

#414 • PAŹDZIERNIK 2025



INFORMATOR

GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI

ISSN 1505-8476



FANTASIA ALLA POLACCA

Tym razem będzie o dwóch polskich filmach. Obydwa zawierają w sobie element fantastyczności – chociaż nie w konwencjach SF/F/H.

Pierwszy – to obejrzany w dużej sali kinowej WCK *Chopin, Chopin!* w reżyserii Michała Kwiecińskiego. Bardzo byłem ciekaw tego filmu! Nie tylko z uwagi na temat (który zresztą zbiegł się w czasie z XIX konkursem chopinowskim), ale także z uwagi na widoczny w zwiastunach rozmach (godny zachodnich ekranizacji *Nędzników*, *Hrabiego Monte Christo* czy innego Balzaca) oraz udział Eryka Kulma – aktora o ogromnej ekspresji (serial *Bodo*, film *Filip*) i o fizycznym podobieństwie do naszego muzycznego wieszczka. Wyszedłem zaś z kina z mieszanymi uczuciami... Z ciekawością oglądałem to widowisko – a jednocześnie stałem trochę z boku.

Nie miażdżę tego filmu, jak uczynił to w korespondencji mejlowej Bazyl – jednak zgadzam się z nim (podobne zdanie ma również moja koleżanka z PLSP zajmująca się kinem nieomal profesjonalnie), że problem tkwi w scenariuszu. Filmy o słynnych postaciach mogą udać się w dwóch przypadkach: albo twórcy skupią się na konkretnym epizodzie z biografii, albo wezmą na tapet jakiś wątek (np. konflikt owego żywota). Tu autorzy skupili się na dwóch takich wątkach: iście gwiazdorskiej popularności oraz śmiertelnej choroby. Bo twórcy muzyki nazywanej dziś „poważną” takimi gwiazdami wówczas byli! Przypomina mi się dokument o amerykańskim tournée Paderewskiego, gdzie wśród publiczności (wszelakiej, nie tylko polonijnej!) wybuchła istna „Padermania”... Tutaj takich scen też jest sporo, z kompulsywnymi zakupami włącznie. No i jest gruzlicze fatum (wszak ta choroba była nieuleczalna nawet sto lat później – weźmy arcydzieło Tomasza Manna oraz wspomnienia Stanisława Grzesiuka). I chyba zrobiła się z tego nawet bardziej opowieść o umieraniu niż o popularności. Poza tym przewijają się przez ekran postacie historyczne: George Sand, Delfina Potocka, Franciszek Liszt, Ludwik Filip. Jest też duszny Paryż wąskich uliczek – sprzed wytyczenia przestronnych bulwarów. Jednak sprawia to wszystko wrażenie zbioru epizodów, a nie spójnej opowieści. Gdzie tkwi błąd? Nie wskażę go konkretnie: moje doświadczenia scenariuszowe to krótkie żarty, nie jestem też biografem mistrza Fryderyka.

A gdzie elementy fantastyczne? Dostrzegłem dwa: uczeń z Transylwanii oraz utwory przedśmiertne. Nie wiem, czy ów genialny chłopiec istniał naprawdę; a sprawdzać mi się nie chce. Koresponduje z tym (i z jeszcze jednym wydarzeniem) ówczesny dylemat medyczny: czy gruźlica jest chorobą dziedziczną, czy zakaźną... Drugi wątek – to nowoczesne, łamiące panujące wtedy kanony, ostatnie kompozycje Fryderyka Chopina (wrzucone przezeń do kominka). Jeśli choć w części opiera się to na prawdzie – byłaby to sytuacja podobna do dojrzałej powieści dystopijnej napisanej przez Juliusza Verne’a, której nie pozwolił mu wydać jego menedżer (chyba ten sam, który kazał pisarzowi przerobić Kapitana Nemo z polskiego powstańca na hinduskiego maharadżę!).

Paradoksalnie: bardziej została mi w pamięci i bardziej mnie skłania do dyskusji najnowsza adaptacja *Znachora* w reżyserii Michała Gazdy obejrzana niedawno w telewizji. To już jest czysta fantastyka: zapomnieć swoją tożsamość – a pamiętać specjalistyczną wiedzę! Powieści Tadeusza Dołęgi-Mostowicza nie czytałem. Ale nasuwają mi się porównania z ekranizacjami wcześniejszymi. Przedwojenną wersję Michała Waszyńskiego uważam za niedoścignioną – acz już mocno archaiczną. Spotkany w knajpie demoniczny Jemioł, profesor Wilczur przypominający sobie mozolnie swą wiedzę medyczną, gwałtowny najazd kamery w scenie rozpoznania. Są oczywiście archaizmy, jak np. nieznosna maniera aktorska u Elżbiety Barszczewskiej czy u Józefa Węgrzyna. Ale popularną wersję Jerzego Hoffmana – choć wizualnie wypasioną i z paroma dobrymi rolami drugoplanowymi – uważam za totalny niewypał: nijaki Jemioł, bose stopy Jerzego Bińczyckiego na gościńcu, zbyt gładkie przypominanie sobie dawnych umiejętności. Natomiast Leszka Lichotę zaakceptowałem jakoś od razu w roli następcy Kazimierza Junoszy-Stępowskiego. Świetne jest całe wprowadzenie/tło sprzed napadu, a doktor Dobraniecki jest tu jeszcze większą kanalią, niż w obu poprzednich wersjach razem wziętych. Paru szczegółów bym się przyczepił (np. zoperowanie nóg powinno być nadal pierwszą operacją fenomenalnego „znachora”!); jednak generalnie film Gazdy, w przeciwieństwie do filmu Hoffmana, autentycznie mi się podobał.

INFORMATOR

GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI



#414 • PAŹDZIERNIK 2025

UKAZUJE SIĘ OD 1987 ROKU

FANDOM

Z życia GKF-u

Damian Filipkowski

Papierkowa robota

Adam Cetnerowski

Bez tytułu (10) – O Zarządzie

#Nie tylko barbarzyńcy – Maria Borys-Piątkowska

INFORMACJE

Janusz Piszczek

Zapowiedzi wydawnicze

Artur Łukasiewicz

Filmowisko

Niisy

LITERATURA

Yorick

Miauzoleum

Roztrwonione szczęście

PUBLICYSTYKA

Magdalena Świerczek-Gryboś

Czy kryzys małżeński można przemienić...

Igor Banaszczyk

50. FPFF w Gdyni

Krzysztof Szkułatowski

Fantastyczne – filmy, tropy, okruchy...

Leszek Błaszkievicz

Zniewolenie w rzeczywistości i w fantastyce...

Grzegorz Szczepaniak

Okruchy Ogana. Korespondencja 165

Michał Bleja

Artefakt

Tomasz Stępiński

Wrocław odzyskiwany

Artur Łukasiewicz

Exit 8 – droga donikąd

Tomasz Magulski

Coś poszło nie tak

Andrzej Prószyński

Półka z DVD

KOMIKS

Jan Plata-Przechlewski

Oczyszczenie przyjdzie od wody

GDAŃSKI KLUB FANTASTYKI

4

ADRES:

80-389 GDAŃSK

6

UL. ŚLĄSKA 66B

8

STRONA: GKF.ORG.PL

8

FACEBOOK: GKF.ORG.PL/FB

10

DISCORD: GKF.ORG.PL/DISCORD

KONTO BANKOWE:

VOLKSWAGEN BANK

20

42 21 30 0004 2001 0671 8241 0001

KRS: 0000098018

24

„INFORMATOR GKF”

31

ISSN 1505-8476

WYDAWNICTWO BEZPŁATNE

NAKŁAD 120

51

REDAKCJA:

52

JAN PLATA-PRZECHELEWSKI

GRZEGORZ SZCZEPANIAK

MARCIN SZKLARSKI

JAROSŁAW S. KOSIOREK (YARKOS)

16

ARTUR ŁUKASIEWICZ

MICHAŁ BLEJA

33

STAŁA WSPÓŁPRACA:

ADAM CETNEROWSKI

35

JANUSZ PISZCZEK

ANDRZEJ PRÓSZYŃSKI

45

TOMASZ MAGULSKI

ALEKSANDRA MAŁAJ

56

ADAM MATEJA

DAMIAN FILIPKOWSKI

60

ALEKSANDRA MARKOWSKA

MAGDALENA ŚWIERCZEK-GRYBOŚ

62

(NAZ)

E-MAIL:

63

INFORMATOR@GKF.ORG.PL

66

OKŁADKA:

JAROSŁAW S. KOSIOREK (YARKOS)

68

DRUK:

PRINT GROUP SP. Z O.O.

HTTP://PRINTGROUP.PL

71

PROTOKÓŁ Z POSIEDZENIA ZARZĄDU GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI

22 PAŹDZIERNIKA 2025 R.

I. Sprawy personalne

1. Nowi członkowie

- Zuzanna Dąbrowska
- Paweł Sobieraj
- Daryna Kondratiuk
- Helena Opiola
- Piotr Pietrzak
- Hanna Staniszevska

Zarząd postanowił o założeniu kont bibliotecznych dla nowych członków.

2. Przeniesienia

- Natalia Czach (członek zwyczajny → członek wspierający).

II. Sprawy organizacyjne

1. Zarząd omówił bieżące sprawy i problemy klubowe.
 2. Decyzją Zarządu zostanie kupiona licencja Microsoft Excel.
 3. Zarząd omówił nową inicjatywę „Stypendium Nordconowe”.
 4. Zarząd zdecydował, że nowe konto bankowe zostanie założone w PKO BP.
 5. Wyznaczony termin Wigilii Klubowej na 20 grudnia.
 6. Zarząd podjął decyzję o kandydowaniu na współorganizowanie Kongresu 2028.
 7. Zarząd jednogłośnie przyjął wniosek o założenie nowej sekcji „Next Generation”.
- Na tym posiedzenie zakończono.

ADAM CETNEROWSKI

PAŹDZIERNIKOWE SPOTKANIA Z GRAMI PLANSZOWYMI

W październiku odbyła się, być może przedostatnia tegoroczna, edycja Planszówkarium (grudzień zawsze jest pod znakiem zapytania ze względu na Nordcon, Wigilię Klubową – no i Święta).

Uczestników było jakby o jeden czy dwa stoły mniej niż zwykle (może deszcz wystraszył niektórych?); ale było też trochę nowych twarzy, niektóre prosto z ulicy – co znaczy, że szyld działa!

Oczywiście na stołach aż wrzało od różnych tytułów: zarówno nowości, jak i klasyki, szybkich imprezówek i ciężkich strategii. A na koniec siedmioosobowa rozgrywka w *Cosmic Encounter* – który jest starszy niż autor niniejszej notatki ■



ADAM CETNEROWSKI NOWA IMPREZA RPG

25 października odbyła się pierwsza edycja nowej imprezy – RPGarium.

Czterech Mistrzów Gry, cztery sesje, dwa systemy, kilkunastu graczy.

Kolejna edycja odbędzie się w 2026 roku.

Dziękujemy firmie Chaosium za darowiznę (podręczniki do systemów rozgrywanych na RPGarium) ■



REAKTYWACJA SEKCJI LITERACKIEJ

Wędrowcze, Poszukiwaczu Przygód, Mistrzu Pióra lub Adeptcie Słowa!

Jeśli Twe serce rwie się do opowieści, a pergamin nie nadąza przyjmować liter – przybądź do Gdańskiego Klubu Fantastyki na zgromadzenie pisarskiej braci!

Odbędą się tam warsztaty literackie – wydarzenie, na którym bohaterowie z Twojej głowy zyskają oddech, a inni bardowie i skrybowie pomogą Ci wykuć Twe teksty ostrzej niż krasnoludzki topór.

Czekają Cię:

- wspólne czytanie i omawianie opowieści,
- konstruktywna krytyka (żadnych smoków zięjących jadem!),
- ćwiczenia, dzięki którym Twoje słowa staną się magią
- i oczywiście drużyna twórców, którzy zamiast miksturami dzielą się inspiracją.

Prowadzą: Damian i Michał.

Chętnych proszę o maila: damian.filipkowski@gkf.org.pl

Damian Filipkowski
Prezes GKF

Od redakcji INFO: bieżące informacje o wszystkich imprezach oraz zapowiedzi imprez planowanych – znajdziecie na Discordzie, Facebooku oraz w liście mejlingowej GKF-u.



DAMIAN FILIPKOWSKI

PAPIERKOWA ROBOTA

Ciekaw jestem, jak wyglądał aparat urzędniczo-administracyjny w Śródziemiu podczas Trzeciej Ery. Gdyby choć w połowie był zbliżony do tego, co mamy teraz, Sauron dwa razy zastanowiłby się, czy naprawdę warto wszczynać Wojnę o Pierścień. Przecież to całe zamieszanie wymagałoby mnóstwa papierkowej roboty.

Weźmy na przykład Nazgule, które swobodnie przekraczały granice i ścigały Froda bez żadnych upoważnień czy oficjalnych listów gończych (pamiętajmy, że nikt wtedy nie słyszał o Schengen). Dzisiaj upiory utknęłyby na granicy i pewnie zostałyby uznane za nielegalnych imigrantów. Albo taka bitwa na polach Pelennoru – nawet jeśli Władca Ciemności ogarnąłby wszystkie pozwolenia, formularze i niezbędne druki, aby wysłać hordy orków na Minas Tirith, to po wszystkim musiałyby przecież ten projekt rozliczyć i udowodnić, że zdobyte środki wydatkowano zgodnie z wnioskowanym budżetem.

Z drugiej strony – Mithrandir nie musiałby być wtedy potężnym czarodziejem. Wystarczyłby sumienny urzędnik: Gandalf Skrupulatny. Zamiast zakłęb rzucałby stosom formularzy, a zamiast Drużyny Pierścienia wystarczyłaby kontrola z urzędu skarbowego i przyjrzenie się procedurom RODO.

GKF nie istnieje w próżni. Posiadanie statusu organizacji pożytku publicznego daje nam wiele możliwości, ale też narzuca sporo papierkowej roboty. Zbliżający się koniec roku jawi się jako czas raportów i rozliczeń. Jako zarząd staramy się oczywiście przedzierać przez te pajęczyny utkane przez biurokratyczną Szelobę. Od czasu do czasu znajdujemy truchła tych, którzy mieli mniej szczęścia. Jeden z moich ulubionych tropicieli absurdów, sir Terry Pratchett, podsumował to w typowy dla siebie sposób: „Jest śmierć i podatki, ale podatki są gorsze, bo śmierć przynajmniej nie trafia się człowiekowi co roku”.

Piszę o tym również dlatego, że wpadł mi w ręce pierwszy numer „Czerwonego Karła” (podziękowania dla Bazyla za udostępnienie). Długo na niego polowałem – głównie po to, by uzupełnić nasze klubowe archiwum, ale też z czystej ludzkiej ciekawości. Podczas mojej podróży w przeszłość natknąłem się na perełkę: podsumowanie z Nordconu '90. Co prawda autor nie podpisał się z imienia i nazwiska, ale tekst nosi znamiona wprawnego pióra i ciętego dowcipu Krzysztofa Papierkowskiego.

Otóż, zagłębiając się w lekturę, uświadomiłem sobie, z jakimi problemami musieli mierzyć się ówczesny zarząd i organizatorzy naszego flagowego konwentu. Po pierwsze, musieli radzić sobie z próbami waletowania – zarówno tymi legalnymi, jak i nielegalnymi. Po drugie, kierownictwo ośrodka wypoczynkowego „Antracyt”, mimo szkolenia, było psychicznie nieprzygotowane na konwent, a jako przyczynę zdiagnozowano kompletny brak wyobraźni. Po trzecie, musieli rozliczyć straty, co skończyło się poszerzeniem Czarnej Listy Fandomu i zakazem zajmowania się sprzętem elektronicznym dla szefa ochrony (komputerami w ogóle, a IBM w szczególności).

Ta pocztówka sprzed 35 lat pokazuje, że jako ludzie mamy przedziwny talent zamieniania jednych absurdów na inne. Oczywiście możemy starać się z nimi walczyć, albo nauczyć się z tym żyć.

Nie zrozumcie mnie źle: etat w Mordorze i stanowisko w Czarnej Wieży to nie tylko walka z biurokratyczną machiną, ale też konieczność zachowania zdrowego rozsądku, by nie dać się temu szaleństwu porwać. Najlepszą odskocznią jest jakieś hobby. Frodo lubił długie piesze wycieczki po górach, Gollum uwielbiał łowić ryby, Gandalf był amatorem pirotechnikiem, a Sauron miał bzika na punkcie kolekcjonowania biżuterii. Nieważne co – ważne, by robić coś, co sprawia nam prawdziwą, nieukrywaną przyjemność. Wtedy niestraszne nam cienie biurokracji, które zaległy nad Mordorem... ■

OGAN *Myśli nieSForne*

Ze zdziwieniem, ale i lekkim zniesmaczeniem, przeczytałem w poprzednim „Informatorze GKF” filipikę Maćka Dawidowicza nt. tego, co jest, zdaniem obecnego Zarządu Klubu, aktywnością licującą z etosem członka GKF-u, a co nie jest – i że wspólne oglądanie seriali nie licuje z definicją „otwartego spotkania klubowego”. Jako że przeżyłem w naszym stowarzyszeniu niejeden Zarząd, a i sam piastowałem też funkcję prezesa Angmaru oraz wiceprezesa całej federacji, poczułem się całą tą sprawą osobiście dotknięty. Kiedy w 1989 roku zapisywałem się do GKF-u, to niemal w całym znanym mi podówczas fandomie zwyczajową aktywnością członków było wspólne oglądanie filmów, i żeby nie było – nie tylko z zakresu bardzo szeroko rozumianej fantastyki. Całkiem sporo sensacyjnego kina na ostatnie litery alfabetu oraz kopanego mordobicia zdarzyło mi się wówczas w Galactice obejrzeć; z czego pożytek był taki, że się dowiedziałem, iż moja już wkrótce ulubiona kapela Tangerine Dream nagrała, lekko licząc, z kopę soundtracków do najprzeróżniejszych amerykańskich filmów. Pamiętam również, jak na ostatnim Walnym Zebraniu koledzy, kandydujący do stanowisk, nie mieli jakoś szczególnie wiele do zaproponowania delegatom, ale w jednym byli zgodni, że będą się wsłuchiwać w głos członków i umożliwiać im realizację ich pomysłów na to, jak spędzać czas w klubie. Ale kiedy przyszło co do czego i padła konkretna propozycja – to się okazało, że ona z czymś tam nie licuje. Jak to dobrze, że za Papiera nikt nie wpadł na to, by zabronić nam grać na spotkaniach w Maciusiu w piłkarzyki, choć fantastyki było w tym tyle, co – nie przymierzając – w warsztatach tapicerskich (i żeby nie było: nic przeciw nim nie mam i uważam, że to świetny pomysł; jak każdy, który integruje członków GKF-u). Ciekaw jestem, jak się ta sprawa rozwinie i czy w ogóle, bo bardzo bym nie chciał, aby mój klub stał się miejscem, w którym się członkom czegoś zabrania dla samego zabrania, a nie z innych naprawdę ważnych przyczyn (np. ograniczeń licencyjnych dostawców usług streamingowych odnośnie do publicznego odtwarzania zawartości ich katalogu) ■



ADAM CETNEROWSKI
**BEZ TYTUŁU (10) –
O ZARZADZIE**

W głowie układałem ten felieton kilkakrotnie; ale dopiero, gdy usiadłem go napisać – stwierdziłem, że napiszę od siebie: czyli zapisując moje opinie i mój punkt widzenia. Jak więc widzę rolę Zarządu?

Administracja i biurokracja to bez wątpienia najmniej ciekawy aspekt pracy Zarządu, ale jednocześnie najważniejszy, bo zaniedbania mogą mieć poważne skutki. Mówię to jako osoba, która w aktualnym Zarządzie robi raczej najmniej biurokracji, ale potrafi docenić wysiłki współpracowników. Wy też to zróbcie. Czasami, gdy się zrobi, co trzeba, to nie ma siły na nic ekstra.

**

Najlepiej się żyje wtedy, kiedy istnieje harmonia i konsensus bez zbędnych dyskusji. Gdy decyzje są oczywiste i wybrane rozwiązania nie mają wad. Taki świat nie istnieje. Zarząd jako przedstawiciel wszystkich członków Klubu podejmuje więc decyzje. Czasami są one trywialne, czasami z nutą kontrowersji (przykłady widzieliśmy w ostatnich miesiącach).

Zarząd oczywiście nie jest nieomylny. Wysłuchuje różnych opinii i – gdy ma to sens – sam zadaje pytanie (o tym więcej za miesiąc), ale na koniec dnia musi podjąć decyzję. A z decyzją niektórzy się nie zgadzają.

Jest jednak pewna prawidłowość: osoby, które się zgadzają, rzadko kiedy się wypowiadają – bo nie ma po co. Jeżeli coś jest po mojej myśli, to nie mam potrzeby się wypowiadać. Więc Zarząd bierze pod uwagę nie tylko głosy publiczne, ale też przekazane prywatnie (np. w rozmowach). Bierze też pod uwagę zachowania oraz to, że nie każdy czuje się na tyle komfortowo, by się wypowiedzieć (bo np. jest nowy i nie wie, czy wolno).

**

Stwierdzenie, które mnie może nie dziwi, ale na pewno mierzi, to „Zarząd mógłby...”. Jak wspominałem we wcześniejszym akapicie – Zarząd musi dużo, natomiast Klubowicze mogą wiele. Każda inicjatywa w Klubie wymaga kogoś, kto ma pasję, aby zrealizować jakiś projekt – warsztaty, spotkanie, minikonwent itp. Jak jest pasja, to znajdują się brakujące składniki – umiejętności, budżet, moce przerobowe (choć te ostatnie są prawie tak rzadkie, jak pasja).

I tu jest właściwa rola Zarządu, żeby – gdy ktoś ma pomysł z co najmniej zgrubnym planem – pomóc (albo nie przeszkadzać, o ile działanie mieści się w parametrach działalności klubowej).

A inicjatywy, które podejmuje Zarząd, takie jak Planszówkarium czy RPGarium? To są inicjatywy Klubowiczów; a że akurat są oni w Zarządzie – to zbieg okoliczności. (OK, nie do końca, bo osoby gotowe coś organizować na ogół lądują w Zarządzie, choćby na jedną kadencję).

**

Ostatnie i może nieoczywiste zadanie Zarządu – to dbanie o przyszłość Klubu. Co wiąże się z upilnowaniem spraw prawno-administracyjnych, zabezpieczeniem finansowym (duże podziękowanie dla poprzedniego Zarządu za urealnienie składek!) oraz kierowaniem działalnością tak, aby przybywali członkowie, którzy pociągną klub przez kolejne 40 lat. (Tak, już niedługo zaśpiewamy szlagier z polskiego serialu!).

**

Gratulacje dla pierwszej sekcji powołanej na mocy nowego statutu. Szczególnie że, jak sama nazwa wskazuje, Next Generation stanowi naszą przyszłość klubową.

**

Na koniec akcent, który (mam nadzieję) zostanie odczytany humorystycznie. W pierwszych tygodniach funkcjonowania siedziby trafiłem na grupę Klubowiczów przeglądających archiwalne numery „Informatora” i śmiejących się z debat, które były wtedy na jego łamach. Mam nadzieję, że uda się zarchiwizować nasz Discord, aby można było się podobnie śmiać z aktualnych debat za kilka dekad... ■



#NIE TYLKO BARBARZYŃCY – MARIA BORYS-PIĄTKOWSKA

No dobra, to może zaczniemy od początku – opowiedz trochę o sobie, czym się zajmujesz i jakie masz hobby.

Jasne! Jestem z wykształcenia anglistką i ciągle próbuję skończyć doktorat na Uniwersytecie Warszawskim. Niestety, pracuję praktycznie non stop, więc nie jest łatwo, ale podobno dobrze mieć marzenia, więc jednym z nich jest właśnie dokończenie tej pracy i obrona. Ale moja akademicka przygoda się na tym nie kończy – oprócz pracy w GameDevie (o którym zaraz opowiem), prowadzę też zajęcia w Warszawskiej Szkole Filmowej na temat projektowania narracji w grach. Więc mam taki fajny kontakt z życiem akademickim. Na co dzień pracuję w firmie Flying Wild Hog, która ma studia w Warszawie, Krakowie i Rzeszowie i zajmuje się tworzeniem gier wideo. To jest właśnie mój główny fach. Poza tym gram w RPG-i i czasem zdarza mi się coś do nich napisać.

Mimo tego całego napiętego grafiku znajdujesz czas na hobby?

Dokładnie! I dobrze, że pytasz o hobby, bo mimo że brzmi to jak „tylko hobby”, to często przegradza się to u mnie w coś więcej niż tylko zabawę. Mówiąc o grach, mam na myśli różne ich rodzaje – RPG są super! Często też piszę rzeczy do gier: robiłam projekty wraz z Markiem Golonką czy dla Black Monka, tłumaczyłam prawie cały podręcznik do Zewu *Cthulhu* oraz kilka mniejszych dodatków, pisałam scenariusze... Tak że to hobby zdecydowanie ma też elementy zawodowe. A poza tym od kilku lat moim innym dużym zainteresowaniem jest sport – konkretnie boks i wspinaczka. Mój mąż się śmieje, bo wspinaczka to bardziej



Maria Borys-Piątkowska

sezonowa sprawa – raczej wyprawy w góry niż codzienna aktywność – ale Tatry oraz inne polskie góry uwielbiam!

Masz naprawdę sporo różnych pasji! Wspomniałeś też o GameDevie; opowiedz proszę trochę o tym, jak zaczęła się Twoja przygoda z tą branżą.

Pewnie! To jedna z moich ulubionych historii. Zaczęło się około 10 lat temu. Trochę pomogły mi moje doświadczenia z RPG-ami podczas rekrutacji do CI Games – miałam wymyślić i spisać scenki do zadania rekrutacyjnego.

Ponieważ robiłam takie rzeczy hobbystycznie przy RPG-ach, to dzięki wiedzy oraz intuicji udało mi się dobrze zrobić zadanie i dostać pracę. Gry zawsze były obecne w moim życiu – choć nie byłam maniakiem grania non stop, to jako dziecko lubiłam Diablo czy Baldur's Gate. Potem bardziej skupiłam się na RPG-ach jako hobby. Teraz pracuję jako lead narrative designer, czyli projektant narracji albo scenarzystą gier.

Wspominałaś o RPG-ach... Zaczynałaś od pracy nad strzelankami – dobrze kojarzę?

Tak! Zaczynałam właśnie od serii *Sniper: Ghost Warrior* w CI Games – tam nauczyłam się wszystkiego o branży gier: improwizacji, ciągłego dostosowywania się do zmian itd. Pierwsze gry nie były wielkim sukcesem komercyjnym, ale potem wyszedł *Sniper: Ghost Warrior Contracts*, już bardzo dobrze przyjęty przez graczy. Później trafiłam do Flying Wild Hog, gdzie pracowałam nad shooterami takimi jak *Evil West* czy *Shadow Warrior* – również strzelanki, choć historie miały bogatszą tematykę niż snajperskie serie.

