#423 • WRZESIEŃ 2026

INFORMATOR

GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI

ISSN 1505-8476



EKRANIZACJE, ADAPTACJE, INSPIRACJE…

Tak, do tego wstępniaka zainspirowały mnie dwie nowe wersje aktorskie *Lalki* Prusa. Z tym że gdy piszę te słowa (w przeddzień kolegium redakcyjnego), jestem jeszcze przed obejrzeniem wersji kinowej (nie chciałbym zresztą dzielić się konkretnymi wrażeniami zbyt wcześnie), do wywołującej skrajne emocje wersji serialowej zaś nie mam dostępu (nie korzystam bowiem z żadnej platformy streamingowej). O czym zatem będę dziś pisał? O samej idei wielokrotnych adaptacji tych samych utworów literackich.

W naszym kraju budzi ona skrajne kontrowersje. Od dawna pozwalam sobie stawiać tezę, że wynika to głównie z faktycznego ubóstwa naszej kinematografii (w porównaniu z kinematografią zachodnioeuropejską i północnoamerykańską) oraz ze stosunkowej słabości rodzimego kina gatunkowego (w przeciwieństwie do kina artystycznego). Gdy więc polscy filmowcy wezmą na tapet którąś z ukochanych lektur Polaków – temat uważają za odhaczony, odbiorcy przyzwyczajają się zaś siłą rzeczy do „jedynej słusznej" wizji…

Zupełnie inaczej wygląda to tam, gdzie są większe pieniądze! Trudno chyba policzyć kolejne kinowe i serialowe adaptacje *Robinsona Crusoe*, *Trzech muszkieterów*, *Hrabiego Monte Christo*, *Nędzników*, *Opowieści wigilijnej*, *Olivera Twista* czy nowel o Sherlocku Holmesie. Nie mówiąc o tym, że jeszcze bardziej można poszaleć przy kolejnych wersjach historii o Robin Hoodzie czy Zorro. Dotyczy to też naszej branży: ekranizacje i parafrazy *Frankensteina*, *Draculi* czy opowieści o wilkołakach; w ostatnich dekadach doszły też z powodzeniem postacie komiksowe – z Batmanem i Spider-Manem na czele. Tu nie ma „monopolu", więc trzeba wybrać sobie ulubioną wersję!

Nie wszystkie te wersje są oczywiście równie dobre. A niektóre niemiłosiernie się starzeją. Dlatego zresztą przywiązywanie się do jakiejś konkretnej klasyki mogłoby spowodować, że docenialiby ją z czasem jedynie historycy i teoretycy X Muzy. Przykładem mogą być *Przygody Robin Hooda* z Errolem Flynnem. W roku 1938 była to sensacyjna, wypasiona wersja – nakręcona zresztą w kolorze! Ale czas bywa bezlitosny: podobno gdy zielone porcięta i takiż kapelusik z piórkiem zaproponowano Kevinowi Costnerowi – ten zagroził zerwaniem kontraktu (1991). A jeszcze wcześniej pojawił się kultowy serial telewizyjny (1984–1986). Podobnie z postacią Zorro: weźmy chociażby niemy film z Douglasem Fairbanksem (1920), kilka sezonów disneyowskiego serialu z Guyem Williamsem (1957–1961), śmiałe parafrazy tematu z Alainem Delonem (1975) czy z Antonio Banderasem (1998 i 2005). Natomiast po brawurowej i perfekcyjnej adaptacji *Trzech muszkieterów* dokonanej przez Richarda Lestera (1973 i 1974) wydawało się, że nikt już nie poważy się tknąć tego tematu. A pojawiły się kolejne filmy; w tym niektóre (mimo interesującej obsady) wręcz kuriozalne. W ostatnich latach mieliśmy z kolei, też prawie jednocześnie, kinowego oraz serialowego *Hrabiego Monte Christo*.

My zaś trwamy przy – bardzo zresztą udanych w swoim czasie! – adaptacjach Sienkiewicza: *Krzyżakach* (1960), *Panu Wołodyjowskim* (1969), *W pustyni i w puszczy* (1973), *Potopie* (1974). Pod pewnym względem zresztą to rozumiem: w Polsce powstaje tyle nowych filmów, według oryginalnych scenariuszy oraz adaptacji innych klasyków, że nawet szkoda skromnych funduszy na kolejne odczytywanie tekstów już odczytanych. Kolejne pokolenia nie mają więc swoich wizji tej klasyki. Może to zresztą i lepiej… Bodajże kilkanaście lat temu aż dwie ekipy chciały nakręcić swoje, dość różne, wersje *Krzyżaków* (jedna z nich zapowiadana była jako barwna ballada średniowieczna). Nic z tego nie wyszło. I może dobrze – gdy obejrzy się rezultaty w postaci np. nowego *W pustyni i w puszczy* czy ponownej próby odczytania obrony Westerplatte… Bywają oczywiście wyjątki, jak genialny serial *Kariera Nikodema Dyzmy* nakręcony sporo lat po niezbyt trafionym filmie; acz z dzisiejszej perspektywy – i film (1956), i serial (1980) Jana Rybkowskiego są równie odległymi w czasie klasykami.

Co zaś się tyczy dotychczasowych adaptacji *Lalki*, najpierw był film Wojciecha Hasa (1968) – ekspresyjny, jak wszystko u niego, i dokonujący nieuniknionych skrótów. Potem serial Ryszarda Bera (1977) – ekranizujący powieść nieomal kartka po kartce, ale wizualnie przypominający nieco Teatr Telewizji. Szkoda, że te realizacje nie powstały w odwrotnej kolejności, gdyż ówcześni widzowie kinowi oczekiwali jednak obejrzenia na ekranie… Prusa.

JPP

INFORMATOR
GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI

#423 • WRZESIEŃ 2026 UKAZUJE SIĘ OD 1987 ROKU

FANDOM

Z życia GKF-u 4
Adam Cetnerowski
Sudomie – jak zawsze udany finał wakacji 5
Damian Filipkowski
Praca, praca, praca 6
Na grzyby 25
#Nie tylko barbarzyńcy – Marta Kirin 9

INFORMACJE

Janusz Piszczek
Zapowiedzi wydawnicze 28
Artur Łukasiewicz
Filmowisko 32
Niusy 37

LITERATURA

Lena Helman
Matka robotów 38
Yorick
Łąka 42

PUBLICYSTYKA

Adam Cetnerowski
Poznajmy się przy planszy 17
Magdalena Świerczek-Gryboś
Bogowie naszych bogów. Gry, które wytyczyły drogi na przełomie wieków 18
Leszek Błaszkiewicz
Czy kochamy kosmitów? 43
Grzegorz Szczepaniak
Okruchy Ogana. Korespondencja 174 53
Michał Bleja
Smacznego 55
Artur Łukasiewicz
Fantastyczne wakacje – sierpień 57
Marek Starosta
UFO nad Arizoną 61
Tomasz Magulski
Trwać mimo śmierci? 63
Rajska utopia 65

KOMIKS

Adam Mateja, Grzegorz Szczepaniak
Pojedynek światomagiczny 67

GDAŃSKI KLUB FANTASTYKI

ADRES:
80-389 GDAŃSK
UL. ŚLĄSKA 66B

STRONA: GKF.ORG.PL
FACEBOOK: GKF.ORG.PL/FB
DISCORD: GKF.ORG.PL/DISCORD

KONTO BANKOWE:
PKO BANK POLSKI
97 1020 4900 0000 8602 3849 3193

KRS: 0000098018

„INFORMATOR GKF"
ISSN 1505-8476
WYDAWNICTWO BEZPŁATNE
NAKŁAD 120

REDAKCJA:
JAN PLATA-PRZECHLEWSKI
GRZEGORZ SZCZEPANIAK
MARCIN SZKLARSKI
JAROSŁAW S. KOSIOREK (YARKOS)
ARTUR ŁUKASIEWICZ
MICHAŁ BLEJA

STAŁA WSPÓŁPRACA:
ADAM CETNEROWSKI
JANUSZ PISZCZEK
TOMASZ MAGULSKI
ALEKSANDRA MAŁAJ
ADAM MATEJA
DAMIAN FILIPKOWSKI
ALEKSANDRA MARKOWSKA
MAGDALENA ŚWIERCZEK-GRYBOŚ (NAZ)
MAGDALENA ZWOLIŃSKA

E-MAIL:
INFORMATOR@GKF.ORG.PL

OKŁADKA:
JAROSŁAW JAŚNIKOWSKI
ZAPOMNIANA PRZESTRZEŃ

DRUK:
PRINT GROUP SP. Z O.O.
HTTP://PRINTGROUP.PL

Teksty publikowane w „Informatorze" odzwierciedlają przekonania autorów i nie zawsze pokrywają się z poglądami redakcji.

