumuni wolą pamiętać Władę Palownika (Vlada Țepeșu) jako bohatera narodowego i bezkompromisowego władcę, który walczył z Imperium Osmańskim.

Oczywiście natkniecie się tu na hot dogi Drakuli – ale to najgorsze, co Was może z jego rąk spotkać.

SZKOŁA DLA DZIWOŁAGÓW

Kolejnym fantastycznym miejscem, które udało nam się odwiedzić, był Zamek Cantacuzino w Bușteni. To tutaj kręcono pierwszy sezon netfliksowego hitu *Wednesday* z 2022 roku.

I tu historia się powtarza, bo magnesem przyciągającym turystów jest obrandowanie zamku jako Akademii Nevermore; ale już na wstępie dowiadujemy się, że jeśli przyjechalibyśmy tu dla *Wednesday Addams*, to będziemy zawiedzeni.

Nie byliśmy.

Barwna opowieść o Gheorghe Grigore Cantacuzino – który był tak bogaty, że Elon Musk mógłby być jego chłopcem na posyłki (słowa przewodnika) – w pełni wynagrodziła nam tę wyprawę.

Sam zamek też jest piękny, więc nie dziwię się, że Tim Burton nakręcił w nim swój serial.

PROSZĘ PAŃSTWA, OTO MIŚ

Przemierzając górskie szlaki Transylwanii, szczególnie podczas podejścia pod jezioro Bălea przy Trasie Transfogaraskiej, mieliśmy wrażenie, że zostaliśmy przeniesieni do tolkienowskiego Śródziemia. Widoki zapierały dech w piersiach i łudząco przypominały krajobrazy z filmów Petera Jacksona.

I choć nie ścigały nas Upiory Pierścienia – to okazało się, że realnym zagrożeniem w Rumunii są niedźwiedzie.

Co prawda nasz naczelnny ostrzegał mnie jeszcze przed wyjazdem, że są one groźniejsze niż wampiry (a na czym jak na czym, ale na wampiurach to on zna się jak mało kto) – mimo wszystko nie spodziewałem się, że jest to zagrożenie tak powszechne.

Przypomina to trochę naszą gdańską relację z dzikami. Dzikie zwierzęta w poszukiwaniu pożywienia podchodzą coraz bliżej miast i wioseczek, tracą swój naturalny instynkt i strach przed człowiekiem i od czasu do czasu dochodzi do różnych incydentów.

My na szczęście nie spotkaliśmy żadnego na trasie, ale alerty RCB o misiach grasujących w okolicach hotelu były dużym zaskoczeniem.

Jeśli chcecie obejrzeć te przesympatyczne zwierzęta, to gorąco polecam odwiedzić Sanktuarium Niedźwiedzi w Zărnești, gdzie mieszka około 130 miśków uratowanych z cyrków, zoo itp.

Jest to miejsce, które pokazuje z jednej strony, jak głupi i okrutni bywają ludzie, a z drugiej – że jednak czasami potrafimy wyciągać wnioski i uczyć się na własnych błędach.

Transylwania okazała się więc miejscem zaskakującym, w którym dużo straszniejsza jest dzika natura aniżeli wymyślone stwory. Niemniej jednak jest to miejsce magiczne, które zachwyca pięknem przyrody; nie dziwię się zatem, że inspirowało tak wielu twórców ■



OGAN *Myśli nieSForne*

Przez kilka dni byłem tego lata z żoną w Barcelonie i zupełnie niespodziewanie wizyta ta okazała się dla mnie wyprawą tolkienowską. Najpierw odkryliśmy, że dzielnica, w której zamieszkaliśmy, obchodzi swoje święto, a zgodnie z tamtejszą tradycją poszczególne jej kwartały organizują wtedy festyny. Nie tylko pojawiły się stragany z wyrobami lokalnych rzemieślników, a tapaserie działały do późnych godzin nocnych, ale też niektóre ulice zostały przyozdobione przez mieszkańców specjalnymi dekoracjami. Los tak chciał, że jedną z takich instalacji stanowiła Droga Drużyny Pierścienia. Kilka ulic zmieniło się w poszczególne lokacje z filmowego *Władcy Pierścieni*, a jakoś ich wykonania zapierała dech w piersiach. Połączone to było z grą miejską, ale na wzięcie w niej udziału nie mieliśmy za bardzo czasu ani chęci (nie znamy też ani hiszpańskiego, ani tym bardziej katalońskiego). Zadowoliliśmy się więc tym, że dokładnie obeszlśmy krainy Śródziemia rozstawione w barcelońskiej Gracji.

Głównym punktem naszych peregrynacji były jednak wybrane dzieła Antonio Gaudiego. Marzyłem od dawna, żeby je zobaczyć, bo znałem je dotąd jedynie ze zdjęć lub z filmów. Muszę przyznać, że na żywo robią wrażenie wprost piorunujące. Ogrom talentu i nieprawdopodobnego



wręcz wysiłku koncepcyjnego tego artysty poraża. (Termin „architekt”, którym sam się posługiwał, nie oddaje w pełni różnorodności jego prac – projektował wszak meble, przedmioty użytkowe i sakralne, opracował metodę wykorzystywania rozbitych naczyń do tworzenia mozaik, a nawet własną czcionkę, którą stosował dla oznaczeń w budynkach, których wznoszenie nadzorował). Jeśli dodamy, że jego dzieła powstawały na przełomie XIX i XX wieku i nie dysponował on nie tylko komputerem, ale nawet zwykłym kalkulatorem, okaże się, że zaprojektowanie tych wszystkich obiektów wymagało od niego prawdziwie mrówczego wysiłku. Kiedy on znajdował na to wszystko czas? Pamiętam z technikum, ile dni zajęło mi wyliczenie na piechotę (choć do części działań korzystałem z pomocy kalkulatora – tyle kandydatom na techników było można) średnicy głównej śruby projektowanego jako praca domowa podnośnika samochodowego, by przeniosła wskazane obciążenie, a jednocześnie zużywała jak najmniej materiału (odlewy też przecież kosztują). Takich obliczeń Gaudí musiał wykonywać tysiące do każdego projektu,

a do Sagrady Famílii to już chyba setki tysięcy. Jednocześnie konstrukcje te nie były tylko efektem matematycznej precyzji, lecz także wynikiem podglądania natury. Architektura Katalończyka jest bowiem połączeniem ludzkiej inżynierii z biologicznymi inspiracjami. Wszystko, co projektował Gaudí, było wcześniej podejrzane w otaczającym go świecie przyrody, a następnie sprawdzone na modelach, które później były odpowiednio przeskalowywane (kto się śmiał z badań modelowych katastrofy smoleńskiej – powinien sobie postudiować, jakimi metodami powstawały te wszystkie jego cudenka, ze sklepieniami Sagrady Famílii na czele). Może dlatego na jego kamiennej ławce w Parku Güell siedzi się naprawdę wygodnie, a krzesła Wyspiańskiego służyły jedynie do podziwiania. Moim zdaniem prace Gaudiego stanowią najlepszy wzór dla budowy tolkienowskich elfów: odwzorowują naturę, a jednocześnie są matematycznie bezbłędne. Czy Tolkien słyszał o tym genialnym architekcie i jego rozwiązaniach (znał w końcu hiszpański, a jego opiekun – ojciec Francis Morgan – miał hiszpańskie korzenie)? Nawet jeśli nie znajdzie się śladów tego typu związków w pismach Profesora (w indeksie do nowego wydania *Listów* nazwiska Katalończyka nie ma), to od teraz już na zawsze budowle elfów będą mi się jednoznacznie kojarzyły z baśniowymi dziełami Gaudiego ■



Fot. Grzegorz Szczepaniak

#NIE TYLKO BARBARZYŃCY – PODSUMOWANIE 3. SEZONU

(WRZESIEŃ 2025 – CZERWIEC 2026)

Między wrześniem 2025 a czerwcem 2026 roku ukazało się 10 wywiadów trzeciego sezonu cyklu „Nie tylko barbarzyńcy”, który prowadzi razem z Jaśminą „Dzas” Kotlarek. W sumie od 2023 roku powstało już 28 wywiadów z kobietami tworzącymi fandom: autorkami komiksów, pisarkami, cosplayerkami. Tworzy się naprawdę ciekawa panorama zainteresowań i fascynacji popkulturą oraz fantastyką. Można powiedzieć, że niektóre nasze rozmówczynie mają wspólne początki – podobne książki, filmy czy osoby, które zainteresowały je fantastyką. Budujemy pokazną bazę danych i wiedzy o tym, jak fascynacja i hobby często przeładują się w pracę czy pomysł na życie.

Nie powiem – był to dla mnie bardzo trudny sezon. Miałem dużo pracy klubowej, także prelekcyjnej, miałem mały fakup z naszym cyklem w tym roku – ale dociągnęliśmy ten sezon. Czekam na kolejny!

Muszę zaznaczyć, że odezwały się do mnie nasze rozmówczynie, które zaproponowały stworzenie panelu dyskusyjnego. Jeśli ktoś byłby zainteresowany poruszeniem tego tematu – zachęcam do odzewu.

BOHATERKI TRZECIEGO SEZONU:

Ewelina Wyspiańska-Trojniarz – project manager w IT, coach, pisarka i cosplayerka. Autorka pierwszej polskiej powieści o drowach (cykl o Evi'Deth). Dzieli się doświadczeniami z procesu wydawniczego i pasją do cosplayu. [# 413]

Maria „Merry” Piątkowska – lead narrative designer we Flying Wild Hog, anglistka i doktorantka UW, wykładowczyni projektowania narracji w Warszawskiej Szkole Filmowej. Opowiada o drodze od RPG-ów i pracy przewodniczki po Warszawie do projektowania narracji w grach (*Sniper Ghost Warrior*, *Evil West*, *Shadow Warrior*). [# 414]

Olga Niziołek – tłumaczka literacka (głównie z niderlandzkiego) i pisarka. Autorka debiutanczkiej powieści *Dzieci jednej pajęczycy* (Powergraph). Mówi o roli tłumacza i klimatach weiradowych. [# 415]

Krystyna Chodorowska – programistka specjalizująca się w uczeniu maszynowym, wolontariuszka pomagająca Ukrainie. Dawniej autorka powieści i opowiadań. Mówi o wczesnym zafascynowaniu *Władcą Pierścieni* i serialem *Babylon 5*. [# 416]

Kiriesława – rysownicza komiksów i ilustracji, wystawczyni konwentowa. Współtwórczyni platformy meko.ink, autorka komiksu *Jastrzębia Pieśń*. Opowiada o webkomiksach i ich wpływie na rynek. [# 416]

Paula Wanarska – producentka w gamedevie, okazjonalna pisarka z publikacjami w „Nowej Fantastyce”. Fantastyka zaprowadziła ją do branży gier. Działa w Sekcji Literackiej Logrus. [# 417]

Marta Falkowska – komiksiarka, ilustratorka i redaktorka naczelna magazynu „Warchlaki”. Współorganizatorka festiwalu Podziemne Kocury we Wrocławiu oraz twórczyni serii dla dzieci *Oto Tosia*. [# 418]

Adrianna Filimonowicz – autorka fantasy i SF (m.in. *Taniec gór żywych*, *Odejścia*). Zawodowo związana z badaniami rynku. Opowiada o początkach z Tolkienem, wpływie RPG i Tatr na twórczość oraz o pracy nad antologiami. [# 419]

Marta Magdalena Lasik – autorka opowiadań SF, znana też jako „Ta od reaktorów”. Działa w Sekcji Literackiej Logrus ŚKF. Mówi o roli nauki w fantastyce i o energetyce jądrowej. [# 420]

Karolina Żuk-Wieczorkiewicz – psycholożka, graficzka i self-publisherka. Twórczyni uniwersum Avaroth i trylogii *Patrycjuszka*. Sama ilustruje i składa swoje książki. [# 421]

WSPÓLNE MOTYWY

W trzecim sezonie szczególnie mocno widać, jak często fascynacja fantastyką zaczyna się od tych samych tytułów (Tolkien, *Harry Potter*, *Wiedźmin*, manga) i jak naturalnie przeradza się potem w konkretną działalność – od self-publishingu, przez pracę w gamedevie, aż po organizację festiwalu i prowadzenie zinów. Wiele rozmówczyń podkreśla też ogromną rolę wsparcia: rodziny, partnerów, a zwłaszcza sekcji literackich i małych społeczności, które dają przestrzeń na szczera krytykę i poczucie, że nie jest się samemu. Sezon pokazuje również wyraźny wzrost widoczności kobiet w fandomie i branży oraz rosnącą siłę niezależnych ścieżek – self-publishingu, web-komiksów i zinów.

ROLA KOBIEŃ W FANDOMIE I BRANŻY

Rozmówczynie trzeciego sezonu zgodnie zauważają zmianę. Maria Piątkowska mówi, że dziesięć lat temu była praktycznie jedyną kobietą w dziale scenariuszy i narrative designu, a dwa lata temu na spotkaniu liderów w jej firmie były już same kobiety. Podkreśla, że w Stanach i Kanadzie ta zmiana zaczęła się wcześniej. Ewelina Wyspiańska-Trojnarz cieszy się, że kobiet w fantastyce jest coraz więcej i że wnoszą świeżą perspektywę. Krystyna Chodorowska zauważa, że jest więcej autorek, także wśród nagradzanych. Marta Falkowska wspomina, że dla niej kobiety w komiksie zawsze były czymś naturalnym, a obecnie tworzą coraz więcej i zgarniają nagrody. Olga Niziołek z kolei mówi, że z jej perspektywy obecnie jest fajnie i przyjaźnie, choć słyszała historie o tym, jak traktowano kobiety w latach 90.

Z HOBBY DO PRACY I NIEZALEŻNOŚCI

W trzecim sezonie szczególnie wyraźnie widać przejście z pasji do konkretnej działalności. Maria Piątkowska i Paula Wanarska trafiły dzięki fantastyce i pisaniu do branży gier. Karolina Żuk-Wieczorkiewicz wybrała pełny

self-publishing – sama pisze, ilustruje, projektuje okładki i składa swoje książki. Kirieślawa przeszła od webkomiksów do wydania papierowego komiksu i współtworzenia platformy meko.ink. Marta Falkowska zaczynała od zinów, a obecnie redaguje „Warchlaki” i współorganizuje festiwal Podziemne Kocury. Ewelina Wyspiańska-Trojnarz połączyła pisanie z cosplayem i wydała własną książkę. Olga Niziołek przez forum „Nowej Fantastyki” i Sekcję Literacką ŚKF weszła w tłumaczenia i własną twórczość.

PLANY NA CZWARTY SEZON

Co powiedzielibyście na lekkie zmiany w czwartym sezonie? Chcemy jeszcze bardziej zaangażować społeczność i sprawić, by cykl był bliższy Waszym oczekiwaniom. Wyślijcie swoje propozycje do Tomasza „Kruszona” Stępińskiego (kontakt@kmfsagitta.pl) lub napiszcie do Jaśminy „Dzas” Kotlarek przez media społecznościowe GKF. Czekamy na Wasze pomysły dotyczące kandydatek do wywiadów, tematów, które chcielibyście omówić, lub form prezentacji (np. fanarty, pytania do bohaterów). Wasze sugestie pomogą nam ukształtować jeszcze ciekawszy sezon!

PODZIĘKOWANIA

Dziękujemy wszystkim bohaterkom za podzielenie się swoimi historiami oraz Janowi Placieu-Przechlewskiemu i „Informatorowi Gdańskiego Klubu Fantastyki” za umożliwienie publikacji. Z niecierpliwością czekamy na czwarty sezon, który – dzięki Waszym pomysłom – jeszcze bardziej zbliży nas do społeczności i pokaże różnorodność kobiecej twórczości w popkulturze ■

Tomasz „Kruszona” Stępiński &
Jaśmina „Dzas” Kotlarek



ADAM „CETI” CETNEROWSKI POZNAJMY SIĘ PRZY PLANSZY

Maciej (dwa lata w GKF): Zbyt dużo pasji mam i – aby je ogarnąć wszystkie – potrzebuję połączenia świadomości z moimi umysłami w równoległych universach.

Maciej podał te pięć gier w odpowiedzi na następujące pytania. Dopasuj grę do pytania. Odpowiedzi sprawdzisz na stronie 4.

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. Flip 7

B. Heroes of Land, Air and Sea

C. Nemesis

D. Star Wars. Rebelia

E. Wiedźmin. Stary Świat

MAGDALENA ŚWIERCZEK-GRYBOŚ (NAZ)
**URATUJ DZIECIAKI PRZED REŻIMEM.
 ROAD 96 PRZYPOMNI CI,
 JAKA JEST CENA WOLNOŚCI**

Czy w kółko powtarzające się zadanie może porwać? Jeszcze jak! Lata 90., Petria, kraj wzorowany na bezdrożach USA i bananowych republikach. Zdawałoby się wbrew opresyjnej władzy dzieciaki masowo usiłują przedostać się przez granicę. Masz ich po kolei bezpiecznie tam doprowadzić. To nie jest strzelanka, skradanka, gra z liniową fabułą, nie jesteś detektywem ani się nie ścigasz, nie gonią cię demony ani nie machasz różdżką, a jednak Road 96 przyprowadzi cię o zawrót głowy, palpitację i udowodni, że NICZEGO nie sposób zaplanować ani przewidzieć.

**„WSZYSTKIE DROGI WIODĄ DO
 JEDNEGO PUNKTU”**

Każdy dzieciak, którego przyjdzie ci prowadzić ku Drodze nr 96, startuje z innego miejsca suchego jak pieprz wielkiego kraju, w innej kondycji i z inną (ale zawsze skromną) kwotą przy sobie. Wszyscy jednak widnieją na plakatach zaginionych i automatycznie mają na pieńku z policją. Czasem korzystają z czyjejś dobrej woli, niemniej – są sami w zdającej się bezkresną krainie. Bywa, że śpią na kartonie,

czasem w przyczepie czy pokoju hotelowym, w celi, taksówce, w namiocie przemytnika; sen jest cenny, bo energii uciekinierom regularnie ubywa, mają wszak do pokonania tysiące kilometrów. Ich samotność i zdanie na siebie bądź łaskę targanego politycznymi niepokojami kraju ma jednak przede wszystkim przerażającą konsekwencję: mogą ich spotkać naprawdę złe rzeczy. Przyznam, że kiedy pierwszy raz któryś nastolatek wiedziony ku granicy niemal od razu i zniemacka mi zginął, gra po raz pierwszy

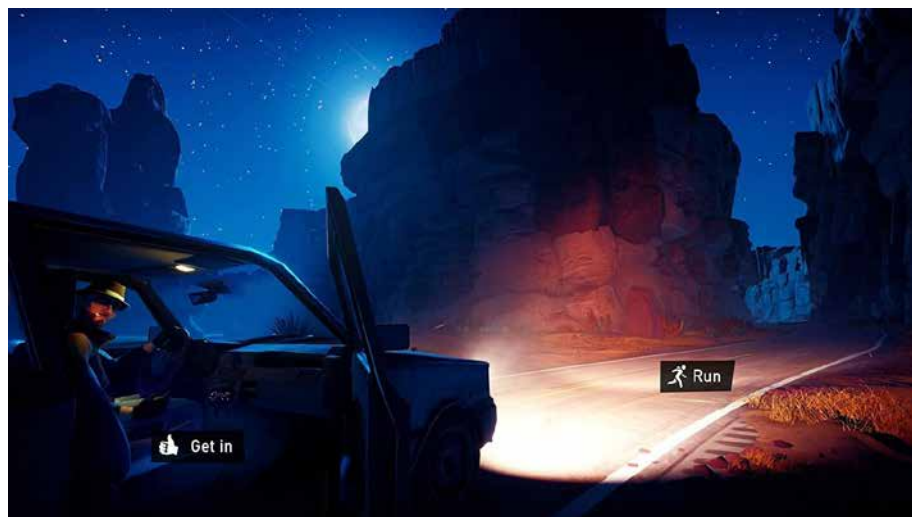


mnie zagieła. Road 96 wielokrotnie buduje fałszywe poczucie bezpieczeństwa i rozprawia się ze strategiami tworzonymi przez gracza. Myślisz, że skoro u jednego dziecka brakło forsy i przy kolejnym będziesz oszczędzać, to oszukasz system? Nic z tego. Stolik gry wywraca się tyle razy i na tyle sposobów, że choć wszyscy zmierzają do tej samej lokacji na granicy Petrii, ani jedna podróż się nie nudzi i nie przebiega „łatwo”. Najpewniej ani razu gry nie przeżytrzysz.