A kto Cię najbardziej inspirował, jeśli chodzi o tę pasję związaną z grami – RPG czy fantastyka?

To ciekawe pytanie! Wolę mówić o inspiracjach niż autorytetach – takich osób przewinęło się wiele. Niekoniecznie celebrytów branżowych, lecz ludzi bardzo pracowitych i rzemieślników swojej dziedziny. Bardzo cenię Susan O'Connor, która pisała między innymi Larę Croft w *Tomb Raiderze* (2013). Lubię czytać jej przemyślenia dotyczące pisania scenariuszy do gier. Jeśli chodzi o świat RPG – nie mam konkretnej osoby, którą bym wskazała jako inspirację zawodową; natomiast jeśli mowa stricte o Game Devie – to książki Jesse

Schella bardzo otworzyły mi oczy na ten świat pracy twórczej gier komputerowych. Każdy mój lider zespołu czegoś mnie nauczył – wszyscy mieli rozsądne podejście.

A jakie są Twoje ulubione serie lub filmy science fiction albo fantasy?

Preferuję gatunki fantastyczne, szczególnie w połączeniu z horrorem, choć traktuję je jako odrębne kategorie. Na pierwszym miejscu stawiam serial *Archiwum X*, który oglądałam już jako dziecko wraz z rodzicami, a następnie wielokrotnie powtarzałam całość. Jako osoba dorosła nadal jestem nim zafascynowana, zwłaszcza relacją Muldera ze Scully, którą uważam za jedną z najlepszych osi fabularnych w historii seriali. Cenię także *Twin Peaks* Davida Lyncha – jego unikalny styl jest niepowtarzalny; chociaż oba serie różnią się klimatem, to łączy je kilka podobieństw tematycznych. Trzecim ulubionym serialem horrorowym jest *Nawiedzony dom na wzgórzu* (na podstawie powieści Shirley Jackson) – to znakomita reinterpretacja zarówno książki, jak też wcześniejszych adaptacji filmowych; gorąco polecam ją miłośnikom brytyjskiego horroru. Moja praca doktorska dotyczyła tego zagadnienia, dlatego mam dogłębną wiedzę na ten temat. Ponadto bardzo cenię sitcomy, takie jak *The Office* czy *Przyjaciele*, które mogłabym oglądać bez końca. Wśród filmów obowiązkowo wymienię *Pulp Fiction* – absolutną klasykę, która przewraca konwencje narracyjne i stylistyczne do góry nogami; często prezentuję ten film studentom jako przykład alternatywnego podejścia do kina narracyjnego. Dodatkowo jestem wielką fanką filmu *Ogniem i mieczem* Jerzego Hoffmana.

Tomek pyta o turystykę i Warszawę. Czy to się jakoś łączy?

Moje doświadczenia są ze sobą ściśle powiązane; co jest interesujące, ponieważ rzadko

ktoś zadaje mi pytania dotyczące tych zagadnień i zgłębia tę tematykę. W trakcie studiów pracowałam jako przewodnik miejski po Warszawie, posiadając licencję – wówczas były to ostatnie lata wydawania takich uprawnień. Rozpoczyłam swoją działalność jako przewodnik w Pałacu Wilanowskim, co stanowiło dla mnie bardzo cenne doświadczenie. Następnie ukończyłam pełen kurs przewodnicki obejmujący Warszawę, a te elementy mojej pracy wzajemnie się uzupełniają i wspominam ten okres z dużym sentymentem. Sporadycznie prowadzę wycieczki, głównie dla znajomych, gdyż sprawia mi to satysfakcję. W przeszłości stworzyłam własny program wycieczek *free walking tour* pod nazwą „Nawiedzona Warszawa”, koncentrujący się na miejscach uznawanych za nawiedzone. Dodatkowo, współtworząc materiały do gry *Zew Cthulhu* wraz z Markiem Golonką, napisałam scenariusz RPG oparty na legendzie o nawiedzonej bibliotece Krasińskich – jest to projekt wyjątkowo interesujący.

Super! A czy ktoś w Twoim otoczeniu wspiera Cię w pasjach i hobby?

Od zawsze wspierała mnie rodzina; zanim poznałam męża – byli mama i tata, oczywiście. Moi dziadkowie też byli wielkim wsparciem. Wiesz, uwielbiam oglądać piłkę nożną i sama grałam kiedyś z chłopakami w podstawówce. Moi dziadkowie kupowali mi rękawice bramkarskie, piłki czy korki bez żadnych problemów – a pamiętajmy, że lata 90. nie były jeszcze tak otwarte na dziewczynki grające w piłkę! Później pojawiły się RPG-i – i mam dwóch braci zakochanych w tym świecie, którzy mocno wpłynęli na moje zainteresowania. Pierwszy mój podręcznik RPG kupił mi babcia – był to *Cyberpunk!* Rodzina zawsze mnie wspierała bez względu na wszystko.

To naprawdę wyjątkowe mieć takie wsparcie!

Zdecydowanie tak! Przez długi czas tego nie zauważałam, ale teraz wiem, jak bardzo jestem im wdzięczna. Bez nich pewnie brakowałoby mi odwagi i siły przebicia. Niestety, dziadkowie już nie żyją, ale rodzice i teściowie są ze mną cały czas – oglądają wszystkie moje wywiady, czytają je uważnie... Możecie być pewni, że mam przynajmniej kilka bliskich osób kibicujących mojej drodze.

A co uważasz za swoje największe osiągnięcie spośród tych wszystkich różnych doświadczeń?

Myślę, że przede wszystkim zachowanie spokoju i balansu teraz – realizowanie marzeń z dzieciństwa, mimo tego wszystkiego, co słyszałam: że gry to niepoważne zajęcie albo hobby typowo męskie; dlaczego ja gram w piłkę zamiast tańczyć czy bawić się lalkami? Zawsze miałam jakieś wątpliwości, czy dobrze robię... Ale się nie poddałam! Poza projektami, z których jestem dumna, najważniejsze jest dla mnie właśnie to utrzymanie stabilności i odwaga pójścia pod prąd.

Jak zmieniło się podejście ludzi do Twoich pasji przez lata? Wiadomo przecież, że początkowo bywało różnie...

Moja rodzina zawsze miała postępowe podejście: jeśli kochasz coś robić – rób to! Na szczęście udało mi się znaleźć sposób na zarobek dzięki pasjom; choć oczywiście nie było łatwo od razu wejść tam, gdzie chciałam. Pracowałam długo jako nauczycielka angielskiego – czego nie lubiłam. Były chwile zwątpienia, czy RPG-i dadzą mi przyszłość zawodową... Ale się nie poddałam! Tata kiedyś powiedział mi nawet żartobliwie przy okazji awansu: kto by pomyślał, że branża gier pójdzie aż tak wysoko? Gdy wybuchła pandemia

COVID-19 – okazało się też nagle, że nasza branża potrafi przetrwać kryzys bez zamykania biznesów; to było ogromne zaskoczenie dla wielu osób! Ludzie zaczynają rozumieć coraz bardziej, jak poważna jest praca przy grach komputerowych; dziś można nawet zrobić licencjat z *game designu* – coś zupełnie nie do pomyślenia 20 lat temu! To niesamowite widzieć tę zmianę myślenia wokół siebie.

Co daje Ci największą radość w tym wszystkim?

Na pewno satysfakcja zostawienia po sobie czegoś trwałego, gdy tworzysz grę, która trafia do ludzi realnie grających godzinami... Na przykład *Evil West* – gra, którą robiliśmy o Dzi kim Zachodzie; może nie sprzedała się świetnie w Polsce, ale za granicą ludzie ją chwalili bardzo mocno! To niespodzianka usłyszeć od kogoś „Pamiętam tę fabułę!” albo „Ten dialog był super!”. Te małe chwile docenienia łechcą ego każdego twórcy gier; bo tworzenie gier to kreatywna praca, podobna trochę do sztuki: dawać produkt milionom graczy i widzieć ich pozytywny odbiór – jest czymś fantastycznym.

Czy angażujesz się także aktywnie we fandom związany z tymi zainteresowaniami?

W branży tak! Jeżdżę dużo na konferencje branżowe zarówno w Polsce, jak i za granicą: USA, Helsinki, Londyn, Lizbona czy Gamescom. Tam prowadzę prelekcje, warsztaty, panele itd.; lubię wymieniać się wiedzą z innymi profesjonalistami oraz poznawać ich doświadczenia – bardzo cenię ten aspekt akademicko-branżowy tej działalności. Natomiast jeśli chodzi o polski fandom RPG-owy – raczej mniej aktywna jestem obecnie... Ostatnio bywam tylko okazjonalnie na konwentach; ostatni był chyba dwa lata temu, a teraz jadę jedynie na Copernikon do Torunia bardziej

prywatnie niż jako uczestniczka konwentu właściwego. Kiedyś byłam bardziej zaangażowana, np. prowadząc konkurs Quentin na najlepszy scenariusz RPG-owy, ale już zakończyłam ten rozdział życia; teraz działam raczej doraźnie. Tak więc można powiedzieć, że moje hobby realizuję bardziej profesjonalnie niż fanowsko ;-)

Czy można powiedzieć, że teraz bardziej skupiasz się na fandomie zagranicznym niż na polskim? Tak to zrozumiałam?

No właśnie, zależy o jaki fandom chodzi, bo fandom RPG to trochę inna sprawa; raczej branżowy fandom – przecież wszelkie takie grupy ludzi można nazwać fandomem. Dla mnie fandom to przede wszystkim polski



RPG; ale prawda jest taka, że moje konferencje branżowe to także fandom.

A tak w ogóle, jaki jest Twój ulubiony konwent? I który wspominasz najlepiej i dlaczego?

Bez zastanowienia, jeśli mówimy o grach wideo, powiem Gamescom wraz z Devcomem – konferencją dla deweloperów odbywającą się co roku w sierpniu w Kolonii. To zdecydowanie moja ulubiona impreza. Nawet kosztem GDC w San Francisco! Gamescom to targi, a Devcom to dołączona konferencja dla twórców gier – trzeba traktować je razem. Mają najbardziej merytoryczny program i świetną infrastrukturę oraz atmosferę wokół konwentu.

OK, zmieniając temat – jak według Ciebie zmienia się rola kobiety w fan-domach związanych z Twoją dziedziną?

Bardzo dużo się zmieniło, na szczęście! Dziesięć lat temu byłam praktycznie jedyną kobietą w moim dziale scenariuszy i *narrative designu*. W innych działach też było ich mało; kobiety dominowały raczej w grafice czy *concept artcie*, ale nawet tam nie było ich wiele. Na wysokich stanowiskach typu lead czy manager byli głównie faceci; marketing był bardziej „kobiecy” działem. Ale dwa lata temu już na spotkaniu liderów u mnie w firmie były same kobiety! Teraz mam sporo spotkań tylko z kobietami i bardzo lubię patrzeć, jak zdobywają wysokie pozycje – bo potrafią i wierzą w siebie. W ciągu tych dziesięciu lat branża naprawdę się poprawiła. Oczywiście nadal są mity i różnie to wygląda zależnie od firmy – ale te duże już widocznie się zmieniają.

A czy kontynent albo kraj mają wpływ na tempo tych zmian?

Szczerze mówiąc, nie wiem dokładnie, ale znam dziewczyny z GameDevu ze Stanów

i Kanady – i one mówią, że tam dużo więcej kobiet pracuje w tej branży i że jest to normalne. Pamiętam panel o kobietach w grach na Digital Dragons w Krakowie kilka lat temu; jedna z panelistek była ze Stanów i była zdziwiona problemem braku kobiet u nas, zwłaszcza na wyższych stanowiskach – tam ta zmiana zaczęła się dużo wcześniej. Przykładowo Susan O'Connor pisała do *Tomb Raidera* już 12–13 lat temu; ona miała wtedy za sobą *BioShocka* z 2006 roku – czyli kobiety były obecne już dawno temu! A level design pierwszej Lary Croft robiła kobieta jeszcze w 1996 roku! Czasem tego nie doceniamy albo nie zauważamy... Wracając do pytania: myślę, że dla Amerykanek jest to codzienność, a u nas jeszcze trochę drogi przed nami.

Miałam kiedyś kontakt z firmą IT produkującą programy B2B w UK i tam była tylko jedna dziewczyna pracująca przy backendzie – naprawdę świetna specjalistka! To było dopiero w 2018 roku...

Niestety, takie sytuacje będą się zdarzać jeszcze przez długi czas – moim zdaniem może nawet przez kolejne 20 lat, zanim wszystko się wyrówna.

Dobra, a jakie kobiety są dla Ciebie wzorem do naśladowania?

To świetne pytanie! Zawsze przychodzi mi na myśl Martyna Wojciechowska. Bardzo ją podziwiam za to, co robi. Choć żyje trochę światem celebrytów TVN-u (ale oceniać tego nie chcę), podoba mi się jej podejście: interesowały ją rzeczy stereotypowo „męskie” – motocykle, rajdy samochodowe, wspinaczka ekstremalna... Wszystko, czego stereotypowo „my” nie robimy. I fakt, dokąd ją to zaprowadziło, pokazuje wartość otwartości i odwagi wyjścia poza strefę komfortu oraz niesłuchania tych, którzy mówią „nie pasujesz”, „to nie dla

ciebie”. Każde zajęcie związane z kreatywnością czy odwagą nie ma płci: jeśli kochasz to, co robisz, możesz działać bez względu na stereotypy.

Tomek napisał właśnie teraz komentarz o Martynie Wojciechowskiej pojawiającej się tu drugi raz – czemu właśnie ona?

Bo przekazuje swoją moc i charyzmę światu oraz wspiera wiele fundacji charytatywnych – sama prowadzi fundację Unaweza. Nie wiem, jak wygląda jej życie prywatne dokładnie (czasem ją spotykam, bo mieszka obok), ale miałam okazję rozmawiać raz osobiście i podziwiam ją za hart ducha, odwagę łamania barier oraz za fakt, że mimo wszystko ma rodzinę wspierającą ją we wszystkim, co robi.

Mam jeszcze jedno pytanie dotyczące roli kobiet w GameDevie – co byś powiedziała tym kobietom, które chciałyby wejść do tego świata? Czy warto próbować?

Zdecydowanie tak! Jeśli coś kochasz – warto spróbować choćby po to, żeby zobaczyć, czy Ci pasuje. Warto nawet odbić się od ściany porażki, niż nigdy nie spróbować – później żal będzie całe życie! Mówię tak też moim studentkom: nie bójcie się! Jest taka anegdota oparta na badaniach statystycznych: gdy kobiecie proponują stanowisko lida lub

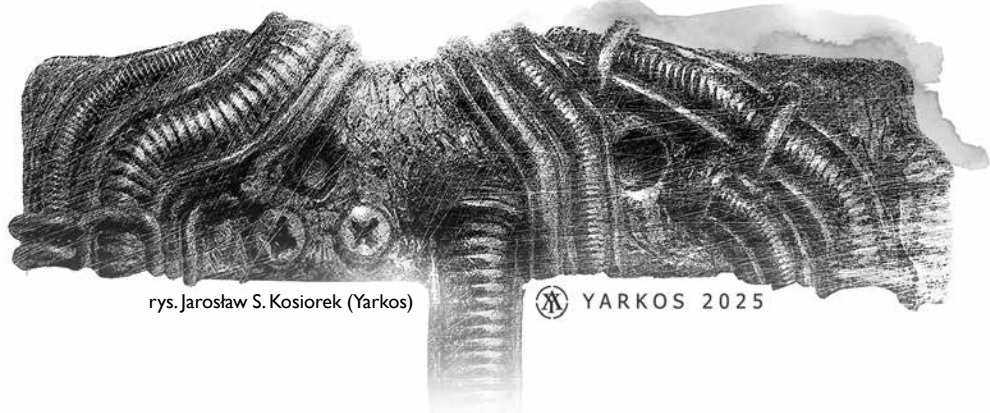
#Nie tylko barbarzyńcy – cykl wywiadów przedstawiający sylwetki kobiet działających w szeroko rozumianej fantastyce i ją promujących.

Rozmowy przeprowadzają:

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

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

dyrektora, często najpierw sprawdza, czy ma odpowiednie umiejętności – zamiast pomyśleć „nauczę się ich, będąc dyrektorem”. Sama długo tak myślałam... Widzę też podobne zachowania u młodszych dziewczyn wokół mnie. Powiedziałabym im więc: jesteście wystarczające! Jeśli kochacie swoją pracę, spróbujcie dalej walczyć bez strachu przed porażką czy odmową rekrutacyjną – prędzej czy później usłyszycie TAK! Trzeba mieć odwagę wyjść ze swojej strefy komfortu; łatwo marzyć, siedząc bezpiecznie, ale prawdziwa magia dzieje się, gdy spełniasz marzenia, działając naprawdę!



rys. Jarosław S. Kosiorek (Yarkos)



YARKOS 2025

MAGDALENA ŚWIERCZEK-GRYBOŚ (NAZ)

CZY KRYZYS MAŁŻEŃSKI MOŻNA PRZEMIENIĆ W DOBRĄ ZABAWĘ? KOOPERACYJNA PRZYGODÓWKA DLA PAR

Nie wiem, czy ktoś kiedykolwiek wlepił *It Takes Two* parze w kryzysie jako terapię, ale to mogłoby się udać. Oto gra o małżeństwie, które postanawia się rozwieść, i los traktuje je nad wyraz przewrotnie – bohaterowie lądują w ciałach laleczek, które ich córka zrobiła, by pocieszyć się w tej druzgocącej jej świat sytuacji. Teraz rodzice muszą jako gliniana i drewniana zabawka nie tylko ze sobą wytrzymać, ale i znaleźć drogę powrotu do prawdziwych siebie i zaopiekować się swą osamotnioną, pogrążoną w smutku stwórczynią. Czasem zrobi się poważnie i grze nie brakuje ujmujących pokładów wrażliwości, przede wszystkim jednak jest odjechanie i śmiesznie, bo dom i okolica raptem okazują się dla zminiaturyzowanej pary szalonym parkiem rozrywki. Warto przyjrzeć się obu warstwom – narracyjnej i gameplayowej – Gry

Roku 2021, najlepiej tak, by ich nie antagonizować, a najczęściej to właśnie robią recenzenci. Tytuł ten jest jednak niezwykle właśnie przez umiejętne i innowacyjne połączenie obu.

KOCHAJCIE SIĘ I OKŁADAJCIE PADAMI

It Takes Two jest przewrotna nie tylko dla May i Cody'ego, ale i dla graczy, bowiem mimo że skonfliktowane małżeństwo z biegiem fabuły przechodzi naprawdę niecodzienną terapię, podczas rozgrywki doświadczymy mnóstwa rywalizacji i kooperacji. Ekran podzielony jest na pół i gra się na dwa pady (można też zaprosić gracza przez sieć); niejednokrotnie trzeba współpracować w odpowiedniej synchronizacji, polegać na drugiej osobie, a w przerwach można walczyć w absurdalnych minigrach – aż dwudziestu pięciu. Posesja bohaterów zmienia



się w ogromne pole minowe. Niepoukładane narzędzia i zapomniane sprzęty ożywają i mają rozliczne pretensje, zabawki miewają mordercze zapędy, mieszkające w ogrodzie stworzenia cierpią na manię wielkości bądź prześladowczą, a May i Cody muszą polegać na sobie, by się w tym wszystkim połapać i marnie nie zginąć.

Przy okazji wyrzucą sobie wszelkie możliwe żale i przypomną szczęśliwe chwile; gracie nie tylko będą się emocjonować zręcznością w kooperacją, ale mogą i dać się wciągnąć w specyficzny, dwubiegunowy nastrój opowieści, nie raz wiarygodnie skaczącej po emocjach. W dodatku nachalnie oferuje ona nieproszone mądrości doktora Hakima, specjalisty związkowego. Czasem w swoich relacjach my też nie chcemy rozmawiać o pewnych sprawach, ale Hakim i tak je wytknie i wywlecze. Nie jest to być może gra dobra na podryw nowo poznanej osoby, za to w wieloletnich związkach czy przyjaźniach albo w parze z nastoletnią laturoślą sprawdzi się idealnie (nie dawajcie jednak grać w nią młodszym dzieciom, bo nawet wam zrobi się słabo przy pluszowym słoniku). Tytuł zapewnia piętnaście godzin wspólnej zabawy, więc co najmniej parę intensywnych wieczorów, gdzie po równo będą się rozlegać śmiech i złorzeczenie.

KOJĄCA TERAPIA LILIPUCIĄ PERSPEKTYWĄ

Za recenzentami należałoby pewnie rzec, abyście nie odnieśli mylnego wrażenia, że fabuła okaże się tu bardzo głęboka. Podejmowany temat jest poważny i trudny, wedle najczęstszych opinii nie zostaje jednak uniesiony w jakiś spektakularny sposób, za to sprawdza się jako pretekst do pokazania nam fenomenalnych plansz do ogrania w dynamicznym trybie split-screen, a na każdej obowiązują inne logika i mechanika. Raz to umiejętności May okażą się niezbędne, innym razem nie uda się

bez całkowitego zawierzenia Cody'emu, ale gra wymaga stałego coopa, który trzyma nas w nieustannej gotowości do działania. Latanie, skakanie, strzelanie zabawną bronią, ujeżdżanie zabawek, granie na instrumentach, pływanie, przekłamywanie grawitacji, rozgrywka wciąż zaskakuje, a przy tym sterowanie jest bardzo intuicyjne. Reżyser gry Josef Fares obiecał, że nie da się nią znudzić, i słowa dotrzymał. Ja jednak jak zwykle dopatryłabym się nieco więcej filozofii i psychologii w tym pstrokatym gameplayowym popisie, niż większość recenzentów nie do końca zadowolonych z warstwy narracyjnej.

Przed wszystkim warto zwrócić uwagę na sprytny motyw zmniejszenia głównych bohaterów. Oto zapracowana pani i opiekuńczy pan (zauważmy odwrócenie tradycyjnych ról), pogrążeni w żalach względem siebie, wyizolowani od córki i siebie nawzajem, a więc dwie osoby w kryzysie, stają się liliputami, niezbyt dokładnie skleconymi figurkami, i wszystkie te wielkie problemy, które ich dotyczyły, błędną wobec wyzwania polegającego choćby na wdrapaniu się na stół. Oto ignorowana córka staje się raptem olbrzymim, największym, najważniejszym elementem świata; kiedy mogli, nie poświęcali jej należytej uwagi, teraz, choć rozpaczliwie próbują się z nią porozumieć, są po prostu zbyt mali, by ich dostrzegła. Wcześniej jej smutek był dla nich niewidzialny, teraz rozdziera im serca. Bohaterowie tracą sprawczość i kontrolę, stają się widzami i co chwila porywa ich nurt narracji kształtowanej przez bajkowy, zaskakujący dla nich złożony świat ich dziecka. Przygoda jest barwna i zajmująca, a jednak wciąż powraca do nas fakt, że w domu pozostała samotna Rose, przytłoczona wiadomością o rozwodzie, i to wzięcie właśnie za nią i jej łązy odpowiedzialności może być najważniejszym spoiwem dla szukających rozwiązania patowej sytuacji rodziców.

Gra w bardzo naturalny sposób uczy również udzielania sobie pomocy i zwracania uwagi na siebie nawzajem. Początkowo May i Cody się nie słuchają, jedynie strzelają do siebie tą samą od lat amunicją utartych frazesów; żeby poczynić postępy w fabule, muszą jednak zacząć siebie słuchać i dostrzegać, zupełnie jak w trakcie psychoterapii. Z poziomu na poziom to poleganie na sobie i słyszenie się staje się coraz bardziej oczywiste tak dla bohaterów, jak i graczy, nawet tych przyzwyczajonych do gier solo. Możemy też w całkiem nowej perspektywie poznać sposób gry drugiej osoby, zauważyć, jak radzi sobie z kamerą, mapą i sterowaniem, zapuszczać co jakiś czas żurawia w jej perspektywę, z jakiej kamera i ruchy postaci ukazują grę, czego nie uświadczymy np. w *Diablo*, gdzie grając we dwójkę na wspólnym ekranie, możemy najwyżej poznać ulubione sposoby zabijania wroga czy rozeznaczyć się w tym, które znajdzie druga połówka sprzęta nam sprzed nosa.

W *It Takes Two* miejscem działania i swoistej, organicznej wręcz kontaktu z każdym

kolejnym poziomem nie jest nikt osobno, lecz jest nią sama relacja – tak bohaterów, jak i graczy. W dodatku świat gry to dom skonfliktowanego małżeństwa, niby od lat znany, pod względem emocjonalnym rozpadający się, a teraz nowy, obcy, monumentalny i magiczny, na powrót fascynujący. Każda plansza, każdy poziom, nawet jeśli w sposób bardzo prosty, to sięga do jakiegoś porównania, jakichś metafor, by May i Cody dostrzegli choćby moc upływu czasu, wagę zachwaszczenia ogrodu i nieuporządkowywania spraw czy odkładania problemów na potem. *It Takes Two* to rozbudowana, wciągająca i często zabawna, acz jednak symulacja kryzysu i rekonstrukcji relacji dwojga, a właściwie trojga osób, tym wyraziściej ukazująca wagę powoływania na świat nowego człowieka i konieczności realnego dopuszczenia go do psychologicznego świata rodziców. Ostatecznie zaskakujące może być właśnie to, kto usiłuje tę relację opuścić, podmiotowość nadana zostaje temu, kto często traktowany jest – ze względu na konieczność roztaczanej opieki i jego niedojrzałość – przedmiotowo.



Źródło zrzutu z gry: <https://www.glitched.online/it-takes-two-review-an-unparalleled-co-op-masterpiece/>

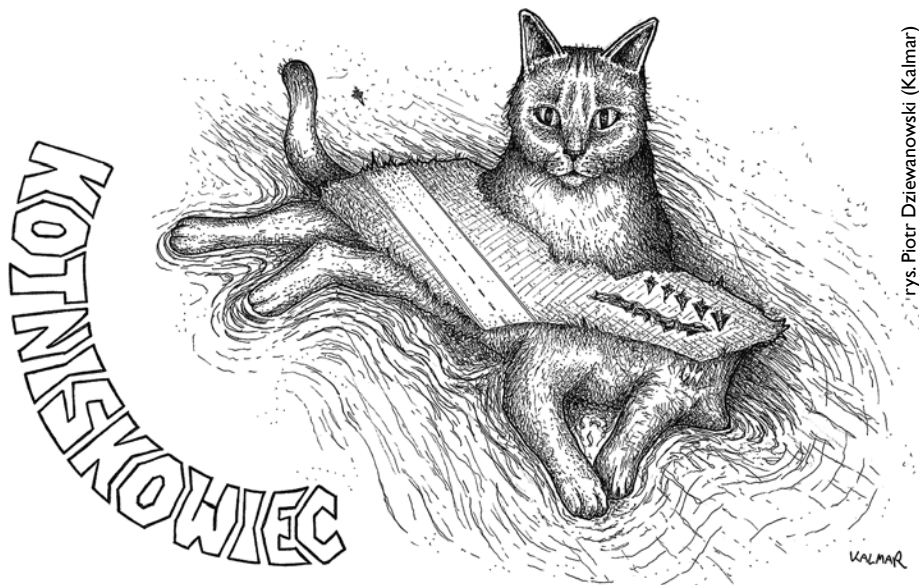


Źródło zrzutu z gry: <https://operacjapanda.pl/2021/it-takes-two-recenzja-ps4>

Gra wywraca utarte schematy do góry nogami i pozwala rozłożyć znane nam ciężary z kulturowego obrazu rodziny i relacji partnerskiej na nowe sposoby. Jej moralizatorstwo nie jest nudne ani pompacyjne, a kreskówkowe i dopasowane do wartkiej akcji.