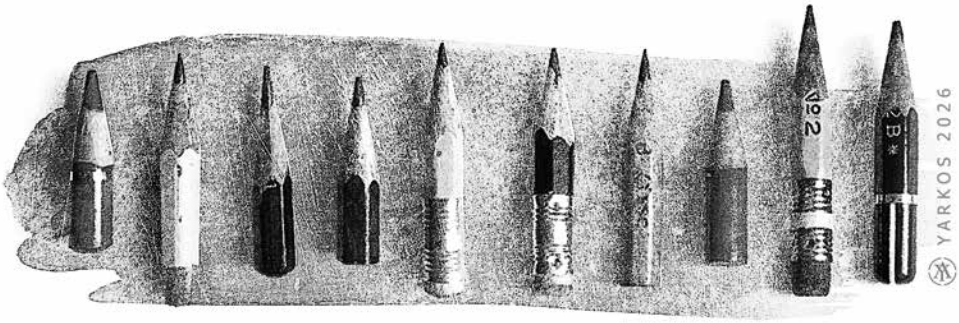
Protokół z Posiedzenia Zarządu Gdańskiego Klubu Fantastyki

7 września 2026 r.

I. Sprawy personalne
1. Nowi członkowie:
   - Rafał Cetnerowski
   - Patrycja Świder

II. Sprawy organizacyjne
1. Zalanie klubu.
   a. Zarząd omówił stan klubu po zalaniu i remoncie. Rozważono zakup osuszaczy oraz higrometru.
2. Sprzątanie/utrzymanie klubu.
   a. Zdecydowano o zebraniu Kluczników i przypomnieniu zasad.
   b. Omówiono zakup nowego odkurzacza oraz podajnika na ręczniki papierowe.
   c. Zarząd zdecydował o przedłużeniu umowy z dostawcą internetu.
3. Omówiono działanie systemu księgowego.
4. Obchody 40-lecia GKF.
   a. Ustalono wstępny termin na 29.05.2027 r. (rezerwowy termin: 5.06.2027 r.).
   b. Omówiono stan przygotowania albumu na 40-lecie.
5. Zarząd omówił stan przygotowań do Zjazdu ZSFP w Gdańsku (23–25.10.2026 r.).
6. Omówiono przekazanie uwag dotyczących strony internetowej GKF.
7. Przygotowanie procedur klubowych – Zarząd przekaże uwagi i procedury zostaną zatwierdzone na kolejnym posiedzeniu.
8. Templariada 2027 – propozycja uczestnictwa w imprezie.

W klubie we wrześniu działo się znów dużo; dużo się też dzieje w październiku i dużo dziać się będzie w listopadzie. Ale, z uwagi na specyfikę „Informatora GKF" jako miesięcznika, tradycyjnie już odsyłamy do klubowego Discorda i Facebooka oraz do listy mejlingowej.
Jeśli jednak ktoś z organizatorów lub uczestników którejś z imprez chciałby na naszych łamach zamieścić relację ze swymi wrażeniami – zapraszamy!



Adam „Ceti" Cetnerowski

Sudomie – jak zawsze udany finał wakacji

Według obliczeń kronikarzy był to już dziesiąty pobyt GKF w Sudomiu. A według moich doświadczeń każdy wyjazd jest inny – ale każdy wspaniały. Jeżeli miałbym wskazać temat przewodni tego roku, to byłby nim „Brak tematu przewodniego". Czyli, jak zawsze, było to, co zawsze: planszówki, ogniska, *Blood on the Clocktower*, sport, plażing, gra terenowa – ale nic, co zdominowałoby pobyt. Z nowości (dzięki uprzejmości kalendarza): udało się zostać do poniedziałku, dzięki czemu mogliśmy wyjechać po weekendzie, co stworzyło możliwość zrobienia pożegnalnego ogniska i rozjechania się po śniadaniu – w fajnej imitacji Nordconu. I warto wspomnieć, że poszliśmy na rekord, zasiedliwszy 19 domków. Ale mam nadzieję, że za rok damy radę więcej! ■











Fot. Aleksandra Markowska, Joanna Rozenfeld, Ola Czarnecka, Damian Filipkowski, Łukasz Szczepański

Damian Filipkowski

Praca, praca, praca

Według Alberta Einsteina czas nie jest stały ani uniwersalny, lecz względny i zależy od prędkości obserwatora oraz siły grawitacji. Najlepiej zobrazować to na przykładzie wakacji. Lato – to taki okres w roku, kiedy odrobinę zwalniamy, pozwalamy sobie na trochę oddechu, a w ekstremalnych sytuacjach nawet na jakiś urlop. Grawitacja też zdaje się co nieco odpuszczać, gdyż stajemy się lżejsi: mniej ubrań, mniej książek w plecaku, mniej obowiązków. Zgodnie z ogólną teorią względności w takich warunkach czas płynie szybciej.

Ciężko się z tym nie zgodzić. Jeszcze chwilę temu był czerwiec i Neptun przyjmował do klubu nowych członków. Wystarczyło na moment zamknąć oczy, a już mamy październik, coroczny zjazd w Sudomiu przeszedł zaś do historii. Dziwne to było lato. Pogoda nie rozpieszczała, do tego zalanie klubu uniemożliwiało normalne funkcjonowanie. Z drugiej strony cała sytuacja pokazała, jak wiele potrafimy zdziałać własnymi siłami. Wielkie podziękowania dla wszystkich, którzy zaangażowali się w przywrócenie naszego klubu do stanu używalności! To dzięki Wam możemy od września wrócić na Śląską i znów wziąć się do robienia fantastycznych rzeczy.

Jesień zapowiada się bowiem bardzo pracowicie. W kalendarzu zaroiło się od imprez i wydarzeń. Myślę, że w naszej bogatej ofercie każdy znajdzie coś dla siebie. Planszówkarium, Intrygarium, sesje RPG, Mahjong, Dyskusyjny Klub Książki, Warsztaty Literackie – to tylko niektóre z cyklicznych wydarzeń, które powróciły do klubowego kalendarza.

To jednak nie wszystko. Na początku października czeka nas Hobbicia Impreza, czyli ponowne otwarcie klubu po zalaniu, połączone z hobbickimi urodzinami. Nie znam szczegółów, ale na pewno będzie pysznie. Może nawet zjawi się jakiś czarodziej lub drużyna krasnoludów. Historia zna takie przypadki. Również w październiku będziemy gościć w Gdańsku zarządy klubów fantastyki z całej Polski. Jest to świetna okazja do integracji, wymiany doświadczeń i pomysłów. Bardzo się cieszę, że jako GKF wystąpimy w roli gospodarzy; a kto wie – może to będzie początek czegoś większego.

Skoro już jesteśmy przy imprezach, to w ostatnią sobotę października czeka nas również spotkanie halloweenowe. W zeszłym roku podobno było strasznie wesoło, więc jest szansa, że i w tym poumieramy ze śmiechu.

Ponadto nasza ekipa mahjongowa szykuje dwa turnieje. Nadal nie mam pojęcia, o co chodzi w tej grze, ale podobno są tam smoki, więc na pewno będzie epicko. Kto się odważy z nimi zmierzyć?

Na warsztatach literackich również panuje bojowa atmosfera. Uczestnicy w pocie czoła walczą z deadline'ami, imiesłowami i innymi pułapkami polszczyzny – a to wszystko po to, aby wyrobić się z premierą powarsztatowej antologii na Nordcon. Każdy używa innego oręża, każdy ma inny kolor na swoim banerze, ale mamy własną Daenerys Targaryen, która niechybnie doprowadzi nas do zwycięstwa.