No dobrze, ale dlaczego w ogóle trwa ten wielki marsz, w który tyle razy zostanie my zaangażowani? Nie dostajemy oczywistej odpowiedzi; wychodzi na to, że młodzież nie wierzy już w zmiany w swoim autorytarnym państwie: wyniki wyborów fałszowane, cenzura, dezinformacja, brak perspektyw (trudno się dziwić, gdy patrzymy na krajobrazy i zaniedbanie infrastruktury i społeczeństwa). Młodzi zdają sobie sprawę, że w zbliżających się wyborach opozycjonista obecnego prezydenta nie zdoła wygrać, choćby 100 procent obywateli oddało na nią głos (przeabawnie, albo raczej przerażająco wyglądają

sondaże w regularnie oglądanym programie rozrywkowo-informacyjnym). I uciekają, bo tak naprawdę „do wyboru” mają 1) oddanie głosu, który nic nie znaczy, 2) dołączenie do radykalizujących się buntowników zwanych Czarną Brygadą, wedle mediów odpowiedzialnych za tragedię sprzed dekad, albo 3) ucieczkę.

Teoretycznie prezydent Tyrak i policja walczą z migracją, ale w rzeczywistości jest ona obecnej władzy na rękę: buntownicy albo się eksmitują z kraju, albo są wyłapywani i zamieniani na tanią siłę roboczą w kopalni. Tak naprawdę więc cała ta sytuacja wygląda na ukartowany, czy też wyreżyserowany dramat, a nasi bohaterowie podczas drogi będą oglądać jej przedziwne akty: szerzącą się przestępczość, rozpacz pchającą do psychopatycznych zachowań, złośliwe wykorzystywanie chaosu do swoich celów, radykalizację, ale i akty dobra, buntujących się przeciwko systemowi gliniarzy, zmęczonych zwykłych obywateli i szalonych celebrytów. Czasem pomoże nam ktoś, po kim całkiem się tego nie spodziewamy. To właśnie niesłabnący urok gry – za pierwszym przejściem, na które składa się tych wędrówek



ku granicy jakieś killkanaście, nie uda nam się jej rozgryźć i zawsze nas zaskoczy. Dajcie znać, gdy w nocy minie was pewien wóz i rzucicie się swoim bohaterem w drugą stronę. Mogę się założyć, że tak się stanie. Kreacje najważniejszych bohaterów, których spotykamy po drodze, są naprawdę sugestywnie skonstruowane.

„CZASEM OD ROZPACZY DO POGODZENIA SIĘ Z LOSEM TRZEBA POKONAĆ BARDZO DŁUGĄ DROGĘ”

Owe kluczowe postacie w świecie gry to kolejna mocna strona *Road 96*. Nie mamy bowiem tylko dotrzeć do granicy, powinniśmy jeszcze zapełnić 100 procent paska poznania kilku bohaterów, na których możemy się natknąć po drodze – czasem w scenkach, których nie sposób ominąć, czasem przypadkiem. Wszystkie są charakterystyczne, a niektóre naprawdę pokręcone i wolelibyśmy pozostać przy poziomie 0 procent, ale gra oczywiście nam na to nie pozwoli. Kiedy zaczniesz omijać jeden sposób podróżowania, usiłując kogoś unikać, albo przeciwnie, będziesz łapać stopy, chcąc koniecznie spotkać się z daną postacią... gra nie omieszką zrobić cię w bambuko.

Oczywiście nie każda z tych postaci unika sztampy czy jest tak samo interesująca; początkowo też któraś może nas drażnić czy przerażać, ale z czasem pojmujemy, co kryje się pod jej zachowaniem. Wszyscy oni orbitują wokół dwóch wydarzeń: wspomnianej już tragedii sprzed dekady, uznanej za zamach terrorystyczny, oraz zbliżających się wyborów prezydenckich. Dlatego też jako gracze nieustannie ocieramy się o radykalizację, a gra wymaga od nas odpowiadania ludziom na którzyś z wybranych sposobów: radykalny, zindoktrynowany bądź olewczy. Opowiedzenie się po stronie, z którą sympatyzuje dana postać główna, przynosi też znajomość ułatwiających

życie skillów, które zostają na naszym koncie niezależnie od tego, czy i ile razy zaczniemy całą tę historię od nowa.

Oczywiście, grę tę można też rozpatrywać pod (moim ulubionym) filozoficznym kątem, dlatego też tutaj trafiła, bo to tak naprawdę taki kącik znerdziałego filozofa.

„DOKĄDKOLWIEK IDZIESZ, ZABIERASZ ZE SOBĄ SIEBIE”

Road 96 narzuca nam pewną wizję: młodego człowieka jako mięsa armatniego. Tak traktuje swą młodzież Petria, my za to usiłujemy nie skierować jej ku armatom, lecz przerzucić przez mur niczym piłkę w grze. Dzieje się to w pewnym bezwładzie i porzuceniu – bohaterowie, którymi kroczymy, nie mają twarzy ani imion, spotykamy ich w losowych miejscach i podróżują bez żadnej filozofii, byle dalej. Wydaje się to okrutnym żartem z egzystencjalizmu. Jako gracze wcieleni w danego dzieciaka jesteśmy *odpowiedzialni*, by pokonać mur (odnaleźć *wolność i godność*), ale jeśli nam się nie uda, bierzemy kolejnego i kolejnego łebka pozbawionego twarzy i miana, by znów rzucić go w łapska przemytników, psychopatów, skorumpowanych glin, zapijających depresję celebrytów czy buntowników z zadatkami na terrorystów. Możemy poznać danego dzieciaka, którym sterujemy, tylko w bardzo nikłym stopniu, na przykład próbując zadzwonić do domu.

Taki niemal bezcielesny upiór, którego wiemy ku granicy, ledwie u progu życia, a już zmuszony do ostateczności, ukazuje ową sartr'owską *odpowiedzialność* jako akt sam w sobie, niezależny od jednostki, imperatyw stojący ponad indywidualizmem – mamy však próbować każdego przerzucić bez wyjątku, nie przejmując się czyjąkolwiek historią i nie mogąc rozmyślić się i zawrócić. Celem jest w jeden konkretny sposób rozumiana



Źródło: oficjalne zrzuty gry

wolność, po prostu wyrwanie się z *granic* kraju, a cena nie ma większego znaczenia: gra pokáže nam mnóstwo dróg, zazwyczaj bardzo niebezpiecznych, którymi możemy rzucić samotną młodzież ku niewiadomemu w myśl zasady: wszędzie lepiej niż tu.

Gra rozprawia się również z romantyczną wizją rewolucjonistów poprzez ukazanie ich wewnętrznego rozłamu, dylematów i radykalizacji. *Road 96* to ring, na którym bezimienne dziecko staje do walki z historią. Te dzieciaki są jak beczki toczące się po pokładzie w czasie sztormu. W dodatku ich los został mocno osadzony w filozofii przypadku: nigdy nie wiadomo, gdzie każeś im wsiąść, z kim się zmierzyć; pokonanie bądź nie tysięcy kilometrów w obecnym rozmontowanym stanie państwa jest totalnym dziełem losowości. Także śmierć czy aresztowanie są tu zdarzeniami, którym czasem nie sposób zaradzić, choćby nie wiem jakie kroki zapobiegawcze próbować powziąć. Gra jest w pewnym sensie równie autorytarna co *Petria* i rzuca graczem na prawo i lewo. Tylko niewielkie kroki, małe działania mają wpływ na wielką historię

(nie podpowiem jakie), sama droga zaś jest czymś, czego „young blood” po prostu nie może uniknąć, musi ją pokonać lub dać się jej pożreć.

Ładna, choć specyficzna grafika oferuje nam oglądanie upadku „totalnej Petrii” w pastelowych kolorach i rozmiękłych kreskach, i jest kropką nad „i” tego, co twórcy nam oferują: nieliniową, w żaden sposób niewyglądzoną, pokręconą opowieść niby *Wielki marsz* Kinga, tyle że zwycięzców może być wielu: pytanie, za jaką cenę poniesioną po drodze, bo o nagrodzie niczego się nie dowiemy. Dobry tytuł, by pokminić, pobawić się, a czasem przerazić bądź co najmniej zrobić wielkie oczy, i na koniec pozostać z pytaniem, dokąd zmierza... wiele krajów. I co zostawimy tym po nas ■

* O. Wilde, *Portret Doriana Graya*.

** C. Jess-Cooke, *Zawsze przy mnie stój*.

*** S. King, *Bezsenna*.

DAMIAN FILIPKOWSKI
STRACH, ŚMIERĆ I TOPORY

Kiedy byłem małym chłopcem – marzyłem o tym, aby mieć na pilocie specjalny przycisk. Po wciśnięciu pozwalałby mi przeniknąć przez barierę srebrnego ekranu, przenieść się do oglądanych opowieści i stać się bohaterem ulubionych historii: Bastianem, Shortym, Martym McFlyem. Niestety, kiedy dorośłem, zdałem sobie sprawę, że z przyciskiem może być problem. I choć wciąż marzę, to w międzyczasie odkryłem LARP-y. To właśnie one dają możliwość immersyjnej eksploracji różnych światów, w tym tych filmowych. Dla mnie stały się spełnieniem dziecięcych marzeń; a wiadomo, że trzeba uważać na życzenia, gdyż te mogą się spełnić.

Tytuł: *Final Summer 2Night*

Autorzy: LARPhobia

STRACH

• czywiście horrory to zupełnie coś innego, bo czym innym jest przeżywanie przygód z Indianą Jonesem lub możliwość podróży w czasie DeLoreanem, a czym innym uciekanie przed poparzonym szaleńcem w pasiastym swetrze.

Strach to pierwotna emocja. Niektórzy twierdzą, że najważniejsza, bo to właśnie ona mówi „uważaj”, kiedy widzimy ogień, to ona krzyczy „uciekaj”, kiedy goni cię świr z piłą mechaniczną.

Final Summer 2Night dawkuje tę emocję stopniowo. Zepsuty samochód gdzieś na odludziu, dziwny właściciel warsztatu, który musi sprowadzić części i przypadkiem ma brata prowadzącego motel. Brzmi znajomo? To dobre, bo tak ma być...

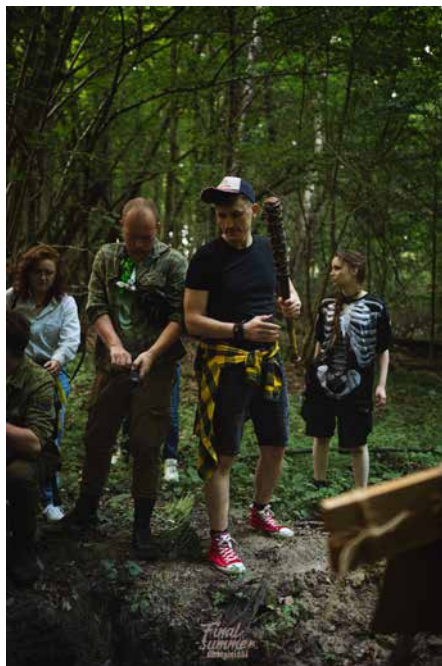
Podczas gry wcielamy się w różne archetypy, a znajome klisze mają nas wprowadzić w świat przedstawiony i sprawić, że poczujemy się bezpiecznie. Spokojnie, nie potrwa to długo.

Jak przystało na metaslasher, choć wszyscy czujemy się trochę jak w kiepskim horrorze klasy B, pierwsza śmierć jest jednak

zaskoczeniem i tajemnicą. Potem przychodzi strach, bo przecież najbardziej boimy się tego, czego nie znamy.

Pierwszy akt mija na budowaniu relacji i atmosfery niesamowitości. Są tacy, którzy dają się w to wciągnąć; są tacy, którzy pozostają sceptyczni do końca – a koniec jest nieunikniony.





TOPORY

Zanim jednak przejdziemy do nieuchronnej śmierci, zatrzymajmy się na chwilę w akcie drugim. To tutaj pojawia się tajemniczy antagonistą.

No właśnie. Nie wiemy o nim zbyt dużo. Są plotki, domysły i informacje sprzed 10 lat, bo FS2 jest przecież sequelem. Niektórzy starają się połączyć kropki i rozwikłać zagadkę z przeszłości.

Nie przeszkadza to jednak złolowi bawić się w najlepsze. Pisząc „bawić się”, mam na myśli obcinanie, odrąbywanie, zakopywanie, przypalanie. Krew, strach i dezorientacja.

Twórcy gry serwują nam makabryczną partię szachów, w której to, niestety (albo na szczęście), my jesteśmy pionkami, a prawdziwe figury pozostają nieuchwytne.

Nie tylko one mają coś do ukrycia. Powoli zaczynają wypływać mroczne sekrety graczy i okazuje się, że większość ma coś za uszami. Coraz częściej pada pytanie, czy to

przypadkiem ktoś z nas nie chowa starych urazów i dobrze naostrzonego topora.

Spokojnie, to dopiero akt drugi, więc jeszcze nikt nie ginie, ale powoli zaczyna umierać nadzieja na szczęśliwe zakończenie.

ŚMIERĆ

Każda śmierć w *Final Summer 2Night* jest inna, spektakularna i zupełnie wyjątkowa. Każdy z bohaterów opowieści ma chwilę dla siebie, aby pożegnać się z tym też padółem.

Trochę jak w życiu – śmierć przychodzi nagle, jest zaskoczeniem i nie zawsze daje czas na żałobę, bo gdzieś tam czai się zło i kolejni gracze ustawiają się w kolejce na tamten świat.

Muszę przyznać, że dla mnie była to najwspanialsza LARP-owa śmierć. Spodziewałem się, że kiedy zamknę oczy po raz ostatni, wszystko skończy się definitywnie. Było zupełnie inaczej.





Wszystkie fotografie: Maciej Margielski

Rozpaczałem wraz ze swoją rodziną pochyloną nad ciałem. Płakałem do wewnątrz. Chciałem im tyle powiedzieć, ale nie mogłem. Byłem martwy.

PASJA

Jeśli miałbym opisać jednym słowem, co zaważyło na sukcesie tej gry, byłaby to właśnie pasja. Zarówno twórców, jak i graczy.

Wszyscy, którzy pojawili się w Stacji Toporzyk, przybyli tam, aby przeżyć niezapomnianą przygodę. Zaangażowanie widać było w każdym elemencie. Karta postaci w formie scenariusza filmowego, przemyślany i bardzo wymagający casting, drobne mrugnięcia okiem do graczy (choćby nazwiska postaci).

Tylko ktoś, kto kocha horrory miłością prawdziwą i wzajemną, mógł stworzyć taką grę. To było widać i czuć.

Nasi NPC bawili się równie dobrze jak my, a czasami może nawet lepiej, bo to oni pociągali za sznurki.

Na kilka słów zasługuje też lokalizacja. Umieraliśmy bowiem w przepięknych okolicznościach przyrody. Gospodarze Stacji Toporzyk przywitali nas bardzo serdecznie i to z ich ust pierwszy raz usłyszałem, że LARP jest formą sztuki.

Ciężko się z tym nie zgodzić; szczególnie w miejscu, które sztuką żyje i jest nią prześiąknięte.

Starożytni Grecy mówili o tym *katharsis* – oczyszczenie, uwolnienie od negatywnych emocji i lęku poprzez ich silne przeżycie.

Mam wrażenie, że podczas *Final Summer 2Night* sięgnąłem bardzo głęboko. Być może zbyt głęboko.

Nie żałuję.

Nie mogę się doczekać, kiedy dane mi będzie przeżywać to i umierać kolejny raz ■

Jeśli chcecie dowiedzieć się więcej o tym LARP-ie – zachęcam do przeczytania recenzji Shonsa: <https://lublarp.pl/final-summer-2night-okiem-shonsa/>



JANUSZ PISZCZEK

ZAPOWIEDZI WRZEŚNIA

Strażnicy piekła (The Doorkeepers) – Graham Masterton

Data wydania: 1 września 2026 (wznowienie)

Wydawca: Replika

Siewczyni pożogi – Krzysztof Jagiełło

Data wydania: 1 września 2026

Wydawca: Replika

Mrok pod sercem (Tma pod srdcem) – Lucie Ortega

Data wydania: 1 września 2026

Wydawca: Replika

KANT Sp. z o.o. (Lies Inc.) – Philip K. Dick

Data wydania: 1 września 2026

Wydawca: Rebis

Alpharius: Głowa Hydry (Alpharius: Head of the Hydra) – Mike Brooks

Data wydania: 2 września 2026

Wydawca: Copernicus Corp.

Prawda (The Truth) – Terry Pratchett

Data wydania: 3 września 2026 (wznowienie)

Wydawca: Prószyński i S-ka

Wyprawa do Qin'a – E.M. Ryś

Data wydania: 3 września 2026

Wydawca: Drageus

Odrodzeni z popiołów (Born of the Ashes) – Ryk Brown

Data wydania: 3 września 2026

Wydawca: Drageus

Miasto (City) – Clifford D. Simak

Data wydania: 4 września 2026 (wznowienie)

Wydawca: Vesper

Dworzec Perdido (Perdido Street Station) – China Miéville

Data wydania: 4 września 2026 (wznowienie)

Wydawca: Vesper

Król Cierni (King of Thorns) – Mark Lawrence

Data wydania: 4 września 2026 (wznowienie)

Wydawca: Fabryka Słów

Osnowa – Krzysztof Piskorski

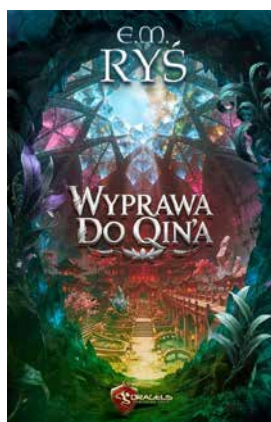
Data wydania: 9 września 2026

Wydawca: Wydawnictwo Literackie

Król Smutek (King Sorrow) – Joe Hill

Data wydania: 9 września 2026

Wydawca: Albatros



**Felix, Net i Nika oraz Teoretycznie
Możliwa Katastrofa – Rafał Kosik**

Data wydania: 9 września 2026 (wznowienie)

Wydawca: Powergraph

Felix, Net i Nika oraz Gang

Niewidzialnych Ludzi – Rafał Kosik

Data wydania: 9 września 2026 (wznowienie)

Wydawca: Powergraph

**Miasto umarłych (Gorod miertwykh) –
Wasilij Machanienko**

Data wydania: 9 września 2026

Wydawca: Insignis

**Lew, czarownica i stara szafa (The
Lion, the Witch and the Wardrobe) –
C.S. Lewis**

Data wydania: 9 września 2026 (wznowienie)

Wydawca: Media Rodzina

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

Data wydania: 9 września 2026 (wznowienie)

Wydawca: Media Rodzina

**Rzeka srebra (The River of Silver) –
S.A. Chakraborty**

Data wydania: 9 września 2026

Wydawca: We need YA

**Tarnowskie Góry. Tarnogórskim
piórem (antologia)**

Data wydania: 11 września 2026

Wydawca: Almaz

**Siedem mieczy. Księga I (The Seven
Swords) – Anthony Ryan**

Data wydania: 11 września 2026

Wydawca: Fabryka Słów

Wampir – Władysław Reymont

Data wydania: 15 września 2026 (wznowienie)

Wydawca: Replika

Epitafium – Joanna Pyplacz

Data wydania: 15 września 2026

Wydawca: Replika

Dracula (Dracula) – Bram Stoker

Data wydania: 15 września 2026 (wznowienie)

Wydawca: Replika

**Hobbit. Powieść graficzna (Hobbit) –
J.R.R. Tolkien**

Data wydania: 15 września 2026

Wydawca: Zysk i S-ka

**Karlgoro, godzina 18:00 (książka + CD) –
Marek Baraniecki, Przemysław Rudź**

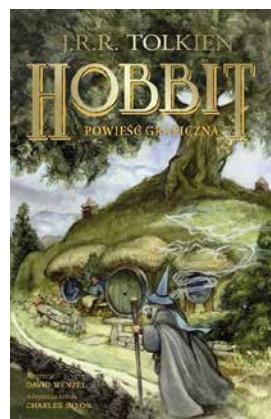
Data wydania: 15 września 2026

Wydawca: Stalker Books

Szklane góry – Andrzej Janicki

Data wydania: 15 września 2026

Wydawca: Stalker Books



Ślad pamięci (A Trace of Memory) – Keith Laumer

Data wydania: 15 września 2026

Wydawca: Stalker Books

Wurdalak – Robert Ziębiński

Data wydania: 16 września 2026

Wydawca: Mięta

ZONA trylogia #2 – Michał Gołkowski

Data wydania: 18 września 2026

Wydawca: Fabryka Słów

Umysł mojego umysłu (Mind of My Mind) – Octavia E. Butler

Data wydania: 22 września 2026

Wydawca: MAG

Królowa roju (The Hive Queen) – Tui T. Sutherland

Data wydania: 22 września 2026

Wydawca: MAG

Halo, Ziemia! Jesteście tam? (Hello Earth, Are You There?) – Brian W. Aldiss

Data wydania: 22 września 2026

Wydawca: Rebis

Agnes Aubert. Mistyczne schronisko dla kotów (Agnes Aubert's Mystical Cat Shelter) – Heather Fawcett