Dzięki temu tytułowi można się zabawić, zadumać i spędzić razem intensywnie czas. Tak skonstruowana gra nie zdoła być w pełni wszechstronna, a jednak oferuje zaskakująco

wiele. Należy mieć na uwadze, że może to być tytuł wymagający, a nawet przykry dla kogoś świeżo po rozstaniu, *It Takes Two* to jednak przede wszystkim zręcznościowa, kooperacyjna bajka z morałem dla dorosłych i można ją uznać za pozycję plasującą się pomiędzy kategorią obowiązkowe a warte grzechu. Czy wszystko da się naprawić? Raczej nie, ale da się całkiem sporo – i gra przywraca w to wiarę w bardzo przyjemny sposób ■



rys. Piotr Dziewanowski (Kalmar)



JANUSZ PISZCZEK

ZAPOWIEDZI LISTOPADA

Pan srebrnego łuku (Lord of the Silver Bow) – David Gemmel

Data wydania: 3 listopada 2025 (wznowienie)

Wydawca: Oddech

**Koniec świata, jaki znamy. Bastion
Stephena Kinga. Nowe Historie (The
End of the World As We Know) –
Antologia**

Data wydania: 4 listopada 2025

Wydawca: Replika

**Opowieści z niebezpiecznego
królestwa (Tales from the Perilous
Kingdom) – J.R.R. Tolkien**

Data wydania: 4 listopada 2025 (wznowienie)

Wydawca: Zysk i S-ka

**Jałowiec i cierni (Juniper & Thorn) –
Ava Reid**

Data wydania: 4 listopada 2025

Wydawca: NieZwykłe

**Taliesin (Taliesin) – Stephen R.
Lawhead**

Data wydania: 7 listopada 2025 (wznowienie)

Wydawca: Nyks

**Pochowaj nasze kości w ziemi
o północy (Bury Our Bones in the
Midnight Soil) – V.E. Schwab**

Data wydania: 12 listopada 2025

Wydawca: We Need YA

**Co żeruje nocą (What Feasts at
Night) – T. Kingfisher**

Data wydania: 12 listopada 2025

Wydawca: Sine Qua Non

Siódme życzenie – Marcin Mortka

Data wydania: 12 listopada 2025

Wydawca: Sine Qua Non

**Błogosławieństwo niebios 3 (天官賜
福 3) – Mo Xian Tong Xiu**

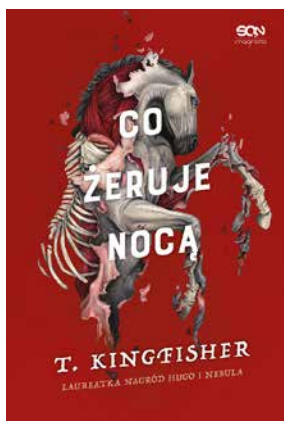
Data wydania: 12 listopada 2025

Wydawca: See YA

**Zrodzona z krwi i popiołu (Born
of Blood and Ash) - Jennifer L.
Armentrout**

Data wydania: 12 listopada 2025

Wydawca: Akurat



**Slewfoot. Opowieść o wiedźmie
(Slewfoot. A Tale of Bewitchery) –
Brom**

Data wydania: 12 listopada 2025

Wydawca: Akurat

**Triumf królowej serca (Tale of the
Heart Queen) – Nisha J. Tuli**

Data wydania: 12 listopada 2025

Wydawca: Uroboros

Drakula (Dracula) – Bram Stoker

Data wydania: 12 listopada 2025 (wznowienie)

Wydawca: Bellona

**Frankenstein (Frankenstein) – Mary
Shelley**

Data wydania: 12 listopada 2025 (wznowienie)

Wydawca: Bellona

**Niebezpieczne dziewczęta (Dangerous
Girls) – Lisa M. Sylvan**

Data wydania: 12 listopada 2025 (wznowienie)

Wydawca: Bellona

**Gwiazdy w łańcuchach (Chain-Gang
All-Stars) – Nana Kwame Adjei-
-Brenyah**

Data wydania: 12 listopada 2025

Wydawca: Fabryka Słów

**Czarnoksiężnik z Archipelagu. Powieść
graficzna (A Wizard of Eartsea: A
Graphic Novel) – Ursula K. LeGuin**

Data wydania: 13 listopada 2025

Wydawca: Prószyński i S-ka

**Czarodzieicielstwo (Sourcery) - Terry
Pratchett**

Data wydania: 13 listopada 2025 (wznowienie)

Wydawca: Prószyński i S-ka

**Eisenhorn (Eisenhorb: The Omnibus) –
Dan Abnett**

Data wydania: 14 listopada 2025

(wznowienie w formie omnibusa)

Wydawca: Copernicus Corp.

Aszeharia – Jan Maszczyzyn

Data wydania: 15 listopada 2025

Wydawca: Stalker Books

Pieśń rąbanego lasu – Marek Oramus

Data wydania: 15 listopada 2025

Wydawca: Stalker Books

**Świat wyzwolony (The World Set
Free) – Herbert George Wells**

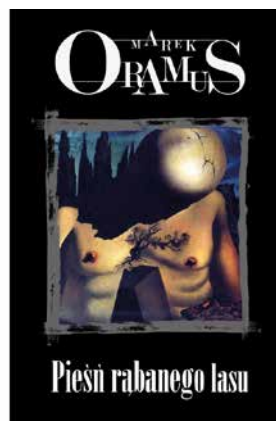
Data wydania: 15 listopada 2025

Wydawca: Stalker Books

Trzecia możliwość – Krzysztof Boruń

Data wydania: 15 listopada 2025 (wznowienie)

Wydawca: Stalker Books



Algi – Krzysztof Boruń

Data wydania: 15 listopada 2025 (wznowienie)

Wydawca: Stalker Books

Próba inwazji – Czesław Białczyński

Data wydania: 15 listopada 2025 (wznowienie)

Wydawca: Stalker Books

Księżyc ma zapach Warszawy –

Wojciech Chmielewski

Data wydania: 18 listopada 2025

Wydawca: PIVV

Piąta czarownica (The 5th Witch) –

Graham Masterton

Data wydania: 18 listopada 2025 (wznowienie)

Wydawca: Replika

Drobne przysługi (Small Favors) – Erin

A. Craig

Data wydania: 18 listopada 2025

Wydawca: Nowe Strony

Dwie wieże (Two Towers) – J.R.R.

Tolkien

Data wydania: 18 listopada 2025 (wznowienie)

Wydawca: Zysk i S-ka

Diabelstwo – Maciej Lewandowski

Data wydania: 19 listopada 2025

Wydawca: Mięta

Teatr cieni (Shadow Puppets) – Orson

Scott Card

Data wydania: 14 listopada 2025 (wznowienie)

Wydawca: Vesper

Billy Summers (Billy Summers) –

Stephen King

Data wydania: 20 listopada 2025 (wznowienie)

Wydawca: Prószyński i S-ka

Bazar złych snów (The Bazar of Bad

Dreams) – Stephen King

Data wydania: 20 listopada 2025 (wznowienie)

Wydawca: Prószyński i S-ka

Okowy zimy (Winter Lost) – Patricia

Briggs

Data wydania: 21 listopada 2025

Wydawca: Fabryka Słów

Rycerz cieni (Knight of Shadows) – Kel
Kade

Data wydania: 21 listopada 2025

Wydawca: Fabryka Słów

Jezioro krwi – Paweł Leśniak

Data wydania: 25 listopada 2025

Wydawca: Wydawnictwo Nocą

Atlas Śródziemia (The Atlas of Middle-
Earth) – Karen Wynn Fonstad

Data wydania: 25 listopada 2025 (wznowienie)

Wydawca: Zysk i S-ka

Wielkie polowanie (The Great-Hunt) –
Robert Jordan

Data wydania: 25 listopada 2025 (wznowienie)

Wydawca: Zysk i S-ka

Zagłada (The Old Republic:

Annihilation) – Drew Karpysyn

Data wydania: 26 listopada 2025 (wznowienie)

Wydawca: Olesiejuk

Żywa moc (The Living Force) – John

Jackson Miller

Data wydania: 26 listopada 2025

Wydawca: Olesiejuk

Płacz – Marta Kisiel

Data wydania: 26 listopada 2025 (wznowienie)

Wydawca: Mięta

Księga cienia (Thief of Night) – Holly
Black

Data wydania: 26 listopada 2025

Wydawca: Jaguar

Róża w niewoli (Rose in Chains) – Julie
Soto

Data wydania: 26 listopada 2025

Wydawca: Czwarta Strona

Popiół, który z nas zostanie – Edyta
Prusinowska

Data wydania: 26 listopada 2025

Wydawca: Moondrive

Ku przeznaczeniu – Henryk Tur

Data wydania: 27 listopada 2025

Wydawca: Drageus

Bitwy na północy – Henryk Tur

Data wydania: 27 listopada 2025

Wydawca: Drageus

Zbrojni (Men at Arms) – Terry Pratchett

Data wydania: 27 listopada 2025 (wznowienie)

Wydawca: Prószyński i S-ka

Straż nocna (Night Watch) – Terry Pratchett

Data wydania: 27 listopada 2025

(wznowienie)

Wydawca: Prószyński i S-ka

Po nocy przychodzi ogień (The Night Ends with Fire) – K. X. Song

Data wydania: listopad 2025

Wydawca: Vesper

Księga życia (The Book of Life) – Deborah Harkness

Data wydania: listopad 2025 (wznowienie)

Wydawca: Mag

Mathias Thulman: Łowca czarownic (Witch Hunter) – C. L. Werner

Data wydania: listopad 2025 (wznowienie w formie omnibusa)

Wydawca: Copernicus Corp.

Exterra – Antologia

Data wydania: listopad 2025

Wydawca: Planeta Czytelnika

Zaciekle bliźnięta (The Bitter Twins) – Jen Williams

Data wydania: listopad 2025

Wydawca: Mag

Miasto Jadeitu (Jade City) – Fonda Lee

Data wydania: listopad 2025 (wznowienie)

Wydawca: Mag

Wojna o Jadeit (Jade War) – Fonda Lee

Data wydania: listopad 2025 (wznowienie)

Wydawca: Mag

Dziedzictwo Jadeitu (Jade Legacy) – Fonda Lee

Data wydania: listopad 2025 (wznowienie)

Wydawca: Mag

Rachunek gwiazd (Calculating Stars) – Mary Robinett Kowal

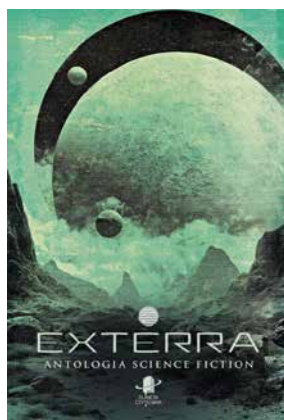
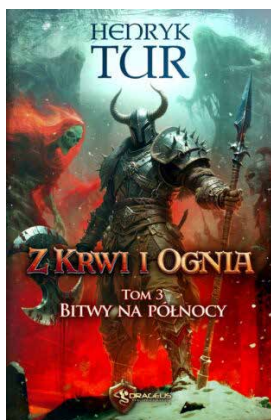
Data wydania: listopad 2025

Wydawca: Vesper

Zabójca zarazy (Blightslayer) – Richard Strachan

Data wydania: listopad 2025

Wydawca: Copernicus Corp.



ARTUR ŁUKASIEWICZ

No i to rozumiem. Nareszcie pojawia się trochę filmów, które warto zobaczyć. Kontrowersyjny Heweliusz, Smarzowski, nowa wersja Frankenstein (choć w tym wypadku nie za bardzo wiem, po co), Running Man (bez Arniego), pracownicy „Kropliczanki” i wreszcie koniec Stranger Things – serialu, który, w moim mniemaniu, przeskoczył rekina w sezonie trzecim i w końcu dobiega do finału, zanim dzieci z serialu sami nie będą mieć dzieci. Jest jeszcze Zootopia 2 – którą pokochałem już w pierwszym epizodzie. Zapraszam do oglądania.

- 2 listopada

Robin Hood / sezon I MGM+ / (czyli u nas niedługo na PrimeVideo)

Nowa wersja doskonale znanej i niejednokrotnie filmowanej historii. Może spojrzę – jeszcze nie wiem.

- 5 listopada

Heweliusz / serial limitowany 5 odcinków / Netflix

Skoro zainteresowanie owym serialem wyraził nawet mój 80-letni ojciec – to sprawa może być poważna. Opowieść o wciąż kryjącej wiele tajemnic katastrofie promu samochodowo-kolejowego „Jan Heweliusz”, procesu sądowego i próby wywalczenia sprawiedliwego wyroku i zadośćuczynienia ofiarom – to istny samograj. Wszystko teraz zależy od tego, czy serial okaże się na tyle dobry, by przekonać do siebie widzów. Zadanie zgoła syzyfowe, gdyż ile osób, tyle opinii o tej katastrofie. W każdym bądź razie ja będę oglądał.

- 6 listopada

Death by Lightning / serial limitowany / Netflix

Historia najdziwniejszej prezydentury 20. prezydenta USA – Jamesa Garfielda. Nie dość, że został kandydatem nieco przypadkiem i z wielką niechęcią się na to zgodził, to jeszcze cztery miesiące po objęciu urzędu został postrzelony przez swojego zwolennika, który – urażony nieprzyznaniem mu lukratywnej posady – postanowił się zemścić. Kula nieszczęśliwie utknęła w kręgosłupie i, pomimo wysiłków ówczesnych autorytetów medycznych, wdało się zakażenie i ranny po dwóch miesiącach męczarni zmarł.

- 7 listopada

Bugonia / film / kino

Świat teorii spiskowych. Porwana szefowa dużej korporacji jest zdaniem porywaczy kosmitką przygotowującą inwazję na Ziemię. Czy aby nie mają trochę racji? Komedia z elementami science fiction. W roli głównej Emma Stone, reżyseria Yórgos Lánthimos

Dom dobry / film / kino

Niby normalny dom, niby wspaniały związek dwojga ludzi – który jednak staje się coraz mocniej i mocniej koszmarem opowiadającym o przemocy domowej. Smarzowski bije w twarz i nie bierze jeńców. Choć przyznam, że mam już dość Smarzowskiego. Nie to że robi złe filmy;

ale mam już dość tego ponurego świata, który kreuje. Będę się więc musiał mocno „sprężyć”, by to zobaczyć, bo coraz mniej lubię smutne kino.

Predator: Badlands / film / kino

Przyszłość. Odległa planeta. Wyklęty przez własny klan młody Predator zostaje wystawiony na ekstremalnie niebezpieczną próbę. Jego jedyną nadzieją na przetrwanie okazuje się zaskakujący sojusz z tajemniczą Thią. Razem wyruszają w podróż, która prowadzi ich do starcia z wrogiem godnym prawdziwego łowcy. W sieci *Wielkie Lamenty* – bo Wookie Panie i Zbyt Silne Kobiety (zuło, same zuło).

Frankenstein / film / Netflix

Najnowszą wersję często filmowanej historii Mary Shelley wyreżyserował Guillermo del Toro, który jest również autorem scenariusza. Dobra obsada, dużo pieniędzy i pewna gwarancja, że del Toro raczej tego nie spieprzy... Ale czy ja czekałem na najnowszą wersję tej historii? Otóż – nie.

Pluribus / sezon I / Apple tv

Wiemy już, że Carroll jest bestsellerową autorką romantycznych powieści historycznych – lub, jaka sama je określa, „bezsensownych bzdur” – która w trakcie promocji swej najnowszej książki zмага się z bardzo nietypową apokalipsą. Wszystkich wokół ogarnia wirus optymizmu. Wszystkich poza Carroll. Cały świat wokół niej będzie ją próbował na siłę „uszcześliwić”. Od wścibskiej sąsiadki po prezydenta USA.

- 9 listopada

Czarna śmierć / serial / TVP VOD

To historia, w której thriller medyczny w przenika się z pełną tajemnic opowieścią szpiegowską. Z jednej strony grupa lekarzy pod wodzą młodej i ambitnej Weroniki Przybyśz (Anna Karczmarczyk) toczy heroiczną walkę ze śmiertelną chorobą, z drugiej – prowadzone jest przez dziennikarza lokalnej gazety Igora Bielika (Tomasz Ziętek) śledztwo, które ma na celu wyjaśnienie tajemnicy pojawienia się ospy prawdziwej we Wrocławiu i ustalenie, kto był pacjentem zero. Historia oparta na faktach: taka epidemia zdarzyła się naprawdę i sparaliżowała Wrocław i okoliczne mniejsze miejscowości.

- 13 listopada

Last samurai standing / sezon I / Netflix

Szogun spotyka Squid Game. Pod koniec XIX wieku, w okresie Meiji, 292 wojowników, w tym Shujiro Saga, zbiera się o zmierzchu w świątyni Tenryuji w Kioto, zwabionych obietnicą ogromnej nagrody pieniężnej. Każdy z nich otrzymuje drewniany znacznik i dołącza do okrutnej gry, w której musi ukraść znaczniki innym uczestnikom i dotrzeć do Tokio, aby wygrać obiecaną nagrodę. Pod osłoną nocy teren świątyni wypełnia się niepokojem i obecnością krwiożerczych wojowników. Gdy pada sygnał do rozpoczęcia gry – walczący rozpoczynają nieustającą walkę o przetrwanie.

- 14 listopada

Me late que sí / serial / Netflix

Zwyczajny mężczyzna, zdesperowany i znudzony swoim nieszczęściem, planuje śmiały napad i tworzy niezwykłą grupę, aby podjąć się niemożliwego: ukraść główną wygraną w loterii.

The Office PL / sezon 5 / Canal +

Nie rozumiem fenomenu tego serialu; ale rozumiem, że są tacy, którzy za nim przepadają. Kolejny sezon i kolejny powalony okres w istnieniu „Kropliczanki”, szaleństwo kierownictwa firmy, patriotyzm Darka i wiele „prześmiesznych” (nie dla mnie) żartów ze wszystkiego. Powodzenia w oglądaniu wszystkim zainteresowanym!

Bone Lake / kino / film

Romantyczny weekend w odludnym miejscu nad jeziorem Bone Lake zamienia się w koszmar, gdy dwie pary przez pomyłkę wynajmują ten sam dom. Pod jednym dachem lądują Sage i Diego, para z problemami oraz Will i Cin – idealni kochankowie rodem z Instagrama.

Funny Games / kino / ponowna premiera

Nie spodziewajcie się kucyków ani tęcz. To w gruncie rzeczy horror. Anna, jej mąż George i ich kilkuletni syn wyjeżdżają poza miasto swym nowym samochodem, ciągnąc na przyczepie śliczną drewnianą łódź. Gdy docierają do domku nad jeziorem, szybko i z ulgą zapominają o zgiełku i problemach wielkiego miasta. Sielankowe wakacje kończą się z chwilą, gdy rozlega się pukanie do drzwi. Próg ich domu przekracza dwóch schludnie ubranych młodzieńców, którzy szybko rozpoczynają okrutną zabawę z niespodziewającą się niczego rodziną.

Nouvelle Vague / film / Netflix

Film został nakręcony w stylu arcydzieła francuskiej nowej fali Jean-Luca Godarda z 1960 roku – *Do utraty tchu* i jest fabularyzacją powstawania tego filmu; choć, jak donosi recenzja Justina Changa dla „The New Yorker” po premierze *Nowej fali* w Cannes, robi to w formie „komedii towarzyskiej”. Czarno-białe arcydzieło, paluszki lizać.

Now You See Me 3 / film / kino

Lubię tą serię i zawsze mnie ciekawi, co oryginalnego tym razem wymyślą iluzjoniści – a i tak mnie zawsze zdumiewa. Jak można pstryknięciem palców kogoś pozbawić przytomności? Trzecia część, więc będzie bardziej karkołomnie, bardziej zwariowanie i bardziej magicznie – na pewno fajna zabawa. Obejrzę.

The Running Man / film / kino

Nowa wersja ekranizowanej już powieści Kinga, w której udział wtedy wziął Arnold Schwarzenegger. Obecna wersja ma być wierniejsza książce (choć nie słowo w słowo), bo poprzednia rzeczywiście mocno pachniała campem. W niedalekiej przyszłości *Uciekinier* staje się najchętniej oglądanym programem w telewizji. To śmiertelnie niebezpieczny konkurs, w którym uczestnicy muszą przeżyć 30 dni, będąc ściganymi przez zawodowych zabójców. Każdy ich ruch jest transmitowany za pomocą kamer żadnej krwi publiczności, a każdy kolejny dzień, który przetrwają, podnosi wartość wygranej. Pochodzący z ubogiej klasy robotniczej Ben Richards (Glen Powell), którego nie stać na leczenie chorej córki, zachęcony przez przekonującego, ale równocześnie bezwzględnego producenta programu (Josh Brolin), postanawia wziąć udział w zabójczym show. Buntownicza natura, instynkt i determinacja nowego zawodnika sprawiają, że staje się on niespodziewanie ulubieńcem fanów – i jednocześnie zagrożeniem dla całego programu. Ben musi przechrzyć nie tylko łowców, ale także cały naród uzależniony od oczekiwania na jego śmierć. Będzie sporo łubudu i trach trach!!!



- 19 listopada

59th Annual CMA Awards Hulu (a u nas pewnie będzie można zobaczyć na którymś z strimów) Jak zwykle program, który pokaże nam, co ciekawego (albo zachowawczego) wydarzyło się w świecie muzyki country. Coroczne wręczanie statuetek i honorowanie muzyków pokażą nam, co jest na fali w tym gatunku i czego będziemy słuchać w przyszłości. Nie no, żartowałem! Nawet w Ameryce, aby zostać supergwiazdą – trzeba wyjść ze skorupy wiejskiej muzyki i być Taylor Swift, która, gdy grała country, była miła i świeża; a teraz, gdy przepoczwarzyła się w supergwiazdę pop, jest tylko miła.

- 21 listopada

Błękitny Szlak / film / kino

Tropikalne science fiction na statku płynącym przez Amazonię, którego pasażerowie wkrapiają sobie do oka błękitny śluz ślimaka. W ten szalony rejs zabierze nas 77-letnia Tereza, która początkowo wcale nie wydaje się skora do przygody. Kobieta mieszka sama w małym domku, pracuje w przetwórni krokodyli, prowadzi zwyczajne życie. Na to jednak coraz mocniej zaczyna wpływać polityka rządu, zdejmującego z młodych ciężar opieki nad starszymi, gdy ci stają się niezdolni do pracy. Separowani są wtedy w specjalnych koloniach, dokąd jednak Terezie się nie spieszy. Ma jeszcze marzenie do spełnienia...

Ministranci / film / kino

Zwycięzca tegorocznego festiwalu filmowego w Gdyni. Przewrotna opowieść o ministrantach, którzy widząc zło w kościele – instalują w konfesjonale podsłuch, a potem postanawiają sami wymierzyć sprawiedliwość. Skoro film nagrodzono, to pewnie jakiś był i coś w sobie ma; są jednak tacy, którzy twierdzą, że ten film na taką nagrodę nie zasługuje. Po prostu trzeba zobaczyć i wyrobić sobie zdanie.

Wicked: For Good / film / kino

Kontynuacja historii z obsypanego pochwałami filmu *Wicked*. Elphaba, obecnie demonizowana jako Zła Czarownica z Zachodu, żyje na wygnaniu ukryta w lesie Oz i desperacko próbuje ujawnić prawdę o Czarodzieju. Tymczasem Glinda stała się symbolem Dobra dla Oz, mieszka w pałacu w Szmaragdowym Mieście i korzysta z przywilejów sławy i popularności. Zgodnie z instrukcjami Madame Morrible – Glinda służy Oz i zapewnia mieszkańców, że wszystko jest w porządku pod rządami Czarodzieja. Wraz z rosnącą sławą Glinda przygotowuje się do ślubu z księciem Fieryo. Dręczą ją jednak rozłąka z Elphabą. Próbuje doprowadzić do pojednania między Elphabą a Czarodziejem, lecz jej wysiłki kończą się fiaskiem, pogłębiając przepaść między przyjaciółkami. Glinda i Elphaba będą musiały po raz ostatni się zjednoczyć. Ich niezwykła przyjaźń stanie się osią, od której zależy ich przyszłość. By odmienić siebie i całe Oz na dobre – będą musiały obdarzyć się wzajemnym zaufaniem i empatią. Nie wiem, nie widziałem, nie znam się.

- 26 listopada

Zootopia 2 / kino / film

Pierwsza część mi się bardzo podobała – dlatego na pewno zobaczę drugą. Ciekawe, czy uniesie ciężar? Detektywi Judy Hops i Nick Bajer depczą po piętach pewnemu nieuchwytnemu gadowi, który zjawia się w mieście ssaków i wywraca je do góry nogami. Aby rozgryźć tę

sprawę – policjanci muszą buszować incognito po nieznanym im dzielnicach, których mroczne realia wystawią na próbę ich partnerski układ.

Reflet dans un diamant mort / film / kino

Imponująca zabawa stylem retro: pulpowymi komiksami, bondowskimi filmami i groszowymi powieściami szpiegowskimi. Błyszczą i mają jak najcenniejsze diamenty. Mieszkający w luksusowym hotelu na Lazurowym Wybrzeżu emerytowany szpieg jest zafascynowany swoją nową sąsiadką. Kiedy kobieta znika bez śladu – mężczyzna jest zmuszony zmierzyć się z demonami przeszłości.

The Beatles Anthology 2025 / serial limitowany / Disney+

Pierwotnie emitowany jako sześcioodcinkowy miniserial w 1995 roku, a następnie wielokrotnie rozszerzany o kolejne wydania fizyczne, ten kompleksowy film o jednym z najlepszych zespołów rockowych, jakie powstały w Liverpoolu w ciągu ostatnich kilku stuleci, został ponownie rozszerzony – ale w dość metaforyczny sposób. Kiedy będzie dostępny na Disney+, zremasterowany serial będzie zawierał dodatkowy odcinek z nowymi ujęciami żyjących członków zespołu, którzy spotkali się w latach 1994 i 1995, aby pracować nad... *The Beatles Anthology*.