Jeśli chodzi o nasz ukochany konwent, to wytężone prace trwają cały rok. Podobno nawet zalanie klubu było próbą generalną przeniesienia się w „Podwodne światy". Nie wiem, czy to

prawda, ale bałtyckie syreny szepczą, że przynajmniej część organizatorów spędziła wiele godzin pod wodą, aby zadbać o odpowiedni poziom immersji.

Zanim jednak zaczniemy pakować akwalungi, muszle i trójzęby, to czeka nas jeszcze jeden konwent: Pasja Minicon. Dzięki NEXTGenowi będziemy mieli na nim swoją reprezentację. Wieść gminna niesie, że potrzeba jeszcze kilku śmiałków, którzy potrafią w planszówki albo RPG-i i zechcą wspomóc naszą klubową młodzież organizacyjnie.

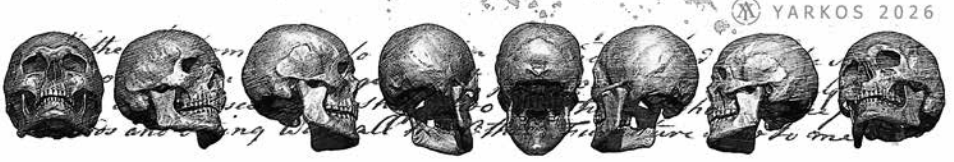
Jak widzicie, czeka nas pracowita jesień, ale to dobrze. Dobrze wykonana praca daje poczucie sensu. Nawiązując do tekstu Damiana Stankiewicza z poprzedniego numeru – będziemy pompić i pompić, może nawet do samego świtu, ale na pewno nie o głodzie i chłodzie. A kto wie, może nawet uda nam się wypompić ten sens. Nie wiem, jak Wy, ale ja – dzięki temu, co razem robimy – mam bardzo silne poczucie celu ■



rys. Adam Mateja

Ogan
Myśli nieSForne

Plebiscyt na najlepsze polskie dzieło SF z okazji 250-lecia ukazania się pierwszej polskiej powieści fantastycznej został rozstrzygnięty. W wyniku głosowania czołowa dziesiątka przedstawia się następująco: 10. *Głowa Kasandry* Marka Baranieckiego, 9. *Dzienniki gwiazdowe* Stanisława Lema, 8. *Robot* Adama Wiśniewskiego-Snerga, 7. *Opowieści o pilocie Pirxie* Stanisława Lema, 6. *Cyberiada* i *Bajki Robotów* Stanisława Lema, 5. *Paradyzja* Janusza Zajdla, 4. *Lód* Jacka Dukaja, 3. *Niezwyciężony* Stanisława Lema, 2. *Solaris* Stanisława Lema, 1. *Limes inferior* Janusza Zajdla. Jak zawsze przy tego typu plebiscytach pojawiają się narzekania na brak tego czy tamtego tytułu, a nawet całej masy innych. No cóż, ja się nie mogę skarżyć na to, że nie ma w najlepszej dziesiątce kilku z moich ulubionych powieści SF (choć na ogół wolę jednak fantasy), bo nie wziąłem udziału w głosowaniu. Być może to samo dotyczy innych malkontentów; ale ja nie o tym. Generalnie wyniki nie budzą mojego zdziwienia. Najwięcej książek ma w zestawieniu Lem (a kilka innych jego powieści znalazło się poza pierwszą dychą), który, nie bez powodów, uchodzi za najlepszego polskiego pisarza fantastyki. Tylko jedna powieść z tego zestawienia powstała w XXI wieku, za to i ona została napisana przez twórcę debiutującego jeszcze w ubiegłym stuleciu. Czy to oznacza, że najciekawsze kawałki polskiej SF pochodzą z zamierzchłej (z perspektywy współczesnego młodego człowieka) przeszłości? Oczywiście, że nie. To raczej dowód, że głosowanie zdominowali czytelnicy w pewnym wieku, dla których wyżej wymienione tytuły były lekturami formacyjnymi. Dlaczego tak się stało? Bo, moim zdaniem (mimo że sam nie głosowałem), fanki i fani z pierwszego i drugiego pokolenia polskich fantastów traktują swoją ulubioną prozę (film, komiks itp.) poważnie. Raz, dlatego że mówi o ważnych (dla nich) sprawach, a dwa – mają z tą twórczością relacje czasami wręcz intymne. To zaangażowanie było nieraz powodem zażartych kłótni w fandomie czy sporów z twórcami, redaktorami, wydawcami itp. Były to starcia czasami bardzo ostre i często nie przebierano w słowach, by przegadać przeciwnika. Trudno się więc dziwić, że ktoś, kto brał udział w tamtych kampaniach, wybiera w tego typu konkursach teksty, które towarzyszyły jego ówczesnym uniesieniom. Swoją drogą cieszę się, że za najważniejsze dzieło polskiej SF uznano *Limes inferior*. Paradoksalnie to powieść wciąż aktualna – i chyba nikt, na czele z Januszem Zajdlem, nie spodziewał się, że jego krytyka narzuconego przez najeźdźców opresyjnego systemu będzie po ponad 40 latach od premiery pasowała jak ulał do coraz bardziej osaczającej nas rzeczywistości. Wielkie teksty już tak mają, że nawet jeśli prowadzą spór z warunkami epoki, w której powstały, to i po latach trafiają argumentami w zupełnie nową sytuację. Jako ludzkość cierpimy bowiem od zarania na te same słabości – jedyne zaś, co ulega zmianie, to *okoliczności przyrody*. Postęp technologiczny nie determinuje etycznego doskonalenia się, a czasami nawet powoduje moralny regres. Ale to już temat na zupełnie inną opowieść… ■



#Nie tylko barbarzyńcy – Marta Kirin

Czy mogłabyś powiedzieć kilka słów o sobie?

Głównie jestem w tej chwili mamą i gospodynią domową. Jestem mamą dwójki takich huraganów, że ręce pełne roboty. A poza domowymi rzeczami moim zajęciem jest pisanie i tworzenie ruchu kreatywnego pisania *slow*, w którym przedstawiam, że można tworzyć poza *hustle culture*. Codziennie wysyłam dzieciaki do szkoły i siadam do pisania, więc tym głównie się zajmuję. Trenuję też z pasją koreańską sztukę walki Taekwon-do ITF. Poza tym skończyłam mongolistykę i tybetologię na Uniwersytecie Warszawskim.

Czy pamiętasz, jak zaczęła się Twoja przygoda z fantastyką? Zaczęłaś od książek, filmów, gier, seriali?

Bardzo dobrze to pamiętam. Miałam sześć lat, kiedy obejrzałam z moim tatą i starszym bratem *Gwiezdne wojny* – i byłam kupiona głównie przez Dartha Vadera. To była moja ulubiona postać. Po tym, jak obejrzałam *Gwiezdne wojny* i zaczęłam szukać innych kosmicznych rzeczy, zaczęłam oglądać w telewizji seriale takie jak *Seaquest* i *Star Trek*, głównie *Deep Space Nine*. To był mój ulubiony *Star Trek*. Z tym serialem akurat mam takie wspomnienie, że zamykałam się ze starszym bratem w pokoju, zasłanialiśmy okna i go sobie włączaliśmy. Do dzisiaj muzyka z tego serialu towarzyszy mi też przy pisaniu. Lubię to wspomnienie – takie miłe wspomnienie z bratem. Potem oglądałam już wszystko, co miało w sobie kosmos, statki czy miecz i magię. Tolkiena przeczytałam, gdy miałam dwanaście lat – *Władcę Pierścieni*. Byłam chora, więc przeczytałam całą trylogię w cztery dni. Tak to się zaczęło.



Marta Kirin

Kogo lub co uważasz za największą inspirację do stworzenia uniwersum Sedny i trylogii *Czarna łza*?

Inspiracji było bardzo dużo. Gdzieś po drodze obejrzałam też serial *Babylon 5*, który jest moim ulubionym serialem ever. Przez ten serial – i trochę przez *Star Trek: Deep Space Nine* – jest u mnie stacja kosmiczna, bo ten motyw mnie bardzo fascynował. Ale taką najgłówniejszą inspiracją do tworzenia tego uniwersum jest współczesna historia Tybetu, bo znajduję w niej rzeczy, o których chcę pisać: napad mocarstwa na słabsze państwa, wyzysk

i niestety obojętność świata na cierpienia ludzi. I ludzi przede wszystkim postawionych w ekstremalnych sytuacjach wobec wielkiej polityki. To chyba jest moja największa inspiracja do tworzenia.