Data wydania: 23 września 2026

Wydawca: MAG

Krystyno, na litość boską! – Sylwia Dec

Data wydania: 24 września 2026

Wydawca: Prószyński i S-ka

Ja żyję – a wyście pomarli (Je suis vivant et vous êtes morts) – Emmanuel Carrère

Data wydania: 24 września 2026

Wydawca: PIW

Bracia w chwale (Brothers in Valor) – H. Paul Honsinger

Data wydania: 25 września 2026 (wznowienie)

Wydawca: Starship

Ziarna Ziemi (Seeds of Earth) – Michael Cobley

Data wydania: 28 września 2026 (wznowienie)

Wydawca: Starship

Platforma (The Rig) – Roger Levy

Data wydania: 29 września 2026

Wydawca: MAG

Ostatni kontrakt Isako (The Last Contract of Isako) – Fonda Lee

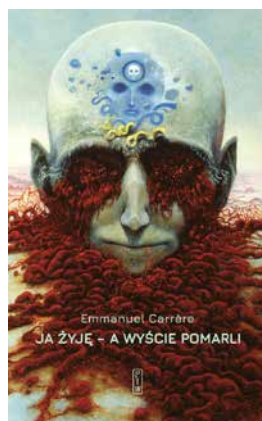
Data wydania: 29 września 2026

Wydawca: MAG

Danse macabre (Danse Macabre) – Stephen King

Data wydania: 29 września 2026 (wznowienie)

Wydawca: Prószyński i S-ka



Mrok nad Tokyoramą – Robert J. Szmidt

Data wydania: 30 września 2026 (wznowienie)

Wydawca: Starship

Star Wars: Ryzyko Wedge'a (Star Wars: Wedge's Gamble) – Michael A. Stackpole

Data wydania: 30 września 2026

(wznowienie)

Wydawca: Olesiejuk

Co czai się w ciemnościach (What Hunts Inside the Shadows) – Harper L. Woods

Data wydania: Wrzesień 2026

Wydawca: Fabryka Słów

Star Wars: Bestiariusz. Tom I: Stworzenia z Galaktyki (Star Wars: Bestiary. Vol. I: Creatures of the Galaxy) – opracowanie zbiorowe

Data wydania: Wrzesień 2026

Wydawca: Olesiejuk

Bran Mak Morn (Bran Mak Morn: The Last King) – Robert E. Howard

Data wydania: Wrzesień 2026

Wydawca: Vesper

Batman. Odrodzenie (Batman: Resurrection) – John Jackson Miller

Data wydania: Wrzesień 2026

Wydawca: Vesper

Pośród wilków (A Crane Among Wolves) – June Hur

Data wydania: Wrzesień 2026

Wydawca: Vesper

LIFELIK3. Jak żywe (LIFELIK3) – Jay Kristoff

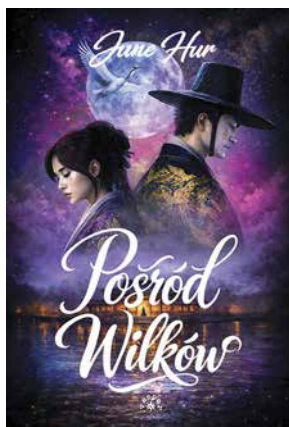
Data wydania: Wrzesień 2026

Wydawca: Vesper

Rocznik Fantastyczny 2026 (antologia)

Data wydania: Wrzesień 2026

Wydawca: Gniazdo Światów, Wydawnictwo IX



ARTUR ŁUKASIEWICZ

SIERPIEŃ

- 5 sierpnia

Star Wars:Visions Presents – The Ninth Jedi / seria limitowana, 8 odcinków / Disney +
Anime: kontynuacja historii dwóch poprzednich krótkometrażówek z serii *Star Wars:Visions*.

- 7 sierpnia

The Last House / film / Netflix

Czterooosobowa rodzina zamknięta w domu bez możliwości ucieczki musi współpracować, aby przetrwać zarówno w obliczu kurczących się zasobów żywnościowych, jak i tajemniczego, nieuchronnego zagrożenia, które ich uwięziło.

Ricky Gervais:Alley Cats / nowa seria / Netflix

To kolejny animowany serial komediowy dla dorosłych z gadającymi zwierzętami, ale tym razem autorem jest Ricky Gervais, zaś bohaterami – osiedlowa zgraja kotów.

- 14 sierpnia

The End of Oak Street / film / kino

Jeśli zignorujemy ciąg przyczynowo-skutkowy i niedorzeczność sytuacji – to rewelacja. *Park Jurajski*, i to znacznie lepszy niż połowa odcinków drugiej serii. Co by się stało, gdyby nagle całe miasteczko z 1982 roku przeniosło się w czasie do epoki kredowej? Na podwórku i ulicach ganiałyby dinozaury polujące na ludzi? Ba, a w chwili rozleniwienia spokojnie się zżyły? Rzecz jednak nie w tym, kto zginie i jak, ale w stosunkach w rozbitej rodzinie, która musi szybko się zjednoczyć i przewartościować własne relacje. Zakończenie jest bzdurne, ale całość po prostu sprawia, że na samo wspomnienie mam banana na twarzy.

- 16 sierpnia

Lanterns / nowa seria / HBO MAX

Trzeci serial telewizyjny osadzony w uniwersum DC, który nie jest adaptacją żadnych konkretnych wątków z komiksów. Jest skonstruowany jako śledztwo w sprawie pewnego morderstwa, a elementy czerpie z całej historii Zielonych Latarni.

- 21 sierpnia

Sacrifice / film / kino

Podczas luksusowej gali charytatywnej spotykają się największe nazwiska ze świata filmu, biznesu i mediów. Wśród nich jest gwiazdor kina akcji Mike Tyler (Chris Evans), który próbuje odbudować swój wizerunek, oraz miliarder Ben Bracken (Vincent Cassel) z żoną (Salma Hayek), promujący kontrowersyjne przedsięwzięcie wydobywcze. Nieoczekiwanie atmosfera zmienia się jednak o 180 stopni, gdy na scenę wkracza Joan (Anya Taylor-Joy) – charyzmatyczna przywódczyni grupy uzbrojonych aktywistów. Od tej pory luksusowy bankiet przeobrazi się w grę na śmierć i życie, podczas której celebryci zostaną zmuszeni do konfrontacji nie tylko

z fanatyzmem napastników, ale też z własną hipokryzją i egoizmem. Ciekawostka: w trójmiej-skich kinach film na razie nie ma premiery.

Insidious: Out of the Further / film / kino

Amelia Eve wciela się w Gemmę – matkę wychowującą córkę w domu, w którym sama dorastała. Kobieta odkrywa, że potrafi podróżować do wymiaru pełnego zagubionych dusz. Gdy zaś zaczyna ścigać ją coś złowrogiego, Gemma uświadamia sobie, że posiada zdolność zmieniającą wszystko: nie tylko potrafi wejść do innego wymiaru, ale także sprowadzać stamtąd byty do świata rzeczywistego. Kiedy demony odkrywają jej moc, nasz świat staje się ich placem zabaw. Naprawdę nie wiem, co sądzić o szóstym filmie z serii, której dotąd nie oglądałem. Ale na zdrowie.

The Wrong Girls / film / kino

Frankie i Molly przez pomyłkę wchodzą w posiadanie walizki z eksperymentalnymi substancjami. Po ich zażyciu zyskują zdolność telepatycznej komunikacji ze sobą i ze swoimi kotami, stając się jednocześnie celem osób odpowiedzialnych za eksperyment. Dumnie głupi i zaskakująco słodki, film, ale każdemu według potrzeb.

• 28 sierpnia

Dark Matter / 2 sezon / Apple TV

Kolejna seria, o której ktoś mi mówił, że jest fajna, ale u mnie wciąż czeka w kolejce. To serial science fiction opowiadający o profesorze fizyki, który pewnego niezbyt pięknego dnia budzi się w alternatywnej rzeczywistości i tym samym rozpoczyna mniej lub bardziej nieudane próby powrotu do swojego dawnego życia. Dziesięć odcinków nadawanych pojedynczo co tydzień.

The Dog Stars / film / kino

Nowa produkcja Ridleya Scotta, któremu filmy ostatnio tak jakoś średnio wychodzą. Hig – pilot, któremu epidemia odebrała wszystkich bliskich (w tym żonę) – mieszka na opuszczonym lotnisku wraz ze swoim psem, a jego jedynym sąsiadem jest uzbrojony były żołnierz piechoty morskiej. Od czasu do czasu wsiada do swojej Cessny z 1956 roku, by choć przez chwilę udawać, że wszystko jest jak dawniej. Kiedy jednak przez radio niespodziewanie dociera do niego tajemnicza transmisja, usłyszany głos budzi w nim nadzieję, że gdzieś dalej może istnieć lepsze życie. Hig ryzykuje wszystko i wyrusza w poszukiwaniu potencjalnego schronienia w Grand Junction. Zapewne pójde z kronikarskiego obowiązku.

Terminator 2: Judgment Day (35. rocznica) / film / kino

Konieczność dziejowa: jeśli ktoś z jakiegoś powodu nie zna serii – to co prawda dwójka wymiata, ale może nie być do końca zrozumiała dla kogoś, kto nie oglądał pierwszego *Terminatora*. Z przyjemnością pójde i będę się dobrze bawił. Klasyk!

WRZESIEŃ

• 2 września

LEGO Star Wars: The Mandalorian / klocki LEGO / Disney+

Materiał specjalny. Pewnie będzie heheszkowo i w dziecięcym stylu. Temat znany i chyba wystarczy.

गवारिंयु डंगु डंगु



पुसु बिपुपुपु

- 4 września

The Graduate / film – premiera po latach / kino

Wstyd nie znać, choć dziś może już trochę trącić myszką. Ale kiedyś miała swój urok i genialną muzykę Simona i Garfunkela. Młody człowiek stoi przed wyborem: prawdziwa miłość czy wyrachowany seks z mężatką? Matka i córka, a środkiem on – wymoczkowaty Dustin Hoffman.

Astérix et Obélix: Mission Cléopâtre / film – ponowna premiera / kino

Mam nadzieję, że to ponowna premiera nie tyle filmu, co genialnego dubbingu autorstwa Bartka Wierzbiewy, który tutaj wspiął się na wyżyny. Arcyzabawna, aktorska wersja komiksu o pewnym zakładzie między Cezarem a Kleopatry, a także o dzielnych wojach z dalekiej Galii i nieporadnym architekcie Numernabisie. Uwielbiam!

Teenage Sex and Death at Camp Miasma / film / kino

Młoda, utalentowana reżyserka Kris (Hannah Einbinder) dostaje od studia filmowego szansę życia – ma nakręcić remake kultowej serii horrorów *Camp Miasma*, która cieszyła się ogromną popularnością w latach 80. i 90. Aby znaleźć inspirację, udaje się na spotkanie z Billy (Gillian Anderson), która grała główną rolę w pierwowzorze projektu. Wizyta u ekscentrycznej aktorki szybko przeradza się w coś więcej niż zwykły wywiad.

Mayday / film / Apple TV

Kiedy na szczycie zimnej wojny utalentowany pilot marynarki wojennej USA, porucznik Troy „Zabójca” Kelly, zostaje wysłany z tajną misją na terytorium Rosji, operacja kończy się fiaskiem i pozostawia go za liniami wroga. Odkryty przez Nikołaja Ustinowa, szorstkiego byłego agenta KGB z zamiłowaniem do amerykańskiej kultury, Troy uważa, że jest spalony – ale czy nieoczekiwany sojusz między nimi może doprowadzić do uratowania Troya i nawiązania więzi, której żaden z nich się nie spodziewał? W jednej z głównych ról występuje w tym filmie Marcin Dorociński, a partneruje Kennethowi Branaghowi i Ryanowi Reynoldsowi.

- 8 września

Untold: Mr. T – I Pity the Fool / dokument / Netflix

Historia postaci ikonicznej w popkulturze: Mistera T.

Pressure / film / kino

72 godziny przed lądowaniem w Normandii losy świata mają zależeć od... pogody. Wojna to nie tylko bitwy, ale przede wszystkim strategię i decyzje, których skutki mogą odczuć miliony. Pracujący dla brytyjskiej armii meteorolog James Stagg (Andrew Scott) musi podjąć najważniejszą decyzję w swojej karierze – prognoza, którą przedstawi, może przesądzić o sukcesie lub klęsce największej operacji wojskowej w historii. Zamknięty w atmosferze nieufności i presji ze strony najwyższych dowódców toczy psychologiczną walkę z czasem, wspierany jedynie przez kapitan Kay Summersby (Kerry Condon). Nad wszystkim czuwa generał Dwight D. Eisenhower (Brendan Fraser), który musi zdecydować, czy ruszyć z inwazją, czy ją opóźnić – ryzykując, że Niemcy odkrywają plany aliantów.

Practical Magic 2 / film / kino

Wielopokoleniowa rodzina czarownic, skazana na wieki na brak miłości, próbuje złamać klątwę – stawiając czoła mrocznym sekretom i poświęcając się dla siebie nawzajem. Była kiedyś część pierwsza; jeśli nawet ją oglądałem, to zupełnie nie pamiętam, o co chodzi. Może, jeśli zdążę ponownie zobaczyć jedynekę, to zdecyduję, czy warto poświęcić czas.

- 15 września

Agatha Christie's Tommy & Tuppence / nowa seria / Canal+

Sześciuodcinkowa adaptacja (jednej? kilku?) powieści z udziałem tego duetu detektywów amatorów znanych z kart powieści Agathy Christie, których spotykamy w okresie narzeczeństwa, a poznajemy ich na dobre, gdy jako małżeństwo są już po siedemdziesiątce. Zwykle seriale robione przez amerykańską filię BBC (BritBox) w naszym kraju pokazuje Canal Plus. Zapewne i tym razem tak będzie.

- 16 września

Lalka / serial / Netflix

Łoo, mój Boże! Już po trailerze w sieci zawrzało. A to, że Izabela wcale taka świętoszkowata nie jest i się gziła z Wokulskim, toż to obraza, panie dziejku, dla Głowackiego. Nic, ino woke znowu, psia ich mać! Ale trudno będzie orzec, czy to słoń, czy nosorożec. W porównaniu z doskonałym, wyważonym i romantycznym serialem Bera – wszystko wypada błado. Ale dajmy szansę. Obecność przy telewizorze obowiązkowa.

Stranger Things: Tales From '85 / sezon 2 / Netflix

Międzysezonowa opowieść poboczna w animowanym dodatku. Niestety, łba nie urywa i raczej słabnie. Dla mnie mogłaby się nie ukazać. Właściwie dla fanów serialu – i tyle.

- 18 września

Animal Farm / film / kino

Podobno mocno zinfatylizowana wersja tej ponurej przecież opowieści. I tak: nacisk kładzie się tutaj na to, że to nie świny (czytaj: ludzie) są źli, a wszystkiemu winny jest ten przebrzydły kapitalizm. Czyli na odwrót, niż chciał Orwell. Szkoda czasu.

April X / film / kino

Akcja rozgrywa się w niedalekiej przyszłości, w mieście rządzącym się nowoczesnymi technologiami. Dwójka bliźniąt, Bax i April, próbuje przetrwać na obrzeżach społeczeństwa. Gdy April nagle znika, Bax przeszukuje niebezpieczne zakamarki i biotechnologiczny półświat, co prowadzi go na skraj obłądu.

Orlando / film – ponowna premiera / kino

Film *Orlando* (1992) w reżyserii Sally Potter to niezwykła opowieść o arystokracie, który żyje przez ponad 300 lat, nie starzeje się i w połowie życia zmienia płeć. Film – oparty na powieści Virginii Woolf – bada płynność tożsamości, relacje między przeszłością a teraźniejszością oraz wolność jednostki. Dziś to już klasyk kina. Wielka rola Tildy Swinton – do zobaczenia.

Resident Evil / film (reboot?) / kino

Produkcja reżysera *Zniknięcia* – filmu dla mnie idiotycznego, ale mającego wielu zwolenników. To już któraś z kolei reinterpretacja wątków z kultowej gry komputerowej. Ja chyba widziałem tylko jeden. Pamiętam, bo grała w nim pani Jovovich. Reszty nie pamiętam.

Κότα / film / kino

Tytułowa kura (gr. *kóta*), która jako jedyna w hodowli wykluwa się czarna, od początku czuje, że jest inna. Ucieka więc i trafia do greckiej nadmorskiej wioski, gdzie zostaje schwytana przez

właściciela podupadłej restauracji i siłą rzeczy „wchodzi” do ludzkiego świata. Jest uważną obserwatorką zupełnie jej obcej rzeczywistości. Staje się też niemyim świadkiem ludzkich dramatów związanych z kryzysem migracyjnym, konfliktami rodzinnymi czy chciwością.

- 24 września

American Horror Story: 13 / 13 sezon / Disney+

Trzynasty sezon cenionej antologii horrorów. Szczegóły fabuły pozostają na razie tajemnicą. Powraca sporo gwiazd znanych z poprzednich sezonów. I tyle, co wiem na teraz.

- 25 września

Avengers: Endgame / wersja rozszerzona / kino

Przygotowania do nowej odsłony idą pełną parą, więc czas na niepotrzebną nikomu powtórkę z rozszerzeniem. Już od pewnego czasu oglądam kolejne odsłony MU w streamingu, bo mi żal kasy wydawać.

Hot Spot / film / kino

W niedalekiej przyszłości światem rządzi wszechobecna sztuczna inteligencja zwana Głową, kontrolująca władzę, bezpieczeństwo, komunikację i rozrywkę. Każdego dnia mieszkańcy przyjmują specjalne żelki, które podtrzymują ich połączenie z systemem. Dzięki nim mogą komunikować się telepatycznie i pozostawać w stałej synchronizacji z rzeczywistością cyfrową. Zerwanie połączenia grozi śmiercią. Poza granicami tego technologicznego porządku żyją jednak Neosoules – społeczność uchodźców odrzucających zależność od Głowy. Gdy ich przywódczyni, Rana, wraz ze swoją grupą przybywa do miasta w poszukiwaniu zasobów – dochodzi do brutalnego rytualnego morderstwa. Śledztwo zostaje powierzone detektywowi Dżony’emu. Polska ambitna próba zmierzenia się z SF. Ale na Metacritic ma mocne 28 procent na 100 – i ci, którzy go widzieli, raczej nie są zadowoleni.

- 26 września

Farm Aid / na żywo w CNN

W cieniu wielkiego *Live Aid* od kilkudziesięciu lat mamy *Farm Aid*. Koncert dla rolników. Tych, których dotknęła jakaś klęska – susza, powódź czy pożar. Taka bardziej realna. Muzyka specyficzna, trochę country, trochę buraczanego rocka i trochę starszych gwiazd. W gruncie rzeczy i tak zaczyna się to grubo po północy, więc raczej tego nie zobaczę.

- 30 września

Lalka / film / kino

Ha, to będzie miesiąc *Lalki*, porównań, może kłótni. Tym razem wersja kinowa z plejadą gwiazd. Ale najbardziej mnie ciekawi jeden ze sponsorów filmu – ING Bank Śląski. Już widzę Rzeczykiego namawiającego na taki skromny kupiecki kredyt. Biorę w ciemno. I co tu więcej pisać? Cokolwiek napiszę – będzie nietrafione albo zbyt osobiste, bo *Lalkę* czytałem już wiele razy. Stokroć wyżej oceniam serial Bera niż film Hasa. I tyle.

JEDEN Z GIGANTÓW POLSKIEJ KLASYKI KOMIKSOWEJ

7 lipca zmarł Tadeusz Baranowski – polski artysta malarz i autor komiksów. Redakcyjne wspomnienie po tym niezwykłym twórcy zamieszczamy wewnątrz numeru (str. 49–50).

red.

ALE JESZCZE GO ZOBACZYMY!