Stranger Things / sezon 5 / Netflix

Czy „dzieciocy” aktorzy są już wystarczająco dorośli, by być rodzicami swoich postaci? Być może; ale twój ulubiony serial Netflix'a w końcu powraca z ostatnim sezonem po trzyletnim oczekiwaniu. Akcja nowych odcinków, rozgrywających się 18 miesięcy po wydarzeniach z czwartego sezonu, dzieje się w 1987 roku (znanym jako szczyt ery Spuds MacKenzie), kiedy Hawkins zostaje objęty kwarantanną wojskową, a nasi bohaterowie próbują odnaleźć i zniszczyć Vecnę. Ponieważ Netflix uwielbia kazać nam czekać – nowe odcinki będą się pojawiać partiami. Sezon piąty rozpoczyna się czterema pierwszymi odcinkami, po nich pojawią się trzy kolejne w Boże Narodzenie, a finał serialu w Sylwestra (który w tym roku przypada 31 grudnia – taki żarcik, hę, hę).

- 28 listopada

Eternity / film / kino

Między niebem a ziemią dusze mają siedem dni, by podjąć decyzję o swym dalszym losie – i miłości. Joan staje przed wyborem najtrudniejszym z możliwych. O jej względy stara się nie tylko Larry, u boku którego spędziła całe życie, lecz także jej pierwszy ukochany, utracony wcześniej Luke.

Jadwiga, čarodějnice z Beskyd / film / kino

Śledczy Pavel należy do najbardziej skutecznych w swoim fachu. Mieszka na Słowacji. Po 20 latach wraca na granicę Czech, Słowacji i Polski, aby ponownie zbadać jedyną sprawę w swojej karierze, której nie udało mu się rozwiązać. Chodzi o przypadki zatrucia, znane wśród ludzi jako sprawa Beskidzkich Czarownic.

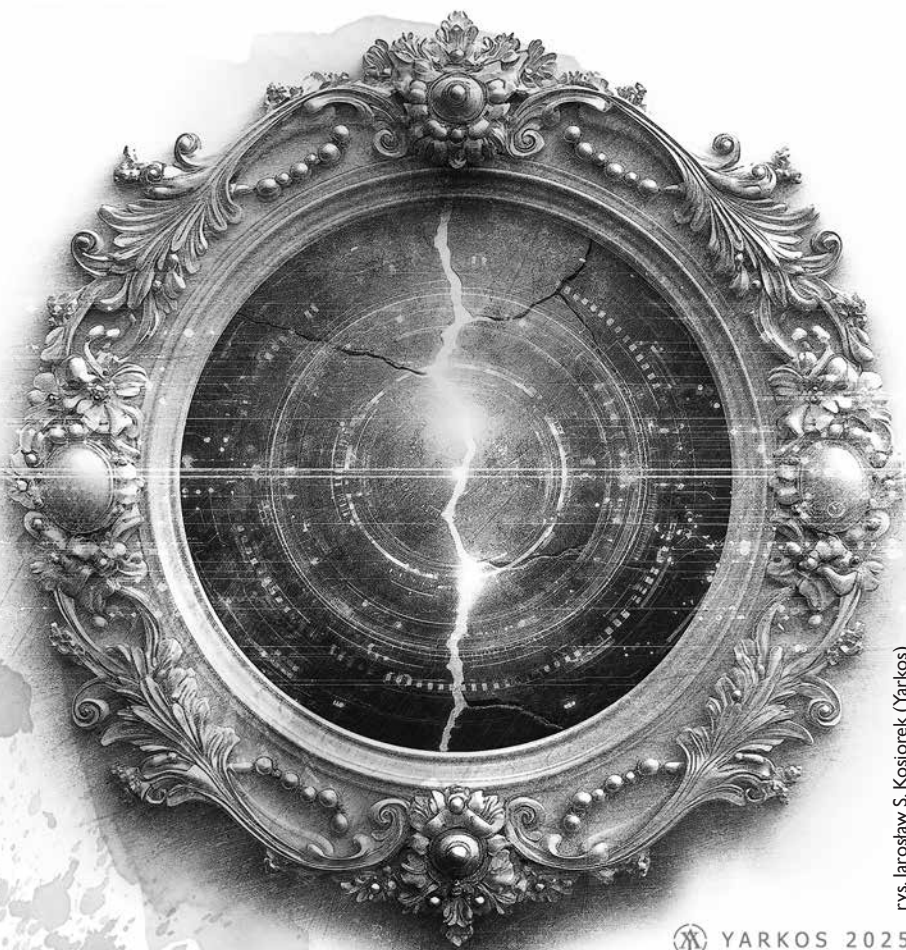
Norymberga / film / kino

Jest rok 1945. Cały świat żyje rozpoczynającym się w niemieckiej Norymberdze procesem nazistowskich zbrodniarzy wojennych. Prokurator Robert H. Jackson – który jest głównym oskarżycielem z ramienia Stanów Zjednoczonych – ma świadomość, jak trudnego podjął się zadania. Wie, że główny oskarżony Hermann Göring jest człowiekiem nie tylko bezlitosnym, ale także błyskotliwie inteligentnym, więc uzyskanie jego obciążających zeznań to zadanie

ekstremalnie trudne. Młody psychiatra Douglas Kelley otrzymuje więc misję zbliżenia się do Göringa, nawiązania z nim relacji i uzyskania od niego informacji, które będą miały kluczowy wpływ na wynik procesu. Kelley nie zdaje sobie w pełni sprawy jak trudnego podejmuje się zadania. Jego pacjent to cyniczny manipulator, a jednocześnie człowiek do szpiku kości zły i gotowy na wszystko, by chronić własną skórę.

The Carpenter's Son / film / kino

Mroczna historia rodziny ukrywającej się w rzymskim Egipcie. Syn, znany jedynie jako Chłopiec, pod wpływem tajemniczego dziecka zaczyna odczuwać wątpliwości i buntuje się przeciwko swojemu opiekunowi, Cieśli. Bunt ten ujawnia jego wrodzone moce oraz przeznaczenie, którego nie pojmuje. Kiedy zaczyna eksperymentować ze swoimi mocami – Chłopiec i jego rodzina stają się celem ataków koszmarów zarówno tych naturalnych, jak i nadprzyrodzonych. Oparte na apokryfie *Ewangelia Dzieciństwa Tomasza*.



rys. Jarosław S. Kosiorek (Yarkos)



THORGAL WIDOWISKOWY

Widowisko muzyczne *Thorgal. Pieśń przeznaczenia* zagości w marcu przyszłego roku w Katowicach (Spodek, 11.03.), w Warszawie (COS Torwar, 25.03.) i w Gdańsku (Ergo Arena, 28.03.).

Bazył

LEM WIDOWISKOWY

Widowisko muzyczno-literackie *Lem. Universum* (wątek wizualny – oparty na ilustracjach Daniela Mroza; wątek muzyczny – m.in. elektronika, chór, soliści; wątek literacki – czytanie fragmentów dzieł pisarza) zagości w kwietniu przyszłego roku w Gdańsku (Ergo Arena, 17.04.), w Warszawie (COS Torwar, 22.04.) i w Katowicach (Spodek, 26.04.).

Bazył

TRZECIE SPOTKANIE Z RAMĄ?

Kometa 31/Atlas (wcześniej oznaczona jako C/2023 A3) dołączyła właśnie do rzadkiego grona międzygwiazdnych gości odwiedzających nasz Układ Słoneczny. NASA, na podstawie analiz trajektorii przeprowadzonych przez Jet Propulsion Laboratory (JPL), potwierdziła jej pozasłoneczne pochodzenie. Aktualne oznaczenie – w którym litera „I” oznacza „interstellar” (międzygwiazdny) – jednoznacznie wskazuje na jej źródło spoza granic heliosfery. Dotychczas odkryte obiekty tego typu to 1I/Oumuamua (2017 r.) i 2I/Borisov (2019 r.).

wg: academia.pan.pl

PALANTIRY W POLSKIEJ ARMII

MON podpisał umowę o współpracy z Palantir Technologies, dostawcy systemów baz danych oraz analizy informacji z wykorzystaniem sztucznej inteligencji, w celu wzmocnienia cyberbezpieczeństwa. Niech Eru ma nas w swojej opiece!

grzech



WE WRZESZCZU, JUŻ TRADYCYJNIE, STRASZY

Willa Kirsch na Jaśkowej Dolinie, o której kilkakrotnie pisał na tych łamach Krzysztof Szkulatowski, znowu została przygotowana przez swych właścicieli na Halloween. I znów jest motyw przewodni: tym razem serial *Wednesday*.

jpp

SIUDMAK FILATELISTYCZNY

27 października Poczta Polska wprowadziła do obiegu cztery znaczki pocztowe (w formie bloku) z malarstwem fantastycznym Wojciecha Siudmaka. Tak więc nasz Członek Honorowy „trafił na koperty” ☺ Owe znaczki (każdy w formacie 51 × 79 mm i o nominale 5,80 zł) wydrukowano w formie bloku o wymiarach 149 × 215 mm. Będzie co podziwiać!

jp



IGOR BANASZCZYK (GRAFZERO)

50. FESTIWAL POLSKICH FILMÓW FABULARNYCH W GDYNI

Kolejna edycja gdyńskiego festiwalu nie zaskoczyła widzów ani jakością, ani szczególnie szeroką ofertą. Było po staremu; co z jednej strony może cieszyć (polskie kino trzyma całkiem niezły poziom), ale z drugiej strony prowokuje do pytań o to, co dalej?

POSPOLITOŚĆ SKRZECZY

Zaczęło się oczywiście od problemów z rezerwacjami. Można by powiedzieć: „jak zawsze”; tyle tylko, że w tym roku były one szczególnie dotkliwe i dotknęły również użytkowników z akredytacją (a te kosztują znacznie więcej niż zwyczajne karnety). Możliwości obejrzenia najlepszych polskich filmów nie ułatwił fakt, że jedna z sal kinowych została wyłączona z użytkowania, a liczba biletów dla gości była chyba dość duża, bo sprawdzał się stary schemat: wejściówek brak, a 1/3 miejsc na sali pusta. Jeśli dodamy do tego wysokie ceny gadżetów i wzrost cen karnetów – to okazać się może, że Gdynia robi się powoli imprezą dla zamożnych uzbrojonych w stoicki spokój.

„CHWAŁA ZWYCIĘZCOM I...”

Poziom prezentowanych filmów nie odbiegał specjalnie od tego, czego można by się spodziewać po gdyńskiej imprezie. Wprawdzie nie oglądaliśmy produkcji zupełnie nieudanych (jak np. zeszłoroczni *Ludzie* czy *Dwie siostry*), ale nie było też dzieł pokroju *Zimnej wojny* czy *Chleba i soli*. Złote Lwy powędrowały do *Ministrantów* Piotra Domalewskiego (obraz zdobył również nagrodę za montaż, nagrodę publiczności i Złotego Klakiera) – co nie powinno dziwić, jeśli weźmiemy pod uwagę, że szefem festiwalowego jury był w tym roku Magnus von Horn. Opowieść o chłopakach z małego miasteczka, którzy pragną zmienić świat, ma wszystko, co fascynuje twórcę Sweet:

nowoczesne technologie, gatunkową żonglerkę, przemoc i społeczne zacięcie.

Kilka ważnych nagród zdobył najnowszy film Agnieszki Holland, która pokazała, że gdy tylko odejdzie od politycznej bieżączki – potrafi robić dobre kino. Wprawdzie jej *Franz* to dzieło skażone artystowskim spojrzeniem i zbędnym moralizowaniem, ale to nadal jedna z najciekawszych biografii filmowych ostatnich lat (znacznie lepsza od oscarowego *Oppenheimera* czy *Brutalisty*). Kafka jawi się tutaj jako człowiek-tajemnica, do której odkrycia nie przybliży nas współczesna, skomercjalizowana perspektywa.

Pewnym zaskoczeniem były nagrody dla debiutanckiego filmu Emi Buchwald *Nie ma duchów w mieszkaniu na Dobrej*. Dość pretenjonalna i naiwna opowieść o młodych ludziach została doceniona przez jury za reżyserię, najlepszą drugoplanową rolę kobietą oraz otrzymała Nagrodę Dziennikarzy.

Za zwyciężczynię może uważać się Matylda Giegiżno, której rola niewidomej Agaty w filmie *Światłość* przypadła do gustu festiwalowemu jury.

...COŚ-TAM POKONANYM”

Jak zwykle w Gdyni nie doceniono wysokobudżetowego filmu historycznego. A szkoda, bo *Chopin, Chopin* Michała Kwiecińskiego (nagrody za scenografię i kostiumy) to polski film, który wreszcie nie bije po oczach wizualną nędką. Jeśli dodać do tego świetną rolę Eryka Kulma to... czegoż chcieć więcej?

Nie udały się również powroty starych mistrzów: *Zamach na papieża* Władysława Pasikowskiego i *Vinci 2* Juliusza Machulskiego wracają z festiwalu bez nagród. Najwyraźniej wyczerpuje się też filmowa formuła Wojciecha Smarzowskiego (przemoc, przemoc i jeszcze raz przemoc), bo jego *Dom dobry* nie znalazł uznania ani wśród publiczności, ani wśród jury. Tylko jedną nagrodę (dźwięk) dostała wysokobudżetowa *Wielka warszawska* Bartłomieja Ignaciuka. Może byłoby lepiej, gdyby nie naiwny do bólu scenariusz?

JAK NAS WIDZĄ?

Na kilka osobnych słów zasługuje *LARP. Miłość, trolle i inne questy* Kordiana Kądzieni, bo to przecież komedia o polskim fandomie (a przy najmniej o jego części). Trzeba przyznać, że jest to film świetnie zrealizowany (sam opening zasługuje na nagrodę), z dobrymi scenami walk, niezłymi dialogami i ciekawymi kreacjami aktorskimi. Niestety, nadal mamy tu żonglerkę stereotypami (fantasta-outsider), a para głównych bohaterów wygląda jakby żywcem przeniesiona z amerykańskiego filmu dla młodozieży z lat 80. (i irytuje równie mocno).

Należy się jednak cieszyć, bo fantastyka poczyni sobie coraz lepiej: ze wszystkich filmów prezentowanych w Gdyni (zarówno w Konkursie Głównym, jak i w innych pokazach) – co najmniej sześć sięga do konwencji fantastycznej. Czasem w dość pretekstowy sposób (*Nie ma duchów w mieszkaniu na Dobrej*), czasem wykorzystując fantastykę do politycznej propagandy (*Zaprawdę Hitler umarł*), ale też opowiadając historie zapadające w pamięć. Jak to miało miejsce w przypadku pełnej ciepła i humoru, czarnej komedii o wampirach *Życie dla początkujących* Pawła Podolskiego.

CO DALEJ?

Jaki będzie zatem 51. Festiwal Polskich Filmów Fabularnych w Gdyni? Tego zapewne nie wie nikt – ale być może zobaczymy na nim *Głowę Kasandry* na podstawie powieści Marka Baranieckiego, cyberpunkowy *Hot Spot* Agnieszki Smoczyńskiej czy ekranizację onirycznego opowiadania Olgi Tokarczuk *Profesor Andrews* w Warszawie. Jest więc na co czekać! ■

Powyższy tekst publikujemy dzięki kontaktowi z KMF Sagitta – redakcja INFO



LARP. Miłość, trolle i inne questy, reż. Kordian Kądzienka, Polska 2025

KRZYSZTOF SZKURŁATOWSKI

FANTASTYCZNE – FILMY, TROPY, OKRUCHY
NA 50. FPFF W GDYNI

Zrobiłem sobie trzydziesty, jubileuszowy urlop od rzeczywistości z okazji 50. Festiwalu Polskich Filmów Fabularnych w Gdyni. Kiedy zaczynałem (dawno, dawno temu) swoje uczestnictwo w festiwalowych projekcjach – nie przypuszczałem, że będzie ono trwało przez większą część mojego życia. Pięknie się złożyło, że mój osobisty jubileusz nałożył się na tak ładną, okrągłą, pięćdziesiątą rocznicę gdyńskiego Festiwalu.

Jako że jestem miłośnikiem fantastyki w każdej odmianie – to zawsze z niecierpliwością wypatrywałem na festiwalowych ekranach filmów, jeśli nie fantastycznych, czystych gatunkowo, to choćby ocierających się o fantastykę, zawierających fantastyczne tropy lub odniesienia. I przez te wszystkie lata było różnie. Subiektywnie uśredniając trzydzieści lat moich festiwalowych doświadczeń, muszę chyba napisać, że przeważnie było, co najwyżej, przeciętnie... Jak zaś wyszło w tym roku? Garść uwag na ten temat, rozpisanych na poszczególne filmy (w kolejności alfabetycznej), znajdziecie niżej.

Dzieląc się festiwalowymi wspomnieniami, zastrzegam, że znów nie udało mi się zobaczyć wszystkich tytułów pokazywanych w tym roku w Gdyni. Bariery były dwie; po pierwsze zawartość dziennikarskiej akredytacji umożliwiająca udział w 35 projekcjach, a po drugie – czas. Zbyt krótka doba i konieczność przemieszczania się na seanse między centrum Gdyni (Gdyńskim Centrum Filmowym i Teatrem Muzycznym), a Heliosem na Wzgórzu Świętego Maksymiliana, zdeterminowały mój festiwalowy harmonogram. A dodatkowo psuła go czasem również aplikacja służąca do rezerwacji miejsc w salach kinowych. Każdego ranka, tuż po otwarciu okienka rezerwacyjnego, wszyscy widzowie rzucali się na apkę, a ona... albo się zawieszała, albo moocno spowalniała. Było na

festiwalu jeszcze coś, co odciągało od filmów: imprezy towarzyszące – konferencje prasowe, spotkania z twórcami, warsztaty, wystawy...

Wszystkiego było bardzo dużo i na wysokim poziomie intensywności. Były przecież aż trzy konkursy festiwalowe (krótki metraż, „Perspektywy”, konkurs główny) i jeszcze pokazy specjalne, np. w cyklu „Polonica”. A jak się ma moje lata i dolegliwości – to trudno usiedzieć na sześciu seansach dziennie. W efekcie uciekły mi niektóre filmy. I przez to mogłem przegapić na gdyńskim festiwalu coś naprawdę fantastycznego, o czym warto by napisać. Nie roszczę sobie zatem pretensji do przedstawienia pełnej listy i upraszam o łaskę wszystkich, którzy oczekiwali wzmianki o którymś z tytułów pominiętych przeze mnie. *Mea maxima culpa...*

13 DNI DO WAKACJI, REŻ. BARTOSZ M. KOWALSKI

Przed pójściem do kina rzadko czytam zapowiedzi i recenzje, a przed projekcjami festiwalowymi nie robię tego nigdy. Ubiegłoroczny film (*Cisza nocna*) Bartosza M. Kowalskiego, mimo licznych słabości, uznałem za interesujący, więc ciekaw byłem, co młody reżyser pokaże w Gdyni w tym roku. Początkowa sekwencja z czymś, co wyglądało na głowę umocowaną w niepokojący sposób do korpusu, zaintrygowała mnie. Film zaczął się ciekawie. Potem zaś były głównie mielizny scenariuszowe, drewniane dialogi



Kadr z filmu *13 dni do wakacji*, reż. Bartosz M. Kowalski

i kiepskie kalki z zagranicznych slasherowych klasyków. Bohaterowie filmu zostali tak słabo zarysowani psychologicznie, że trudno uwierzyć w ich realne istnienie, a co dopiero w problemy, które pchają niektórych do czynienia zła. Rodzinna scena śniadaniowa oraz atmosfera panująca w szkolnych korytarzach mają nas skłonić do uwierzenia w istnienie głębokich problemów uzasadniających sięgnięcie po narzędzia zbrodni. Może gdyby poświęcić tym problemom nieco więcej uwagi, rzecz wypadłaby bardziej przekonująco. A tak to mamy zaledwie jakiś erzac listka figowego. Jakub Demiańczuk, pisząc we wrześniowym numerze „Kina” o *13 dniach do wakacji* (przeczytałem tę opinię po projekcji), uznał film za horror. Może to i horror, ale zaprawdę powiadam wam – strachu to ja tam nie poczułem nawet przez sekundę. I cóż z tego, że ponoć inspiracją dla twórców były prawdziwe przypadki przemocy i morderstw, skoro nie udało się ich przełożyć na wciągającą opowieść. Jakże mnie denerwowała łopatologia w komunikacji z widzem – dom, który powinien być symbolem bezpieczeństwa, tu staje się czymś wręcz przeciwnym. A jego nowoczesność zderza się ze średniowiecznym

instrumentarium zabójców. Na nic monitoringi, kamery i alarmy, gdy złoczyńca jest wewnątrz i w dodatku ma kuszę. Kowalskiemu wyszedł straszny film młodzieżowy klasy B, z którego, jak sądzę, młodzież będzie się z lekka naśmiewać. Mimo to – ta kiepsko opowiedziana historia może znajdzie swoich amatorów wśród zgorzałych miłośników kina gatunkowego, którzy się zawezmą, aby się dobrze bawić; tylko należy oglądać to w odpowiednim towarzystwie, które zamierza się dobrze bawić na niezbyt poważnym filmie. Troszkę mi żal dobrego pomysłu na znakomitą maskę, bo pewnie już nigdzie nie zostanie wykorzystana.

BĄDŹ WOLA MOJA, REŻ. JULIA KOWALSKI

Film *Bądź wola moja*, zaprezentowany w sekcji „Polonica”, pokazuje malutki społeczny wycinek francuskiej wsi z perspektywy polskiej dziewczyny, Nawojki, stojącej na progu dorosłości. Wieś nie przypomina tych znanych z francuskich komedijek. Nie pachnie lawendą, raczej potem, nie usłyszysz ani chrupiących bagietek, ani elegancji. Jest brudno, błotniście, trzeba ciężko harować, a chłopaków o aparycji

amanta nie masz tu nawet na lekarstwo. Bardzo dobre, „duszne” zdjęcia rozbił do tego filmu Simon Beaufile, ten od *Anatomii upadku*. Nic dziwnego, że Nawojka chce wyjechać z tego miejsca, bo kto by chciał żyć w tym światku o nużących rytuałach codzienności, skostniałych obyczajach, w środowisku dość przedmiotowo traktującym kobiety, w którym rozbrzmiewają melodyjki Zenona Martyniuka i Akcentu. Film zaczyna się od znaczącej, sceny z pogranicza realności i snu, a z czasem rozwija się w kierunku ludowego horroru albo mrocznej baśni (duża w tym zasługa poetyckiego montażu Isabelle Manquillet). Zdaje mi się, że reżyserka dobrze zna twórczość Żuławskiego (ojca) i raczej też zna pierwsze *Wesele* Smarzowskiego. W filmie wiele rzeczy jest przerysowanych, ale miało to chyba służyć wzmocnieniu emocjonalności obrazu. Chociaż chwilami warstwy obyczajowa oraz gatunkowa lekko się rozchodzą, to film jest elektryzujący i wciąga. Służy mu też niedopowiedzenie. A najlepsze w nim jest – w mojej opinii – to,

że reżyserka nie sili się na moralne oceny portretowanych postaci. Aktorzy są przekonujący, a Maria Wróbel, jako Nawojka, wręcz świetna.

GLORIOUS SUMMER, REŻ. HELENA GANJALYAN, BARTOSZ SZPAK

Gdyby nie kobiecy odpowiednik HAL-a z *Odysei komicznej* – to można by pomyśleć, że bohaterki filmu są na jakimś, może z lekka pokreślonym, luksusowym obozie jogińsko-wellnessowo-językowym. Wszystko jest cacy: słoneczne lato, pałac, wikt i opierunek, zwiewne ciuszki, leżaczki, dmuchany basenik, słodkie nieróbstwo. Tyle tylko, że nie mogą wyłączyć poza teren posiadłości. Może zatem to jakaś sekta jest? Najbardziej w tym debiucie reżyserskim podobały mi się... zdjęcia Tomasza Woźniczki – analogowo ziarniste i pastelowe. Zaś całą resztę uznałem za niezbyt udaną próbę naśladowania greckiej wersji Nowej Fali. Reżyzerska para postawiła na tajemniczość i niedopowiedzenia, co powoduje pewną monotonię. Byłaby ona nawet do przyjęcia, gdyby



Kadr z filmu *Bądź wola moja*, reż. Julia Kowalski



Kadr z filmu *Glorious Summer*, reż. Helena Ganjalyan, Bartosz Szpak

nie to, że twórcy niestety porzucają to założenie, wykładają kawę na ławę i ustami aktorek objaśniają, o co chodzi w filmie – balans między wolnością i bezpieczeństwem. Szkoda...

Sporo jest w *Glorious Summer* mielizn logicznych – jedną z nich jest nadzorujący trójkę kobiet wszechwiedzący „system”. Bohaterki usiłują go przechytrzyć i nawet ze swojego sielankowego pałacu. Czynią ku temu konspiracyjne przygotowania w pomieszczeniach nieobjętych inwigilacyjnymi urządzeniami. Myślowy koncept ucieczkowy rozpada się na naszych oczach po kilkunastu minutach – tyle starczy, by zorientować się, że panie mogą wyjść z rezydencji i raczej nie trafią na pole minowe, nie będą musiały wyłączać wysokiego napięcia w kolczastych drutach – bo ich nie ma. I żaden strażnik z wieżyczki nie pośle w ich kierunku serii z erkaemu. Nie ma strażników, wieżyczek ani karabinów. No ja wiem, wiem, że całe to „uwięzienie” można uznać za symboliczne okowy. Jeśli taki był zamysł – to

w istocie film mógłby trwać ze dwadzieścia minut. Osiemdziesiąt minut do stanowczo za długo: zabrakło paliwa do napędzania fabuły.

LARP. MIŁOŚĆ, TROLLE I INNE QUESTY, REŻ. KORDIAN KĄDZIELA

O mało, a byłbym nie poszedł na ten film. A wszystko przez spotkanie z twórcami, na które trafiłem. Miałem wówczas okazję posłuchać wypowiedzi aktorów; a to, co usłyszałem, wprowiło mnie w lekkie zakłopotanie. Zażenowany byłem głupstwami, jakie wygadywali. Trochę się temu dziwiłem, bo to przecież nie byli nastolatki. Pomyślałem wtedy, że może nie warto wydawać mojego punktu z akredytacji dziennikarskiej na tę produkcję... Wybrałem się jednak i nie żałuję, gdyż zobaczyłem niezwykle sympatyczną bląhostkę filmową. Jak przypuszczam – spodoba się ona wielu młodym ludziom, choć sporo spraw się w niej nie klei. Sergiusz, główny bohater, jest niby niezrozumiany i prześladowany w miasteczku z powodu swojej niby

to dziwacznej pasji do fantastyki i LARP-ów (Live Action Role-Playing). Rozbawiły mnie te „prześladowania”. Chłopak jest przystojny, rozgarnięty, dość wygadany i całkiem dobrze sobie radzi z ogarnianiem świata realnego. Podobne problemy ma druga pierwszoplanowa postać, nowa mieszkanka miasta i uczennica – piękna Helena. Patrząc na wielkie zbiorowe sceny LARP-owe z udziałem masy uczestników – myślałem, że przy swojej liczebności to raczej oni mogliby prześladować normalsów. Film jest sympatyczny, bo humorystyczny. Fabuła jest prościutka i schematyczna, a żarty, na różnym poziomie śmieszności i w sporym nasileniu, niebezpiecznie zbliżają produkcję do filmów ślapstickowych lub bardziej współcześnie – postkabaretowych produkcji youtube’owych.