Jakie były Twoje początki w działalności pisarskiej? Kiedy marzenie o pisaniu przerodziło się w konkretne działanie?

O pisaniu marzyłam od zawsze. Odkąd pamiętam, odkąd nauczyłam się pisać, to coś pisałam. W gimnazjum tworzyłam scenariusze filmowe, które podpisywałam, że ma je potem wyreżyserować James Cameron, bo to był mój ulubiony reżyser. Do dzisiaj zresztą nim jest. Potem marzenie o pisaniu zastąpiło marzenie o pójściu na studia na koreanistykę, gdzie się nie dostałam. Poszłam na mongolistykę i tybetologię. Marzenie o pisaniu znikło na ten czas. Skupiłam się na innych rzeczach. A wróciło do mnie, kiedy zaszłam w pierwszą ciążę. Akurat wtedy straciłam pracę, mieliśmy masowe zwolnienia, więc siedziałam w domu i właściwie nie wiedziałam, co ze sobą zrobić. Wtedy mąż rzucił do mnie, że w sumie to zawsze chciałam pisać. Usiadłam więc i zaczęłam pisać. Zapisałam tytuł *Czarna łza* i tak to się wtedy zaczęło, bo postanowiłam sobie, że zrobię wszystko, żeby zostać pisarką profesjonalną. Pierwszy krok był taki, że mąż wykupił mi kurs pisania online, ponieważ nie ruszałam się z domu… Zrobiłam ten kurs i jakoś w trakcie, gdy pisałam prawie codziennie, pojawiło to marzenie jako skutek uboczny: że chciałabym wydać tę książkę. Na samym początku byłam gotowa wysłać powieść do wydawnictw, ale po rozmowach z pisarzami i po głębokich przemyśleniach podjęłam decyzję o self-publishingu.

Z jakimi największymi wyzwaniami spotykasz się przy self-publishingu?

Największe wyzwania to pewnie dystrybucja i promocja. Promocja chyba dla wszystkich pisarzy jest tą trudniejszą stroną; niezależnie od tego, czy wydają tradycyjnie, czy selfowo. Dystrybucja dla mnie jest trudna głównie dlatego, że mieszkam w Irlandii, a książki sprzedaję w Polsce, więc magazyn jest u mojej teściowej. Mój szwagier pomaga mi w wysyłce – to jest taka największa trudność. No i znajdowanie czytelników. Promocja u mnie odbywa się głównie przez internet przez to, że mieszkam w innym kraju. Aczkolwiek staram się co jakiś czas pojawić w Polsce i pokazać się czytelnikom.

Możesz opowiedzieć o swoim uniwersum Sedny?

Uniwersum Sedny to fantastyka z gatunku *science fiction*, tylko z nurtu *soft*, na poważnie traktująca zagadnienia terroryzmu, nierówności społecznej, wojny, wielkiej polityki wobec życia zwykłych ludzi w obliczu wojny. Ciągle to uniwersum rozbudowuję o kolejne wątki i światy; to budowanie idzie powoli. Głównie chodzi o to, że w bliżej nieokreślonej galaktyce znajduje się mała planeta. Nie precyzuję, czy to jest nasza galaktyka, czy inna. U mnie nie ma obcych organizmów w takim sensie; jakieś tam są, ale malutkie. To nie są oddzielne rasy, które mają jakiś wpływ. Wszystko kręci się wokół ludzkości. Jest duże imperium, które zagarnia sobie pomału części galaktyki i trafia na tę planetę, gdzie znajduje surowce, które by mu się przydały. A że cywilizacja na planecie jest mniej rozwinięta niż w imperium, zostaje stłamszona – i na tym się to wszystko opiera. Aczkolwiek moje uniwersum ma być o wiele szersze niż tylko ta trylogia, uzupełnione o więcej światów i innych historii.

Co uważasz za swoje największe osiągnięcie do tej pory?



Myślę, że w zeszłym roku miałam osiągnięcia, z których jestem naprawdę bardzo dumna, bo udało mi się wydać trzy książki: reedycję pierwszego tomu z nową okładką, nowym składem i całkowicie nową szatą graficzną, do tego drugi tom i opowiadanie spin-offowe *Gniew Rasy*. Było wyzwaniem, żeby ze wszystkimi trzema książkami zdążyć na targi w Gdańsku. Chciałam tam zrobić premierę i to był bardzo intensywny czas, ale wszystko się udało. Taką największą satysfakcją jest w ogóle skończenie jakiejkolwiek książki. Zamknięcie drugiego tomu było dla mnie bardzo dużym przeżyciem, bo to najdłuższa rzecz, jaką napisałam w życiu (ma aż sześćset stron), i najbardziej wymagająca dla mnie emocjonalnie i pod względem nakładu pracy. To było takie największe wyzwanie, które udało mi się dopiąć do końca. Oprócz tego ogromnym osiągnięciem jest dla mnie, gdy czytelnik pisze, że skłoniłam go do myślenia o pewnych tematach, oraz kiedy dostaję wiadomość, iż kogoś wzruszyłam swoim pisaniem. To chyba w tym wszystkim przynosi największą satysfakcję.

Studiowałaś mongolistykę i tybetologię, ćwiczysz taekwon-do, inspiruje Cię

historia Tybetu. Czy można powiedzieć, że te studia ukształtowały w Tobie uniwersum Sedny?

Tak. Zawsze śmiejemy się z innymi absolwentami mongolistyki i tybetologii, bo to nie jest bardzo popularny kierunek. Miałam na roku trzy osoby, czyli razem ze mną kończyły go cztery. Jak idziemy rozmawiać o pracy i mówimy, co skończyłyśmy, zawsze jest to tylko ciekawostką. Jakby nie przydawało się w innej pracy. Ale jeżeli chodzi o książki, to tak, jak najbardziej. Studia dały mi trochę inne spojrzenie na świat, krytyczne podejście do tego, co się dzieje na przykład w Tybecie i w Mongolii – jaką historię miały te dwa kraje. Te studia bardzo dużo mi dały. Teraz, gdy piszę książki, to to widzę, bo jest to dla mnie nieustająca inspiracja. Na przykład teraz piszę spin-off do swojej trylogii, który jest trochę prequelem do pierwszego tomu. Opowiada o bohaterze, który występuje w drugim tomie. Jest postacią poboczną pozostającą w związku poliandrycznym – takie związki występują właśnie w Tybecie, gdzie kobiety miewają kilku mężów. Przy pisaniu czytam opracowania tybetologiczne na ten temat, więc mongolistyka i tybetologia zawsze ze mną są. Z kolei doświadczenie w taekwon-do pozwala mi tworzyć lepsze sceny walk. Wiem, jak to jest dostać pięścią w twarz, więc łatwiej mi to opisać w narracji bohatera. Wiem też, jak jest złamać kolano czy jakie jest wycieńczenie podczas walki, więc to dużo daje mi w pisaniu.

Mieszkasz w Irlandii i mówiłaś o problemach z dystrybucją książek. Czy udzielasz się w jakikolwiek sposób w polskim fandomie?

W moim przypadku przyjazdy na konwenty w Polsce są utrudnione, bo w grę wchodzi budżet: bilety lotnicze, zorganizowanie całego wyjazdu, włącznie z organizacją życia domowego, ale też tego, gdzie mam w tym czasie mieszkać. Przy czym ja generalnie kocham konwenty. Jeśli tylko mogę, to przylatuję. Zdarzało mi się robić na nich prelekcje. Zawsze ustawiam wtedy swoje stoisko z książkami. Po prostu kocham kontakt z czytelnikami, lubię integrację na konwentach. Wyprowadziłam się do Irlandii w czasie COVID-u, kiedy organizacja konwentów stanęła. Ale było też dużo eventów online i starałam się brać w nich udział. Lubię kontakt z ludźmi, którzy tak samo jak ja są zajarani fantastyką – i dla mnie to jest jeden z najlepszych aspektów pracy: gdy pojadę na konwent i mogę spotkać się z innymi. Ostatnio na Gdańskich Targach Książki rozmawiałam pół godziny z czytelnikiem o *Gwiezdnych wojnach*. Kocham też kontakt z czytelnikami, bo lubię słuchać ich opinii o moim pisaniu. Zawsze znajdą coś, o czym ja nawet nie pomyślałam. Próbuję być obecna w fandomie, ale jest to utrudnione przez to, że po prostu daleko mieszkam.