13 lipca, w wieku 78 lat, zmarł w Sidney na zapalenie płuc Sam Neill (właśc. sir Nigel John Dermot Neill). Urodzony w Irlandii Płn., dzieciństwo spędził w Nowej Zelandii. Ogromną popularność zapewniły mu przede wszystkim dwa filmy z 1993 roku: niefantastyczny *Fortepian* Jane Campion oraz fantastyczny *Park Jurajski* Stevena Spielberga (plus parę, mniej lub bardziej późnych, kontynuacji). Dwukrotnie był też rozpatrywany do roli kolejnego Jamesa Bonda. Jednak jego związki z filmową fantastyką okazały dość częste: nawiązujący do biblijnych wątków horror *Omen III: Ostatnie starcie* Grahama Bakera (1981), głośne *Opętanie* Andrzeja Żuławskiego (1981), horror *W paszczy szaleństwa* Johna Carpentera (1995), horror SF *Ukryty wymiar* Paula W.S. Andersona (1997), telewizyjny *Merlin* Steve'a Barrona (1998), *Człowiek przyszłości* Chrisa Columbusa (1999). Obecnie trwa postprodukcja jeszcze trzech tytułów z udziałem tego aktora – w tym aż dwóch fantastycznych.

jdp

ODSZEDŁ WIELKI AUTOR MAŁYCH...

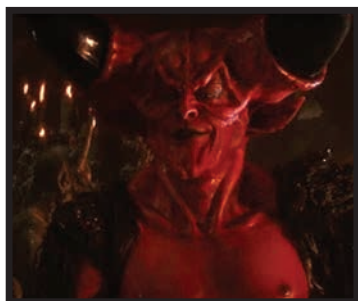
8 sierpnia pożegnaliśmy Johna Crowleya, amerykańskiego pisarza fantastyki oraz twórcę filmów dokumentalnych. Sławę i nagrodę World Fantasy Award przyniosła mu w 1981 r. powieść *Małe, duże*. W Polsce znany był także z cyklu *„Egipt”*, wydawanego przez Wojtkę Sedeńkę. Polscy fani mogli się z nim spotkać właśnie na jednym z Wojtkowych konwentów. W roku 2006 otrzymał WFA za całokształt twórczości. Miał 84 lata.

grzeszcz

TAK WSZECHSTRONNIE UZDOLNIONY – ŻE CHYBA NIE DO KOŃCA DOCENIONY...

25 sierpnia, w wieku 80 lat, zmarł w Los Angeles Tim Curry (właśc. Timothy James Curry) – brytyjski aktor teatralny, musicalowy, filmowy, telewizyjny i dubbingowy oraz piosenkarz i autor tekstów. Na scenie (1973) i na ekranie (1975) wystąpił w skandalizującej roli doktora Franka N. Furtera w *The Rocky Horror Picture Show*. Na Broadwayu zagrał z powodzeniem Mozarta w *Amadeuszu* oraz króla Artura w *Spamallocie*. Grał w wielu serialach, także fantastycznych,

z których najsłynniejsza jest dwuczęściowa adaptacja horroru *To* Stephen Kinga (1990), gdzie wcielił się w potwornego klauna Pennywise'a. Często też udzielał się w telewizyjnym i kinowym dubbingu (np. *Doktor Dolittle* Rinata Gazizova, 2011). Filmy to z kolei m.in. *Wrzask* Jerzego Skolimowskiego (1978), *Legenda* Ridleya Scotta (1985), *Kongo* Franka Marshalla (1995), *Muppety na Wyspie Skarbów* Briana Hensona (1996), *Rodzina Addamsów: Zjazd rodzinny* Dave'a Payne'a (1998), *Straszny film 2* Keenena Ivory'ego Wayansa (2001) oraz oczywiście *Kevin sam w Nowym Jorku* Chrisa



Columbusa (1992). W roku 2012 przeszedł rozległy udar mózgu i odtąd poruszał się na wózku inwalidzkim; co zresztą nie przeszkodziło mu śpiewać piosenek i spotykać się z fanami – jedynie aktorstwo ograniczył do działalności lektorskiej.

jpp

AKTORZY DOCENIENI NA FESTIWALU FILMOWYM

Aktorzy grający w thrillerze SF Agnieszki Smoczyńskiej *Hot Spot* otrzymali Specjalne Wyróżnienie Jury za „zniuansowany zbiorowy występ” w Konkursie Głównym na XXX edycji Fantasia International Film Festival w Montrealu.

jpp

NAJLEPSZE POLSKIE KSIĄŻKI WEDŁUG CZYTELNIKÓW

Lalka Bolesława Prusa triumfuje w rankingu „Best Polish Books” na Goodreads. Na drugim miejscu jest *Ferdynand* Witolda Gombrowicza, podium zamyka *Solaris* Stanisława Lema. Czwarte miejsce – to *Krew elfów* Andrzeja Sapkowskiego, a piąte – *Quo vadis* Henryka Sienkiewicza.

jpp



NASZ CZŁOWIEK W LEPSZYCH ŚWIATACH

Marek Starosta, członek GKF-u i uczestnik naszych warsztatów literackich, wygrał konkurs na opowiadanie grozy ogłoszony przez wydawnictwo Lepsze Światy! Zwycięski tekst Marka, *Dom przy torach*, zostanie opublikowany w antologii, którą będzie można ściągnąć ze strony wydawnictwa. Gratulujemy!

mb

WIELKIE STWORY W MAŁYM TRÓJMIĘŚCIE

Od 4 do 30 lipca w CH Auchan Port Rumia oglądać można było wystawę „Zaginiony Świat Smoków”. Realistyczne modele inspirowane mitologiami wikingów i Słowian oraz najsłynniejszymi utworami fantasy, zostały wyeksponowane w otoczeniu odpowiedniej scenografii.

jpp

NIECO MNIEJ SIERPNIOWEGO SŁOŃCA

12 sierpnia z terenu Polski, w tym także z Trójmiasta i okolic, obserwować można było częściowe zaćmienie Słońca; w części Europy było ono zresztą zaćmieniem całkowitym. Notabene tego samego wieczora (a raczej już tej samej nocy) zobaczyć też można było maksymalny rój Perseidów.

jpp

DAMIAN STANKIEWICZ

Praca, praca

— Wypompiłeś już darń, wypompiłeś grzyby!

— Cicho! Daj się skupić.

Aparatura terkotała wesoło. Siedzieli tu już od trzech godzin, o głodzie i chłodzie świtu. Co parę chwil parzyli sobie podniebienia zabarwionym homeopatyczną dawką herbaty wrzątkiem z pękatego termosu. Przynajmniej tego mieli pod dostatkiem.

W. w zamyśleniu przesunął lekko pulsującym językiem po bolesnym wnętrzu ust.

— A nad czym tu się chcesz skupiać? Tylko pompisz i pompisz, i stoisz z tym wykrzywionym ryjem!

— Szkoda, że nie widzisz swojego — odciął się W., ale bez przekonania, machinalnie. Dumał ociężale.

Ścigali się z czasem, a ten włókł się niemiłosiernie. Jak kulawy towarzysz, którego nie sposób porzucić. „Jebana paraolimpiada” – pomyślał W. i przez chwilę nawet poczuł cień rozbawienia, które jednak zaraz rozwiało się jak popiół. Jak tu dotarli? W życiu by nie przypuszczał, że te wszystkie lata, decyzje, wybory doprowadzą go właśnie tu. Właśnie teraz. Do tego absurdałnego zogniskowania. Płatało mu się w głowie. Co właściwie było przedtem? Coś przecież musiało być... Czuł się jak wtedy, gdy budzisz się w środku zimy i nie do końca w to dowierzasz. Jak oblepiony snem, pierzyną-pajęczyną, w letargu niby to błogim, ale opornym, gdy chcesz się otrząsnąć. Jakby przyszedł tu bezwiednie i bezwolnie. Skąd się tu w ogóle wziął? Nie pamiętał.

— Nie słychać ptaków, nie słychać wiatru... Też je spompiłeś, a? Spompiłeś i krzywisz mordę.

W. machnął zniecierpliwiony ręką na swojego skretyniałego towarzysza. Czy mógł go zresztą winić? Męła zalegała wszędzie, spowiła więc i ich umysły.

Tymczasem maszyna dziarsko fedrowała – chyba najprzypitomniejsza z całego towarzystwa, tyleż energiczna, co nieskalana ani myślą, ani brakiem myśli. Awatar ciężkiej pracy zstąpił na ziemię i nie czuł wobec niej żadnej litości. Pompu, pompu, pompu, rytmicznie i radośnie, bez cienia zmartwienia.

— Pompisz, pompisz, gubisz twarz — wołał coraz mniej składnie towarzysz.

W. powoli tracił cierpliwość. Kiedyż to się wreszcie skończy?

— O! Już po niej! Nie ma japy.

W. chciał jakoś się odgryźć, z trudem wydobywając się z bagna własnego umysłu, ale ze zdziwieniem odkrył, że nie ma ust. Nie ma nosa. Wizji brak. Dotknął twarzy, a tam nic.

Jego twarz złuszczyła się jak płat skóry po zbyt bez troskim plażowaniu i spadła na ziemię, gdy nie patrzył. Zużyta już i niewiarygodna, sflaczała, uwalana w pyłe i brudzie. W. stał przez chwilę z głową pustą zupełnie jak jego oblicze.

Wtem aparatura zapiszczała huraoptymistycznie, przerywając pracę. Z jej trzewi wydołał się niski warkot, gdy wyciągała mackę roboczą z ziemi. Wyprężyła ją, tryumfalnie prezentując wykopalinę. Na końcu macki, w części chwytno-ssącej, widniała bezkształtna bryła, pokryta błotem i żwirem. Machina potrząsnęła macką, a dysze pomocnicze wypuły strumienie pary i gorącej wody. Bryła załśniła czernią, objawiła porowatość, kostropata i obłą. Machina zaświergotała.

— Cożeś wypompił?!

W. wyciągnął dłoń. Macka maszynerii posłusznie wsunęła mu w nią znaleźisko, a ten umieścił je sobie w pustce.

— Kszszszszrt. Kszdż.

— Morda ci szeleści, chrzęści ci ryj!

— Hrrrdższ.

— Co to jest?

— Tszszto jeżżst szszszsenssss — wychrzęścił z niemalym trudem. I odszedł.



YORICK *Południca*

- Panie Kozér! Opowiedzcie coś, bo nudno...
- Piwo postawicie?
- Postawimy!
- Jenó zimné, bó ukrop dziś niemiłosierny.
- Słónko w zenicie, to i skwar przypieka.
- Prawdę gadacie. Tedy posłuchajcie ó Południcy... Gdy czas żniw nadchódził i ludzie w pole szli, to wiedzieli, że jak który chłop przed południem napił się, to go zjawa sierpem przechrściła.
- Bzdury jakieś — zachnął się ktoś.
- Zabił dzwon... Z kierunku kościoła szła kobieta, a złość z niej aż kipiała.
- To ja cię pó całej wsi szukam, a ty piwsko chlejesz, pijusie chędożony!
- Nikt nie ósmielił się ódezwać. Patrzyli tylko, jak zmóra zabiera biednego Kozérę i prowadzi w stronę domu.



YARKOS 2026

PRZEMYSŁAW RUDŹ KULTUROTWÓRCZY POTENCJAŁ ASTRONOMII

Astronomia uważana jest za jedną z najstarszych nauk, ponieważ zainteresowanie człowieka niebem pojawiło się znacznie wcześniej niż pierwsze cywilizacje, pismo czy celowe starania, aby zrozumieć mechanizmy rządzące otaczającym światem. Nie wiemy oczywiście, kiedy dokładnie człowiek po raz pierwszy zaczął świadomie obserwować gwiazdy. Można jednak przypuszczać, że już pierwsi przedstawiciele gatunku homo sapiens, a nawet wcześniejsze hominidy, zauważali podstawowe prawidłowości związane z niebem. Nocą nad ich głowami pojawiały się niezliczone punkty światła, Księżyc zmieniał swój kształt, a Słońce każdego dnia znikało za horyzontem, by następnego ranka ponownie się pojawić. Nie trzeba było znać natury gwiazd, aby zauważyć, że niebo nie jest przypadkowym zbiorem światła, lecz podlega pewnym regułom.

Dla pierwszych ludzi była to przede wszystkim część codziennego środowiska. Żyli w rytmie dnia i nocy, a ich aktywność zależała od światła słonecznego. W wielu regionach świata istotne znaczenie miały także powtarzające się okresy deszczowe i suche, zmiany temperatury czy sezonowa dostępność roślin i zwierząt. Nie wszystkie te zjawiska były bezpośrednim skutkiem procesów astronomicznych; ale wiele z nich pozostawało związanych z rocznym cyklem wynikającym z ruchu Ziemi wokół Słońca. Człowiek obserwował więc powtarzalność zjawisk – i stopniowo uczył się przewidywać ich następstwo. Niebo było również naturalnym zegarem i kalendarzem. Wschód i zachód Słońca wyznaczały podstawowy rytm dnia, fazy Księżyca pozwalały orientować się w dłuższych okresach, a zmieniające się położenie Słońca na niebie pomagało rozpoznawać pory roku. Człowiek zauważał przy tym wpływ własnego czasu. Dorastał, starzał się, obserwował narodziny i śmierć bliskich osób. Widział więc, że zarówno jego życie, jak i otaczająca go przyroda podlegają zmianom, choć nie rozumiał jeszcze ich przyczyn.

Wraz z rozwojem osiadłego trybu życia pojawiła się możliwość specjalizacji. Społeczności rolnicze potrzebowały ludzi zajmujących się określonymi zadaniami, a część osób

mogła poświęcać więcej czasu obserwacji otoczenia, prowadzeniu rachunków czy organizowaniu ceremonii, wokół których skupiało się życie duchowe społeczności. W starożytnych społeczeństwach nie istniał jeszcze podział na astronomię, religię, matematykę i filozofię w takim znaczeniu, jakie znamy dzisiaj. Osoby zajmujące się obserwacją nieba były często jednocześnie kapłanami, matematykami, kronikarzami czy doradcami władców. Ich wiedza miała zatem praktyczne znaczenie, również w zakresie organizacji życia społecznego. Umiejętność przewidywania pór roku, prowadzenia kalendarza czy rozpoznawania terminów określonych zjawisk na niebie była przydatna przy organizacji prac rolniczych i ceremonii. Jednocześnie obserwacja nieba prowadziła do pytań znacznie bardziej ogólnych, których współczesnym rozwinięciem jest kosmologia. Stała się ona samodzielną dziedziną nauki, korzystającą przede wszystkim z dokonań fizyki, w tym mechaniki kwantowej oraz szczególnej i ogólnej teorii względności, ale pozostającą również w dialogu z filozofią. Kosmologia stawia pytania o to, skąd wzięt się Wszechświat, dlaczego istnieją Słońce i Księżyc, czym są gwiazdy i planety, jakie są warunki powstania życia i czy inteligencja jest zjawiskiem typowym

dla Wszechświata, czy też czymś wyjątkowym. Pyta również o jego granice, naturę praw fizyki i o to, czy struktura rzeczywistości jest koniecznością wynikającą z praw przyrody, czy jedną z wielu możliwych realizacji. Tego typu pytań są setki, jeśli nie tysiące.

Początkowo odpowiedzią na te dylematy były kosmogonie, czyli opowieści o powstaniu świata. W różnych kulturach przyjmowały one odmienne formy, ale często pojawiał się w nich podobny motyw, w którym na początku istnienie jakiś pierwotny stan chaosu, ciemności lub nieuporządkowania, a następnie pojawia się świat, który z pomocą boskich interwencji zostaje uporządkowany. W starożytnej Mezopotamii jednym z najważniejszych tekstów kosmogonicznych była babilońska *Enūma eliš*. Opowiada ona o pierwotnych wodach, kolejnych pokoleniach bogów i walce Marduka z Tiamat. Z ciała pokonanej Tiamat Marduk tworzy elementy kosmosu. Historia ta przedstawia powstanie świata jako przejście od pierwotnego chaosu do uporządkowanej rzeczywistości. Babilończycy byli przy tym bardzo skrupulatnymi obserwatorami nieba. Przez stulecia zapisywali położenia planet, Księżyc a i innych obiektów, dzięki czemu potrafili rozpoznawać powtarzające się prawidłowości ich ruchu. W Egipcie również istniało kilka tradycji dotyczących początku świata. W jednej z nich kosmos wyłaniał się z pierwotnych wód, a jednym z najważniejszych elementów porządku świata był bóg Słońca. Egipcjanie postrzegali świat jako system, który musi pozostawać w równowadze. Bardzo ważnym elementem ich życia był również coroczny cykl Nilu. Heliakalny wschód Syriusza, przypadający w przybliżeniu w okresie początku corocznego wylewu rzeki, miał szczególne znaczenie dla egipskiego kalendarza. Astronomia, religia i praktyczne funkcjonowanie państwa pozostawały więc ze sobą silnie związane.

W Chinach znana jest między innymi opowieść o Pangu, który oddzielił niebo od ziemi, a po swojej śmierci stał się częścią świata. W tradycjach indyjskich rozwinęły się natomiast bardzo rozbudowane koncepcje wielkich cykli kosmicznych. Wszechświat nie musiał mieć w nich jednego, niepowtarzalnego początku i końca. Mógł powstawać, istnieć i rozpadać się w kolejnych ogromnych cyklach. W Grecji również rozwijały się opowieści o powstaniu świata. Hezjod w *Teogonii* przedstawiał wyłanianie się kolejnych elementów kosmosu i generacji bogów. Z czasem jednak greccy filozofowie zaczęli zadawać inne pytania. Nie interesowało ich już tylko to, który bóg stworzył dany element świata, lecz także to, z czego ów świat jest zbudowany i jakie zasady nim rządzą. Filozofowie przyrody, a później matematycy i astronomowie, próbowali opisywać kosmos za pomocą obserwacji, geometrii i rozumowania. To był jeden z ważnych etapów przechodzenia od mitologicznych wyjaśnień przyrody do filozoficznego i naukowego badania świata. W tradycji judeochrześcijańskiej świat powstaje w wyniku aktu stworzenia Boga. W *Księdze Rodzaju* pierwszym etapem uporządkowania rzeczywistości jest oddzielenie światła od ciemności. Słońce, Księżyc i gwiazdy są elementami stworzonego świata, a nie bóstwami. Opowieść ta wywarła ogromny wpływ na późniejszą kulturę europejską i stała się jednym z najczęściej przedstawianych motywów w malarstwie, rzeźbie i literaturze. W Mezoameryce również powstawały złożone wizje kosmosu. W tradycjach azteckich występowała koncepcja kolejnych epok świata, związanych z kolejnymi „słońcami”. Majowie stworzyli bardzo rozwinięty system kalendarzowy i prowadzili systematyczne obserwacje nieba, ściśle związane z religią i władzą. Budowle i ceremonie powiązane były z określonymi zjawiskami astronomicznymi. Dopiero

z czasem astronomia zaczęła coraz wyraźniej oddzielać się od mitologii i religii. Zmieniła się metoda dochodzenia do odpowiedzi. Zamiast opowieści o bogach pojawiły się obserwacje, pomiary, matematyka, a później – teleskopy, spektroskopy i sondy kosmiczne. Dawna astrologia, która przez stulecia pozostawała związana z astronomią, jest dziś traktowana jako forma pseudonauki, ponieważ jej podstawowe założenia nie znajdują potwierdzenia w badaniach naukowych.

Stonehenge można uznać za jeden z najstarszych przykładów architektury silnie związanej z obserwacją nieba. Monument, powstający etapami od około 3000 roku p.n.e., został zbudowany w sposób, który wiąże jego główną oś z kierunkiem wschodu Słońca podczas przesilenia letniego oraz zachodu Słońca w czasie przesilenia zimowego. Układ kamieni pozwalał więc zaznaczać najważniejsze punkty rocznego cyklu słonecznego, choć dokładny zakres funkcji astronomicznych Stonehenge pozostaje przedmiotem badań i dyskusji. Nie było to oczywiście obserwatorium astronomiczne w dzisiejszym znaczeniu tego słowa. Astronomia była wówczas częścią szerszego systemu obserwacji przyrody, kalendarza, obrzędów i duchowej organizacji życia społeczności. Właśnie połączenie monumentalnej architektury z obserwacją regularnych zjawisk na niebie sprawia, że Stonehenge można traktować jako niezwykle przykład bardzo wczesnego wykorzystania wiedzy astronomicznej w sztuce budowania. Podobne związki można znaleźć w innych kulturach. Neolityczne Newgrange w Irlandii zostało zorientowane tak, aby podczas przesilenia zimowego światło wschodzącego Słońca wpadało przez korytarz do komory grobowej. W Egipcie szczególnie interesującym przykładem jest Wielka Świątynia Ramzesa II w Abu Simbel, której orientacja została również tak dobrana, aby dwa

razy w roku promienie wschodzącego Słońca docierały przez korytarz aż do sanktuarium, oświetlając znajdujące się tam posągi. Architektura świątyni została więc bezpośrednio powiązana z rocznym cyklem Słońca – łącząc funkcję religijną z precyzyjną obserwacją zjawisk astronomicznych. Także Majowie podporządkowywali układ najważniejszych budowli sakralnych obserwacji cyklu słonecznego. Ciekawa jest kwestia słynnych piramid w Gizie, choć w ich przypadku interpretacja astronomiczna jest znacznie bardziej dyskusyjna. Trzy główne piramidy, obserwowane z góry, bywają porównywane z trzema gwiazdami Pasa Oriona – Alnitakiem, Alnilamem i Mintaką. Hipoteza ta wiąże układ piramid z egipskim wyobrażeniem Ozyrysa. Mimo braku jednoznacznych dowodów, że właśnie taki był zamiysł budowniczych piramid, należy traktować tę interpretację jako fascynującą hipotezę.