Za to aktorzy spisali się przyzwoicie, może dlatego, że za dużo skomplikowanych zadań aktorskich do zagrania nie mieli. Nie jestem przekonany, czy obsadzenie ich w rolach licealno-technikalnych nastolatków było najszczęśliwsze, jako że (na moje oko) wyglądali na studentów. Za to scenograficznie jest w tym filmie dobrze, a nawet bardzo dobrze,

zaś specyficzne lokowanie produktu (Kolei Dolnośląskich) wypadło doskonale.

Mam wrażenie, że filmowy debiut Kordiana KądzIELI powstał z potrzeby serca i jest szczerzy, więc – choć nie jest ani odkrywczy, ani nowatorski na żadnej z płaszczyzn – to jako rozrywka w otocze *coming of age* sprawdzi się bardzo dobrze (jestem przekonany).

LAS, REŻ. JOANNA ZAŚTRÓŻNA

Joannie Zaśtróżnej, sopockiej artystce, udało się namówić do występie w jej debiutanckim filmie plejadę gwiazd polskiej kinematografii. W Lesie zagrali (w kolejności alfabetycznej): Grażyna Błęcka-Kolska, Andrzej Chyra, Leon Dzięmaszkiewicz, Marian Dziędział, Sandra Korzeniak, Eryk Lubos, Dawid Ogrodnik, Marianna Zydek. A jako narrator z offu pojawił się nawet Franciszek Pieczka. Aktorzy zagrali dobrze, a zadania nie mieli łatwego, bowiem film jest opowieścią hermetyczno-schizofreniczną i w dodatku powstawał przez... 10 lat. Dla widzów przyzwyczajonych do prostych fabuł, przyczynowo-skutkowych opowieści narracyjnych osadzonych na linearnej chronologii,



Kadr z filmu *LARP. Miłość, trolle i inne questy*, reż. Kordian KądzIELA



Kadr z filmu *Las*, reż. Joanna Zastróżna

kontakt z filmem może być jeszcze trudniejszy, niż był dla aktorów. To kino zdecydowanie art-housowe, mocno naznaczone wizją artystyczną reżyserki, która w kilku wypowiedziach wskazywała jako źródło swojej inspiracji powieść *Ślimak na zboczu* braci Strugackich. Ci, którzy czytali – wiedzą, że to chyba najbardziej ambitne ich dzieło; a przy tym mało optymistyczne. Zastróżna wyraźnie próbowała powtórzyć zastosowany w książce mechanizm wciągnięcia w opowieść przez niedopowiedzenia. Moim zdaniem nie udało jej się to w pełni. Dobrze znam literacki pierwowzór, więc w filmie wiele rzeczy było dla mnie czytelnych, lecz dla tych, którzy powieści Strugackich nie znają, *Las* zda się zapewne trudnym do zaakceptowania, snem wariata. Jestem przekonany, że dzieło Zastróżnej nie odniesie sukcesu i nie wypełni kinowych sal, nawet tych przy DKF-ach.

LUDZIE I RZECZY, REŻ. DAMIAN KOSOWSKI

Muszę wspomnieć o krótkometrażowym filmie *Ludzie i rzeczy*, choć jest w nim właściwie tylko mały okruszek fantastyczności: czas. Rzecz dzieje się na Ukrainie w przyszłości. Nieodległej, bo w roku 2028. Wojna jest skończona, ale jej najboleśniejse konsekwencje wciąż

trwają. Główna bohaterka, Olena, która jest matką i żoną/wdową, zostaje postawiona przed potwornym dylematem – zaakceptować stratę i zacząć życie w zgodzie z tym, z czym nie zgadza się fundamentalnie. A może pozostać w nieustannym zawieszeniu, z którym wiąże się niekończące się cierpienie. Testy DNA mówią jedno, a pamięć i rzeczy wygrzebane z masowych grobów – co innego. Zdyscyplinowany w formie i treści film Kosowskiego jest przejmujący. A składa się na to także oszczędność w słowach. Wszystko, co zostaje tu powiedziane, ma znaczenie. Nie ma w filmie spektakularnych wykrzykników, a mimo to trafia w serce. Nic dziwnego, że jako jedyny z Polski został zakwalifikowany do Międzynarodowego Konkursu Filmów Krótkometrażowych na Festiwalu Sundance. A ma już na koncie tytułem Best International przyznany w Los Angeles na International Film Festival. Nagroda z Los Angeles sprawia, że film Studia Munka SFP z automatu kwalifikuje się na oscarową longlistę.

NIE MA DUCHÓW W MIESZKANIU NA DOBREJ, REŻ. EMI BUCHWALD

Że *Nie ma duchów w mieszkaniu na Dobrej* to niby jest film fantastyczny? No a niby jaki, skoro pojawia się w niej Dusiołek, demoniczna



Kadr z filmu *Nie ma duchów w mieszkaniu na Dobrej*, reż. Emi Buchwald

postać z wierzeń ludowych? A to sobie siedzi na okiennym parapecie, a to przy kuchennym stole mieszkania na Dobrej pali niespiesznie papierosa z filtrem. Wiadomo: to tylko metafora problemu – prawdziwego albo urojonego – który wszelako trzeba jakoś rozwiązać. Może by tak jakiś egzorcyzm, może telefon do ojca Karrasa z filmu Williama Friedkina? A może są prostsze sposoby? I tyle jest z fantastyki w tym, swoją drogą dobrym, filmie fabularnym.

Świetny debiut reżyserski zaliczyła Emi Buchwald! Nieco hipsterski, ale też

pełen świeżości. Już dawno nikt tak ładnie nie opowiadał małych historii, które stanowią o naszym człowieczeństwie. Film popycha do przodu nie fabułą, lecz jej bohaterowie. Polecam udać się na seans i побыć przez chwilę w świecie czwórki rodzeństwa będącego na różnych etapach wchodzenia w dorosłość. Każde z nich jest pokręcone na swój sposób i każde z nich dostaje swój rozdział w filmie do wypełnienia historią. Struktura dzieła podobna do tego, co widzieliśmy w *Najgorszym człowieku na świecie* Joachima Triera, jednak



Kadr z filmu *Ludzie i rzeczy*, reż. Damian Kosowski

Buchwald wskazuje inne źródła swojej inspiracji. Bliższe jej są m.in. opowiadania Salingera.

SZMONCES O DYBUKU, REŻ. MACIEJ TYBURSKI

Szmonces o Dybuku. Mamy tu horrorowy anturaż z motywem opętania użytym w celu opowiedzenia ważnej historii (zamiast straszzenia widzów). Dobry pomysł na film krótkometrażowy. Lea, dziewczyna z tradycyjnej żydowskiej rodziny, choć ma bardzo porządnego narzeczonego, to woli się spotykać z chłopakami wyrwanymi przez aplikacje randkowe. Szybki seksik w aucie – czemu nie... Wszystko jest fajnie, póki nie dojdzie do wypadku samochodowego w czasie miłosnych uniesień. Kochanek ginie, a Lea, kiedy dochodzi do siebie, przekonuje się, że została opętana przez ducha zmarłego. A ponieważ sprawa dzieje się w społeczności żydowskiej – to mamy do czynienia z dybukiem. W folklorze żydowskim dybuk to zły duch lub dusza zmarłego, która wbrew woli wchodzi w ciało żywej osoby, by nią zawładnąć. Słowo „dybuk” oznacza dosłownie „przyłgnięcie”. Figury dybuka używano w tradycyjnych społecznościach jako sposobu na wyrażenie nieakceptowanych poglądów lub nawet popędów, w tym seksualnych. I tak właśnie się dzieje w filmie

Macieja Tyburskiego. Dybuk daje reżyserowi możliwość na opowiedzenie historii rozdarcia wewnętrznego bohaterki, a jej samej udziela głosu i odwagi do zakomunikowania bliskim tego wszystkiego, co ją gryzie.

Bardzo ładny film zrealizowany z lekkością i poczuciem humoru, choć opowiada o trudnych problemach. Chemia w relacjach głównej bohaterki a jej osobistym dybukiem jest fantastyczna – bardzo dobry duet aktorski. Moim zdaniem film zasłужenie dostał Nagrodę Specjalną na 50. FPFF w Gdyni.

ZAPRAWDĘ HITLER UMARŁ, REŻ. MONIKA STRZĘPKA

Zaprawdę Hitler umarł – film, do którego zdjęcia do filmu powstawały w roku 2021 – jest opowieścią o postnazistowskiej dystopii. Zrealizowano go w bardzo wyraźnej manierze teatralnej. Można się było tego spodziewać, skoro scenariusz napisał (na podstawie swojego dramatu sprzed dwudziestu lat) Paweł Demirski, a reżyserią zajęła się Monika Strzępka. Że twórcy w swoim filmowym dziele odwoływać się będą do tradycji teatralnej świadczył już otwierający projekcję cytat z II części *Dziadów* Mickiewicza. Wiadomo więc, że muszą się pojawiać i inne odwołania, symbole, tropy. Najbardziej rozpoznawalny jest chyba Guślarz



Kadr z filmu *Szmonces o Dybuku*, reż. Maciej Tyburski



Kadr z filmu *Zaprawdę Hitler umarł*, reż. Monika Strzępka

(a nawet dwóch), ale mamy też postać w bieli – Matkę Boską, która jednak jest... Matką Boską Nazistowską. Pojawiają się jednak na ekranie również postaci realne, takie jak choćby Leni Riefenstahl.

Trudno się tworzyć dobre filmy dystopijne, bo właściwie trzeba wymyślić cały trzymający się kupy (z logicznego punktu widzenia) świat i mechanizmy nim rządzące. Tylko wtedy widz uwierzy w opowieść z ekranu. Monice Strzępce udało się stworzyć wiele poruszających i bardzo znaczących elementów, ale spójnego świata raczej nie. Widz zostaje wrzucony w środek procesów, w morze symboli, których sensu ma prawo nie znać i nie rozumieć. Musiałby chyba wcześniej przeczytać scenariusz.

W filmie Strzępki państwo niemieckie wygrało przed osiemdziesięciu laty wojnę, wymordowało Żydów i zbudowało swoją wersję zjednoczonej Europy. Widzimy teraz sytuację po kolejnych czterdziestu latach i przedstawicieli pokolenia, które zdaje się być zamożne i bezpieczne. Rytualnie i bardzo ostentacyjnie usiłuje się rozliczyć ze zbrodni przodków, nie przywracając przy tym porządku sprzed wojny. A wszystko to w popkulturowym sosie, którego symbolami są m.in. telewizyjny konkurs

wiedzowy, w którym niekoniecznie zwyciężyć musi najlepszy zawodnik, oraz organizowane z rozmachem rekonstrukcje wydarzeń historycznych. „Przeszłość” jest rekonstruowana szczegółowo w imię „pamięci ich męki”. Przeszłość autentyczna wdiera się jednak do dystopijnej rzeczywistości po swojemu, niezależnie od oficjalnej polityki historycznej. Drażą tunele, przenika przez korytarze zaćmień, przepływa przez morze zapomnienia. Pojawiają się dzieci, które – ku konsternacji funkcjonariuszy służb bezpieczeństwa ze skanerami w rękach – w przeciwieństwie do prawdziwych obywateli Zjednoczonej Europy nie mają wytatuowanych numerów identyfikacyjnych.

Wiele rzeczy w tym filmie jest zarazem hipnotyzujących i przerażających, ale równie wiele wyszło pokracznie. Próba przeniesienia języka teatru na film nie powiodła się tak dobrze jakbym tego oczekiwał, ale i tak znalazłem tu wiele przejawów niebywałej kreatywności wizualnej oraz kilka wybitnych scen.

Ku mojemu przerażeniu film zdaje się w wielu aspektach mocno aktualny. Jak stwierdził scenarzysta, Paweł Demirski: *Powiedzenie „historia jest nauczycielką życia” brzmi jak ironiczny żart rzucony w fabryce drutu kolczastego. Zgadza się z nim całkowicie.*

ŻYCIE DLA POCZĄTKUJĄCYCH, REŻ.**PAWEŁ PODOLSKI**

Za wiele filmów wampirycznych to polska kinematografia nie stworzyła, więc od razu napiszę, że bardzo żałuję, iż reżyser *Życia dla początkujących* nie zrobił z nich większego użytku. No, ale wampiry są – i to dwa. Bardzo młode: wiadomo, nie starzeją się. A z debiutu filmowego Pawła Podolskiego dowiadujemy się, że (wbrew temu, co wiemy z innych filmów i stosownej literatury) wampira ot tak zabić się nie da. Uśmiercić go może tylko... inny wampir. A dokładniej – ten, który przemienił ukąszeniem człowieka w wampira. Teza cokolwiek rewolucyjna w dziejach wampirologii; ale co tam: reżyser ma prawo do własnych licencji poetyckich...

Film z polskimi wampirami wyszedł dość niezdarne, ale też właśnie taka jest trójka głównych bohaterów. Wampirzyca Monia (Magdalena Maściana), uczyniony wampirem przez nią Mirek (Bartłomiej Kotschedoff), i zwykły

chłopak z bardzo poważnymi problemami, Czarek (Michał Sikorski) – wszyscy pogubieni i nie za bardzo szczęśliwi. Monia znalazła w domu spokojnej starości swoją niszę umożliwiającą przeżycie bez ciągłego kłusania ludzi. Depresyjny Mirek jest przerażony wizją wiecznego życia oraz rozczarowany kolejnymi nieudanymi próbami samobójczymi; potrzebuje Moni do zakończenia tej męki. A Czarek to by chciał żyć, może nawet wiecznie, ale... póki co odwiedza w domu spokojnej starości swoją babunię Krystynę (Małgorzata Rożniatowska) – rozrywkową, ale z wolną demencją kleptomankę.

Mimo rozmaitych słabości Podolskiemu wyszedł przyzwoity film: ciepły, ironiczny, z kilkoma inteligentnymi dialogami i zabawny, choć dużo w nim mroku, starości, depresji, konfrontowania się z przeszłością i godzenia się z nieuchronną przyszłością. Oczywiście konwencja gatunkowa oraz zabawne gagi z czasem się wyczerpują, ale na szczęście film jest krótki i nadmierny przesyt nie następuje ■



Kadr z filmu *Życie dla początkujących*, reż. Paweł Podolski

LESZEK BŁASZKIEWICZ

ZNIEWOLENIE W RZECZYWISTOŚCI I W FANTASTYCE – KTÓRE GORSZE?

Poprzedniego lata wyjechałem na wakacje, co nie jest tematem tego tekstu, jednak na drogę zakupiłem kilka audiobooków bazujących na prozie Janusza A. Zajdla. Wiem, że nie wszyscy lubią słuchać książek podczas kierowania autem – ja w ten sposób odpęram się, a słuchana treść nie przeszkadza mi w odbiorze bodźców drogowych. Prozę Zajdla, jako podstarzały już i zatwardziały fan SF, znam niemalże na pamięć, ale jako umysł ściśły lubię znane już i sprawdzone utwory.

No i nastroiłem się słuchając **Paradyzji**, **Wyjścia z cienia** i **Limes inferior**. Nastroiłem się na rozmyślania na temat społeczeństw ubezwłasnowolnionych, egzystujących w bańkach odpowiednio preparowanych informacji, które przyjmują na wiarę i w większości akceptujących swoje położenie; społeczeństw kontrolowanych na różne sposoby z aparatem represji usprawiedliwianym koniecznością i dobrem ogółu. Jako czytelnik, angażując się w treść, zazwyczaj komentuję to w myślach: „ruszcie się, zróbcie coś!”. Tym bardziej, że wiem, iż w światach prezentowanych przez Zajdla jest odseparowana grupa (ludzi lub Obcych, albo ludzi utrzymywanych w szachu przez Obcych) sprawująca rzeczywistą władzę i moderująca cały system pod swoje potrzeby i oczekiwania, a nie podlegająca wprowadzanym przez siebie zasadom. Co bardzo ważne: mechanizmy zawsze wprowadzają w życie i czyn usługowych funkcjonariuszy, którzy za niewielkie profity, albo zwykłą satysfakcję zarządzaniem innymi i bycia owym wspomnianym aparatem represji, wiernie pilnują, by system działał.

Gdzieś zupełnie z boku pojawił się malutki wyzwalacz dla niniejszego tekstu, którym była przygoda w mediach społecznościowych znanego współczesnego pisarza i kolegi, Marcina. Został on niejednokrotnie upomniany przez system za prezentację śmiesznych obrazków,

a ostatecznie zagrożono mu wykluczeniem z owego wirtualnego świata, w którym już od wielu lat funkcjonuje.

Oczywiście nie jest niczym nowym dyskusja o bańkach w wirtualnych światach mediów społecznościowych, o indywidualnym kreowaniu kontekstu, o ciągłej obserwacji aktywności na wielu płaszczyznach. Myślałem jednak, że ta szpiegowsko-wywiadowcza praca jest li tylko biznesem, mającym wciskać nas w odpowiednie miejsce konsumpcyjnej maszyny, jaką stał się tak zwany świat Zachodu. Niestety, od jakiegoś czasu jest to bardzo efektywna działalność polityczna i ideologiczna, mająca kształtować glinę w naszych czaszkach zgodnie ze zdefiniowanymi przez kogoś potrzebami czasu i przestrzeni naszej aktywności. I podobnie jak w **Paradyzji** czy **Limes inferior** – oprócz automatycznego działania i kontroli system ma usługowych funkcjonariuszy pilnujących zasad wprowadzanych przez siedzących na niedostępnym Olimpie panów i władców.

Ot, i cała moja motywacja związana z niniejszym tekstem. Teraz już czas na jakieś konkrety...

ZNIEWOLENIE W RZECZYWISTOŚCI

Zniewolenie, o jakim dziś chciałbym napisać, to takie, gdzie społeczeństwo przyjmuje ryśowany przez władze obraz i w większości go popiera i akceptuje (niekiedy entuzjastycznie,



innym razem pod przymusem) – i nie widzi nic strasznego w oddziaływaniu tego systemu na współobywateli lub inne narody. Lub udaje, że nie widzi z różnych przyczyn.

Tak wyglądał nazizm w **III Rzeszy**, gdzie propaganda i cenzura sprawiły, że Niemcy ślepo wręcz podążali za liderem, co doprowadziło do wybuchu II wojny światowej obfitującej w masowe deportacje, egzekucje i obozy zagłady, szczególnie dla niewygodnych mniejszości. Podobny był stalinizm, gdzie bolszewickie komunistyczne idee wprowadzone w **Związku Radzieckim** przez Lenina i kontynuowane krwawym terrorem przez Stalina, poprzez mechanizmy represji i kontroli informacji, skutkowały zniewoleniem narodów, między innymi Polski, ale też milionami ofiar głodu, czystek i łagrów.

W obu wymienionych systemach, aczkolwiek z zewnątrz potępianych i należycie potraktowanych przez historię, istniały rzesze obywateli przyjmujących swój los i egzystujących w ramach systemów. Ba, większość popierała i czciła przywódców jak niemal boskie istoty.

Na myśl przychodzą też systemy represji, jak dla przykładu **Inkwizycja**, której poczynania były generalnie akceptowane w społeczeństwach utrzymywanych przez Kościół

w bańce przekonań katolickich, będących powszechnie przyjmowanymi jako prawda.

Centralizacja władzy, brak wolności obywatelskich, ucisk chłopów i przeciwników politycznych – to też domena **absolutyzmu i monarchii autorytarnych**, jak dla przykładu Francja Ludwika XIV czy Rosja cara Iwana IV Groźnego.

Wspomniana wyżej Inkwizycja ilustruje przykład społeczeństw butujących w rejonach objętych teokracją, w której najwyższymi autorytetami są przywódcy duchowi, a niewyedykowane społeczeństwa przyjmują na wiarę prawa religijne, których przestrzeganie jest często wymuszane. Przykładem może być Iran po 1979 roku, gdzie funkcjonować zaczęła policja moralna, obecne są represje wobec kobiet, opozycji i mniejszości religijnych, zaś więzienia polityczne i cenzura są normą. Jest oczywiście w pewnym sensie spuścizna po czasach kalifatu w średniowieczu, gdzie w niektórych państwach ściśle przestrzegano prawa religijnego, co nazywamy szariatem i brak jest tolerancji wobec „niewiernych”. Na szczęście bliższa nam kultura chrześcijańska raczej wyzbyła się takiego traktowania wiernych oraz niewiernych.

Pewnie można by poszukać innych kwestii, jak sprawa niewolnictwa czy feudalizmu, ale to nie do końca pasuje do naszego tekstu, bo uciskani chłopci czy niewolnicy raczej nie podawali się entuzjastycznie swym oprawcom i w zdecydowanej większości nie chcieliby być w swojej sytuacji, ale nie mieli żadnych szans na zmianę. A nas interesuje taki obszar zniewolenia, w którym ofiara zupełnie nie orientuje się w prawdziwym położeniu, bo nie ma jawnej opozycji i wolności słowa.

ZNIEWOLENIE W FANTASTYCE

Oczywiście pełna kontrola i te aspekty, które zarysowałem we wstępie, to kilka absolutnie

klasycznych pozycji określanych jako dystopie. Aldous Huxley w swoim **Nowym wspaniałym świecie** z 1932 roku ukazał społeczeństwo pozornie szczęśliwe dzięki kastowemu podziałowi, zażywaniu przez cały czas narkotykowi (*soma*) i inżynierii biologicznej warunkującej przynależność społeczną i zawodową już na etapie płodowej. Ponadto powszechna kontrola przez rozkosz, wprowadzone uwarunkowanie biologiczne i eliminacja indywidualizmu – tworzą społeczeństwo, gdzie jakakolwiek opozycja i krytyka stanu rzeczy nie mieści się w horyzontach myślowych.

Wcześniej od Huxleya swoją wizję przedstawił Jewgienij Zamiatin w powieści **My** z 1924 roku. Powieść ta, niedawno wznowiona w serii Wehikuł czasu, to prekursorka dystopijnej literatury, przedstawiająca społeczeństwo przyszłości rządzone przez bezwzględnie racjonalny, totalitarny aparat zwany Jednostanem. Ludzie są tu pozbawieni prywatności: mieszkają w szklanych domach, noszą identyczne uniformy i znani są jedynie pod numerami, a każdy aspekt życia – od pracy po miłość – podlega matematycznej kontroli. Narrator D-503, inżynier budujący kosmiczny „Integral”, początkowo wierzy w doskonałość systemu, lecz jego uczucia do buntowniczej I-330 budzą w nim wątpliwości i wywołują wewnętrzny konflikt między posłuszeństwem a pragnieniem wolności. Powieść, napisana w 1920 roku, została w ZSRR zakazana, lecz zainspirowała późniejsze dzieła, w tym wspomniany już **Nowy wspaniały świat** Huxleya i opisany poniżej **Rok 1984** Orwella. Na jej podstawie powstały też adaptacje filmowe – m.in. niemiecka stacja telewizyjna ZDF zaadaptowała powieść na potrzeby filmu telewizyjnego w 1982 roku pod niemieckim tytułem **Wir**. Na podstawie powieści powstał również krótki film Alaina Bourreta, francuskiego reżysera, zatytułowany **Szklana forteca** (2016).

W 1948 roku George Orwell wydaje swą powieść **Rok 1984**. W książce – a także w adaptacjach filmowych, których było kilka – pokazany został świat z totalną inwigilacją, gdzie występuje manipulacja językiem, historią i nawet myślami. Społeczeństwo w tym świecie jest zastraszone i bezwolne pod baczynym okiem Wielkiego Brata. Występuje tu „myśłozbrodnia”, kontrola przez strach i fałszywą rzeczywistość.

David Bowie inspirował się **Rokiem 1984**, tworząc w 1974 album koncepcyjny **Diamond Dogs**, co jako wielki fan tego artysty musiałem przypomnieć.

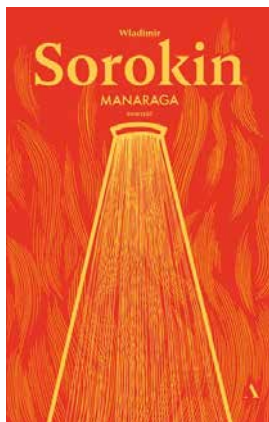
Podobna w wyrazie, ale pokazana w groteskowym ujęciu, jest biurokratyczna antyutopia **Brazil** z 1985 roku, wyreżyserowana przez Terry'ego Gilliana. W tym znakomitym obrazie w sposób prześmiewczy pokazana została absurdalna kontrola przez państwo i wszechobecna inwigilacja.

Kolejnym znaczącym dla SF przykładem jest **451° Fahrenheita**, autorstwa Raya Bradbury'ego. To klasyczna dystopia (1953), w której państwo totalitarne zabrania czytania i posiadania książek, uznawszy je za źródło niepokojów i nieposłuszeństwa. Strażacy, zamiast gasić pożary, palą znalezione księgi – tytułowa temperatura 451°F symbolizuje punkt zapłonu papieru. Główny bohater, Guy Montag, początkowo lojalny wobec systemu, stopniowo odkrywa pustkę świata bez refleksji i wczyna bunt, uciekając z miasta i dołączając do grupy „żywych książek”, które zapamiętują teksty, by ocalić kulturę. Powieść podkreśla zagrożenia wynikające z cenzury, konformizmu i powierzchownej rozrywki. Historia doczekała się kilku ekranizacji: najbardziej znana to film François Truffauta z 1966 roku, utrzymany w chłodnej, retrofuturystycznej stylistyce, a w 2018 roku powstała nowa adaptacja HBO w reżyserii Ramina Bahraniego, która przenosi akcję w realia cyfrowej kontroli informacji. Oba filmy, choć różne w formie, podkreślają główne

przesłanie Bradbury'ego o kruchości wolności słowa i potrzebie indywidualnego myślenia.

A skoro mowa o książkach i ich paleniu – to muszę przypomnieć mniej znaną, ale bardzo dobrą powieść **Manaraga** z 2017 roku napisaną przez Władimira Sorokina. To swego rodzaju satyra SF opowiadająca historię o elicie kucharzy, którzy przygotowują wykwintne dania, paląc w piecach papierowe książki, nierzadko klasykę czy wręcz białe kruki. Główny bohater, Geza, jeździ po świecie na zlecenia kolekcjonerów; motyw celowo komentuje upadek kultury druku i fetysz luksusu.