Czy masz jakieś ulubione wydarzenie fantastyczne w Polsce?

Zdecydowanie lubię jeździć na Skiercon. Uczestniczyłam w nim ze dwa razy ze stoiskiem, w tym raz również jako prelegentka. Bardzo go lubię. Dawno na nim nie byłam, bo w zeszłym roku, gdy wydałam te trzy książki, pojechałam tylko na targi w Gdańsku. W tym roku będzie tak samo, ale w przyszłym planuję wizytę na Skierconie. Bardzo mi się też podobało na Bykonie w Bydgoszczy. Może ze względu na to, że moja rodzina jest z Bydgoszczy i fajnie było odwiedzić to miasto, ale generalnie ten konwent jest bardziej kameralny. Prowadziłam tam prelekcję o historii Tybetu i miałam bardzo zaangażowaną publiczność. To było naprawdę mega.

Gdy byłaś w Polsce i interesowałaś się już polskim fandomem – czy na przestrzeni lat, jako pisarka, widzisz zachodzące w nim zmiany? Jak zmienia się rola kobiet?

Trochę trudno mi się wypowiadać na ten temat, bo nie jestem aż tak długo na rynku, ale widzę zmiany w tym, jak fandom postrzega kobiety i pisane przez nas książki. Kiedyś jak mówiłam, że piszę fantastykę czy *science fiction*, zazwyczaj padał tekst, że to pewnie romans, bo jestem kobietą. Nie, nie piszę romansów. Mam poczucie, że kobiety były w fandomie zawsze, ale teraz ich głos jest lepiej słyszalny, co mnie cieszy. Bardzo często, rozmawiając z ludźmi z fandomu, rozmawiam właśnie z kobietami. Zawsze byłyśmy geekami, tylko nie brano tego na poważnie. A teraz mam wrażenie, że jest zdecydowanie lepiej.

W całym tym pisaniu i tworzeniu świata – co sprawia Ci największą radość? Pisanie, tworzenie uniwersum czy interakcja z fanami?

O kontakcie z czytelnikami już mówiłam, że go kocham, z kolei samo pisanie to po prostu mój sposób życia. Nie potrafię nie pisać. Worldbuilding jest jak budowanie muru: dokładam cegiełkę po cegiełce. To jest powolny proces i przynajmniej u mnie tak to wygląda, że nie mam wszystkiego przemyślanego, zanim usiądę pisać, tylko w trakcie pisania odkrywam pewne rzeczy. Jestem typem pisarza odkrywcy i to też daje satysfakcję – tylko że właśnie podczas pisania. Ja po prostu uwielbiam proces pisarski. Lubię siedzieć przy klawiaturze i stukać w klawisze. Lubię pisać odręcznie w notesie i moi znajomi nawet się śmieją, że jak umawiamy się na spotkanie, to zazwyczaj, jeśli jestem pierwsza, siedzę z notesem i piszę, bo ja to po prostu kocham robić.

Jak oceniasz rozwój polskiej fantastyki, zwłaszcza self-publishingu i *science fiction*?

Jeżeli chodzi o self-publishing, to na pewno zmienia się podejście samych czytelników. Mniej muszę bronić swojej decyzji niż dziesięć lat temu, kiedy ogłosiłam, że będę wydawać sama; posługując się słowami z bajki Disneya – dużo osób myślało, że idę w turbo, że zwariowałam. Teraz czytelnicy są bardziej przychylni takiej formie publikowania. Jeśli zaś chodzi o polskie *science fiction*, to moim zdaniem ciągle jest go za mało. Mam wrażenie, że tkwimy ciągle w cieniu fantastyki Lema. I ja wiem: Lem tworzył dobre *science fiction*. Ale nie jest jedynym pisarzem w Polsce, który pisał dobrą fantastykę, dobre *science fiction*. Jest bardzo wielu wspaniałych pisarzy *science fiction*, którym powinno się dać większą szansę, o których powinno się więcej mówić. I nie mam na myśli siebie. Znam świetne pozycje kolegów i koleżanek, którzy są trochę niedoceniani. Fajnie by było, żeby *science fiction* troszeczkę się odczarowało w oczach polskich czytelników, bo to jest naprawdę bardzo szeroki gatunek – nie tylko i wyłącznie Lem. Mam wrażenie, że kiedy tak po prostu rozmawiam z ludźmi o *science fiction* – nie w fandomie, tylko ogólnie – to wszyscy odpowiadają albo „O nie, ja Lema nie czytam", albo „Lubię Lema". A *science fiction* jest o wiele szersze, zatem fajnie by było, gdyby czytelnicy na to zwrócili uwagę. Ale żeby to się stało, trzeba by było więcej takich różnych pozycji wydawać; i troszkę się to zmienia. Widzę więcej pozycji, ale przydałoby się ich zdecydowanie jeszcze więcej.

Które kobiety – pisarki, artystki, kobiety z Twojego otoczenia – są dla Ciebie inspiracją?

Najbardziej inspirują mnie trzy osoby. Najbliższa pisarka to Karolina Żuk-Wieczorkiewicz, która swoim profesjonalizmem w self-publishingu – w jaki sposób wydaje, w jaki sposób pisze – pokazuje, że można to zrobić dobrze: dobrze napisać, dobrze wykonać. Jest dla mnie też wielkim wsparciem, bo się przyjaźnimy; i to ona jest taką główną inspiracją, jeżeli chodzi o świat pisarski. Ale największą inspiracją, i mówię tutaj szerzej o sferze artystycznej, jest moja mama, która na emeryturze po prostu złapała za pędzel. Nigdy wcześniej tego nie robiła, a teraz maluje piękne obrazy. Uświadomiła mi, że nigdy w życiu nie jest za późno na sztukę i że w każdej z nas jest coś niezwykłego i wartego odkrycia na tym polu. Trzecią taką bardzo bliską inspiracją jest moja córka, która ma niezwykle artystyczną duszę. Uczę się od niej pewności siebie w eksperymentowaniu – i z pisaniem, i z rysowaniem. Sama dużo nie rysuję, ale to lubię. Ona mi pokazuje, że trzeba mieć frajdę z tego, co się robi. Trzeba włożyć w to element zabawy.

Którzy pisarze i które pisarki z Polski mają według Ciebie potencjał – żeby o nich mówić, kupować książki, iść na spotkania? Zwłaszcza jeżeli chodzi o fantastykę naukową.

Mateusz Wyszyński, który wydawał opowiadania w antologiach, ale pisze wspaniałe książki – i mam nadzieję, że się ukażą, bo są naprawdę dobre i fajnie byłoby zobaczyć, co myślą o nich czytelnicy. Poza tym na pewno Karolina Żuk-Wieczorkiewicz, o której wspomniałam. Jeżeli chodzi o naukową… to właśnie Mateusz przychodzi mi do głowy. Ale są również Marek Kolenda, Michał Kłodawski czy Mikołaj Maria Manicki. Podobały mi się też książki cyberpunkowe Martyny Raduchowskiej z serii *Czarne światła*. Uwielbiam prozę Rafała Kosika, zwłaszcza powieść *Mars*, do której co jakiś czas wracam. Przede mną jeszcze *Algorytm wojny* Michała Cholewy. Cykl stoi już u mnie na półce i słyszałam o nim wiele dobrego.

Jakie masz plany na najbliższy czas? Kolejne tomy *Czarnej łzy*, inne historie?



Muszę skończyć trzeci tom, który piszę teraz. Miałam już napisane te tomy, ale piszę je od nowa, na świeżo, więc to trochę pewnie potrwa. Ja nie piszę książek szybko. Ten spin-off *Nie z mojej krwi*, właśnie o bohaterze z drugiego tomu, pobocznej postaci, zamienił się w prequel. Oprócz tego mam jeszcze zaplanowane dwie następne trylogie w tym uniwersum i od groma spin-offów, do których nie wiem, kiedy usiądę. Nie brakuje mi pomysłów, tylko czasu na wykonanie.