Astronomia inspirowała również muzykę. Już starożytni Grecy interesowali się związkami pomiędzy proporcjami matematycznymi a harmonią muzyczną. Szczególne znaczenie miała tu pitagorejska koncepcja harmonii sfer. Pitagoras i jego uczniowie zauważyli, że podstawowe współbrzmienia muzyczne można opisać za pomocą prostych proporcji liczbowych. Zaczęli więc poszukiwać podobnego porządku w ruchach ciał niebieskich. Według tej koncepcji Słońce, Księżyc i planety, poruszając się po swoich sferach, miały tworzyć rodzaj kosmicznej harmonii. Nie chodziło przy tym o dźwięk słyszalny przez ludzkie ucho, lecz o matematyczny porządek, który miał być odpowiednikiem muzycznej harmonii. Idea ta była później rozwijana i interpretowana między innymi przez Platona i Arystotelesa, który w dziele *O niebie* omawiał poglądy pitagorejczyków. W starożytności i średniowieczu koncepcja harmonii sfer stała się jednym z ważnych sposobów myślenia o związku matematyki, muzyki

i budowy Wszechświata. Jeszcze wiele stuleci później Johannes Kepler próbował odnaleźć w ruchach planet matematyczne proporcje odpowiadające interwałom muzycznym. W dziele *Harmonices Mundi* z 1619 roku przedstawił między innymi zależności między prędkościami planet a proporcjami muzycznymi. W ten sposób idea wywodząca się z filozofii pitagorejskiej znalazła się na styku dawnej kosmologii i rodzącej się nowożytnej astronomii. W późniejszych epokach idea harmonii kosmosu powracała w różnych formach.

Jednym z najbardziej znanych przykładów nowożytnych klasycznych inspiracji kosmicznych w muzyce jest *The Planets* Gustava Holsta – suita, w której poszczególne części odnoszą się do planet Układu Słonecznego i ich symbolicznych skojarzeń. W tym przypadku nie chodzi już jednak o próbę odwzorowania matematycznych proporcji ruchu planet, lecz o artystyczną interpretację ich znaczeń i wyobrażeń związanych z astrologią. Astronomiczne inspiracje można odnaleźć również w muzyce Claude'a Debussy'ego, choć mają one zupełnie inny charakter. Szczególnie wyraźnym przykładem jest *Clair de Lune*, czyli *Światło Księżyca*, trzecia część *Suite bergamasque*. Nie jest to oczywiście utwór opisujący fizyczne właściwości Księżyca ani jego światło w sensie astronomicznym. Debussy wykorzystuje jednak tradycyjny kulturowy obraz księżycowego blasku jako źródła nastroju, tajemnicy, samotności i kontemplacji.

Szczególnie wyraźnie widać to w muzyce XX i XXI wieku, kiedy astronomia i astronautyka święciły kolejne triumfy. Jednym z ciekawszych przykładów jest *Kosmogonia* Krzysztofa Pendereckiego, skomponowana w 1970 roku na zamówienie Organizacji Narodów Zjednoczonych z okazji XXV rocznicy powstania organizacji. Utwór przeznaczony na solistów, chór i orkiestrę nie jest muzycznym opisem

konkretnego zjawiska astronomicznego, lecz próbą artystycznego odniesienia się do idei powstania i porządku Wszechświata. Zmieniając sale filharmonii na koncerty stadionowe, wkraczamy w domenę muzyki popularnej. Astronomicznym charakterem wyróżnia się tu ikoniczny album z gatunku rocka progresywnego *The Dark Side of the Moon* zespołu Pink Floyd z 1973 roku. Album nie jest dziełem astronomicznym w ścisłym znaczeniu, a jego tytuł i obecne w nim odniesienia do Księżyca funkcjonują przede wszystkim jako element szerszej refleksji nad ludzką psychiką, przemianami, czasem, śmiercią, szaleństwem i presją współczesnego życia. Kosmiczna terminologia i wyobrażenia pozwoliły jednak zespołowi spojrzeć na człowieka z szerszej perspektywy. Sam tytuł jest zresztą metaforyczny, a „ciemna strona Księżyca” stała się w kulturze określeniem czegoś ukrytego, nieznanego i niedostępnego bezpośredniemu poznaniu. Album jest więc dobrym przykładem motywu astronomicznego, który został oderwany od naukowego znaczenia i przekształcony w autorski język artystyczny.

Podobne procesy można prześledzić w malarstwie i szerzej rozumianej sztuce, gdzie kosmiczne motywy pojawiały się na długo przed narodzinami nowoczesnej astronomii. Jednym z najstarszych i najbardziej interesujących przykładów jest *Tkanina z Bayeux*, wykonana w XI wieku. Wśród przedstawionych na niej scen znajdują się wyprawa Normanów i podbój Anglii, a nad jedną ze scen ukazano niezwykle ciało niebieskie, które tradycyjnie interpretuje się jako Kometę Halleya, widoczną na niebie w 1066 roku. Jej pojawienie się zostało przedstawione jako niezwykle i złowroźny znak, zwiastujący nadchodzące wydarzenia. Fakt umieszczenia komety w narracji historycznej pokazuje znaczenie zjawisk na sferze niebieskiej i ich oddziaływanie na wyobraźnię ludzi średniowiecza. Jeszcze bardziej znanym



przykładem jest *Pokłon Trzech Króli* Giotta w Kaplicy Scrovegnich w Padwie, gdzie nad sceną pojawia się niezwykła kometa. Powstałe około 1305 roku malowidło jest interpretowane jako artystyczne przedstawienie Komety Halleya, widocznej na niebie w 1301 roku, którą Giotto mógł obserwować osobiście. Niezależnie od tego, na ile dokładna jest ta identyfikacja, obraz pokazuje ważną cechę średniowiecznej kultury, w której niezwykle zjawisko na niebie stało się elementem przedstawienia religijnego o znaczeniu symbolicznym. W późniejszych epokach astronomiczne motywy stopniowo uwalniały się od wyłącznie religijnej interpretacji. Rozwój nauki, teleskopu i nowoczesnego obrazu Wszechświata sprawił, że niebo zaczęło być również przedmiotem pełnej pasji obserwacji, fascynacji i artystycznego eksperymentu. Szczególnie sugestywnym przykładem jest Vincent van Gogh, którego *Gwiaździsta noc* z 1889 roku należy do najbardziej rozpoznawalnych obrazów w historii sztuki.

Wracając do muzyki – ciekawy jest jej współczesny związek z astronautyką. Dobry przykład stanowi album *Rosetta*, skomponowany przez wirtuoza syntezatorów Vangelisa w związku z misją Europejskiej Agencji Kosmicznej do komety 67P/Czuriumow-Gierasimienko. Muzyka była artystyczną interpretacją misji, jej wieloletniej podróży i naukowego celu. ESA podkreślała, że historia tej misji stała się dla Vangelisa bezpośrednią inspiracją do stworzenia albumu. Nie był to zresztą pierwszy przypadek, gdy sięgnął po inspirację związaną z eksploracją kosmosu. W 2001 roku ukazała się *Mythodea – Music for the NASA Mission: 2001 Mars Odyssey*, której związek z misją NASA został wyraźnie podkreślony już w tytule albumu. W przypadku Vangelisa muzyka nie była więc jedynie ilustracją kosmicznej tematyki. Wielkość przestrzeni, skala

czasu, tajemnica innych światów i możliwości techniczne współczesnej astronautyki stawały się materiałem do budowania własnego języka muzycznego. Podobny przykład znajdujemy w twórczości Jeana-Michela Jarre'a. Wydany w 1986 roku album *Rendez-Vous*, inspirowany eksploracją kosmosu, miał być związany z planowanym koncertem w Houston. Jednym z jego uczestników miał zostać astronauta i saksofonista Ron McNair, który podczas misji STS-51-L miał zagrać na saksofonie w utworze *Last Rendez-Vous*, przygotowanym z myślą o ich wspólnym przedsięwzięciu. Nie był to zresztą pierwszy kontakt McNaira z muzyką w kosmosie. Podczas wcześniejszej misji STS-41B w 1984 roku zabrał na orbitę saksofon i został pierwszym człowiekiem, który zagrał na tym instrumencie w przestrzeni kosmicznej. Planowane nagranie z Jarre'em nigdy jednak nie doszło do skutku. 28 stycznia 1986 roku Challenger uległ katastrofie 73 sekundy po starcie, a cała siedmioosobowa załoga, w tym Ron McNair, zginęła. Utwór *Last Rendez-Vous*, znany również jako *Ron's Piece*, stał się później hołdem dla astronauty.

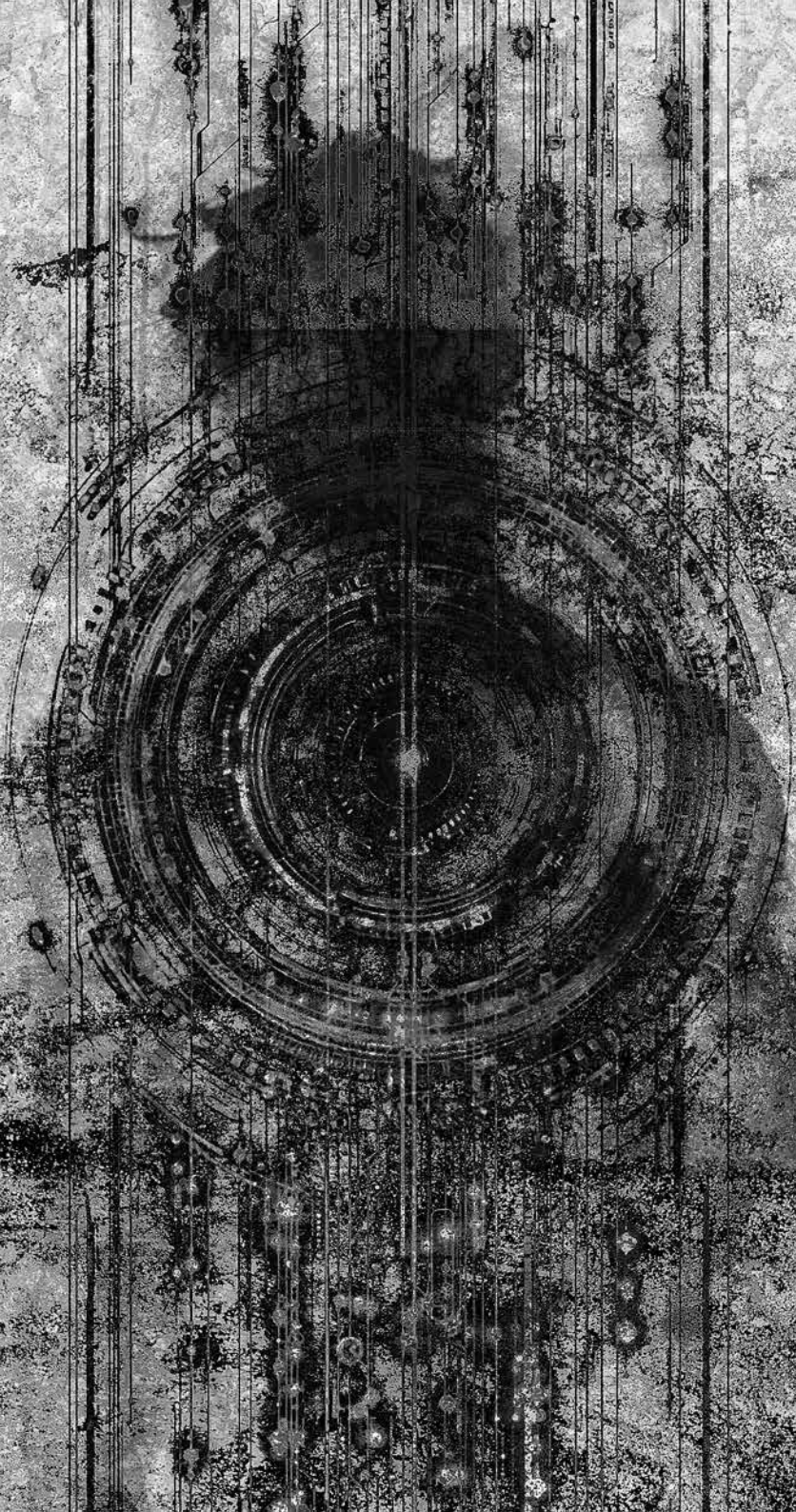
ESA od lat wykorzystuje również muzykę i inne formy sztuki w popularyzowaniu swoich przedsięwzięć. Astronautyka otworzyła tutaj zupełnie nowe możliwości. Przez większą część historii astronomii człowiek mógł jedynie obserwować niebo za pomocą instrumentów naziemnych, a badane obiekty pozostawały bardzo daleko poza jego zasięgiem. Rozwój rakiet i technologii kosmicznych sprawił, że zaczęliśmy wysyłać instrumenty bezpośrednio do badanych światów, a w końcu przyszła kolej również na ludzi. Misje kosmiczne stały się przez to czymś więcej niż przedsięwzięciami technicznymi. Dostarczają nie tylko danych naukowych, lecz także obrazów, filmów, nagrań, symboli i wydarzeń, które trafiają do kultury masowej. Dobrym przykładem jest program

Apollo. Lądowanie Apollo 11 na Księżycu było wydarzeniem naukowym i technicznym, ale jednocześnie ogromnym wydarzeniem medialnym i kulturowym. NASA od początku programu kosmicznego wykorzystywała również twórczość artystów, którzy przedstawiali astronautów, rakiety, przygotowania do lotów oraz wizje przyszłej eksploracji Księżyca i innych światów. Program artystyczny NASA był później kontynuowany, tworząc swoisty wizualny zapis epoki eksploracji kosmosu.

Dzisiaj współpraca technologii i sztuki jest jeszcze bardziej widoczna. Projektowanie statku kosmicznego nie ogranicza się do rozmieszczenia silników, zbiorników paliwa i aparatury naukowej. W przypadku pojazdów załogowych trzeba również zaprojektować przestrzeń, w której człowiek będzie funkcjonował przez wiele dni, tygodni lub miesięcy. Liczy się ergonomia, rozmieszczenie urządzeń, oświetlenie, możliwość odpoczynku, sposób komunikacji z systemami statku i ograniczenie obciążenia psychicznego załogi. Jeszcze ciekawszym przykładem są skafandry kosmiczne, które z technicznego punktu widzenia są bardzo skomplikowanymi systemami podtrzymywania życia. Muszą zapewniać odpowiednie ciśnienie i temperaturę, chronić przed środowiskiem zewnętrznym, ale także, co niezmiernie istotne, umożliwiać wykonywanie pracy. Jednocześnie ich wygląd jest jednym z najbardziej rozpoznawalnych elementów wizualnej strony astronautyki. Nie dziwi więc, że do projektowania skafandrów zaczęli być angażowani również projektanci mody. Firma Prada współpracowała z Axiom Space przy opracowaniu skafandra AxEMU (Axiom Extravehicular Mobility Unit) przeznaczonego dla programu Artemis. Współpraca ta dotyczyła między innymi materiałów, technik produkcji i zewnętrznej warstwy skafandra, która musi chronić astronautę przed ekstremalnymi

warunkami panującymi na powierzchni Księżyca. Nie oznacza to oczywiście, że względy estetyczne zastępują wymagania techniczne. Skafander musi przede wszystkim działać i chronić człowieka. Projektanci mogą jednak wnosić doświadczenie w zakresie materiałów, konstrukcji, ergonomii i wyglądu, a charakterystyczny projekt może dodatkowo zwiększać zainteresowanie społeczne eksploracją kosmosu. Podobną drogą poszła Europejska Agencja Kosmiczna, która w 2023 roku zorganizowała konkurs poświęcony wizualnemu projektowi przyszłego europejskiego skafandra. Konkurs kładł nacisk przede wszystkim na rozpoznawalność europejskiej tożsamości wizualnej, kreatywność i realizm projektu, a nie na opracowanie rzeczywistej konstrukcji technicznej skafandra.

Wraz z rozwojem astronautyki coraz ważniejsza staje się również architektura kosmiczna. Jeżeli ludzie mają dłużej przebywać na Księżycu, a w dalszej przyszłości być może na Marsie – trzeba będzie projektować nie tylko urządzenia techniczne, ale całe środowiska życia dla kolejnych załóg. Pomieszczenia mieszkalne, laboratoria, miejsca pracy i odpoczynku będą musiały uwzględniać zarówno ograniczenia techniczne, jak też psychologię człowieka. W kosmosie kwestia komfortu psychicznego nabiera jednak szczególnego znaczenia. Człowiek przebywający przez wiele miesięcy w zamkniętym środowisku ma świadomość, że jego rodzina i przyjaciele znajdują się setki tysięcy (a w przypadku przyszłej wyprawy na Marsa – nawet dziesiątki lub setki milionów) kilometrów od niego. Nie może po prostu wyjść na spacer, odwiedzić bliskich czy zmienić otoczenia, gdy narasta zmęczenie lub napięcie. W takich warunkach odpowiednio zaprojektowana przestrzeń, dostęp do prywatności, światła, możliwości odpoczynku, kontaktu z bliskimi, a nawet obecność elementów



przypominających Ziemię mogą mieć znaczenie wykraczające daleko poza zwykłą wygodę. Mogą wpływać na samopoczucie, relacje między członkami załogi, zdolność koncentracji i podejmowania decyzji, a w konsekwencji – na bezpieczeństwo całej misji. Zapewnienie możliwie dobrych warunków psychicznych może więc stać się jednym z czynników decydujących o jej powodzeniu. W ten sposób astronautyka zaczyna korzystać z dorobku dziedzin, które jeszcze niedawno wydawały się od niej bardzo odległe. Potrzebni są nie tylko inżynierowie i naukowcy, ale także architekci, projektanci, psychologowie, artyści, filmowcy czy specjaliści od komunikacji wizualnej.

Astronomia jest szczególnym źródłem inspiracji także dla muzyki elektronicznej, której autor tego tekstu jest twórcą. Jest w tym połączeniu coś naturalnego. Generowane sztucznie brzmienia syntezatorów są zupełnie inne od dźwięków, które znamy z codziennego świata. Są nieoczywiste, często przypominają odgłosy nieznanego środowiska, tworzą szerokie, przestrzenne i wciągające struktury, które dobrze korespondują z wyobrażeniem ogromu kosmosu. Długie ewolucje brzmień, powolne zmiany, powtarzalne sekwencje i nakładające się warstwy dźwiękowe pozwalają budować muzyczne odpowiedniki przestrzeni, ruchu i skali, których nie da się bezpośrednio doświadczyć. Muzyka elektroniczna, dzięki możliwości kształtowania dźwięku niemal od podstaw, szczególnie łatwo może więc stać się sposobem artystycznego interpretowania dokonań astronomii, astronautyki i kosmologii. Ciekawym przykładem związku nauki i sztuki jest również sonifikacja danych. Niektóre dane astronomiczne można przekształcić w dźwięk. Nie oznacza to, że teleskop słyszy kosmos w taki sposób, jak słyszy człowiek. Dane dotyczące promieniowania, rejestrowanych cząstek, zmian jasności czy innych parametrów można

jednak przełożyć na słyszalne częstotliwości, wysokość dźwięku, rytm lub inne cechy muzyczne. Powstają w ten sposób kompozycje, które pozwalają odbierać wyniki badań również za pomocą słuchu. W pewnym sensie jest to kolejny sposób na znalezienie języka, którym można opowiadać o zjawiskach niedostępnych naszym bezpośrednim zmysłom.

Szczególne miejsce w inspirowaniu działalności artystycznej przez astronomię zajmuje literatura *science fiction*, która chyba najpełniej spośród wszystkich dziedzin sztuki wyraża ludzką potrzebę sięgnięcia poza Ziemię i dotarcia do gwiazd. Od Jules'a Verne'a i H.G. Wellsa, przez Stanisława Lema, Arthura C. Clarke'a i Philipa K. Dicka, aż po współczesnych autorów *science fiction* – literatura ta pozwalała wyobrażać sobie podróże międzyplanetarne, kontakt z innymi cywilizacjami, życie na innych światach i konsekwencje technologicznego rozwoju. Często nie chodziło w niej zresztą tylko o samą technikę. Kosmos stawał się sposobem zadawania pytań o człowieka, jego miejsce we Wszechświecie i granice jego możliwości. W tym rozumieniu literatura *science fiction* wielokrotnie wyprzedzała rzeczywiste możliwości astronautyki, tworząc obrazy przyszłości, które później mogły stawać się inspiracją dla naukowców i inżynierów. Czyni to zresztą do dzisiaj.