Innym – absolutnie ważnym – światem, w którym zniewolenie części społeczeństwa jest wyeksponowane, wychodząc jako główny motyw kreowanej opowieści, jest powieść **Opowieść podręcznej** Margaret Atwood z 1985 roku. Jest to to bardzo ponura dystopia rozgrywająca się w Republice Gilead – teokratycznym państwie, które powstało na gruzach Stanów Zjednoczonych. W obliczu ekologicznej katastrofy i spadku płodności władze wprowadziły brutalny, patriarchalny system, w którym kobiety zostały podzielone na kasty, a tytułowe *podręczne* pełnią rolę surogatów zmuszanych do rodzenia dzieci dla elit. Narratorka, znana jako Freda, opisuje życie pełne kontroli, rytuałów i przemocy, ale też chwile cichego oporu i wspomnień o dawnym świecie i utraconej wolności. Atwood ukazuje, jak łatwo w imię ideologii można odebrać prawa obywatelskie i sprowadzić ludzi do funkcji biologicznych. Powieść doczekała się głośnych ekranizacji: filmowej z 1990 roku w reżyserii Volкера Schlöndorffa oraz znacznie popularniejszego serialu emitowanego od



2017 roku przez HBO, który rozbudowuje wątki książki i stał się ważnym głosem w dyskusji o prawach kobiet i zagrożeniach fundamentalizmem.

Zanim przejdę do książek Janusza Zajdla, co wywołałem już we wstępie, jeszcze kilka znakomitych przykładów zniewolonych społeczeństw w fantastyce. Tym razem przywołam filmy, a nie powieści i ich ewentualne filmowe adaptacje. No, może nie tylko...

Zacznę od **THX 1138**, pełnometrażowego debiutu George'a Lucasa z 1971 roku, nakręconego na podstawie jego studenckiego filmu krótkometrażowego. Akcja rozgrywa się w odległej przyszłości w podziemnym, sterylnym społeczeństwie, gdzie każdy obywatel jest oznaczony kodem zamiast imienia, a życie kontroluje totalitarna władza wspierana przez androidy-policjantów i system permanentnego nadzoru. Ludzie są utrzymywani w posłuszeństwie za pomocą obowiązkowych leków tłumiących emocje i pęd seksualny.

Główny bohater, tytułowy THX 1138 (grany przez Roberta Duvalla), zaczyna kwestionować narzucony porządek po tym, gdy jego współlokatorka LUH 3417 (Maggie McOmie) odstawia leki i inicjuje z nim zakazaną relację. Oboje zostają aresztowani, a THX podejmuje desperacką próbę ucieczki z hermetycznego miasta na powierzchnię.

Skoro mowa o ucieczce – to konieczne jest wspomnienie **Ucieczki Logana**, filmu z 1976 roku, który powstał na podstawie powieści pod tym samym tytułem napisanej w 1967 roku przez Williama F. Nolana i George'a Clayтона Johnsona. Film, który zresztą w kilku kluczowych punktach różni się od powieści, to klasyczny obraz *science fiction*, którego akcja rozgrywa się w futurystycznym,

kopułowym mieście końca XXIII wieku, gdzie panuje pozorny dobrobyt i wieczna młodość – pod warunkiem, że każdy obywatel w dniu trzydziestych urodzin (w filmie) poddaje się rytuałowi publicznej egzekucji przedstawianej jako mistyczne „odnowienie”. Kolorowy kryształ w dłoni wskazuje zbliżający się koniec życia.

Logan 5, członek straży zwanej Sandmen, początkowo poluje na „Uciekających”, którzy próbują uniknąć śmierci, lecz kiedy sam staje wobec nieuchronnego losu – zaczyna wątpić w system. Razem z Jessicą 6 podejmuje dramatyczną ucieczkę, odkrywając, że poza kopułą istnieje wolny świat i że całe społeczeństwo utrzymywane było w ignorancji.

że kontrola genetyczna staje się subtelną, ale totalną formą niewoli, zaś biologiczny determinizm zastępuje wolną wolę i indywidualne ambicje.

W *The Island* (reż. Michael Bay) ludzie żyją w zamkniętym, sterylnym kompleksie – wierząc, że to jedyne ocalałe miejsce po globalnej katastrofie. W rzeczywistości są klonami hodowanymi jako „dawcy” organów dla bogatych sponsorów z zewnętrznego świata. Zniewolenie przybiera formę perfekcyjnie zaprojektowanego kłamstwa, w którym całe życie jest kontrolowanym eksperymentem, a świadomość własnej tożsamości staje się największym zagrożeniem dla systemu.



Kadr z filmu *Ucieczka Logana*, reż. Michael Anderson; USA 1976

W tej wylizance nie może zabraknąć obrazów zniewolenia, kontroli i wykorzystywania nieświadomych tego faktu jednostek. Na myśl przychodzą mi trzy słynne już filmy SF: *Gattaca* (1997), *Equilibrium* (2002) i *The Island* (2005). Wszystkie łączą wymienione powyżej motywy, choć każdy ukazuje go w inny sposób.

W *Gattace* (reż. Andrew Niccol) społeczeństwo oparte jest na eugenicie, zaś o pozycji życiowej decyduje analiza DNA wykonywana przy narodzinach. „Niedoskonalali” są skazani na gorsze zawody i społeczne wykluczenie. Główny wątek pokazuje,

W tym zestawieniu *Equilibrium* (reż. Kurt Wimmer) przenosi nas do państwa po apokaliptycznej wojnie, w którym zastosowano inny sposób nacisku. Władza zakazuje wszelkich emocji jako źródła konfliktów. Obywatele muszą codziennie przyjmować lek „prozium”, by tłumić uczucia, a policja bezlitośnie eliminuje buntowników oraz wszelkie przejawy ekspresji poprzez sztukę. Zniewolenie ukazane w tym filmie jest jawne i brutalne – i polega na całkowitym wyrugowaniu ludzkiej wrażliwości i kreatywności w imię iluzorycznego pokoju.

Tłumienie indywidualizmu, kreatywności oraz tłumienie czy wręcz wykorzenienie naturalnych

u ludzi chęci poznania i rozwoju – to coś, co charakteryzuje wiele ukazanych w książkach i filmach SF. Zakazy związane z książkami, sztuką, a jednocześnie wielka selekcja eugeniczna.

Sprawa, jaka przychodzi mi na myśl teraz, to otaczająca nas współczesność, gdzie raczej (mam taką nadzieję) ludzką słabością (a nie świadomym działaniem) jest degradacja intelektów i kierowanie uwagi na mialką papkę wylewającą się z tragicznie wpływających na ludzi mediów.

A w fantastyce mamy przykład zniewolenia absolutnego, w którym w zasadzie nikt nie jest w stanie dostrzec tego faktu bez ingerencji „z zewnątrz”. Na myśli mam serię filmów *Matrix* (rodzeństwa Wachowskich), ukazującą ludzkość uwięzioną w perfekcyjnej symulacji. Nieświadomi rzeczywistości ludzie wykorzystywani są przez świadome maszyny jako biologiczne źródło energii, a jednocześnie komputery utrzymują ich umysły w iluzji normalnego życia. To podwójne zniewolenie – zarówno fizyczne, jak i mentalne – podkreśla, że największą barierą dla wyzwolenia jest nie tyle technologia, ile wiara uwięzionych w *matrixie*. Walka Neo i jego sojuszników staje się w pewnym sensie metaforą przebudzenia i odzyskania wolnej woli w świecie totalnej kontroli.

Tu można postawić też pytanie, którego nie mam zamiaru rozwijać, a które nurtuje nie tylko fantastów czy filozofów. A może to my żyjemy w wirtualnym świecie będącym symulacją i sami wręcz jesteśmy niewyobrażalnie rozwiniętymi NPCami?

Wielopoziomowe manipulacje postrzeganiem, będące częstym motywem u Philipa K. Dicka, czy nawet środki halucynogenne pozwalające na kreowanie nakładek rzeczywistości na zdegenerowany prawdziwy obraz świata (*Kongres futurologiczny* Stanisława Lema) – to typowe i częste motywy; jednak wreszcie, na sam koniec tej wyliczanki, chciałbym (zatoczywszy

koło) wrócić do Janusza Zajdla i jego światów, gdzie motyw zniewolenia jest centralny i przybiera różne, często subtelne formy.

W *Wyjściu z cienia* ludzkość formalnie współpracuje z obcymi przy budowie idealnego społeczeństwa; lecz stopniowo okazuje się, że Ziemianie żyją pod ich niewidzialnym nadzorem. Zniewolenie polega tu na uzależnieniu od technologii i akceptacji opiekuńczej dominacji, która odbiera ludziom inicjatywę, choć nie posługuje się jawną przemocą.

W *Paradyżi* autor pokazuje społeczeństwo zamknięte w gigantycznej kolonii-kopule, gdzie każdy ruch mieszkańców jest monitorowany. To zniewolenie totalne, oparte na kontroli informacji i wywoływania ciągłego stanu zagrożenia, bazujące na cichej akceptacji obywateli Paradyżi – nie widzących żadnej alternatywy dla swego położenia.

Z kolei *Limes inferior* początkowo opisuje system kastowy oparty na poziomie inteligencji, który determinuje status i możliwości obywateli. Ludzie żyją w pozornym łańdzu i jako takim dostatku – ale ich pozycja społeczna i swoboda działania są ściśle regulowane przez algorytmy i administrację; w czym wybitnie pomagają słynne „klucze”.

Akurat w tej powieści jest kolejne dno, z którego nikt z normalnych mieszkańców nie zdaje sobie sprawy, podobnie jak ludzie uwięzieni w przywoływanym kilka chwil temu *Matrixie*. I tu rodzi się pytanie: czy wobec zewnętrznych zagrożeń – wolno nam zniewalać całe grupy społeczne, tworząc dla nich klatki i trzymając z dala od prawdy?

W każdym razie w swoich powieściach Zajdel podkreśla, że najgroźniejsze formy zniewolenia nie zawsze wymagają przemocy – wystarczy wprowadzić elementy lęku, manipulację informacją lub obietnice bezpieczeństwa, by ograniczyć wolność skuteczniej niż może zrobić siła i dotkliwe restrykcje ■

YORICK
Miauzoleum

Ciemny cumulonimbus przysłonił tarczę księżyca. Dwie sylwetki wyłoniły się zza wiekowego platana i przemknęły w kierunku niewielkiego budynku.

— Żeby tylko nie było tak, jak ostatnim razem w Wałbrzychu. — W głosie starszego mężczyzny słychać było groźbę.

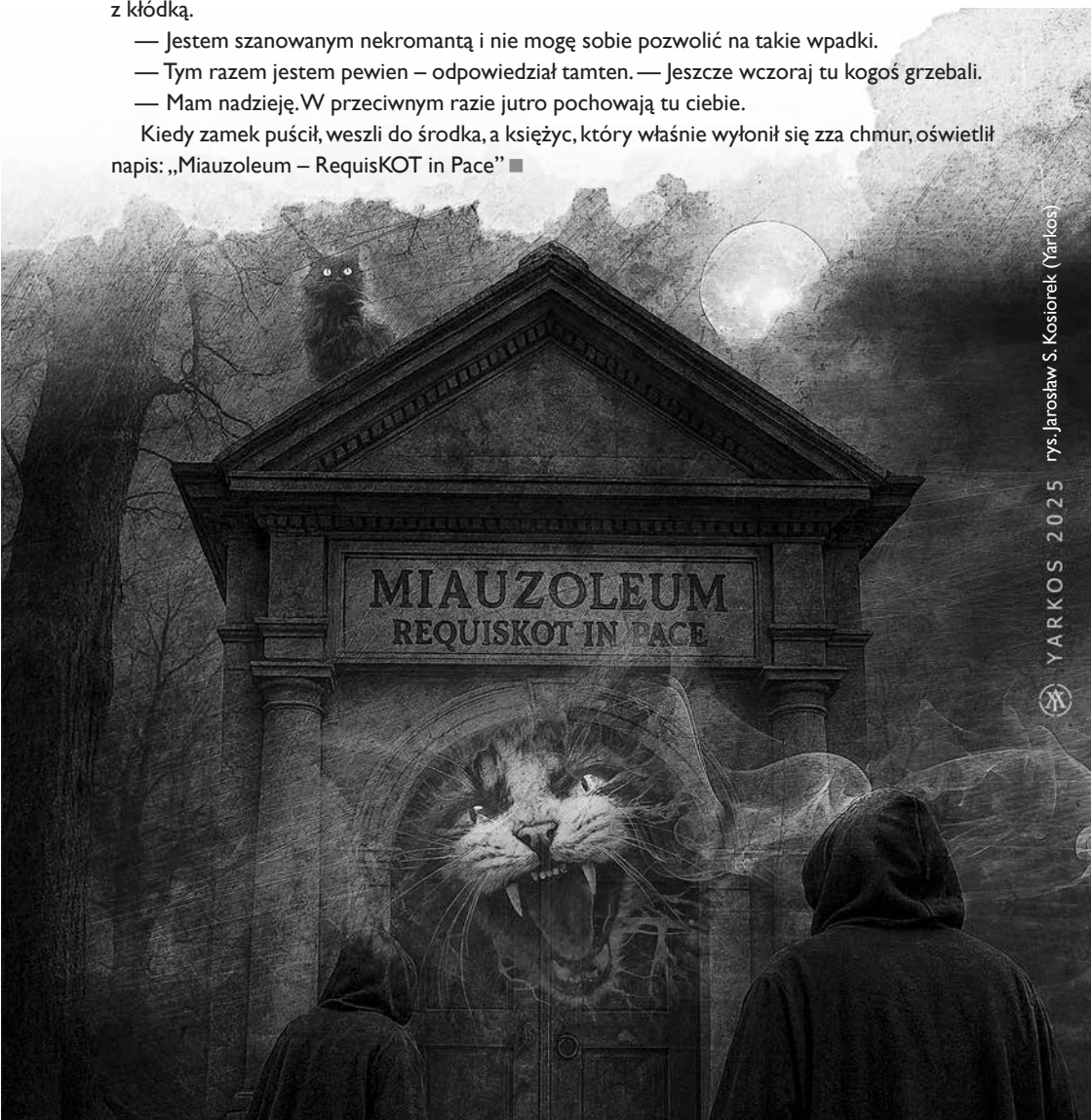
— Skąd mogłem wiedzieć, że Totenburg jest cenotafem — tłumaczył się młodszy, siłując się z kłódką.

— Jestem szanowanym nekromantą i nie mogę sobie pozwolić na takie wpadki.

— Tym razem jestem pewien – odpowiedział tamten. — Jeszcze wczoraj tu kogoś grzebali.

— Mam nadzieję. W przeciwnym razie jutro pochowają tu ciebie.

Kiedy zamek puścił, weszli do środka, a księżyc, który właśnie wyłonił się zza chmur, oświetlił napis: „Miauzoleum – RequiskOT in Pace” ■



YORICK
Roztrwonione szczęście

Czarne skrzydła zatrzepotały i strąciły kilka liści. Samotny kruk usiadł na suchej gałęzi. Zamrugął, przechylił łebek i przez chwilę przyglądał się scenie rozgrywającej się tuż pod nim. Pole bitwy było ułane trupami. Tu i ówdzie dało się słyszeć chrapliwe postękiwania konających i rżenie zdychających potworów.

Samotny człowiek zakuty w stal siłował się ze swoim mieczem. Żelastwo zaklinało się między żebrami ubitej bestii i nie dało się wyciągnąć. Mężczyzna był wycieńczony. Pot spływający po skroni mieszał się ze świeżą krwią i pyłem z pobojowiska. Kolczuga była rozerwana w dwóch miejscach i odsłaniała rozszarpaną przeszywanicę. Wygięty hełm leżał w błocie, obok martwego rumaka. Rycerz się napiął, warknął i szarpnął z całych sił. Ostrze z głośnym młasnieniem opuściło trzewia potwora, a on zachwiał się z wysiłku i oparł na mieczu. Powoli uspokoił oddech.

„Ten był ostatni” – pomyślał, rozglądając się dookoła. Uniósł głowę i ujrzał czarnego ptaka, który wyraźnie mu się przyglądał. Zły znak.

Padlinożerca zakraakał i z zaciekawieniem obserwował, jak człowiek rusza w kierunku wieży. Wojownik zatrzymał się przed wejściem, ale nie spojrzał za siebie. Pochylił się tylko do przodu, lekko ugiął kolana, pchnął wrota i ruszył w ciemność.

— Udało ci się. — Zimny głos odbił się echem od murów komnaty. — Brawo.

Rycerz nie odpowiedział. Jeszcze mocniej zacisnął dłoń na rękojeści. Wyteżył słuch i starał się ocenić, skąd dochodzi głos. Cekał. Miał nadzieję, że wzrok lada moment przyzwyczai się do mroku. Spodziewał się ciosu, ten jednak nie nadchodził.

— Przyszedłem cię zgładzić — wycedził przez zęby, a w jego głosie wibrował gniew.

— Usiądź. — Z ciemności wyłoniła się szczupła postać. Jej biała szata zdawała się spijać otaczającą ciemność, przez co wojownik nie mógł skupić wzroku na twarzy. Starzec uśmiechnął się do niego i wskazał miejsce przy małym, drewnianym stoliku. — Porozmawiajmy.

Gospodarz wykonał ruch ręką. Imbryk, który do tej pory stał nieruchomo, uniósł się nieznacznie. Naczynie lekko się przechyliło i gorąca ciecz napęliła dwie filiżanki stojące na blacie.

— Nie żartuję. — Nowo przybyły starał się brzmieć groźnie i na poparcie swoich słów skierował ostrze miecza ku magowi.

— Wiem — odparł tamten, po czym dodał: — Ja też nie. Chciałbym jednak, abyś przez chwilę mnie posłuchał.

— Streszczaj się — odwarknął rycerz. — Nie mam zamiaru sterczeć tu cały dzień.

Poczekał, aż gospodarz pierwszy zajmie swoje miejsce. Nieufnie opuścił miecz, ale nie schował go do pochwy. Usiadł naprzeciwko, a ostrze ułożył tak, aby móc szybko po nie sięgnąć. Jego rozmówca wydawał się bezbronny, ale wojownik wiedział, że to tylko pozory. Chociażby te potwory, które otaczały wieżę. To on je stworzył, a gdyby nie one, nie byłoby go tutaj. Gdyby nie one, Mira wciąż by żyła. Gdyby nie one, byłby szczęśliwy.

— Wolałbym piwo — rzekł, zerkając na filiżankę z parującym napojem.

— Nie wątpię — odparł mag i dodał: — Jeszcze nie teraz, ale już wkrótce będziesz mógł zażyczyć sobie, czego tylko zechcesz.



— Nie rozumiem.

— Ja też nie rozumiałem — odrzekł i upił łyk herbaty.

Mężczyzna również sięgnął po filiżankę. Podniósł ją do ust i nieufnie zamoczył usta. Ku jego zdziwieniu napój był chłodny i miał posmak jęczmienia oraz chmielowych szyszek. Jak lager w jego rodzinnych stronach.

— To ta wieża — kontynuował mag, widząc zdziwienie na twarzy rycerza. — Kiedy tu przybyłem, byłem zarozumiały i butny. Tak, jak ty. Wtedy wszystko zdawało się prostsze, a teraz... — Rozejrzał się dookoła i ciężko westchnął. — Teraz nie mam już sił.

— O czym ty bredzisz?

— Ta wieża. Tu spełniają się życzenia.

Odpowiedziała mu cisza, która była tak głęboka, że dało się słyszeć krakanie uczujących padlinożerców. Rycerz czuł, że tamten nie mówi mu wszystkiego. W zmęczonych oczach maga widział coś, co nie dawało mu spokoju.

— Jeśli to takie proste, to czemu mnie nie zabijesz? — zapytał.

— Mam już dość — odparł. — Dość zabijania.

— Czemu więc nie umierasz, skoro ja życzę ci śmierci?

— Chodzi nie tylko o to, czego chcesz — zaczęła i się zamyślił, jakby szukał odpowiedniego słowa. — Koncepcja musi być pełna.

— Przestań do mnie mówić zagadkami, starcze — rozłożył się rycerz.

— Równie ważne jest, jak twoje życzenie ma się spełnić. Magia zaklęta w tych murach igra ze mną. Nie potrafię jej kontrolować. Te stwory, które właśnie zgładziłeś, miały mnie chronić. Miały strzec doliny, a stały się moimi strażnikami w tym kamiennym więzieniu i postrachem całej okolicy. Miały być symbolem pokoju, a przyniosły jeno śmierć i zniszczenie. Chciałem wam pomóc, a sprowadziłem zagładę. Jam częścią tej siły, która wiecznie dobra pragnąc, wiecznie czyni zło.

Znowu cisza, kolejny łyk herbaty i coraz głośniejsze krakanie kruka.

— A co powiesz na to, że moim zdaniem wszystko to sobie wymyśliłeś? — Przeciagająca się rozmowa zaczynała go irytować.

— Wszystko, co rzeczywiste, zostało kiedyś wymyślone. — Starzec uśmiechnął się złowieszczo. — Na przykład piwo — dodał i uniósł filiżankę, jak gdyby wznosił toast.

Wypili po łyku. Herbatą maga była nadal gorąca, a piwo rycerza jakby bardziej gorzkie.

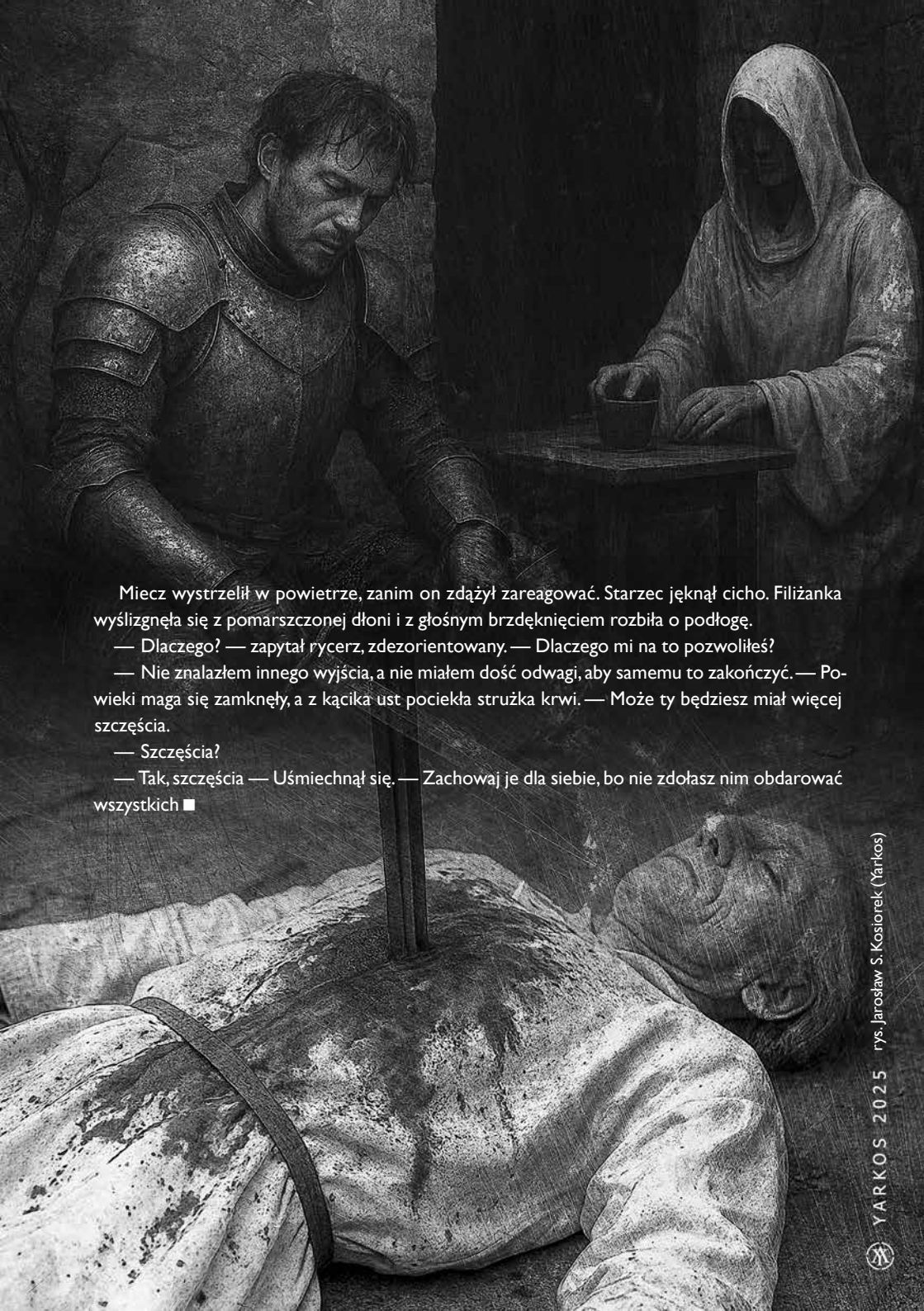
— Swoją drogą, kto to był? — zapytał mag, patrząc mu prosto w oczy.

— Nie rozumiem.

— Matka, żona, kochanka... — Wymieniał kolejne słowa bardzo powoli i obserwował, jak źrenice mężczyzny się rozszerzają.

Gniew, który go tu sprowadził, wybuchł na nowo. Furia już rozgrzewała krew w jego żyłach. Mięśnie się napięły, a dłonie kurczowo ścisnęły podłokietniki. Próbował z tym walczyć, ale wspomnienie ukochanej rozgorzało gorejącym płomieniem, którego nie potrafił już powstrzymać. Kruk zakrakał, był blisko, ale mężczyzny to nie obchodziło. Teraz myślał tylko o tym, jak chłodna stał jego miecza przebija serce maga. Jak krew wsiąka w białą szatę, wiotkie ciało opada na kamienną posadzkę i ulatuje z niego życie. Przelotna myśl. Mgnienie oka. Uderzenie serca.

To wystarczyło.



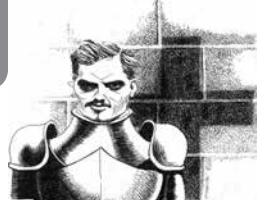
Miecz wystrzelił w powietrze, zanim on zdążył zareagować. Starzec jęknął cicho. Filiżanka wyslizgnęła się z pomarszczonej dłoni i z głośnym brzdęknięciem rozbiła o podłogę.

— Dlaczego? — zapytał rycerz, zdezorientowany. — Dlaczego mi na to pozwoliłeś?

— Nie znalazłem innego wyjścia, a nie miałem dość odwagi, aby samemu to zakończyć. — Powieki mogą się zamknąć, a z kącika ust pociekła strużka krwi. — Może ty będziesz miał więcej szczęścia.

— Szczęścia?