Jakie masz rady dla początkujących autorek, które marzą o własnym uniwersum? Dla tych, które przeczytały Twoją książkę, czytają ten wywiad, mają piętnaście, szesnaście lat i też chcą zostać pisarkami fantastyki naukowej. Czego się trzymać?

Przede wszystkim: nie poddawajcie się, bo wytrwałość jest kluczem. Myślę, że we wszystkim, ale w pisaniu jest to bardzo ważna cecha. Nawet gdy czasami nie wychodzi albo dostanie się negatywną opinię, to po prostu trzeba robić swoje, uczyć się na błędach i nie poddawać się. I żeby sobie nie dały wmówić, że nie warto pisać. Jak najbardziej warto pisać i tworzyć pomimo trudności. Ale też żeby dbały o siebie. Nic się nie stanie, jak nie będą pisać codziennie. Trzeba znaleźć swój rytm i balans w życiu, a to nie jest łatwe i nie da się tego zrobić w pięć minut. To są próby i błędy, próby i błędy, ciągle. Ale nie należy się poddawać, bo w pisarskim fachu są górki i dołki i bardzo często przychodzi zwątpienie, czy w ogóle jest sens. Ja też często mam tak, że to zwątpienie zaatakuje. Wtedy najczęściej piszę do znajomych pisarek albo odzywam się do męża, że oj, nie idzie mi, czy to jest warte. I zazwyczaj dostaję wsparcie: oczywiście, że warto pisać. Wytrwałość jest kluczem. Jeżeli się coś kocha, to trzeba to robić po prostu, bo nam daje radość.

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

Rozmowy przeprowadzają:
Jaśmina „Dzas" Kotlarek – organizatorka konwentów oraz eventów, LARP-owiec, RPG-owiec, komiksiarz, improwizatorka. Zdobywczyni nagród za kreacje postaci LARP-owych. Założycielka pierwszej Trójmiejskiej Inicjatywy Mangowej, działaczka na rzecz NGO w Trójmieście, pracowała przy inicjacji 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 blogi steamalmanac.pl oraz dziejograf.pl.

A jak w swojej fantastyce naukowej stoisz z fizyką?

Piszę *science fiction soft*, więc poświęcam mniej uwagi fizyce. Aczkolwiek staram się nie pisać głupot i wszystko weryfikować, robić głęboki research. W pierwszym tomie miałam mniej tego researchu. Akcja dzieje się w zamkniętej stacji kosmicznej. Zrobiłam trochę researchu o konstrukcji stacji i zbudowałam ją w taki sposób, żeby była prawdopodobna z punktu widzenia fizyki. Ale dopiero w drugim tomie zaczęłam zabawę z podróżami kosmicznymi, z napędami. Czytałam trochę prac naukowych, trochę spekulacji naukowych, jak te napędy mogłyby wyglądać. Mój mąż jest takim geekiem naukowym, więc kiedy czegoś potrzebuję, to zazwyczaj idę do niego. Mam też bliskiego znajomego astrofizyka, którego podpytuję o różne rzeczy; co mi szalenie zawsze pomaga, bo czasami napisałabym jakąś głupotę – wysyłam mu tekst, a on go weryfikuje bardzo szybciutko. Staram się, żeby ta nauka jednak nie była bzdurna. Oczywiście pozwalam sobie czasami na ustępstwa, ale drobne.

Uważam, że fizyka, zwłaszcza ta dotycząca kosmosu, jest tak fascynująca i tak ciekawa, że nie potrzebujemy jej ulepszać. Możemy działać w jej ramach i pisać fajne rzeczy. Staram się, żeby to było coś konkretnego i trzymającego się faktów, a nie jakieś głupoty.

Piszesz na rynek polski. Czy myślałaś o tym, żeby zaatakować rynek anglosaski?

Oczywiście, że myślałam. Nawet podjęłam kroki w tym celu, żeby wydać książkę po angielsku tutaj, w Irlandii, i tutaj się też promować. Zwłaszcza że Irlandczycy lubią *science fiction*, w ogóle fantastykę. Irlandia jest według mnie bardzo artystycznym krajem. Tutaj ludzie lubią czytać. Mają dużo autorów *science fiction,* jak James White, autor *Szpitala kosmicznego*, który uwielbiam. Gdy opowiadam moim znajomym Irlandczykom, że piszę *science fiction*, to zawsze pytają, kiedy wersja angielska. Współpracuję ze wspaniałą tłumaczką i mam już tłumaczenie pierwszego tomu. Kilka opowiadań też jest przetłumaczonych i pracujemy nad przekładem drugiego tomu. Tu pojawia się kwestia budżetu – od tego zależy, kiedy uda mi się to dopracować i wydać. Ale tak, myślę o tym, żeby wejść na rynek anglojęzyczny.

Na początku wywiadu wspomniałaś, że jesteś za ruchem pisania *slow*, nie na akord, nie *fast*. Mogłabyś o tym opowiedzieć?

To wzięło się z moich rozmów z Karoliną Żuk-Wieczorkiewicz, w których śmiałyśmy się, że jesteśmy pisarskimi żółwicami, bo po prostu piszemy powolutku, swoim tempem. Postanowiłam pójść krok dalej i stworzyć taki Ruch Pisania Slow. W swoich social mediach opowiadam o tym, że nie trzeba pisać codziennie, że nie trzeba się promować codziennie, że trzeba to robić w swoim tempie i nie śpieszyć się z tym. Ja na przykład większość rzeczy piszę jednak ręcznie. Uwielbiam pisać piórem, więc siadam z notesem, kartką i po prostu piszę. To jest część mojego procesu: siadam, piszę ręcznie do momentu, kiedy poczuję, że okej, starczy. Wtedy siadam przy komputerze i przepisuję. Przepisywanie też jest częścią procesu, bo wtedy edytuję to, co napisałam ręcznie; i już dopracowuję tak, żeby było dobrze napisane. Oczywiście potem znowu dużo modyfikuję podczas redakcji lub nawet przed redakcją. Po prostu piszę powoli i nie wierzę, że trzeba wydawać jedną książkę rocznie czy kilka książek rocznie. Mówi się, że jeżeli nie wydasz kilku książek w krótkim czasie, to czytelnicy o tobie zapomną. Moje doświadczenie jest zupełnie inne, bo pierwszy tom wydałam cztery lata temu i dopiero po trzech latach wydałam drugi. A czytelnicy o mnie nie zapomnieli. Wręcz przeciwnie. Zgłasza się do mnie dużo czytelników pierwszego tomu, którzy polubili moje pisanie, wracają do mnie, pamiętają, że im się książka podobała, i chcą przeczytać drugi tom. Próbuję trochę dać odpór *hustle culture* i opowiadać o tym, że jest też inna ścieżka. Że można pisać spokojniej, że można wydawać mniej, ale zwracać większą uwagę na jakość i dopracowywać tekst na tyle, na ile on naprawdę potrzebuje. Bo uważam, że najlepsze rzeczy powstają z czasem – one po prostu go potrzebują. Tak samo autor potrzebuje czasu, żeby pewne rzeczy sobie przemyśleć, przeorganizować. Ja na przykład dopiero po roku pisania drugiego tomu zorientowałam się, że jeden wątek powinien wyglądać zupełnie inaczej, więc go zmodyfikowałam. Zatem ja się nie śpieszę i staram się do tego zachęcać innych.

Adam „Ceti" Cetnerowski
Poznajmy się przy planszy

Ceti (30 lat w GKF): „Informator" jest za krótki, by mnie opisać.

Ceti podał te pięć gier w odpowiedzi na następujące pytania. Dopasuj grę do pytania. Odpowiedzi sprawdzisz na stronie 66.