Podobną rolę odegrało kino, które dzięki obrazowi i dźwiękowi mogło nadać kosmicznym wyobrażeniom zupełnie nowy wymiar. Jednym z najważniejszych przykładów pozostaje *2001: Odyseja kosmiczna* Stanleya Kubricka z 1968 roku, oparta na współpracy reżysera z Arthurem C. Clarkiem. Film nie jest typową opowieścią o podboju kosmosu, wykorzystuje bowiem podróż poza Ziemię do postawienia pytań o pochodzenie inteligencji, rozwój człowieka, sztuczną inteligencję i jego miejsce w kosmicznym porządku. Monumentalne obrazy planet, przestrzeni kosmicznej

i statków poruszających się w niemal całkowitej ciszy stały się jednym z najbardziej wpływowych sposobów przedstawiania Wszechświata w kulturze XX wieku.

Inne podejście i tematykę pokazują filmy Stevena Spielberga. *Bliskie spotkania trzeciego stopnia* z 1977 roku przedstawiają kontakt z pozaziemską cywilizacją nie jako zagrożenie, lecz jako doświadczenie poznawcze i kulturowe, czyli coś, co może uczynić nas lepszymi. Tajemnicze światła na niebie, niezrozumiałe sygnały i próba nawiązania komunikacji prowadzą do spotkania z czymś całkowicie obcym, ale niekoniecznie wrogim. Z kolei *Wojna światów* z 2005 roku, będąca adaptacją powieści H.G. Wellsa, wykorzystuje motyw przybyszów z kosmosu do pokazania ludzkiej bezradności wobec technologicznie przewyższającego nas przeciwnika o ewidentnie wrogich zamiarach. W obu przypadkach możliwość istnienia życia poza Ziemią staje się punktem wyjścia do rozważań o nas samych – a więc o wrodzonych nam ciekawości, strachu, poczuciu własnej wyjątkowości i świadomości, że niekoniecznie jesteśmy najpotężniejszą formą inteligencji we Wszechświecie. Jeszcze inny sposób wykorzystania kosmicznej tematyki znajdziemy w *The Thing* Johna Carpentera z 1982 roku, inspirowanym opowiadaniem Johna W. Campbella *Who Goes There?*. Akcja filmu rozgrywa się w odizolowanej od świata stacji badawczej na Antarktydzie, gdzie naukowcy odkrywają zamrożony setki tysięcy lat wcześniej pozaziemski organizm, który po rozmrożeniu zaczyna polować na członków załogi, przyjmując ich postać.

Astronomia jest obecna również w fotografii, teatrze, tańcu i sztuce cyfrowej. Daje twórcom możliwość eksperymentowania z ogromnymi skalami czasu i przestrzeni, z innymi światami i z pytaniami o przyszłość człowieka. Jej wpływ na kulturę jest więc znacznie szerszy niż sama liczba dzieł bezpośrednio

przedstawiających gwiazdy czy planety. Kosmos może być w sztuce konkretnym miejscem akcji, źródłem obrazów i dźwięków, metaforą ludzkiej kondycji albo punktem wyjścia do zadawania pytań, na które nauka nie zawsze może jeszcze udzielić odpowiedzi.

Astronomię trudno traktować wyłącznie jako jedną z nauk przyrodniczych. Jej podstawą są oczywiście matematyka, fizyka, chemia i obserwacje, które w astronomii pełnią rolę empirycznego sposobu sprawdzania hipotez. Jej oddziaływanie na człowieka jest jednak znacznie szersze. Od tysięcy lat niebo było przedmiotem zainteresowania religii i filozofii, a także niewyczerpanym źródłem tematów dla sztuki. W ostatnich dziesięcioleciach doszły do tego technologie kosmiczne, design, fotografia, film, muzyka i kultura popularna. Astronautyka zmieniła przy tym sam charakter kontaktu człowieka z kosmosem. Przez większość historii mogliśmy obserwować Księżyc, planety i gwiazdy jedynie z powierzchni Ziemi – natomiast dziś wysyłamy sondy, łaziki i instrumenty badawcze do innych światów, a ludzie stale przebywają na orbicie okołoziemskiej i wcześniej wielokrotnie stąpali po powierzchni Księżyca. Rozwój astronautyki pozwolił budować urządzenia zdolne do działania w przestrzeni kosmicznej, a część technologii opracowanych na potrzeby programu kosmicznego znalazła później zastosowania również na Ziemi. Na kolejnych etapach ludzkiej historii zmieniały się narzędzia i zakres posiadanej wiedzy, ale sam cel pozostał podobny: zrozumieć otaczający nas świat. Astronomowie dostarczają nie tylko informacji o Wszechświecie, ale również tematów i obrazów, które przenikają do szeroko rozumianej kultury. Astronautyka poszerza ten obszar o praktyczne możliwości działania poza Ziemią, gdzie w odległej przyszłości być może przyjdzie nam budować zręby nowej cywilizacji kosmicznej ■

MICHAŁ BLEJA
TO BY BYŁO COŚ!

Bądźmy poważni: przecież nikt, kto dobrze zna twórczość Tadeusza Baranowskiego, nie uwierzy w jego śmierć! Przecież to oczywiste, że Baranowski nadal żyje – po prostu przedostał się na drugą stronę kartki, żeby spotkać się z autorem swoich przygód i zgłosić mu swoje uwagi. A że autor jest, zapewne, porządnym i życzliwym człowiekiem, to przeniósł swojego bohatera tam, gdzie ten chciał, a jego historia nadal się toczy. Może na Dzikim Zachodzie, może w kosmosie, a może w wielorybie. Nie wiadomo gdzie; ale można się spodziewać, że Tadeusz Baranowski jest tam nie tylko kultowym twórcą komiksów, ale również wielkim i sławnym malarzem, o czym – jak wiemy – marzył.

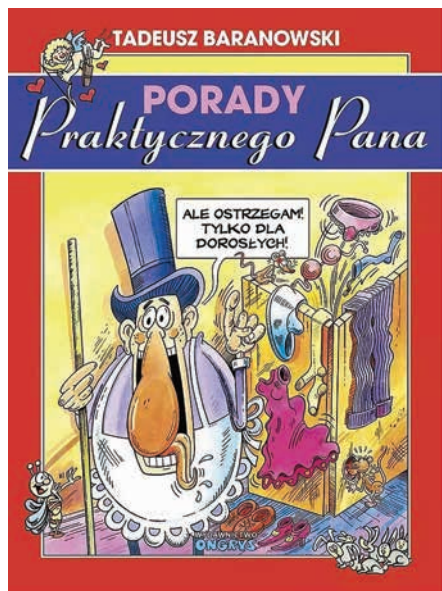
Nie będzie przesadą, jeśli napiszę, że to Baranowski nauczył mnie czytać. Zetknąłem się z jego twórczością jako zupełny dzieciak, mając jakieś pięć lat. Pętałem się wówczas pod nogami mamy, która regularnie odwiedzała bibliotekę miejską w Helu. Biblioteka ta miała w swoich zbiorach całkiem pokaźną liczbę komiksów, a wśród nich *Na co dybie w wielorybie* czubek nosa Eskimosa, *Antresolkę* profesorka

Nerwosolka i *Podróż smokiem Diplodokiem*. Otworzyłem któryś z tych zeszytów, zwaśniowałem na punkcie rysunków i uprosiłem mamę, żeby go wypożyczyła. Długo zresztą prosić nie musiałem, mama bardzo się ucieszyła, że w tak młodym wieku wykazuję zainteresowanie szeroko pojmowaną literaturą.

Jak opętany przeglądałem komiks raz za razem, usiłując zrozumieć, o czym on opowiada.



Tadeusz Baranowski (1944–2026), fot. Wikipedia



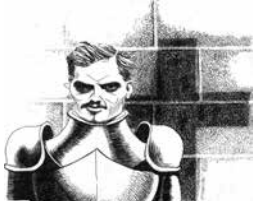
W końcu zacząłem pytać mamę o litery: która z nich oznacza jaką głoskę (oczywiście nie znając jeszcze pojęcia głoski) – i stopniowo składać je w słowa. I w ten oto sposób w momencie, gdy moja grupa przedszkolna przystępowała do nauki liter, byłem już w stanie czytać całe zdania i flexować się na młodocianego geniusza. Ale to nie była moja zasługa. Żaden ze mnie geniusz. To dzięki Baranowskiemu, który rozbudził moją wyobraźnię i pokazał światy, w których od dziecka uwielbiałem przebywać. Tak właśnie odkryłem komiksy i tak właśnie odkryłem fantastykę.

Później zacząłem kolekcjonować komiksy. Kolekcja, niestety, przepadła (czy raczej została sprzedana za pośrednictwem antykwarium), ale póki ze mną była – zasiliał ją każdy komiks Baranowskiego, jaki wychodził. Szybko odkryłem, że jest tam dużo więcej niż fascynujące obrazki, że opowiedane przez nie historie mają mnóstwo warstw i że właściwie za każdym razem, kiedy po nie sięgam, odkrywam w nich coś nowego.

Zacząłem też stopniowo rozumieć wysublimowane poczucie humoru autora i dostrzegać bezapelacyjną oryginalność Baranowskiego na tle innych twórców tego medium. I to nie tylko twórców krajowych, ale wszystkich, którzy przewijali się przez moją kolekcję. Były to doświadczenia absolutnie formacyjne. Nie bez przyczyny w swoich internetowych podróżach jako awatara często używam wizerunku małego wodza – Wielkiego Niepokoju. Przez całe życie próbuję opowiedzieć po raz nie wiadomo który swój dowcip o Gąsce Balbinie – i zawsze znajduje się ktoś, kto mnie w związku z tym upomina. Tak że, jakby co, to ja przepraszam.

Nie jestem człowiekiem wierzącym w tradycyjnym sensie; ale wierzę, że też kiedyś spotkam autora swoich przygód. Pewnie nasza rozmowa nie będzie tak sympatyczna jak w przypadku Baranowskiego i jego bohaterów, ale liczę na to, że gość ostatecznie okaże się w porządku i zgodzi się wysłać mnie tam, gdzie trafił twórca Kudłaczka i Bąbelka. Pójść na wernisaż jego wystawy, uściśnąć mu dłoń... cholera, to by było coś! ■





KORESPONDENCJA 173

ODYSEJA ODYSEI, CZYLI: JAK DALEKO
JESZCZE DO DOMU?

*Właściwie to nie miałem zamiaru oglądać **Odysei Christophera Nolana**, bowiem większość opinii komentatorów, których oceny zazwyczaj nie odbiegają za bardzo od moich, jeśli nie masakrowała tego filmu, to przynajmniej mocno się od niego dystansowała. Ale ostatecznie żona przekonała mnie, że trzeba ten obraz obejrzeć – i to koniecznie na dużym ekranie. Nie udało nam się jednak zdobyć biletów do gdyńskiego IMAX-a, musieliśmy się więc zadowolić projekcją na normalnej sali.*

W pierwszych słowach mej impresji napisać od razu, że znalazłem ten film nie tak złym, jak się o nim nasłuchiwałem, ale nie jest to na pewno realizacja na miarę *Oppenheimera*. Ponieważ z samego poematu Homera pamiętam niewiele więcej niż to, co było w szkolnych wypisach (a za moich czasów dominowała w nich raczej *Iliada*), bo jakoś nigdy nie znalazłem w sobie siły i chęci, by przeczytać ją od deski do deski – nie będę się wypowiadał na temat tego, ile z ducha i treści oryginału znalazło się w filmie Brytyjczyka. Tym bardziej że i opinie specjalistów od literatury Hellady są na ten temat skrajne. Nie będę także komentował decyzji castingowych, bo przymilanie się oczekiwaniom członków Akademii przyznających Oscary świadczy o reżyserze samo za siebie. Mimo to chciałbym napisać o kilku elementach tego filmu, które uważam za istotne.

Na pierwszy i *de facto* najważniejszy z punktu widzenia każdego fana fantastyki zwrócić uwagę w rozmowie z Piotrem Goćkiem Antoni Libera: poemat Homera stworzył najważniejszy topos literatury światowej, szczególnie popularny w klasycznych powieściach fantasy. Głównym bowiem motywem *Odysei* jest... odyseja grupy bohaterów, którzy najdziwniejszymi ścieżkami próbują dotrzeć do celu. I nie ma znaczenia, że według Homera

przygody Odysa i jego drużyny zostały sprokurowane przez bogów niechętnych Achajom, mszczących się za to, czego się dopuścili Grecy w Ilionie (u Nolana pozostały z tego tropu jedynie halucynacje króla Itaki rozmawiającego z duchem zabitej w Troi kapłanki Ateny); najważniejszy pozostaje sam fakt, że wypuścili się oni w podróż, by odkryć trochę świata (a przecież z Troi do domu mieli naprawdę niedaleko). Wędrówka ta obfitowała w liczne fantastyczne epizody, spotkania z istotami tyleż groźnymi, co cudownymi, a także zmaganie się ze stałą presją bogów (u Nolana, jak już wspomniałem, kompletnie usuniętych z planu). Hazardowne zachowania stały się dla nich okazją do heroicznych czynów, choć wiele z tych poczynań chwały ekipie Odysa raczej nie przynosiło. Co więcej – stały się one przyczyną szerszenia się wśród Achajów straszliwych opowieści o Ludzie Morza, który niczym tsunami przelewa się po rozproszonych greckich królestwach, niosąc śmierć i zniszczenie wszędzie tam, dokąd dotrze. Wywołuje to strach głównie w Itace, pozbawionej króla gotowego stanąć w obronie jej mieszkańców.

To wszystko zaciążyło nad głównym przesłaniem filmu: samooskarżeniem cywilizacji *epoki brązu* o jej moralny upadek i dopraszaniem się o rychły koniec tego porządku. Nolan pije



Matt Damon jako Odys. *Odyseja*, USA, Wielka Brytania 2026, reż. Christopher Nolan

tu oczywiście do współczesności i zdaje się z utęsknieniem czekać, by – tak jak Odyseusz i Penelopa – cywilizacja białego człowieka udała się wreszcie w stronę zachodzącego słońca i zostawiła świat barbarzyńcom (czyli ludom, którym obca jest sztuka pływania – jakby co, to ja nie potrafię pływać!). Wcześniej czy później zbudują one nowy wspañiały świat daleki od religijnych przesądów, które zepsuły Helladę

(jaskrawym ich przykładem jest los Ifigenii, złożonej w ofierze przez jej ojca Agamemnona w intencji pomyślności jego wyprawy na Iliion; żeby rachunek wyszedł na zero – ten rytualny mord stał się także przyczyną jego nagłej śmierci). Chyba się temu Nolanu prze-paliły jakieś styki, bo choć jego diagnoza jest do pewnego stopnia właściwa (fatalna kondycja naszej cywilizacji widoczna jest gołym okiem, ale to głównie efekt porzucenia wartości, na których ją zbudowano: kultury helleńskiej, prawa rzymskiego i chrześcijaństwa), to kuracja polegająca na kapitulacji i dekapitacji jest najgłępszym pomysłem, na jaki można wpaść. Nie podejrzewałem, że jest ten wybitny reżyser aż takim nihilistą.

I tylko jeden klocek do tej konstrukcji nie pasuje wcale a wcale. Zanim Odys powystre-lał załotników okupujących jego żonę, czym skazał się na wygnanie (złamał bowiem naj-świętsze dla starożytnych Greków prawo go-ścińności: każdy przybysz mógł być przecież Zeusem, który lubił się przebrać za żebraka i szwendać po miastach) – przybył do Itaki na ledwie trzymającej się kupy tratwie, leżąc na niej na plecach. Czymże jest ten gest, jak nie wyrazem najgłębszej wiary, niosącym nadzieję odkupienia? Kompletnie niespodziewany to wątek, bo odwołuje się do perspektywy wy-pieranej z filmu permanentnie. I to jest wła-śnie powód, dla którego oceniam ten obraz na mocne cztery z dwoma minusami ■

rys. Jarosław S. Kosiorek (Yarkos)



POWRÓT Z PRZESZŁOŚCI

Kiedy rodziła się polska literatura fantasy (mowa tu o dekadzie rozpoczętej II wydaniem *Władcy Pierścieni* J.R.R. Tolkiena, a zatem latach 1981–1991), każdy tekst w tym stylu był dla fanów tej odmiany fantazjowania na wagę złota. Tłumaczeń było tyle, co kot napłakał, twórczość rodzima raczkowała, a polskie powieści, wliczając do nich nawet ciut dłuższe opowiadania, dałoby się policzyć na palcach obu rąk. Na zbiorki opowiadań i czasopisma dosłownie się polowało, a kto się spóźnił lub nie był członkiem jakiegoś klubu fantastyki ze specjalistyczną biblioteką, do wielu z tytułów nawet nie miał szansy dorzeć. Żeby nie być gołosłownym, wymienię wydane ówczesne polskie powieści fantasy: *Wiek żelazny* Stanisława Warchała (Poznań 1984), *Imperium. Smoki Haldoru* Jacka Piekary (Warszawa 1987), *Rycerz Światłości* Henryka Wiatrowskiego (Warszawa 1988), *Gar'Ingawi* Wyspa Szczęśliwa Anny Borkowskiej (Kraków 1988), *Skarby Stolinów* Rafała A. Ziemkiewicza (Łódź 1990), *Imperium* Jacka Piekary (Białystok 1990; rozwinięcie *Smoków Haldoru*). Trzeba tu od razu napisać, że poza trzema ostatnimi pozostałe miały rozmiary co najwyżej mikropowieści, a jedynie *Gar'Ingawi* była tak naprawdę utworem w pełni długodystansowym. Warto też zauważyć, że teksty Warchała i Wiatrowskiego spletały ze sobą motywy SF i fantasy, jakby ich autorom nie szło pisanie klasycznej magii i miecza (podobnie przeciwieź rzecz się ma z opowiadaniem Jarosława Grzędowicza *Twierdza Trzech Studni*, uchodzącym za pierwszy polski utwór fantasy, a będącym jedynie sprytnie zakamuflowanym tekstem SF, czymś pomiędzy *Trudno być bogiem* Strugackich a *Naszynikiem* Semley Le Guin).

Sygnałem, że w polskiej fantasy zaczyna się zmiana ilościowa, było wydanie w roku 1991 naprawdę słusznych rozmiarów powieści **Tomasza Bochińskiego** *Sen o Złotym Cesarstwie*. Autor nie był debiutantem, bo w roku 1990 opublikował swą pierwszą powieść – space operę *Kurierzy galaktycznych szlaków*, zaś w roku 1988 ukazał się napisany przez niego i Wojciecha Bąka zbiór opowiadań *Królowa Alimor*. Fabuła pomieszczonych w nim tekstów rozgrywała się w tym samym świecie, który był areną zmagania bohaterów *Snu...*, ale w czasach znacznie wcześniejszych i, podobnie jak u Warchała czy Wiatrowskiego, przełamywały one konwencję fantasy na rzecz tworzenia jakiejś galaktycznej



mitologii (pojawiają się tam wątki Galaktycznych Sędziów i kosmicznej wojny między Ziemią a planetą Alimor, która dla Ziemiaków kończy się okrutnym wyrokiem Galaktydów). Echa tamtych wydarzeń powracają w powieści, choć jedynie jako odległe i niejasne przekazy o zagładzie, która spustoszyła Ziemię. Ci zaś, którzy ją przetrwali, osiedli w Ocalonej Krainie, nazywanej również Ocaloną Wyspą. W ten sposób zamieszkali ją potomkowie Indian Ameryki Południowej, Słowian, Germanów, Brytyjczyków, Chińczyków itp., itd. Znaczącym wydarzeniem dla tej postapokaliptycznej rzeczywistości było porzucenie przez niedobitków ludzkości wyznawanych przez siebie systemów religijnych, jakby w zemście za to, że *żaden z bogów nic dla nas nie uczynił* (J. Kaczmarek, *Pompeja*). Cała relacja z transcendencją sprowadzała się dla nich do kultu przodków, choć w niektórych krainach (Palenk, Mattan) przetrwały stare przesady i wiara w opiekuńcze bóstwa. Leżały one jednak z dala od najbardziej cywilizowanych ziem, które trwały w agnostycyzmie...