— Tak, szczęścia — Uśmiechnął się. — Zachowaj je dla siebie, bo nie zdołasz nim obdarować wszystkich ■



KORESPONDENCJA 165

FIKSIONARIUSZ OSOBOWY

W roku 2025 mija 100. rocznica urodzin **Jeana Raspaila** oraz piąta śmierci tego podróżnika, pisarza i erudyty. Z tej okazji ukazała się kolejna z nieprzetłumaczonych dotąd na polski jego powieści. Był już zatem najwyższy czas na lekturę **Hurra Zara!** Książka, która w Polsce miała swoją premierę w roku 2021, w oryginale ukazywała się dwukrotnie pod dwoma różnymi tytułami: w 1998 jako *Hurra Zara!*, a w 2019 (do którego to wydania odwołuje się polskie tłumaczenie) jako *Les Pikkendorff*. Zmiana spowodowana była tym, że imię domniemanej świętej wywodzącej się z rodu, który jest zbiorowym bohaterem tej powieści, zostało – zdaniem Autora i wydawcy – dosłownie zeszmaczone przez coraz większą popularność sieci handlującej gotowymi ciuchami. W wydaniu polskim zachowano jednak tytuł pierwotny; być może dlatego, że rzeczona sieciówka nie ma w Polsce opinii szmateksu, a jej ubrania mają zdecydowanie wyższy status niż towary z dyskontów. Niemniej już ta dykteryjka wiele mówi o charakterze historii, z którą mamy w tym wypadku do czynienia.

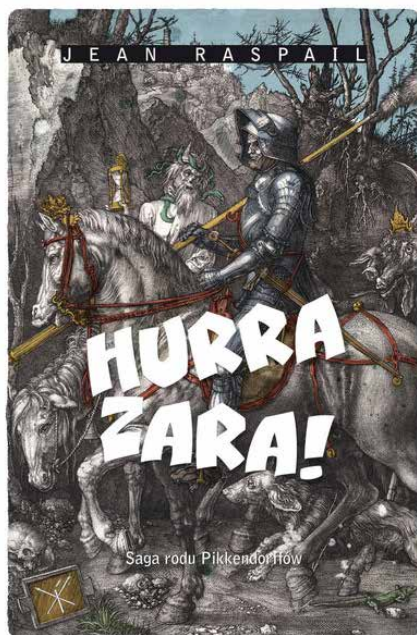
Pikkendorff to nazwisko, które pojawia się w wielu prozatorskich książkach Raspaila. Kojarzy się ono z zachowaniami ekstrawaganckimi, tyleż odważnymi, co (często) nierozważnymi. Ale ponieważ noszą je bohaterowie dalszych planów – epizody z ich udziałem dodają jedynie kolorytu tym opowieściom. Dopiero *Hurra Zara!* prezentuje w miarę pełną, a już na pewno obszerną, biografię rodu, którego dewiza brzmiała: *Sam wybieram swoją*

drogę. Dzięki niej można wreszcie zrozumieć, skąd ta straceńcza odwaga i bezkompromisowe postępowanie, każące potomkom gockiej wojowniczkiz z uporem służyć lepszej sprawie. Pikkendorffowie – pieczętujący się herbem prezentującym pęk włóczni, z których środkowa jest złamana – od najdawniejszych wieków, a poznajemy ich jako nordyckich wojów, prących ze swych skandynawskich dziedziczyń na południe Europy, są bowiem rodem bitnym i nigdy nieustępującym pola przeciwnikom, nawet jeśli chłodna kalkulacja kazałaby się zastanowić raczej nad paktowaniem. Być może dlatego w momencie, w którym rozpoczyna się fabuła tej powieści (połowa XX wieku), ich znaczenie jest znikome, a dawne księstwo – Altheim-Neufra – z którego się wywodzą, nie doczekało się nawet przystanku w czasach rozwijania linii kolejowych przez Cesarstwo Prus. Trzeba bowiem i to dodać, że Pikkendorffowie (a dokładniej von Pikkendorffowie), choć posługujący się francuskim, byli książętami Rzeszy i wiernie służyli niemieckim władcom. Dopiero z czasem ród rozplecił się po całej Europie (we Francji nazywali się de Pikkendorffami, a w Anglii Pikkendoe), a także krajach obu Ameryk. Wszędzie, gdziekolwiek się pojawili, znani byli z dwóch cech: wierności temu, komu ofiarowali swą służbę oraz katolicyzmu. Ze Stolicą Apostolską związali się bowiem na dobre i na złe od chwili, kiedy ich przodkini – tytułowa Zara, królowa wdowa – została katolicką świętą (nawet w czasach redukcji tzw. legendarnych świętych – świętości tejsze Watykan nie odważył się odebrać).

Śledząc dzieje Pikkendorffów – poznajemy historię rodu niebanalnych oryginałów, którzy żyją z bożej łaski, piastując myśli niedzisiejsze (J. Kaczmarek, *Lalka, czyli polski pozytywizm*). W ich postępowaniu jest coś szalonego (niektórzy z nich rzeczywiście postradali zmysły), ale jednocześnie wielkiego i ponadczasowego. Może dlatego w żadnej z epok nie potrafią się odnaleźć i prędzej złożą siebie w ofierze, wybierając własną drogę, niż zgodzą się na degrengoladę współczesności (stąd bywają uważani za anarchistów, a już na pewno anachronistów). Aż chciałoby się powiedzieć, że to zachowania arcywłoskie, ale przecież to synowie Gotów. Skąd zatem to podobieństwo zachowań? Wydaje mi się, że to zasługa wyznawanej przez nich konfesji. Katolicyzm pod każdą szerokością geograficzną jest taki sam: niezgoda, odmowa i upór, a także odrobina koniecznej odwagi (Zbigniew Herbert, *Potęga smaku*), by przeciwstawić się bałwochwalstwu, wszechogarniającej bylejałości i kapitulantwu.

Jeśli czytelnik tego felietonu spodziewa się teraz zreferowania biografii występujących w dziele Raspaila przedstawicieli rodu Pikkendorffów, to muszę go rozczarować – nie przeczytałem tej powieści po to, byście Wy nie musieli, przeciwnie: gorąco do lektury namawiam! To prawdziwa perełka fikcji werystycznej i arcydzieło metody Raspaila, który z dostępnych źródeł wydobywa fakty na tyle ciekawe, by osnuć wokół nich całkowicie zmyśloną historię i obsadzić ją bohaterami zarówno autentycznymi, jak i całkowicie papierowymi. Czyni to zaś z takim poletem, że czytelnik przez cały czas wręcz się modli, aby to, co czyta, było prawdą. Ileż to razy musiałem walczyć ze sobą, by nie weryfikować faktów, którymi narrator sypie jak z rękawa. Nic by mi z tego nie przyszło, gdybym się dowiedział, że ta czy tamta historia nigdy się nie wydarzyła, a taka czy inna postać była w tym czasie gdzie indziej.

(To niemal tak samo, jak przy lekturze dobrej fantastyki, kiedy nie przeszkadza mi wiedza, iż obcuje z czystym zmyśleniem o zerowej dozie prawdopodobieństwa.). Ale przecież nie brak w tej sadze twardych faktów, które wzmagają tylko moc jej oddziaływania. Głównym bowiem celem opowieści jest zdejmowanie bielma z oczu i ukazywanie życia w jego właściwym wymiarze – nie przez nudne kazania, ale przez pełne pasji hagiografie tych, którzy z okrzykiem *Hurra Zara!* zawsze sami wybierali swoją drogę. Dostrzegam w tym zawzięciu Raspaila to samo przekonanie, które napędzało twórczość Tolkiena (nie przypadkiem byli synami tego samego Kościoła): świat nas zwodzi, sprawia, że zadowolamy się byle czym (np. gotowymi ubraniami od Zary), a prawdziwy jego smak leży w samodzielnym kształtowaniu własnej codzienności. Przewodnikami na tej drodze mogą być prawdziwi święci, ale równie dobrze nadają się do tego zrodzeni



w wyobraźni konsula generalnego Królestwa Araukanii i Patagonii Pikkendorffowie czy hobbici z *Władcy Pierścieni*.

Niemniej muszę jednak, dla przyzwoitości, posłużyć się kilkoma przykładami z opowieści Raspaila, żeby nie było, że sam wszystko zmyśliłem. Będą to epizody wybrane przeze mnie subiektywnie i być może nie najistotniejsze (już za parę miesięcy, zgodnie z najnowszą reformą ortografii, będę musiał napisać to wyrażenie łącznie; ciekawe, ile lat zajmie mi przystosowanie się do tego durnego przepisu), ale najsilniej zarezonowały mi w trakcie lektury. Pierwszy dotyczy uczestnika przegranej przez Francję wojny w Indochinach (zaczynała się epoka dekolonialna) – pułkownika Ugona de Pikkendorffa, który, tak na dobrą sprawę, razem ze swoimi kamratami został porzucony w dżungli niemal na pastwę losu. Wracają więc kombataneci z Laosu czy innej Kambodży tudzież Wietnamu w różnym stanie, a czasami wręcz w trumnach do wiarołomnej ojczyzny i wielu z nich woli przed krewnymi udawać martwych,

niż pokazać im swoje zdruzgotane ciała i dusze. Jeśli pamiętacie polski antyimportowy produkt indianojonesopodobny *Kłątwa Doliny Węży*, to pierwsze sceny tamtego filmu rozgrywają się właśnie w czasie tego konfliktu, a bohater grany przez Romana Wilhelmiego wykrada tamtejszym mnichom szkatułkę z jednym, a właściwie dwoma, tajemniczymi manuskryptami; po latach wróci z nimi na miejsce zbrodni, poszukując źródła niezemszczonej mocy, które ma uleczyć go z nowotworu. Bohater opowiadania Raspaila, które możemy pamiętać z tomu *Husarzy. Opowieści ku pokrzepieniu serc* (patrz „Informator” #391), również popada w pewien rodzaj obłędu i próbuje siłą własnego umysłu rozbić kulę wykonaną z resztek rodowego złota, które było w jego posiadaniu. Ciekawe, czy Raspail widział film Marka Piestraka?

Kolejny wyimek tej sagi, o którym chcę wspomnieć, dotyczy tzw. *Q-Shipów* – statków pułapek, które w czasie I wojny polowały na niemieckie U-Booty. Nie miałem pojęcia o istnieniu tej kaperskiej formacji, więc



Roman Wilhelmi jako Bernard Traven; *Kłątwa Doliny Węży*; reż. Marek Piestrak; Polska, ZSRR 1988

z prawdziwym zainteresowaniem czytałem historię o udających cywilne – a uzbrojonych w możliwie najcięższą broń – okrętach, których morską konwencja zakazywała topić, zanim załoga nie opuści pokładu. Istota zasady polegała na tym, że kiedy część obsady przechwyconego przez U-Boota statku w udawanej panice próbowała go opuścić, wzniecając przy tym jakieś trefne pożary, żeby dym zakrył to, co za chwilę ma się wydarzyć, ukryci wojskowi opuszczali zamontowane wcześniej sprytne osłony i zaczęli ostrzeliwać nienawistnego wroga z dział, działek i co tam pod ręką mieli. Polowania na U-Booty w czasie I wojny światowej odnotowały pewne sukcesy; przede wszystkim dlatego, że ówczesne wilcze stada przestrzegały morskiego prawa wojny i czekały, aż ostatni spanikowany marynarz zasiądzie w ratunkowej szalupie. Swoją drogą to znakomity pomysł na film i chętnie bym taki obejrzał – a nie słyszałem, żeby kiedykolwiek podobny powstał.

Trzeci i ostatni apokryf, o którym zamierzam napisać, związany jest z XIII-wiecznym członkiem zakonu teutońskiego, Wernerem-Oktaviusem von Pikkendorffem, który na wezwanie Hermanna von Salzy przybył do Prus, by nawracać pogańskich Słowian. To, co się wyprawia w passusie z nim związanym, wystawia autorowi naprawdę niską notę; dobrze, że przynajmniej właściwie ocenił charakter misji Krzyżaków na ziemiach za Wisłą (nawracanie ogniem i mieczem). Nie pierwszy to raz, kiedy nawet erudyci z jasnie oświeconego Zachodu wykazują się zupełną ignorancją w kwestii historii Europy Centralnej i Wschodniej. To jest ta łyżka dziegiu w beczce miodu, której nie mogłem przemilczeć, choć z postacią Wernera związany jest jedyny fantastyczny wątek tej książki, a mianowicie jego objawienie się – pod postacią ducha na koniu, w zakonnym płaszczu i zbroi – dalekiej krewnej opuszczającej

w roku 1945 rodowe posiadłości pod Królewcem przed nadciągającą Armią Czerwoną.

Na zakończenie jeszcze słów kilka o stronie formalnej tej powieści, bo jest ona równie ciekawa, jak ród, którego dzieje opisuje. Główny narrator nie ukrywa, że jest autorem tej oraz kilku innych książek, których tytuły przywołuje *explicite*. Historię Pikkendorffów spisuje zaś na podstawie opowieści swego dawnego szkolnego kolegi Fryderyka (przez de), który okazuje się być kimś w rodzaju kustosa pamięci rodu, mającego dostęp do dokumentów i zgłębiającego tajemnice przodków. Same zaś historie są główną atrakcją ich nieregularnych spotkań, czasami zaś napływają korespondencyjnie. To jeden z tych zabiegów, które należą do arsenału wyrafinowanych uników Raspaila, zasiewającego w ten sposób u czytelników ziarno zwątpienia, czy to rzeczywiście historia od początku do końca zmyślona (choć chwila zastanowienia wystarczy, żeby pojąć, iż Fryderyk to tak naprawdę *alter ego* narratora-autora i jest figurą całkowicie zmyśloną). Sama zaś narracja jest potoczystą i barwną gawędą na temat historii oraz tego, jak z każdą epoką życie traciło blask i smak (zwłaszcza opowieść o zdruzgotanej przez I wojnę światową epoce bali, rautów i regat z przełomu wieków XIX i XX może wywołać silny atak nostalgii u odbiorców). Wobec takich okoliczności samobójcze chwilami poświęcenie Pikkendorffów jawi się jako wynik zimnej kalkulacji: czy opłaca się trwać za wszelką cenę w świecie, który przestaje odpowiadać naszym oczekiwaniom. Jeśli nie uda się go uratować – to może nie warto trzymać się życia. Taka to trochę dekadencja, trochę pikarejska powieść, która sprawiła, że Pikkendorffowie stali się dla mnie jednym z najciekawszych literackich rodów. Mam nadzieję, że i Was urzekną ■

Wasz wielkokakij korespondent

MICHAŁ BLEJA
ARTEFAKT

Panie i panowie, nie wiem, czy wiecie, ale polska fantastyka naukowa nie zaczęła się od Lema. Jeśli nie wiecie – to żaden obciach. Sam bym pewnie nie wiedział, gdyby w „Nowej Fantastyce” nie było rubryki „Fantastyka z lamusa”. Mimo jej istnienia, nigdy nie odważyłem się po nic starszego niż Lem sięgnąć. Aż do teraz. Fajnie, że będąc po czterdziestce, mogę jeszcze od czasu do czasu przeżyć jakiś pierwszy raz.

Do przeczytania *Na srebrnym globie* skłoniła mnie – uwaga! – lektura biografii Józefa Piłsudskiego autorstwa Andrzeja Bogdana Urbankowskiego (bardzo dobra nawiasem mówiąc). Skąd w biografii Marszałka wziął się pisarz s-f? Otóż stąd, że był on podporucznikiem Legionów Polskich. Miał więc wkład nie tylko w polską kulturę, ale również niepodległość.

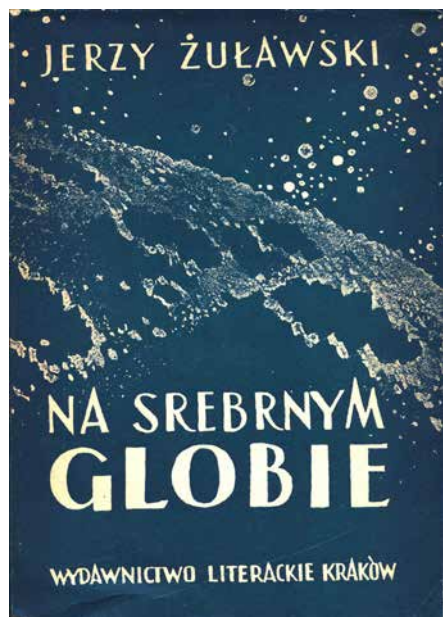
Tytuł recenzowanej dziś książki powinien być znany kinomanom. Jerzy Żuławski był bowiem stryjczym dziadkiem reżysera Andrzeja Żuławskiego, który w latach 70. zekranizował

Na srebrnym globie. Realizacja filmu co prawda została zablokowana przez władze PRL, film jednak koniec końców powstał (wiele lat później i w niepełnej formie) – więc, jeśli dobrze się poszuka w internecie, to da radę go znaleźć.

No dobrze, mamy nakreślone tło, czas więc przejść do samej powieści. Opowiada ona o losach czwórki bohaterów, którzy zamknięci w wielkim armatnim pocisku zostają wystrzeleni na Księżyc. Właściwie załoga liczy pięć osób, ale jednemu z uczestników wyprawy nie udaje się przetrwać lądowania. Ich historię poznajemy bezpośrednio z pamiętnika Jana, samozwańczego kronikarza wyprawy. Jego zapiski wiele lat po wystrzeleniu załogi w kosmos trafiają na Ziemię, również zamknięte w armatnim pocisku, budząc na naszej planecie niemałe poruszenie.

Nasi bohaterowie trafiają na jasną stronę srebrnego globu; ich celem jest jednak stro-
na ciemna. Śmiałkowie, wyruszając w kosmos, liczą się z tym, że po jasnej stronie nie ma atmosfery, ciążenie jest nieludzkie, warunki termiczne ekstremalne, a oświetlona powierzchnia Księżyca stanowi pustynię. Są jednak przekonani, że po ciemnej stronie jest zupełnie inaczej. Ich kosmiczny pocisk po lądowaniu przekształca się więc w pojazd, który pozwoli im odizolować się od zabójczych warunków panujących na zewnątrz i dotrzeć na tereny teoretycznie nadające się do skolonizowania.

Widzimy tu już wyraźnie, jak niewiele ludzie na początku dwudziestego wieku wiedzieli na



temat kosmosu i jakie były ich wyobrażenia na jego temat. Wizja Żuławskiego może nam się wydawać naiwna – ale widać, że zanim przystąpił do pisania, porządnie zgłębił temat. To, czego mógł dowiedzieć się od ówczesnych astronomów, jest w tej książce widoczne na każdym kroku. Nawet ogólne wyobrażenia na temat podróży na Księżyc i sposobów na przetrwanie na jego powierzchni pokrywają się w znacznym stopniu z tym, co przy okazji misji Apollo zrealizowano w praktyce. Pod względem mechanicznym zgadza się prawie wszystko – choćby to, że pocisk musi łapać orbity, żeby upaść w odpowiednim miejscu. Kosmonauci biegają w skafandrach, które Żuławski nazywa „nurkowymi” i mają świetne rozeznanie w geografii jasnej strony. Różnica dotyczy – oczywiście – technologii, która jest – no cóż – dziewiętnastowieczna. Mimo to wyraźnie widać, jak długo dojrzewały pomysły zastosowane podczas prawdziwych misji księżycowych; co zupełnie zmienia perspektywę wobec nich i czyni *Na srebrnym globie* tekstem jeszcze cenniejszym.

UWAGA, SPOILER! Załoga dociera w końcu do ciemnej strony. Tu już podstawy naukowej nie ma żadnej, bo i żadnej być nie może. Żuławski w tej części historii musi bazować wyłącznie

na swojej wyobraźni – a ta, moi drodzy, była przebogata. Nic więcej nie powiem, jeden spoiler wystarczy. Może tylko nadmienię, że po ciemnej stronie robi się naprawdę psychodelicznie. Żuławski momentami odjeżdża nie mniej, niż chociażby Aldis. Niech to będzie zachęta dla jednych, natomiast przestroga dla drugich.

Tym, co mi się w tej książce najbardziej podoba, jest klimat: mroczny, gęsty i przytłaczający. Podobają mi się też dynamika relacji pomiędzy członkami załogi (wątek moim zdaniem znacznie ciekawszy niż opisy księżycowej przyrody) oraz fakt, że Żuławski nie sili się na moralitety, pozwalając czytelnikowi samemu rozstrzygnąć, czy wybory postaci były słuszne czy nie.

Co podoba mi się średnio to – no, cóż – tempo i nasycenie opisami, zarówno świata przedstawionego, jak też wewnętrznych przeżyć Jana. Oczywiście trudno wymagać od książki wydanej w roku 1903, żeby tych opisów było mniej, bo tak się po prostu wtedy pisało; ale uprzedzam – to utrudnia odbiór.

Podsumowując: *Na srebrnym globie* to interesujący artefakt, ale jednak artefakt. Jeśli interesują cię korzenie gatunku – absolutnie warto. Jeśli nie, jeśli szukasz w literaturze niezobowiązującej rozrywki, radziłbym jednak rozejrzeć się za inną książką ■



Kadr z filmu *Na srebrnym globie*; reż. Andrzej Żuławski; Polska 1988

TOMASZ STĘPIŃSKI (KRUSZON)
WROCŁAW ODZYSKIWANY

Dzięki mojemu koledze Mariuszowi z Komiksem po Łapach oraz jego aktywności w klubie Wykolejeni odkryłem niezwykłą publikację Jana Jerzmańskiego – architekta i artysty, którego twórczość jest nierozzerwalnie związana z Wrocławiem. Gdy tylko zobaczyłem kilka jego grafik – wiedziałem, że Miasto odzyskane musi znaleźć się na mojej liście must-have. Książka, wydana w eleganckiej twardej oprawie, zachwyca nie tylko treścią, ale też pięknymi, dopracowanymi elementami graficznymi, które nadają jej wyjątkowego charakteru.

Wstęp do publikacji napisał Piotr Zybura, prezes wrocławskiego oddziału SARP, co nadaje książce dodatkowego kontekstu i rangi. Grafiki Jerzmańskiego zostały podzielone na kilka kategorii, takich jak Stare Miasto, przemysł, osiedle WuWa czy współczesne budownictwo. Każda z nich to swoista podróż przez historię i tożsamość Wrocławia – miasta, które, jak pokazuje artysta, wciąż odkrywamy na nowo.

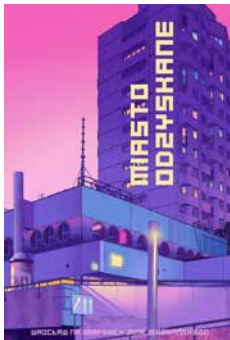
Jerzmański wykonał tytaniczną pracę, ożywiając Wrocław na swoich plakatach i ilustracjach. Wiele z nich nawiązuje do przedwojennej historii miasta, ukazując budynki, które już nie istnieją, a tym samym przywracając pamięć o dawnej tkance urbanistycznej. Szczególnym smaczkiem jest seria grafik „Wrocław pod wodą”, stworzona na konkurs organizowany w ramach festiwalu Klin. Te alternatywne wizje miasta dodają publikacji odrobinę surrealistycznego uroku.

Miasto Odzyskane to nie tylko zbiór grafik, ale także opowieść o duchu Wrocławia – jego przeszłości, teraźniejszości i potencjalnej przyszłości. Jerzmański z wycuciem łączy historyczne dziedzictwo z nowoczesnym obliczem miasta, które – mimo wojennych ran – wciąż tętni życiem i inspiruje. Jego prace są nie tylko estetycznym doznaniem, ale także zaproszeniem do refleksji nad tożsamością miejsca, w którym żyjemy.

Tym, co wyróżnia twórczość Jerzmańskiego, jest jej uniwersalność: jego grafiki mogą inspirować nie tylko miłośników sztuki, ale też architektów,

urbanistów czy lokalnych aktywistów. Artysta staje się strażnikiem pamięci, który za pomocą ilustracji zachęca do odkrywania i pielęgnowania lokalnego dziedzictwa. Jego podejście powinno być wzorem dla innych twórców, którzy chcą ocalić od zapomnienia historie swoich miast.

Wybór jednej ulubionej pracy jest niemal niemożliwy, ponieważ każda z grafik Jerzmańskiego trafia w mój gust i zapada w pamięć. Artysta mistrzowsko stylizuje swoje dzieła, oddając ducha różnych epok w historii Wrocławia. Z każdą kolejną erą – od średniowiecznego Starego Miasta, przez industrialne budowle związane z przemysłem i techniką, po modernistyczne osiedle WuWa czy współczesną architekturę – zmienia się styl jego plakatów, ale niezmiennie pozostaje on na najwyższym poziomie. Jerzmański potrafi uchwycić esencję każdej epoki – tworząc ilu-



stracje, które są zarówno hołdem dla przeszłości, jak też inspiracją dla teraźniejszości.

Jakość wydania *Miasta Odzyskanego* zasługuje na osobną pochwałę. Szlachetny papier, precyzyjne rozmieszczenie grafik i dbałość o detale sprawiają, że książka staje się nie tylko zbiorem ilustracji, ale także prawdziwym obiektem kolekcjonerskim. To wydanie, które chce się nie tylko czytać, ale i podziwiać jako dzieło sztuki samo w sobie. Zachęcam każdego, by podczas spaceru po Wrocławiu spojrzeć na miasto przez pryzmat wizji Jerzmańskiego – to perspektywa, która otwiera oczy na piękno i historię ukryte w miejskiej tkance ■

ARTUR ŁUKASIEWICZ

EXIT 8 – DROGA DONIKĄD

Kiedy zobaczyłem w kinie zwiastun – pomyślałem: o, może będzie coś interesującego! Coś, co nawet polubię i zostanie w pamięci na dłużej niż trzy minuty. Bo zapowiadał się naprawdę chwacko. No właśnie... A tyle razy wujek-kinoman powtarzał – „nie wierz zwiastunom”. A ja, oczywiście, uwierzyłem.

Film *Exit 8* to fabularyzacja gry – ni to skradanki, ni to horroru. Ma trzy proste zasady. Wpadłeś w pętlę i, aby z niej wyjść, musisz uważnie przypatrywać się temu, co się dzieje na korytarzu. Jeśli dostrzeżesz jakąś anomalię – zawróć oraz kieruj się w stronę wyjścia numer 8. No i czemu nie?