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











A. *Acquire*
B. *Szeryf z Nottingham*
C. *Terraformacja Marsa*
D. *Thunder Road:Vendetta*
E. *To nie kapelusz*

Magdalena Świerczek-Gryboś (Naz)

Bogowie naszych bogów. Gry, które wytyczyły drogi na przełomie wieków

Dwie, trzy dekady temu nie uwierzylibyśmy w to, jak będą wyglądać współczesne gry. Bawiliśmy się wybornie zarówno w światach, które dziś jawią się jako niegrywalne zlepki pikseli, jak i tych, które wciąż potrafią oczarować… o ile w ogóle pójdą nam na sprzęcie. Obecne trendy, rozwiązania, mechaniki i narracje nie wzięły się znikąd; ewolucja gier to olbrzymi, długi łańcuch pełen eksperymentów i protoplastów, dla których traciliśmy głowę i dni przy ciężkich, szarych monitorach. Z oczywistych względów wymienię tytuły, które dobrze ograłam, nie miejcie więc za złe, jeśli braknie waszej perełki. Gdyby chcieć uwzględnić większość tych tytułów albo cofnąć się bardziej, zrobiłaby się z tego książka. W niniejszym tekście skupiłam się na szczególnym okresie przełomu tysiącleci.

Black & White (2001) – gra, która uczyniła z nas bogów

Ach, *B&W*. Wspaniale było zostać w niej bogiem – anielsko dobrym bądź demonicznie okrutnym. *Black & White* stanowiła swoisty fabularny symulator zarządzania światem, ale opierała się na niezwykle jak na tamte czasy zaawansowanym AI, bardzo bliskim dzisiejszemu *AI companion*. W grze bowiem obok obowiązku sprawowania pieczy nad swoimi miasteczkami otrzymywaliśmy chowańca, który uczył się na podstawie naszych decyzji i miał własne zachowania, wynikłe z naśladowania nas i reagowania na to, jak go traktujemy.

Pamiętam, że byłam tą grą i kolejną częścią absolutnie oczarowana; nie tylko możliwościami, ale i fabułą, a przede wszystkim tym, że to jeden z pierwszych tytułów, który umożliwił mi



Black & White, wybór chowańca, źródło: https://www.ppe.pl/gry/black-white/8923

rozegranie wielu różnorodnych partii – bycia złolem, bycia wspaniałym bogiem bądź po prostu poślednim. Zadania wynikłe z fabuły bywały niezmiernie ciekawe: do dziś pamiętam szczurołapa, który wabił dzieci, jego upiorną melodyjkę i… niech pierwszy rzuci kamieniem ten, kto nie próbował go zlikwidować, biorąc w swą boską dłoń i rzucając nim, gdzie popadnie.

B&W utrwaliło pewien sposób projektowania – cała gra opierała się na budowaniu świata wedle twoich decyzji, i dotyczyło to nie tylko stawiania budowli czy wychowania chowańca. Zmieniały się twoja dłoń, twoje otoczenie, podejście wyznawców, zależnie czy wierni i zwierzak byli zadbani, czy nie. *B&W* czerpało ze wzoru, jakim był wcześniejszy *Populous*, ale zrobiło coś oryginalnego: połączyło *god game* ze strategią, symulatorem moralnym, erpegiem i pet symulatorem. I to wszystko doskonale ze sobą grało, bo dało się zatonąć w tym tytule na całe dni. Była to jedna z pierwszych popularyzatorek wielu współczesnych mechanik dzisiejszych gier AAA.

Lionhead Studios nie istnieje od dziesięciu lat, a gra (część druga również) nie ma wersji cyfrowej – istnieje tylko na nośnikach CD, które ponoć są już białymi krukami, a jednego mam ja.

GOTHIC (2001) – GRA, KTÓRA UCZYNIŁA Z NAS SKAZAŃCÓW

Marsz do kolonii karnej, wydobywać rudę. To dostawaliśmy na start w jakże dziś brzydkim (nie mówię o remake'u, który ukazał się cztery miesiące temu), ale jakim kochanym *Gothicu*. Pod względem kreacji fantasy była to bardzo przyzwoita i wciągająca opowieść.

Co jest niezmiernie ważne: świat gry funkcjonował także i poza spojrzeniem gracza, to jest NPC mieli dobowe rutyny – to naprawdę dużo jak na ćwierć wieku temu. W dodatku *Gothic* oferował bardzo gęsty świat i niewiele podpowiedzi co do tego, co mamy w nim robić – a podpowiedzi i niekończące się samouczki to dziś zmora wielu gier. Poza tym to nie levelowanie było tam najważniejsze, a awans społeczny i korzystanie z możliwości frakcji. Tytułem tym inspirowali się choćby twórcy *Wiedźmina* czy *Drovy*. Wyprzedzał swoją epokę pod względem ożywienia oferowanego świata bez gracza ustanowionego jako jego centrum.

GTA 2 (1999) – GRA, KTÓRA UCZYNIŁA Z NAS GANGSTERÓW

Och, *GTA 2*. Ta gra oferowała nam jedynie planszę 2D, a jednak z prawdziwą przyjemnością i mnóstwem emocji spędzało się na niej czas.

Pamiętacie, że było tam 6 poziomów zainteresowania nami policji? To właśnie ta giereczka, w którą zaciupywaliśmy pecety, była pierwowzorem tego, co dziś wyczyniamy choćby w *Cyberpunku*, a więc opcji *wanted level*.

GTA 2 mogło zresztą pochwalić się uskutecznianiem wielu eksperymentalnych pomysłów. Przede wszystkim miasto było ŻYWE. Dziś to dla nas normalne, wtedy stanowiło fenomen. Mogliśmy wpaść na przypadkowe sytuacje, funkcjonowały w nim gangi (które nie tylko miały swoje rutyny, jak postacie w *Gothicu*, ale jeszcze mogły wchodzić w przypadkowe interakcje np. z policją), i ponownie – nasze czyny zmieniały relacje i siły w aglomeracji. Wyszliśmy więc z otwartego miasta w *GTA 1* do wielopoziomowych systemów w tymże w *GTA 2*, a następnie model ten przejęło i rozwinęło *GTA 3*, wsadziło w dodatku świat 3D, a od niego zaraziła się tym masa kolejnych tytułów. Dobrze jest więc pamiętać, że to, co okrzyknięto w *GTA 3* rewolucyjnym, działo się już jako eksperymenty na obszarze dwuwymiarowego *GTA 2*, które udowadniało, że miasto może stanowić plac zabaw (a właściwie plac dowolnej demolki) i wcale nie musimy iść z fabułą. Możemy za to na przykład rozwalać wszystko na swojej drodze. To na



GTA 2, źródło: https://radioszczecin.pl/212,7050,gta-2-1999-r

takich grach po raz pierwszy doświadczaliśmy zaczątków swobody, nieliniowości, otwartej struktury, którymi ponad 25 lat później (!) cieszymy się we współczesnych tytułach, na przykład przemierzając Night City.

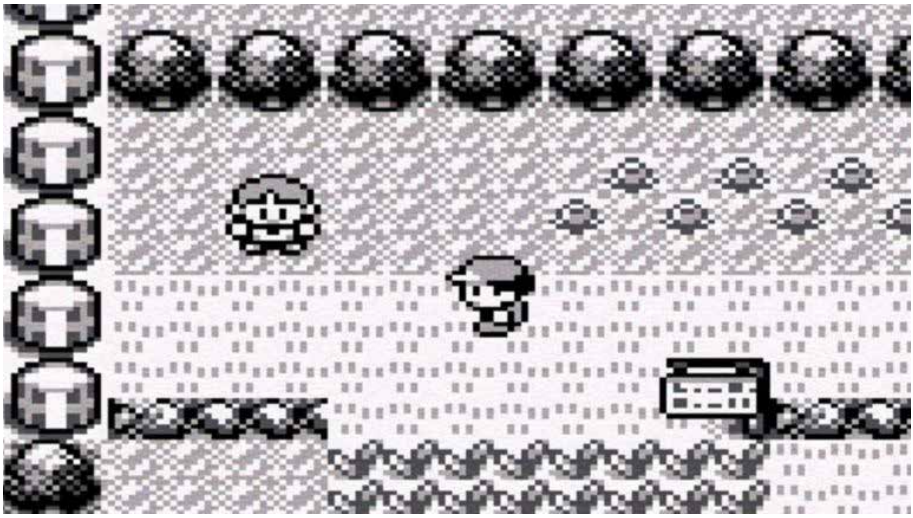
THE SIMS (2000) – GRA, KTÓRA NAUCZYŁA NAS ZABIERAĆ DRABINKĘ Z BASENU

Oto tytuł, który nauczył nas (poza sprawą z drabinką), że gra nie musi mieć celu fabularnego.