Powiadali starożytni, że *habent sua fata libelli* (książki mają swoje dzieje). Historia publikacji *Snu o Złotym Cesarstwie* i zbudowanego wokół niego cyklu jest równie zajmująca co fabuła powieści. Opowiadał o niej obszernie sam autor na tegorocznym Sedeńconie. Nie będę tych perypetii szczegółowo referować; wystarczy wspomnieć, że zamówiona wkrótce po wydaniu *Snu*... jej kontynuacja, równie szybko, jak napisana, okazała się niewydawalna (początek lat 90. to potężny kryzys rynku książki w Polsce, upadek systemu dystrybucji i rozliczeń finansowych, a w konsekwencji – plajta wielu wydawnictw itp.). Autor został więc z maszynopisem i brakiem perspektyw na jego opublikowanie. Porzucił fantasy i zwrócił się ku SF, a dopiero po jakimś czasie powrócił do pisania o Ocalonej

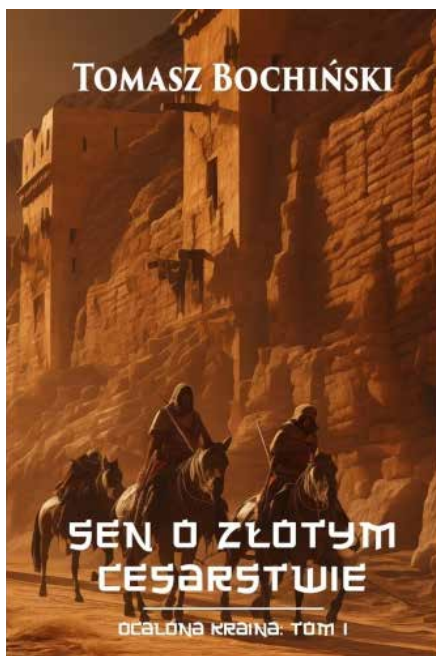
Krainie. Fabułę nowych opowieści przeniósł jednak w czasie o kilkaset lat po epoce opisywanej w *Śnie*..., głównymi bohaterami uczynił zaś członków cechu grabarzy (skoro czczono tam przodków, to i ceremonie pogrzebowe musiały mieć odpowiedni charakter). Kiedy za sprawą Wojtka Sedeńki otrzymał Bochiński szansę na wydanie powieściowej dylogii, odkrył, że w pierwszym tomie nie ma ani słowa o grabarzach. W efekcie musiał wrócić do otwierającej cykl powieści i ją przeredagować, wprowadzając nieobecne wcześniej wątki. Dzieło zabieg ten wyszedł na dobre, bo pamiętam z pierwszej lektury, że męczyły mnie jej stylistyczne nieporadności. Drugie, uzupełnione wydanie (Olsztyn 2025) czyta się gładko, kreacja świata nabrała głębi, a na dodatek zostało ono wzbogacone o mapę (dość jednak nonszalancko oznaczoną, bo wielu nazw występujących w tekście nie sposób na niej znaleźć, co nie ułatwia śledzenia fabuły).

W kwestii didaskaliów to tyle, czas odpowiedzieć na pytanie: O czym właściwie jest to powieść? Najkrócej można napisać, że śledzimy tu zmagania dwóch młodych, ambitnych i niecofających się przed niczym młodzieńców, którzy za wszelką cenę pragną zrealizować swoje marzenia. Jeden z nich, Agnar, to porzuty w lasach południa syn wiążemy z Palenk (kraju skonfliktowanego ze wszystkimi swoimi sąsiadami, być może dlatego, że czci się tam bogów odrzuconych w Ocalonej Krainie i uprawia magię, a najpewniej z powodu częstych zbrojnych wycieczek, którymi Wilkowie nękać leżące przy ich granicach ziemie). On sam staje się wojownikiem boskiej Eliany, a jego głównym celem jest podbicie Yng Rad-den – skrytego za wielkim murem, słynącego z bogactw Złotego Cesarstwa. Ponieważ mur uchodzi za niezdobyty, a armia Cesarstwa za niepokonaną, realizacja tego celu możliwa będzie jedynie wtedy, gdy uda się zjednoczyć

przeciw Yng Radden wszystkie ludy żyjące za murem. Agnar zna tylko jeden sposób realizacji tego planu – podbój militarny. Skupia się więc na tym, aby zgromadzić w swoich rękach tyle władzy, ile się tylko da. I choć jego próby kończą się niepowodzeniem, nie zważa on na to i nieustępliwie dąży do celu.

Jego przeciwnikiem jest Yves L'Gardin, syn księcia Konrada L'Gardin, na którego klątwę rzuciła matka Agnara w trakcie karnej wyprawy Gadrin przeciw Palenk. W ten sposób losy obu chłopców zostały nierozdzielnie ze sobą związane. Yves urodził się kaleką i tylko ogromny wysiłek najlepszych medyków w księstwie sprawił, że, choć nie w pełni sprawny, mógł jednak prowadzić samodzielną egzystencję. Od tej pory drogi obu będą się stałe ze sobą krzyżować, a ich plany wzajemnie wykluczać. Smaczkowi ich rywalizacji dodaje również fakt, że obaj konkurowali o rękę tej samej kobiety. Syn księcia został odrzucony, ale i Agnar nie skonsumował swego zwycięstwa. Yves został ostatecznie wyznawcą Boga Światłości i Wielkim Mistrzem Zakonu Świata (to konfraternia przypominająca zakony rycerskie, która nie tylko nawraca słowem, ale – kiedy trzeba – występuje przeciw swoim przeciwnikom zbrojnie; dla kontrastu zaś bracia ubierają się na czarno i są nazywani krukami). Narracja sugeruje, że wiara mogłaby być równie dobrym sposobem jednoczenia ludów Ocalonej Krainy co podbój militarny, ale ostatecznie to Yves ponosi klęskę (może dlatego, że nie potrafi zapomnieć o osobistym upokorzeniu, którego doświadczył ze strony Wilka z Palenk, może dlatego, że nie potrafi zapomnieć o swej pierwszej miłości, a może nadal ciąży nad nim klątwa czarownicy), natomiast w finale powieści Agnarowi udaje się w końcu stanąć na czele zjednoczonych wojsk wszystkich krain pod murami Yng Radden.

Wątkiem dopisanym w drugim wydaniu powieści jest prowadzone przez członków



cechu grabarzy śledztwo związane z niedozwolonymi obrzędami niektórych przedstawicieli tej profesji. Okazuje się bowiem, że są oni zaplątani w proceder przyzywania starych bogów, co może grozić Ocalonej Krainie podпадnięciem w takie terminy, o których się nie śniło tamtejszym filozofom. Swoją drogą to ciekawe, że w świecie, w którym świadomie porzucono dawne religie, wiara jednak nie ginie ze szczętem – i się to tu, to tam odraǳa. Zgodnie jednak z wykładnią Chestertona: ludzie, którzy przestają wierzyć w Boga, są w stanie uwierzyć we wszystko. Do czego ta sytuacja doprowadzi i czy Agnarowi uda się zrealizować swoje marzenie – dowiemy się zapewne z kolejnego tomu *Miecz Smoka i Tygrysa*.

Przed 35 laty *Sen...* był powieścią, która narobiła sporo zamieszania na rozwijającej się polskiej scenie fantasy. Chociaż nie była pozbawiona wad – konsekwentnie budowała obraz świata, wprowadzając na scenę galerię

ciekawych postaci, w tym zakon rycerski (o zakonnikach tropiących sługi ciemności pisał też w tamtym samym czasie Jacek Piekara), a także realizowała najważniejszy dla tej odmiany fantastyki topos: wędrówki głównego bohatera (Agnara), który – podążając od krainy do krainy – zbierał ekipę gotową stanąć do walki o nieosiągalny cel. Być może brakowało w niej cudowności, ale wynikało to bezpośrednio z założeń fabularnych i trudno się czepić o to Autora (nie każdy przecież musi naśladować wielkich poprzedników). Czuć w niej było potencjał ciekawej historii, która czekała na swoje dopełnienie. Nie było nam jednak dane poznać go w swoim czasie. Czy opublikowana dzisiaj może dotrzeć do współczesnych czytelników? Na pewno rozbudowanie jej o wątek grabarzy, który rozszerza obraz tego świata o... zaświaty, a jednocześnie dodaje szczyptę czarnego humoru (pierwszemu wydaniu *Snu...* zdecydowanie

brakowało tej lekkości), ułatwia lekturę i nie czyni jej tak poważną. W przeciwieństwie do klasycznej fantastyki powieść ta nie obciąża zmysłów zmaganiem wymyślonych sił dobra i zła o panowanie nad światem, bo gra toczy się o realizację planów konkurujących ze sobą postaci. Czyni to *Sen...* utworem strawniejszym i bliższym współczesnej percepcji, bo łatwiej chyba znaleźć zrozumienie dla bohaterów, którzy wkręcili sobie jakąś zajawkę, niż nawiedziców z misją. Nie jest to zatem dzieło konfesyjne, nie pretenduje do tego, by odcisnąć swoje piętno na światopoglądzie czytelnika, i jako książka do czytania nadaje się wyśmienicie. Warto po nią sięgnąć również i z tego powodu, że stanowi jeden z kamieni milowych polskiej fantastyki – pełna przygód, z ciekawie zarysowanym światem, do czasu wydania *Króla Bezmiarów* Feliksa W. Kresa uchodziła przecież za sztandarowe dzieło rodzimej prozy magii i miecza ■

ANEKS DO OKRUCHÓW 172

W poprzednim felietonie pisałem o komiksie Fido Nestiego na podstawie *Roku 1984* George'a Orwella. Wracam na chwilę do tego tytułu, by dopowiedzieć jeszcze kilka wciąż aktualnych prognoz Orwella. Przewidział on np. inwazję uchodźców z ogarniętych niedostatkiem kontynentów. Ostrzegał, że najbardziej zjadłymi zwolenniczkami postępu będą młode dziewczyny. Uważał, że najbardziej podatne na indoktrynację są dzieci, a rodzice będą się ich autentycznie bać (jeden z sąsiadów Winstona Smitha łąduje w więzieniu po donosie syna – i na dodatek jest z niego dumny). Największym wrogiem systemu jest Księga. Umiejętność czytania, a przede wszystkim snucia refleksji nad lekturą, to największa broń przeciw kłamstwu. Rzecz jednak w tym, że Ministerstwo Prawdy

preparuje wszystkie informacje w tempie dostosowanym do szybko zmieniającej się doktryny. Inną kwestią jest zaś to, że wartościowych książek już nie ma (poza jedną – napisaną przez dysydenta Goldsteina), a wydaje się głównie pornografię. Żeby zaś nadążyć za popytem, wykorzystuje się specjalnie skonstruowane maszyny do pisania książek (Orwell w 1948 roku przewidywał pojawienie się generatywnej AI). Głównym narzędziem propagandy jest zaprzeczanie wydarzeniom, które miały miejsce, a wspomnianie o nich jest przejawem niezdiscyplinowanej pamięci (taktyka powszechna w Polsce w ostatnich trzech latach). I na zakończenie jeszcze jedna obserwacja Smitha: partia Wielkiego Brata najsukuteczniej narzuca swój światopogląd ludziom, którzy nie potrafią go zrozumieć ■

Wasz wielkokacki korespondent

MICHAŁ BLEJA WYCHODZĄC Z Cienia

Kilka miesięcy temu, w ramach naszych GKF-owych warsztatów literackich, otrzymałem zadanie wybrania dwóch podgatunków fantastyki, które najbardziej mi pasują. Jako zagorzały wielbiciel Fallouta (gier, bo serialu niekoniecznie) w pierwszej kolejności wskazałem postapokalipsę, w drugiej natomiast dark fantasy. Tak się składa, że jeśli chodzi o literaturę fantastyczną – większość utworów, które zrobiły na mnie największe wrażenie w przeciągu ostatnich kilku lat, reprezentowało właśnie ten drugi nurt. Gdy więc skontaktowałem się ze mną Jarosław Kukielka z pytaniem, czy nie chciałbym wziąć na warsztat jego Kroczonego wśród cieni – nie pozostało mi nic innego, niż zacytować największego z Polaków i powiedzieć: „jeszcze jak!”.

Zacznijmy od tego, że pana Jarosława bardzo dobrze się czyta. Nie jest to, co prawda, doznanie tak intensywne i niezapomniane jak w przypadku – dajmy na to – Sapkowskiego, ale Kroczone... napisany jest lekko i z werwą. Styl autora jest niewyszukany i bezpretensjonalny, co pozwala mu tworzyć bardzo przyjemną literaturę rozrywkową. Podczas lektury bawiłem się świetnie, a trzy tomy cyklu przeczytałem piorunem, w jakieś półtora tygodnia. To o czymś świadczy.

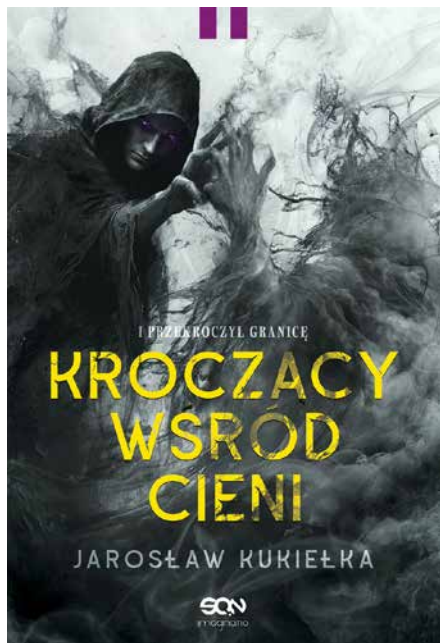
Tutaj łyżka dziegciu: autora czasami ponosi, jeśli chodzi o śmieszkowanie. Naprawdę – jeden cytat z Walaszka spokojnie by wystarczył. Drugi jeszcze można wytrzymać, ale potem pomału robi się krindżowo. Zwłaszcza że na Walaszku się nie kończy, a i generyczne dla Kroczonego... śmieszności często okazują się niezbyt śmieszne.

Nieudane żarty nie psują jednak w żadnym wypadku samych powieści. Najważniejszą ich zaletą jest – moim zdaniem – oryginalność. Wcale nie jest łatwo skonstruować świat fantasy, który nie zawiera przynajmniej 80% kodu genetycznego Śródziemia, a Kukielce świetnie się to udało. Świat Kroczonego... nie jest (póki co) przesadnie złożony, jednak autor zdecydowanie ma dryg do wymyślenia kultur, które – choć trudne do wyobrażenia i wyrażenie obce naszej – okazują się spójne i intrygujące. Czuć,



że pan Jarosław to człowiek z otwartą głową, ogromną wyobraźnią, a przy okazji bystry obserwator. Bez tego na pewno nie udałoby mu się w tak przekonujący sposób przedstawić napięcie wynikających z różnic kulturowych.

Porozmawiamy na temat występujących w cyklu postaci. Ośrodkiem fabuły jest Vartik Luperi, od czasu do czasu mianujący się Kavlem. To on jest tytułowym Kroczącym



wśród cieni, więc wypadłoby poświęcić mu trochę miejsca. Muszę przyznać, że na początek miałem z Vartikiem problem. No bo tak: detektyw do zadań specjalnych, który dzięki niezwykłym zdolnościom jest w stanie podołać najtrudniejszym zadaniom, to konstrukcja absolutnie niekontrowersyjna. Problemem była dla mnie jedna z cech, którą obdarzył go autor, a mianowicie: niezdrowa skłonność do ryzyka. Wydaje mi się, że w świecie tak niebezpiecznym jak Kukiełkowa lwinteria, detektyw obdarzony tą cechą żyłby zwyczajnie za krótko, aby nabrać doświadczenia i wyrobić sobie renomę. Autor obszedł tę niezgodność po prostu dopakowując postać do poziomu, w którym zgon detektywa stał się niemal niewyobrażalny; a to już z konwencją dark fantasy gra nienajlepiej. Pewnie zresztą Kukiełka sam to zauważył, bo (począwszy od tomu drugiego) Kavel traci część swoich zdolności i od tego momentu opowieść staje się jeszcze

bardziej wciągająca. To kolejna ogromna zaleta *Kroczonego*...: im dalej, tym jest lepiej.

Jeśli chodzi o pozostałe postacie, to mam mieszane uczucia. Berra i Jarto są napisani bardzo średnio, jakby autor nie do końca miał na nich pomysł. Dla odmiany siostry Suezjanki – Rahne, Lyfne i Dafne – napisane są tak fantastycznie, że na dobrą sprawę robią opowieść w większym stopniu niż sam Vartik.

Muszę przyznać, że bardzo ucieszył mnie fakt, iż trzeci tom cyklu więcej wątków pozostawia otwartych niż zamkniętych, bo to oznacza, że prawdopodobnie cykl zostanie pociągnięty. Jestem bardzo ciekaw ciągu dalszego i jeśli się ukaze – na pewno po niego sięgnę. Tym bardziej że Jarosław Kukiełka z tomu na tom staje się coraz lepszym pisarzem ■

ARTUR ŁUKASIEWICZ

FANTASTYCZNE WAKACJE – LIPIEC

Co za fantastyczna połowa wakacji... Nie pamiętam takiego lata, w którym miałem okazję zobaczyć, przeczytać i wysłuchać tak wiele interesujących rzeczy!

Tuż przed zakończeniem roku szkolnego, w czwartek 25 czerwca, wernisaż wystawy naszego redakcyjnego kolegi Yarkosa w Wejherowskim Centrum Kultury, połączony z zaległym kolegiem redakcyjnym, a dwa dni później coroczne spotkanie redakcji u Naszego Kochanego Naczelnego w jego prywatnym domu w tymże Wejherowie. Ale o tym już zapewne napisze ktoś inny; ja tylko odnotuję, że było warto poświęcić kawałek drogi i czasu, by to zobaczyć i spotkać się w zacnym gronie.

A potem było już tylko lepiej.

Zanim wakacje zaczęły się na dobre – autor, którego książkę miałem okazję recenzować w poprzednim numerze, obdarzył mnie jeszcze pozbawionym ostatecznej redakcji drugim tomem opowieści. Zapewniam, że jest co czytać! Rzecz nazywa się *Krwawa Oblubienica*. Ale na kilka słów o tym musimy poczekać do oficjalnej premiery jesienią. Udało mi się jeszcze zacząć lekturę pewnego dobrze zapowiadającego się kryminału, na ocenę którego czekam do dnia, w którym autor postawi ostatnią kropkę, gdyż publikuje go w odcinkach na swojej stronie na Facebooku. Napiszę tak: zapowiadało się bardzo ciekawie, jednak im dalej... Ale bądźmy dobrej myśli, że autor się „naprostuje”!

A 17 lipca do kin zawitała *Odyseja* Christopha Nolana.

Jakże śmiesznie dziś brzmią lamenty i teatralne żałamywanie rąk wszystkich tych, którzy odsądzali to dzieło od czci i wiary,

bo Helena jest CZARNA, zaś Achilles – to TRANSEKSWALISTA (drugie zresztą okazało się nieprawdą, ale o tym za chwilę).

Okazało się zresztą, że Helena gości na ekranie coś około 30 sekund; a to nawet mniej niż grająca przez tę samą aktorkę Lupitę Nyong'o jej siostra Klitajmestra, która jest na ekranie może dwie minuty. Żale o sprzeniewierzenie się idei Homera i zamach na europejską kulturę brzmią więc śmiesznie. Elliot Page ma co prawda do zagrania nieco więcej, ale na pewno nie był w tym filmie Achillesem (o co roniło się krokodyle łzy); zagrał znaną z eposu *Eneida* postać odpowiedzialną za podstęp z koniem trojańskim – żołnierza-szpiega Sinona.

Jedyne, o co warto się spierać w tym filmie, to interpretacja tego, co uczynił Nolan z *Odyseją*, i tego, jakie wątki okazały się dlań najważniejsze. Nie, nie zniszczył Świętej Tradycji Europy. Zinterpretował ją po swojemu, do czego już dawno przyzwyczaił nas teatr, od setek lat katujący widzów różnymi interpretacjami choćby *Hamleta* Szekspira.

Czy Nolanowi się udało? Moim zdaniem – nie do końca. Nie zawsze trafny montaż, nie do końca jasny wątek Kalipso, z jednej strony mroczne fantasy, z drugiej niechęć do efektów specjalnych i ich wyraźna bieda. Choć efekt, jaki osiągnął podczas wizyty u Kirke, był przerażający do szpiku kości. Mogę się jednak wytłumaczyć tym, że moja znajomość eposów Homera kończy się na przeczytaniu kilku wjatków z pieśni, które serwował nam podręcznik do pierwszej licealnej z języka polskiego.



Nigdy nie miałem tak silnej potrzeby, by zapoznać się z całością *Iliady* i *Odysei*. Na swoje pocieszenie mogę dodać, że ci, którzy tak zawzięcie bronili świętości dzieła, wyraźnie sami też go nie czytali.