Ale coś mnie tknęło, że – zanim jeszcze poszedłem do kina – w sieci odnalazłem jeden dość spory film poświęcony grze, gdzie najpierw przez około pół godziny jakiś gracz powoli przeczesał ten sam – składający się z czterech niezbyt długich zakrętów (czterech! czyli właściwie można wrócić w to samo miejsce po 15–20 sekundach!) – korytarz, uważnie starając się znaleźć owe tajemnicze anomalie po 30-którymś razie, zanim zorientował się, w czym rzecz; a ja zdążyłem zasnąć z nudów, obudzić się, wyjść z siebie – nim on w końcu zaczął te anomalie dostrzegać. Pic w tym, że te anomalie (przynajmniej w zamierzeniu) miały być przerażające i wywołujące okrzyk grozy; mimo najszczerzych chęci i uważnego patrzenia w ekran dosłownie jedna wzbudziła we mnie nieco żywsze bicie serca – reszta to jakieś patrzące na ciebie oczy z plakatów, chodzący dziwny koleś, który raz się na ciebie znacząco patrzy, innym razem się uśmiecha, a innym w ogóle nie ma twarzy, miganie świateł... i już. Tu tylko wtrącę, że internet zaoferował mi pełen pakiet owych „straszydeł” w jednym pliku i mogłem je sobie po kolei, na zimno obejrzeć w jednej kupie – co, jak się

okazało, dało się zmieścić w niecałych dziesięciu minutach (mniej więcej trzydzieści parę anomalii). A potem po prostu, kiedy już pojawił się cyferka 8 i pojawią się schody, wystarczy wyjść – i... koniec gry.

Ale to jeszcze nic, bo po owej półgodzinie gracz nagle postanowił pokazać się w roli mistrza i pokonał kilka razy tę grę w całości w mniej więcej pięć minut każdorazowo. Jedyne, co się zmieniało – kolejność, najwyraźniej losowa, owych anomalii. Czyli można rozumieć, że jeśli już rozgryźles mechanizm i wiesz, czego można się spodziewać – to gra przestaje mieć sens i staje się czymś w rodzaju wyścigu z czasem. Im szybciej wyjdiesz z korytarza, tym lepiej. No cóż, może to kogoś pasjonuje, ale mnie raczej skłania do wzruszenia ramionami.

Zajmujące i wciągające, jak przedwczorajszy deszcz ze śniegiem.

Ale, ale... W owej sieci trafiłem na kilka recenzji już pokazywanego filmu. W jednej z recenzji pan dwoił się i troił, by mnie zachęcić do filmu, aż w końcu stwierdził, że miał wrażenie, iż ogląda twichowego gameplaya – i tym zdaniem trafił w sedno. Co nie przeszkodziło mu w stwierdzeniu, że jest to najlepszy film, jaki widział w tym roku (ciekawe, jakie filmy widział – bo jedyne, z czym mógłby ten film konkurować, to polsatowskie *Trudne sprawy*); ale o tym zaraz.

W drugiej zaś recenzji pewna pani (w recenzji „Bez Spoilerów” oczywiście) jakoś tak

zupełnie niechcący wygłosiła w jednym zdaniu „o co naprawdę w filmie chodzi” – co zresztą okazało się być prawdą, którą zrozumiałem już po seansie.

A skoro już wiedziałem, o co chodzi i co jest grane – mogłem sobie odpuścić seans i zostać w domu; ale postanowiłem, że pobawię się w recenzenta i będę miał o czym napisać recenzję do tego numeru – i że, choćby mi się bardzo nie chciało, to pójdę do kina i zobaczę na własne oczy, w czym rzecz.

I tu popełniłem kolejny błąd: poszedłem na seans po pracy w piątkowe popołudnie na godzinę 16.15. Wcześniej skonsumowałem dość suty posiłek. Do tego, jak się okazało (a co przypuszczałem) – w takim dniu i o takiej godzinie tłumów nie było. Okazało się, że byłem praktycznie jedynym aż do początku seansu, kiedy to znienacka pojawiły się trzy dziewczyny ubrane w stroje anime (widocznie sympatyczki japońskiej kultury) i nie opłacało się dla mnie jednego włączać światła na sali, tak więc szybko mnie zmuliło i resztkami sił nie zasnąłem jeszcze przed seansem. Na szczęście miałem ze sobą butelkę „rzetelnego energetyka”, który jako tako postawił mnie na nogi. Ale spożywanie energetyka, nawet w minimalnej ilości, powoduje wzrost chęci oddalenia się do toalety. Na szczęście udało się mi wrócić, zanim jeszcze tak naprawdę film się zaczął.

Kiedy wróciłem na salę – tajemniczy bohater – bez imienia i nazwiska, którego filmweb nazwał Zagubionym (więc niech tak będzie) – jechał metrem, w którym jakiś mężczyzna wydzierał się na kobietę, gdyż jej dziecko zbyt głośno płakało. Ale szybko całe te wrzaski zagłuszyło ravelowskie Bolero.

Nasz bohater przy wyjściu z metra dostaje pierwszy telefon, którego nie odbiera. Ten telefon ma istotne znaczenie dla dalszej fabuły tego filmu, choć jest ona wątlutka niczym piórko dmuchnięte przez wiatr. Kołysz się

delikatnie, co jakiś czas o sobie przypomina, ale właściwie do chwili, kiedy nasz bohater zacznie już ogarniać, o co chodzi w tym ciągłym krążeniu po czworokacie, a my zdążymy się już nieco znużyć jego chodzeniem, nie ma to istotnego znaczenia. Nie zdradzę, od kogo ani o czym informuje ów telefon, ale z chwilą jego odebrania pojawiają się wątki poboczne. Chodzącego w kółko mężczyzny, dziecka oraz kobiety, która najprawdopodobniej jest dziewczyną naszego bohatera. Zdradzenie istoty rozmowy telefonicznej spowoduje, że nie zostanie już nic, poza owym krążeniem dookoła i szukaniem anomalii, więc więcej nie napiszę. Jedno trzeba przyznać, że jeśli nie widziało się gry i ma się nieco zamulony zmęczeniem umysł – nie dostrzeże się nieregularności, gdyż często są one widoczne jedynie przez ułamek sekundy, więc stajesz skonfundowany obok tablicy wskazującej, na którym poziomie jesteś... i ze zdziwieniem, podobnie jak bohater, widzisz zero.





Exit 8, reż. Genki Kawamura, Japonia 2025

Teraz co do elementów horroru w tym filmie. Tak, są różnice w stosunku do gry, widzimy inne anomalie; ale mają one jakiś pośredni związek z telefonem i z tym, nad czym zastanawia się nasz bohater. Niestety, poziom ich, że tak powiem, straszności wypada równie blado, jak w grze. Starłem się jak najbardziej dać się przestraszyć, ale nie poczułem prawie nic. Cóż robić, że nie straszą. Przynajmniej mnie, prawie sześćdziesięciolatka. Widocznie moja już okrzepła od znoju percepcja inaczej reaguje. Wybaczenie więc, ale obejrzałem już tyle „przerażających filmów”, że myszki z wychodowanymi dodatkowo ludzkimi uszami czy gwałtowna powódź, czy płacz dziecka w bagażowej szafce – nie robią na mnie większego wrażenia.

Muszę przyznać, że samo zakończenie (dające do zrozumienia, że nasz bohater nie wybrnął zwycięsko z pułapki) od razu zapaliło mi w głowie światełko – i szybko stworzyłem sobie własną historię i to, w jaki sposób powinna ta opowieść być kontynuowana, żeby zaciekać kogoś takiego jak ja. Całą

wcześniej z mozołem opowiedzianą historię zmieściłbym w górę 15 minutach. Pogłębiłbym historię, próbując znaleźć jeszcze jakąś tajemnicę w owym zapętlonym korytarzu. Znacznie poszerzyłbym liczbę anomalii, chcąc uczynić tę opowieść mniej zautomatyzowaną i przewidywalną, zaś po z pozoru udanym pierwszym przejściu – mocno utrudniłbym i podbił w jakiś sposób stawkę. Dodałbym znacznie poważniejszy wymiar całej tej opowieści. A tak – oglądamy nieco nagiętego na potrzeby „opowiedzenia pewnej historii” (bo samego chodzenia starczy na górę 40 minut interesującego materiału) twichowego gameplaya. Cóż... sam często chodziłem do salonów gier elektronicznych popatrzeć, jak grają inni – ale zawsze zaczynałem od samodzielnego grania. Dziś nawet nie trzeba grać samemu, można patrzeć, jak gra inny, komentować z boku – a za podarowanego donejta czasem zasugerować grającemu jakieś działanie.

I to bawi miliony ludzi na świecie. I to jest nawet bardziej przerażające, niż ten film ■

TOMASZ MAGULSKI (QRATOR) COŚ POSZŁO NIE TAK...

Gdy szukałem czegoś niezobowiązującego na weekend – wpadła mi w oko okładka z Michelle Yeoh. Aktorkę znam i lubię, dlatego zaciekało mnie, co to za film, w którym gra główną rolę. W oczy wbił mi się duży napis: Sekcja 31. Kątem oka zauważyłem jeszcze mikroskopijny napis Star Trek, na który – niestety – nie zwróciłem uwagi. Michelle Yeoh po raz pierwszy zapamiętałem z udziału w filmie Jutro nie umiera nigdy, gdzie partnerowała samemu Bondowi (Pierce Brosnan). Kilka lat później zagrała w zjawiskowym Przyczajony tygrys, ukryty smok (2000) Anga Lee. Zaciekało mnie zatem, co robi w filmie akcji/SF. Trzeba było sprawdzić!

Film zaczyna się sceną, która (w zamyśle reżysera) miała być swoistym intro, które wprowadza nas w historię i motywy działania młodej dziewczyny. Wyczuwamy, że będzie ona kimś znacznym i że to właśnie wokół niej osnuty będzie film. Tak właśnie jest.

Samo intro nawet ciekawe, tyle że cały czas miałem wrażenie, że coś podobnego już widziałem. Jak się później okazało – takie wrażenia miałem bardzo często w trakcie seansu. W zasadzie to film *Star Trek: Sekcja 31* w znakomitej większości składa się

z raczej nieudolnie poskładanych kopii (bo, niestety, raczej nie można mówić tu o twórczej inspiracji) fragmentów wielu znakomitych filmów SF. W pewnym momencie nawet złapałem się na tym, że – zamiast obserwować akcję – zacząłem się zastanawiać, z jakim innym filmem kojarzy mi się dana scena.

O ile od strony wizualnej filmowi nie można w zasadzie niczego zarzucić, to pomysł na fabułę oraz wykreowane postacie wołają o pomstę do nieba. Po przeciętnym początku – było już tylko gorzej. Sporymi fragmentami nie za bardzo było wiadomo, co się dzieje na ekranie i o co chodzi bohaterom. Swoją drogą – była to całkiem liczna menażeria cudaków pierwszej wody. Niestety, wszyscy oni byli szalenie prymitywnie zarysowani, bez jakiegokolwiek głębi, bez osobowości i na dodatek większość z nich siłała się na siermiężny dowcip. Skutkowało to tym, że parę razy film ocierał się o parodię samego siebie. Nie winię za to aktorów. Mam wrażenie, że robili, co mogli; tyle tylko, że ani reżyser, ani scenarzysta nie mieli żadnego sensownego pomysłu, co ze swoimi bohaterami robić. Konsekwencją tego były nuda i obojętność. Kolejne postacie pojawiały się i znikwały, tak że nie było nawet czasu, aby którąś poznać bliżej lub choćby zainteresować się motywami jej działania, przeszłością, pragnieniami, unikalnymi umiejętnościami itd. Nie pomagała w tym akcja, który gnała do



przodu, jakby uciekała przed pożarem, a na dodatek była dziwnie poszatkowana i pełna nieścisłości oraz uproszczeń. Przez to trudno było zapamiętać wiodące wątki, a całość stała się niezrozumiała i zupełnie niewciągająca.

Gdybym miał choćby pokrótce opowiedzieć, o czym jest film, byłoby to raczej trudne. Główną bohaterką jest niewątpliwie Philippa Georgiou (Michelle Yeoh), zwana cesarżową, która aktualnie przebywa na emeryturze, którą spędza jako szefowa szemranego lokalu z wyszynkiem, gdzieś... nie wiadomo gdzie w kosmosie. Wiadomo, że ciągnie się za nią jakaś tajemnicza przeszłość, tyle że nie bardzo wiadomo jaka i niewiele z filmu się o niej dowiadujemy. Pewnego razu nawiedza ją dziwna ekipa z organizacji o nazwie Sekcja 31 z propozycją nie do odrzucenia... Dalej mamy walkę o władzę nad galaktyką, z niezwykle śmiertelnością bronią w tle, co wiąże się z koniecznością zwania szeregow naszej grupki bohaterów.

No, a gdzie w tym *Star Trek* – mógłby ktoś zapytać: przecież ta nazwa pojawia się w oficjalnym tytule filmu. No właśnie... To chyba jedna z moich największych osobistych porażek. Początkowo zbagatelizowałem tę wzmiankę. Na dodatek, jako osoba, która nie jest zapalonym fanem tego uniwersum, nie miałem świadomości, że w ostatnich latach powstawały nowe filmy i seriale eksploatujące ten pojemny świat. Gdy po obejrzeniu filmu zacząłem szukać – znalazłem informację, że Philippa Georgiou pojawiła się w (podobno całkiem popularnym, liczącym sobie pięć sezonów) serialu *Star Trek: Discovery*, gdzie bardzo spodobała się widzom. Stąd koncepcja wykorzystania tej postaci. Najpierw był pomysł na odrębny serial z jej udziałem, ale jakoś nie

wypalił. Postanowiono zatem stworzyć pełnometrażowy film poświęcony tej bohaterce, czego dokonano pod koniec 2024 r.

A zatem – być może dla fanów uniwersum *Star Trek* to, co dzieje się w *Star Trek: Sekcja 31* będzie bardziej zrozumiałe i strawne. Dla nie-fanów (takich jak ja) film jest pełen chaosu, niedoróbek, dziwnych zwrotów akcji, prymitywnych postaci oraz ogólnego braku sensu – co przekłada się na małociągającą i ogólnie nieemocjonującą akcję.

Z drugiej strony muszę szczerze wyznać, że film w żaden sposób nie zachęcił mnie do zapoznania się z najnowszymi serialami/filmami z uniwersum *Star Trek*. A jeśli komuś się kojarzy się on z klasycznym serialem z lat 60. ubiegłego wieku oraz filmami kinowymi z lat 1979–2002 – to będzie on bardzo zdziwiony tym, co zobaczy w filmie *Star Trek: Sekcja 31*.

Bardzo rzadko mi się to zdarza, ale muszę przestrzec potencjalnych widzów. Jeśli macie możliwość zrobienia czegokolwiek zamiast obejrzenia tego filmu, to wybierzcie to cokolwiek – czymkolwiek by ono nie było. No chyba że jesteście zapalonymi fanami uniwersum... ale i tak robicie to wtedy na własną odpowiedzialność.

Że w swoich wrażeniach ani razu nie wspominałem o reżyserze i scenarzyście – to nie pomyłka, lecz celowy zabieg. Nie mam zwyczaju kopać leżącego. Mam zresztą nadzieję, że już nigdy więcej o nich nie usłyszę ani nie będę musiał oglądać jakichkolwiek ich „dzieł”.

Reasumując: ten film, który teoretycznie jest akcyjniakiem SF, kojarzy mi się ze świnką morską – ani to świnka, ani morska ■

Star Trek: Sekcja 31 (ang. *Star Trek: Section 31*), 2025, platforma SkyShowtime





ANDRZEJ PRÓSZYŃSKI

GRZYBOWA APOKALIPSA

W 2013 roku, w równoległej rzeczywistości gry stworzonej przez Naughty Dog (i nieznaną takim outsiderom jak ja, choć cieszącą się wyjątkową estymą wśród graczy), ludzkość uległa szczególnej pandemii wywołanej przez grzyba *cordyceps*, którego odmiana jest stosowana w naszym świecie jako lekarstwo o szerokim spektrum działania... No cóż, widocznie równoległe rzeczywistości tak już mają, zwłaszcza jeśli wyjaśnieniem jest nieoczekiwana mutacja.

Ów grzyb jest znany z tego, że umie przejąć układ nerwowy owada, sterując nim zgodnie ze swoimi potrzebami. Stąd już tylko krok do stwierdzenia, że być może potrafi także zainfekować człowieka, zmieniając go w bezwolnego zombi. No i, co gorsza, nie ma na taką chorobę żadnego lekarstwa, jest za to pęd grzyba do rozprzestrzeniania samego siebie poprzez bezpośredni kontakt z człowiekiem niezainfekowanym albo przez zarodniki. Raz, dwa, trzy – i apokalipsa gotowa.

Jak to się ostatnio zwykle dzieje, uznana gra powinna obowiązkowo zostać sfilmowana. I tak powstał jednoimienny z nią serial *The Last of Us*, podobno bardzo wierny oryginałowi; ale tu, oczywiście, muszę wierzyć na słowo tym, którzy zaliczyli jedno i drugie medium.

W świecie serialu niedobitki ludzkości schroniły się w miejskich enklawach, z reguły rządzonych totalitarnie przez paramilitarną organizację zwaną Fedrą. Jest też ruch oporu o nazwie Świetliki. Mamy więc do czynienia z tym samym schematem co zawsze: w obliczu zewnętrznego zagrożenia sprawy wewnętrzne tak czy owak wysuwają się na pierwszy plan, co jest pokazane bardzo wyraźnie. Wiadć też, z jaką łatwością otoczka cywilizacji ulega erozji, pozostawiając tylko najbardziej

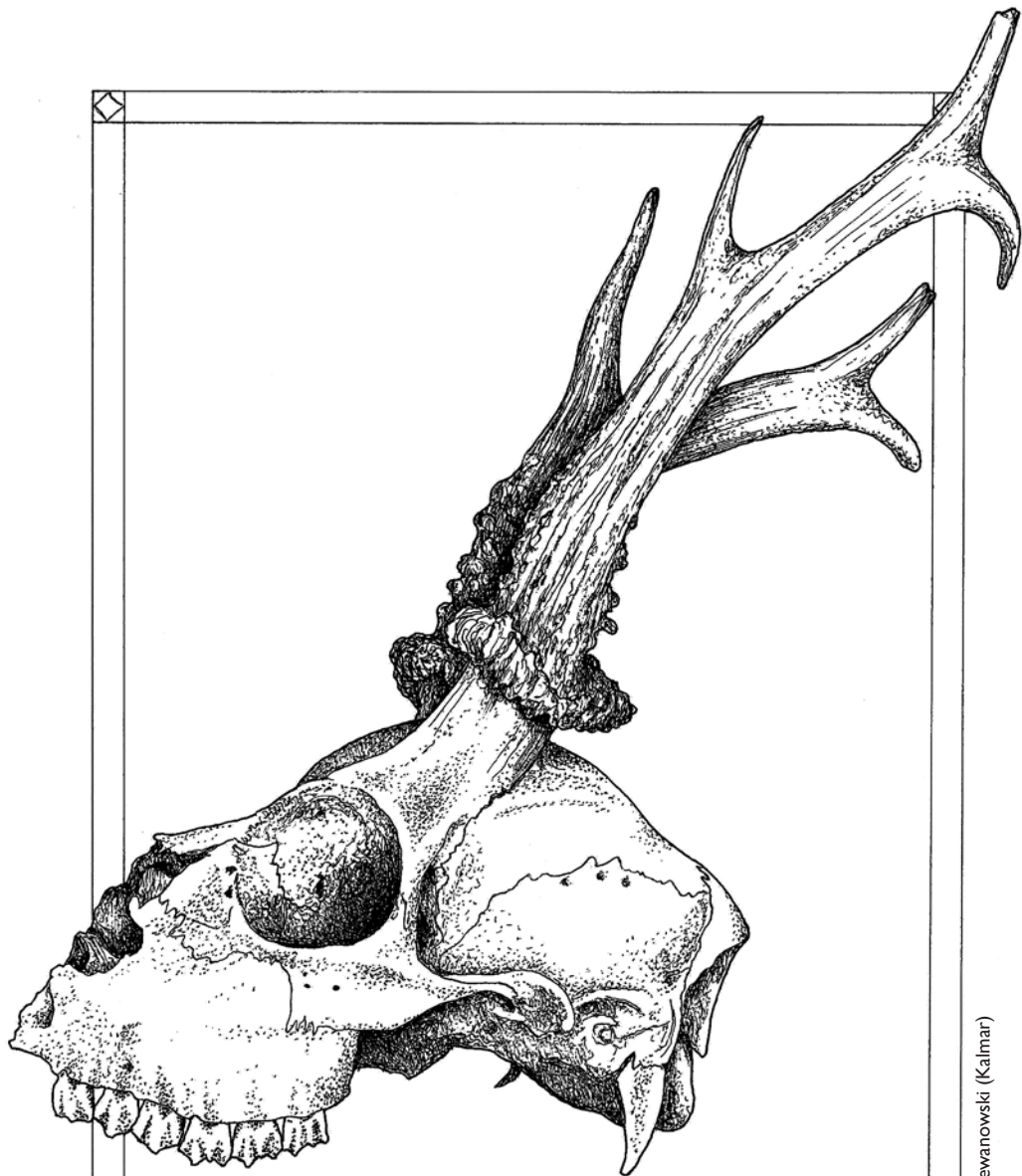
podstawowe uczucia, takie jak chęć przeżycia i pragnienie zemsty. Tym większe wrażenie sprawiają przejawy uczuć wyższych – a więc przyjaźni, miłości czy solidarności – przydarzające się postaciom serialu.

W tym balansującym na krawędzi świecie pojawia się nieoczekiwanie nikły promyk nadziei: oto 14-latką Ellie Williams okazuje się odporna na grzybową infekcję – prawdopodobnie dlatego, że urodziła się zaraz po ugryzieniu matki przez zarażonego. Jest więc prawdziwym cudem i szansą na stworzenie leku, który mógłby odwrócić apokalipsę. W tym celu jednak musi zostać dostarczona do szpitala na drugim końcu USA. To kurierskie zadanie Świetliki powierzają Joelowi Millerowi, który jest starym wygą w tego typu przedsięwzięciach.

No to mamy dwójkę głównych bohaterów (widocznych na obu poniższych plakatach) oraz zawiązanie zasadniczej osi akcji serialu, którą jest niebezpieczna podróż przez zrujnowaną Amerykę. A jest ona wyzwaniem nie tylko z powodu zarażonych – groźni są także zdrowi, palający chęcią obrabowania podróżnych.

To oczywiście nie tak, że wszyscy ocaleni nagle znikczemnieli. Widzimy też pokojowo nastawione wspólnoty, jak ta, w której mieszka Tommy Miller, brat Joela. Jest także Bill, miłośnik survivalu, którego pasja okazała się odpowiednia do nowego oblicza świata. No i mamy też szpital, będący celem wędrówki Joela i Ellie, którego personel próbuje uratować świat – na razie bez powodzenia.

Atutem serialu są widowiskowe sceny walk z hordami zainfekowanych, a to głównie dlatego, że ci nie snują się jak ich niemrawe pierwowzory, lecz pędzą ku zdrowym ile sił w nogach, aby gryźć i zarażać. Szczególnie



TABLICA 3.

ZDECHŁONEK

wyróżnia się tu sekwencja szturmów zagrzybionych na drewnianą twierdzę grupy Tommy'ego. Jednakże najważniejszym wątkiem serialu są relacje między dwójką głównych bohaterów. Joel, zgorzkniały po śmierci swojej nastoletniej córki, nie kwapi się bynajmniej do mentalnej adopcji Ellie. Jest ona dla niego tylko towarem, który ma przetransportować – o czym mówi głośno i wyraźnie. Ta z kolei stara się do niego zbliżyć, mając przy okazji nadzieję na zdobycie wielu pożytecznych umiejętności związanych głównie z zabijaniem. Z czasem ich więź zacieśnia się, tworząc z nich zgrany zespół. Co interesujące: stało się to również na poziomie aktorów, co widać wyraźnie w dodatku na jednej z płyt DVD.

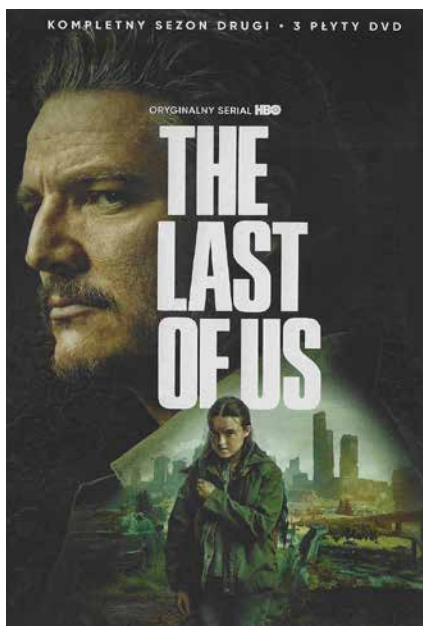
Serial ogląda się bardzo dobrze, ma on także świetną animowaną czołówkę z podkładem gitarowym – to prosta, ale urokliwa, pełna nostalgii melodia. Sama gitara też pojawia się w kilku odcinkach, na co sarkają purysci na FilmWebie. Narzekają też na *cliffhanger* na końcu drugiego sezonu, bo kolejny odcinek

jest zapowiadany dopiero na 2027 rok. To mi nie przeszkadza; dziwię się za to, że w drugim sezonie uśmiercono jedną z ważnych postaci. Może tak było w grze?

Tak czy owak – entuzjastycznie polecam! ■

The Last of Us, USA, Kanada; sezon 1: 9 odcinków (2023), sezon 2: 7 odcinków (2025), twórcy: Craig Mazin, Neil Druckmann, według gry firmy Naughty Dog (2013, ocena 9,1), ocena FilmWeb: 7,7, krytyków: 7,5, IMDb: 8,5, 40 nagród (w tym Hugo i 9 × Emmy), gatunek: dramat, horror, długość odcinków: 42–77 min.

Obsada: Pedro Pascal (Joel Miller, ocena 9,1), Nico Parker (Sarah Miller, jego córka, 7,6), Gabriel Luna (Tommy Miller, brat, 7,5), Rutina Wesley (Maria Miller, żona Tommy'ego), Bella Ramsey (Ellie Williams, 7,7), Isabela Merced (Dina, jej przyjaciółka, 7,6), Merle Dandridge (Marlene, 7,2), Kaitlyn Dever (Abby Anderson, 7,2), Anna Torv (Theresa „Tess” Servopoulos, 7,6), Nick Offerman (Bill, 8,1), Murray Bartlett (Frank, 7,6)



OCZYSZCZENIE

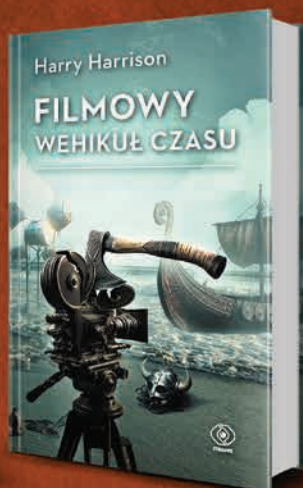
przyjdzie od wody

scenariusz i rysunki – Jan Plato-Przechlewski





Jesienne wieczory z WEHIKULEM CZASU



Dom Wydawniczy REBIS Sp. z o.o.



www.rebis.com.pl



FB/DWREBIS



@dom_wydawniczy_rebis