I na koniec: kto wymyślił tak pokręconą wizję konia trojańskiego? Na bogów, nie rozumiem tej idei zupełnie; ale ja prosty chłop jestem. Grupa facetów gnieźdząca się w drewnianej konstrukcji, leżącej na płasko, i ciągnięta sześć kilometrów siłą setek ludzi w linii prostej (o ile to mogła być wtedy linia prosta, nie zaś krążąca między meandrami mułu i piasku), a potem wciągana na dość strome wzgórze, co nie trwało przecież kilku minut, a może nawet dwa, trzy dni. Zasikana, poobijana, ściśnięta w kupie, pozbawiona możliwości ruchu grupa facetów. Przecież to w pewnej perspektywie oszaleć można...

Ale ja się nie znam.

Nolan chciał zrobić film antywojenny o oczyszczeniu duszy poprzez podróż, pozbawiony właściwie bogów, poza stojącą u boku Odyseusza Ateną; co też nie jest do końca jasne – bo być może jest to zupełnie inna osoba, która zginęła podczas ataku na Troję, a Odyseuszowi jawi się jedynie w malignie? A także o zbezczeszczeniu najświętszego prawa greckiej kultury – prawa gościnności. O wierności, miłości i zemście. I tak właśnie zrobił. Na bazie Homera stworzył własną Odyseję. I chwala mu za to.

Żeby wczuć się w zbliżający się nowy film z uniwersum Spider-Mana, postanowiłem rzucić okiem na serial *Spider-Noir*, dostępny na Prime Video.

No i się zachwyciłem.

To ośmiodcinkowiec rozgrywający się w jednym z alternatywnych światów uniwersum Spider-Mana. Mamy lata 30. ubiegłego wieku. Czas prohibicji i wszechwładnej mafii rządzącej Nowym Jorkiem. Skorumpowanego i umoczonego w aferę pozamażeńską burmistrza. A także wszechwładnego Silvermane'a, rządzącego nowojorskim podziemiem.

Naprzeciw niego, już mocno zmęczony życiem, detektyw Ben Reilly – człowiek, który od pięciu lat ukrywa swoją drugą tożsamość, czyli Pajaka. Tajemnicza mutacja nawiedziła go w czasie pierwszej wojny światowej, podczas wyzwania jednego z obozów niemieckich – gdzie, jak się okazało, przeprowadzano eksperymenty na więźniach. Zaatakował go półczłowiek, półpająk – dzięki temu otrzymał on moce, których teraz, pięć lat po śmierci ukochanej, nie chce już używać. Jednak okoliczności się zmieniają i nie ma wyboru: musi jeszcze raz wystąpić jako zmutowany obrońca sprawiedliwości.

W serialu położono taki sam nacisk zarówno na komiksowe szaleństwo pajęczych mocy, jak też na supermoce jego przeciwników, zwanych tu metaludźmi. Spotkamy w serialu

inne wersje Człowieka Pochodni, Sandmana oraz przeciwnika o grubej skórze, którego nie mają się pociski (wybaczyć – chyba w serialu nie pada jego pseudonim, albo ja się nie dopatrzyłem). Mamy też typowe śledztwa prywatnych detektywów oraz krzykliwe, pełne afer nagłówki gazet.

Co ciekawe, Prime Video umożliwia oglądanie serialu w dwóch wersjach – czarno-białej, w której został nakręcony, oraz kolorowej, bardziej nowoczesnej, przypominającej koloryzację starych czarno-białych filmów znaną z lat 90. Trochę przebarwioną, wyglądającą nienaturalnie, niczym dzisiejsze próby wykonywane amatorsko przez SI.

A w głównej roli bardzo dobrze sobie radzi Nicolas Cage, który jeszcze nie tak dawno co rusz wyskakiwał niczym pajacyk z pudełka w drugorzędnych rolach filmów klasy B. Aktor miał kłopoty materialne i musiał jak

najszybciej odzyskać płynność finansową. Dziś, kiedy zobowiązania wróciły do normy, może już pozwolić sobie na ciekawsze role. Tu spisuje się świetnie. Dobrze sobie radzi też Brendan Gleeson jako – nieco zbłązowany, jednak trzymający mocno w garści świat przestępczy Nowego Jorku – Silvermane oraz Lamone Morris w roli Josepha Robertsona – wszystkowiedzącego i wszędzie byłego poszukiwacza gazetowych sensacji, dziennikarza zaprzyjaźnionego z detektywem.

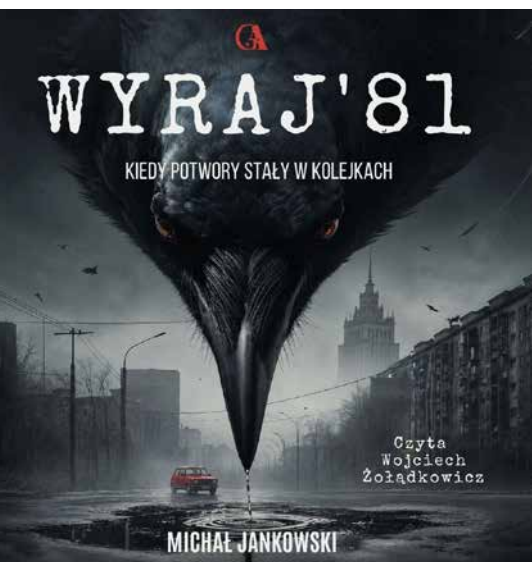
Polecam!

Jak wiecie – lubię audiobooki, więc pod koniec lipca w mojej ulubionej streamingowej bibliotece szukałem czegoś, co byłoby trochę fantasy, trochę nie. Traf chciał, że jako propozycję lektury otrzymałem książkę pod intrygującym tytułem *Wyraź 81 – kiedy potwory stały w kolejkach* Michała Jankowskiego.

Mamy rok 1981 – w Polsce trwa karnawał Solidarności. Z pozoru banalna śmierć wysokiego urzędnika wydaje się oczywistym wypadkiem. Jest jedno ale. Ów mężczyzna to dziecko mamuny. Sprawa zostaje szybko przekierowana do specjalnej komórki zwanej Centralą, która jest niczym innym, jak instytucją nadzorującą wszelkie związane z mitologią słowiańską i jej folklorem postacie – które, o dziwo, wciąż zamieszkują tereny dzisiejszej Polski; a tam zajmą się nią doświadczony i posunięty już nieco w latach Leszy (znany pod nazwiskiem Lech Dębski) oraz dopiero co skierowany do pracy młody urzędnik z tak zwanymi perspektywami – Waldemar Utopiec.

Tak, tak, obok naszego świata istnieje też drugi, ten trochę na uboczu. Świat mamun, wapiery, strzyg, utopców i latawców, szefów Centrali – biesów, wiedźmy – królowej knajpy zwanej przewrotnie „Kurza Łapka” oraz baby cmentarnej – Jagi, prowadzącej magiel i pralnię,





w której pierze się nie tylko ubranie, ale też nieludzkie brudy.

Szybko okazuje się, że samo śledztwo sięga znacznie głębiej, niż powinno, a krąg podejrzanych zaczyna niebezpiecznie ocierać się

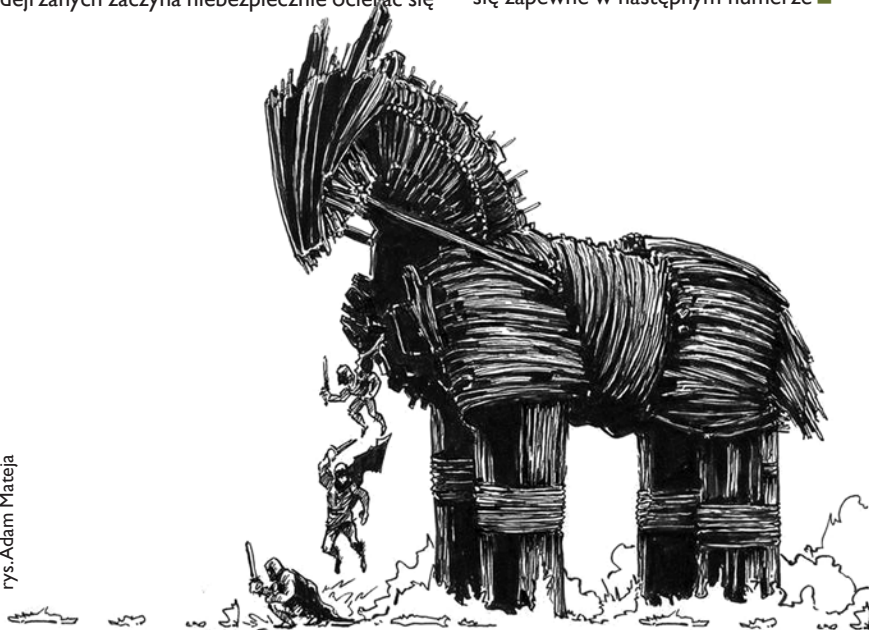
o samą Centralę. I wtedy dochodzi do niespodziewanego przewrotu pałacowego w samej Centrali. Czy naprawdę coś zmieni, czy to tylko gra pozorów?

Jeśli chcesz sprawdzić, jak daleko sięga śledztwo, do czego doprowadzi Operacja „Jurtrzenka” i jaką rolę w tym wszystkim odegra festiwal w Opolu, a także kto tak naprawdę zaplanował stan wojenny – ta historia jest dla ciebie. Trzeba przyznać, że choć pomysł jest świetny (duża część historii też gra i sprawia wrażenie autentycznej, mocno osadzonej w realiach PRL-u), to nie do końca mnie ona satysfakcjonuje, gdyż końcówka mogłaby być nieco lepsza. Ale to moje subiektywne zdanie.

Obecnie książkę można też znaleźć w formatach PDF i EPUB.

Jeszcze warto dodać, że jest to niejako prequel historii wydanej wcześniej pod tytułem *Kłopoty Wyraju*, której akcja dzieje się współcześnie. Niestety, tej książki jeszcze do końca nie przesłuchałem, więc jakieś jej podsumowanie znajdzie się zapewne w następnym numerze ■

rys. Adam Mateja



TOMASZ MAGULSKI (QRATOR) BYŁ SOBIE CALVIN...

Czy poza naszą planetą gdzieś jeszcze rozwinęło się życie? Tego nie wiemy. Możemy się jedynie domyślać i snuć teorie. Spora część amatorów (ale także całkiem liczna grupa naukowców) jako planetę, gdzie być może rozwinęło się życie, wskazuje Marsa. Nic zatem dziwnego, że szeroko rozumiana SF także podąża tym tropem. Niektórzy robią to w sposób spektakularnie fantazyjny i wymyślają przeróżne inwazje Obcych z Marsa, którzy mają jeden cel: zniszczyć ziemskie życie i zawładnąć naszą planetą. Inni starają się podejść do tego w sposób nieco bardziej naukowy: co by było, gdyby rzeczywiście udało się nam zdobyć potwierdzenie istnienia życia na Marsie – nie oznacza to oczywiście, że odkrywamy wysoce rozwiniętą, inteligentną formę życia, korzystającą z rozlicznych technologii. Załóżmy, że udało by się znaleźć i zidentyfikować choćby najbardziej prymitywną formę życia, czegoś na kształt naszych archeonów lub bakterii. Co wtedy? Właśnie to jest punktem wyjścia historii, którą opowiada nam film Life z 2017 roku.

Niedaleka przyszłość. Wokół Ziemi orbituje międzynarodowa stacja badawcza. Załoga składa się z sześciorga osób pochodzących z różnych krajów. Cel mają jeden. Wysłać na powierzchnię Marsa sondy, które będą pobierać próbki gruntu z różnych miejsc tej planety. Próbniki, po powrocie do stacji orbitalnej, będą badane w poszukiwaniu ewentualnych pozostałości jakichkolwiek form życia. Załogę tworzą: Ekaterina Golovkina (Olga Dykhovichnaya) – dowodząca stacją badawczą, Hugh Derry (Ariyon Bakare) – biolog, Sho Murakami (Hiroyuki Sanada) – informatyk, Rory Adams (Ryan Reynolds) – mechanik, David Jordan (Jake Gyllenhaal) – lekarz, i Miranda North (Rebecca Ferguson) – odpowiadająca za bezpieczeństwo stacji, misji oraz załogi.

Film rozpoczyna się w momencie przechwycenia, nie bez trudności, jednego z powracających z Marsa próbników, który zawiera liczne próbki gruntu. Można zatem rozpocząć badania. Ku radości załogi – w jednej z próbek udaje się znaleźć mikroskopijny obiekt, który niewątpliwie jest formą życia. Nie wiadomo, czy to forma wymarła, skamielina, a może zahibernowana. To mają

ustalić badania. W tym celu wyizolowany obiekt umieszczony zostaje w specjalnej probówce, w której można tworzyć dowolne warunki (ciśnienie, temperatura, mieszanina gazów atmosferycznych), a także podawać pożywkę, które mają powodować namnażanie się. Wreszcie sukces: udało się stworzyć takie warunki bytowe dla marsjańskiego organizmu, które spowodowały, że ożył, zaczął się namnażać i rozwijać. Stacja badawcza nie omieszczała o swoim sukcesie powiadomić bazę na Ziemi, a ta z kolei upubliczniła tę informację na całym świecie. Obca forma życia została nazwana imieniem Calvin.

Filmów eksplloatujących koncepcję odkrycia pozaziemskiej formy życia, całkowicie nieznanej ludzkości, było sporo. *Life* oczywiście do pewnego stopnia je powieliła. Mamy tu grupę osób zamkniętych w kosmicznej stacji badawczej, która znajduje nieznanego organizmu. Wszyscy stają przed gigantycznym wyzwaniem. Z jednej strony trzeba zachować protokoły bezpieczeństwa i za wszelką cenę nie dopuścić do jakiegokolwiek zagrożenia związanego z obcą formą życia. Z drugiej zaś – pojawia się niepohamowana ciekawość oraz chęć poznania i zrozumienia nieznanego

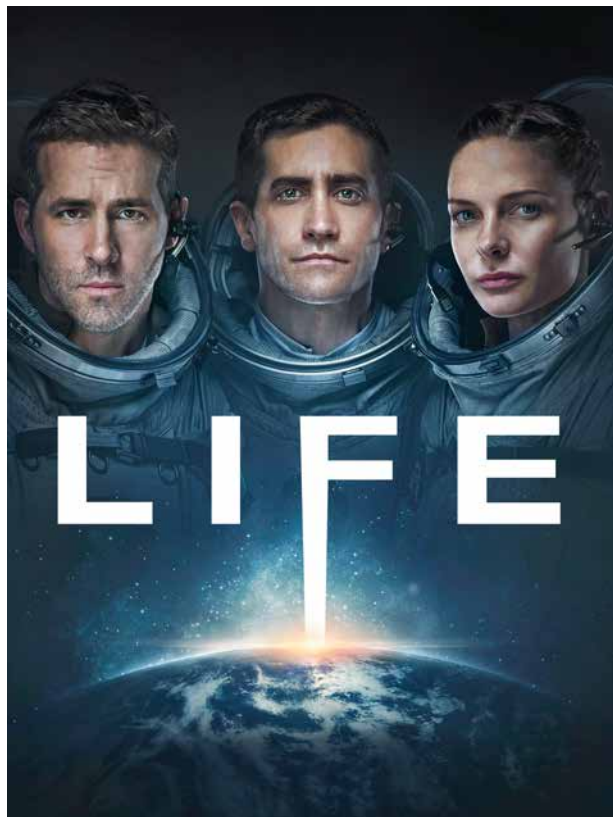
organizmu. Scenarzyści poszli w tym kierunku; choć to, jak dla mnie, trochę za mało.

Obca forma życia, z naukowego punktu widzenia, teoretycznie mogłaby być podobna do form ziemskich, ale niekoniecznie. Nie możemy z góry zakładać, że będzie ona oparta na związkach węgla, fosforu, azotu i siarki, z wykorzystaniem tlenu oraz wodoru. Obca forma życia mogłaby jako podstawowy budulec wykorzystywać zupełnie inne pierwiastki. Mogłaby także być organizmem o całkowicie nieznanym nam formie odżywiania (pozyskiwania substancji odżywczych potrzebnych do wytwarzania energii niezbędnej do życia), rozwijania się i rozmnażania. To otwiera wręcz nieograniczone możliwości. Scenarzyści

i reżyser poszli tą drogą. Marsjańska forma życia, nazwana Calvinem, posiada biologię, morfologię oraz zachowania różniące się od znanych nam organizmów. Co oznacza to dla członków orbitalnej stacji badawczej? Kłopoty.

Sprawdzona na stację badawczą nieznaną formą życia wymyka się wszelkim próbom racjonalnej, naukowej analizy. Z prostego powodu: załoga nie wie, czym tak na prawdę jest Calvin i czego się po nim spodziewać, a ten w miarę upływu czasu zaczyna się rozwijać. Pytania tylko się mnożą. Jakim typem organizmu jest Calvin? Czy posiada inteligencję? Czym się żywi? Czy może być niebezpieczny? Zanim załogę udało się znaleźć choćby częściowe odpowiedzi na te oraz inne pytania, Calvin przejął inicjatywę.

Tu zaczyna się część horrorowa filmu. Orbitująca kosmiczna stacja badawcza z zamkniętą w niej załogą, która obudziła obcą, nieznaną formę życia – nie wróży to niczego dobrego. Tempo akcji wzrasta, rośnie uczucie niepewności i zagrożenia – wszak załoga zdana jest wyłącznie na siebie. Momentami nastrój robi się klaustrofobiczny. Wystawieni na ciężką próbę, zmuszeni są do niestandardowych zachowań. Tu muszę pochwalić całą szóstkę aktorów. Tchnęli oni w swoje postacie bardzo dużo realizmu, a jednocześnie indywidualizmu. Każdy członek załogi ma wyrazistą osobowość. Cały czas miałem wrażenie, że oglądam ludzi z krwi i kości, którzy orbitując wokół Ziemi, stawiani są w coraz bardziej







Kadr z filmu *Life*, USA 2017, reż. Daniel Espinosa

ekstremalnych sytuacjach, wymagających od nich skrajnych zachowań. Film powoli buduje nastrój grozy, który następnie utrzymuje widza w napięciu aż do finału; a nawet wtedy nie możemy być pewni zakończenia. Emocjonujących zdarzeń i zwrotów akcji mamy całkiem sporo.

Life bardzo dobrze wypada też od strony wizualnej. Kosmos oraz warunki na orbitalnej stacji badawczej przedstawione są bardzo realistycznie. Efekty specjalne, które w tym przypadku mają przede wszystkim za zadanie uwiarygodnić w oczach widza akcję dziejącą się na orbicie, zostały zrealizowane perfekcyjnie. Aktorzy, jak już wspominałem, bardzo dobrze zagraли swoje role, co razem tworzy kawał bardzo solidnego horroru/thrillera SF, który ogląda się z zaciekawieniem, przyjemnością i emocjami. Interesujący jest także Calvin, którego cechy i morfologia stanowią dodatkowy atut filmu.

Na ekranie dzieje się dużo i jest to podane w atrakcyjnej formie. Na nudę nie można narzekać. Niektórzy będą kręcić nosami, dopatrując się zbyt dużych zapożyczeń z kultowych filmów SF; owszem, takie zapożyczenia

są – ale ja wcale nie uważam, że to coś złego. Tym bardziej że w mojej ocenie nie jest to ordynarna kalka bardziej znanych dzieł filmowych. Najlepiej zresztą, jeśli każdy sam to oceni.

Po obejrzeniu filmu nasunęła mi się refleksja, że obca forma życia niekoniecznie będzie pałać do nas nienawiścią i chęcią zniszczenia nas za wszelką cenę, choć my możemy właśnie tak odbierać jej zachowanie. Być może będzie ona tylko usiłowała przetrwać w obcym dla niej środowisku, ze wszystkimi negatywnymi (dla nas) tego konsekwencjami ■

Life, 2017 r., platforma HBO Max

chronowycieczka

tekst i rysunki: jan plata-przechlewski



MAGAZYN LITERACKI GKF



GDAŃSKI
KLUB
FANTASTYKI

[https://gkf.org.pl/
jak-kupic-wydawnictwa-gkf/](https://gkf.org.pl/jak-kupic-wydawnictwa-gkf/)

Goblin Nerd ze smutkiem patrzył na zachmurzone niebo – znów nic nie wyjdzie z obserwowania roju meteorów. Na szczęście miał przy sobie najnowszy numer „Czerwonego Kartona” o podróżach międzygwiazdowych. Nerd poprawił okulary na nosie, otworzył fanzin i przeniósł się z Ziemi do gwiazd.