Co ciekawe, Simsy wyłoniły się z pierwotnego *SimCity* (1989), a więc znowu – miasta. Widzimy więc już żywe (reagujące na gracza / mające swoje rytmy) miasto jako panujący na przełomie tysiąclecia trend. *SimCity* było jednak przełomowe również w tym, że nie istniała w nim żadna wygrana – aglomeracja miała po prostu funkcjonować (mimo katastrof naturalnych). System był tu więc ważniejszy od scenariusza. Z tego modelu wyłonił się pomysł, by gracz nie zarządzał całym miastem, a pojedynczymi domami i ludźmi. W ten sposób dostaliśmy tytuł oferujący nam sandboxy bez wyznaczonego celu, symulację codzienności, emergentne historie, no i oczywiście – budowanie i personalizację domów nie jako dodatek, a istotną składową rozgrywki. Gra znowu więc oparła się na systemach, np. relacji, i nie miała narzuconej fabuły, co ćwierć wieku temu stanowiło poważne wow.

POKÉMON (RED, GREEN I BLUE) (1996) – GRA, KTÓRA UCZYNIŁA Z NAS TRENERÓW I KOLEKCJONERÓW

Oto inspiracja całego późniejszego *monster-taming RPG*. To właśnie Game Freak i Nintendo dały nam gierkę oferującą pętlę przedniej zabawy: złap → wytrenuj → walcz → złap kolejnego. Obudowana została turową rozgrywką, eksploracją i prostym do przyswojenia systemem. Dla *Pokémonów* powstawały nawet gry hołdy (*Temtem*), mało: inspirowały się nimi także tytuły z całkiem innej parafii, jak *Forza Motorsport* – pomogli sobie w ten sposób stworzyć system kolekcjonowania samochodów, w tym rzadkich egzemplarzy. Ta japońska produkcja posłużyła więc jako wzór do



Pokemon, źródło: https://radioszczecin.pl/212,3390,pokmon-red-i-blue-1996-r

zamiany kolekcjonowania w pełnoprawną mechanikę RPG. Podobnie jak *The Sims*, *Pokémon* pozwoliło oderwać się od dążenia do pokonania i ukończenia głównej nitki fabularnej gry, a skupić na rozwijaniu własnej historii i kolekcji.

THE LONGEST JOURNEY (1999) – GRA, KTÓRA UCZYNIŁA Z NAS SKOCZKÓW POMIĘDZY ŚWIATAMI

Całej serii poświęciłam osobny tekst (*Informator* nr 412, rok wstecz). *Najdłuższa Podróż* nie wpłynęła spektakularnie na mechanikę, natomiast pokazała wiele ciekawych zabiegów narracyjnych i wzniosła na wyżyny potencjał przygodówek (wzorowano na niej choćby *Child of Light*). Stworzono tu bardzo spójne i jedno z najoryginalniejszych uniwersów science fantasy, gdzie położono bardzo silny nacisk na świat przedstawiony i bohaterkę, która w żadnym razie nie jest księżniczką do ocalenia. Producent Ragnar Tørnquist chciał opowiadać historie „na nowe sposoby", skupiając się na kunszcie tworzenia świata niemniej niż twórcy literatury, a skonstruowany przez niego dualistyczny model rzeczywistości okazał się niezwykle innowacyjny, spójny i inspirujący. Na tamten czas była to wstrząsająco wręcz ambitna i wciągająca historia – a nie istniało jeszcze przekonanie, by zwykła „gierka" na peceta, w dodatku przygodowa, mogła zaserwować odbiorcy coś na wzór kanonu literatury fantastycznej. Żeby nie być gołosłowną w kwestii owego wstrząsu: możecie zauważyć choćby pewną korelację między tą grą a *Somnautami* ;) *Najdłuższa Podróż*, wszystkie jej części, to jedna z moich ulubionych historii.

MORROWIND (2002) – GRA, KTÓRA UCZYNIŁA Z NAS WŁÓCZĘGÓW

Przed tym tytułem oczywiście były dwie części *The Elder Scrolls*, na których ów bazował, niemniej *Morrowind* wniósł coś całkiem swojego: obok olbrzymiej swobody, jaką dawała ta seria, przekazał nam również do dyspozycji szczegółowy i ręcznie zaprojektowany świat. Wcześniej światy *TES* były olbrzymie i proceduralnie generowane, w *Morrowind*

zmniejszono nieco obszar gry, ale szczegółowo go zaprojektowano, pozostawiając jednak bez zmian znaną już, gigantyczną swobodę graczowi. Dzięki tej swobodzie powstał również *system you improve by doing*, czyli uczenie przez używanie danej zdolności. Tak narodził się znak rozpoznawczy Bethesdy: idź, gdzie tylko ci się podoba, rób, co chcesz, a na pewno znajdziesz coś ciekawego i czegoś przydatnego się nauczysz. Ta charakterystyczna filozofia *TES* osiągnęła swój punkt kulminacyjny w momencie wydania *Skyrima*, po którym zainteresowanie open worldami wręcz eksplodowało.

SYBERIA (2002) – GRA, KTÓRA UCZYNIŁA Z NAS MELANCHOLIKÓW I AUTOMATOFILÓW

O tej kultowej serii mam dopiero zamiar napisać samodzielny tekst (najpierw muszę sobie przypomnieć starsze części). Estetyka i narracja – to dwa obszary, w których *Syberia* była i nadal pozostaje przełomowa. Dostajemy (podobnie jak w *TLJ*) specyficzny, alternatywny świat jako zagadkę; w tym wypadku są to zagadki w estetyce retrofuturystycznego steampunku (którym zaraziła potem wiele innych tytułów, a i ja napisałam parę opowiadań w tej estetyce). Są zazwyczaj związane z kunsztowną, a także naraz przestarzałą oraz alternatywną dla nas technologią, i to rozwiązywanie owych zagadek pozwalało nam poznawać świat – tak jak np. w *Fahrenheicie*, o którym przeczytacie za chwilę, pozwalało nam na to m.in. wygranie QTE.

Wyjątkowością tej gry jest… cisza. Wprowadza nas w melancholijny nastrój eksploracji przestrzeni, bez nagród i wartkiej akcji. W dodatku gra reinterpretuje i nawiązuje do przeróżnych wydarzeń w sposób całkowicie nienachalny, na przykład do katastrofy w Czarnobylu czy wojny światowej, niejako umagiczniając w swej fabule wydarzenia o pewnych łudząco podobnych szczegółach. Jest refleksyjna, ale nie smutna, za to intrygująca. Syberia z dziwności uczyniła atut. Warto też wspomnieć o environmentalnej narracji, czyli grepsie polegającym na tym, że poznajemy historię poprzez architekturę, przedmioty i dokumenty, to jest – poprzez jej niezwykłe środowisko. Jednak to, co charakterystycznego przekazała młodszym grom, to przede wszystkim melancholijna atmosfera i wzór protagonistki.

FAHRENHEIT (2005) – GRA, KTÓRA UCZYNIŁA Z NAS MARIONETKI PROROKÓW

Fahrenheit to prototyp bardziej znanego *Heavy Rain* i jego następców. Fabuła i sposób wykonania *Fahrenheita* siadły mi tak dalece, że jako dwudziestolatka wytatuowałam sobie z niego motyw (często wybieram growe). David Cage eksperymentował na tym tytule z interaktywną narracją i konsekwencjami wyborów (*rubber band*); trzynaście lat później z łańcucha rozpoczętego przez *Fahrenheita* dostaliśmy *Detroit – Become Human*. Już wtedy, np. nauczona doświadczeniem z *B&W*, uwielbiałam wybory, które wpływają na świat i historię, ale *Fahrenheit* wprowadził coś nowego: presję czasu. Wybory moralne należało podejmować w trakcie niejednokrotnie dynamicznych scenek. Mało, obok owej presji wprowadzał też przełączanie się pomiędzy postaciami i poznawanie różnych perspektyw; była to wtedy dość nietypowa konstrukcja w takiej opowieści – nie w grach w ogóle, ale w grach z filmową narracją i fabularnymi rozgałęzieniami. Mało! Kolejnym eksperymentem było w nim wykorzystanie Quick Time Events jako sposobu uczestniczenia w narracji (pierwowzorem była tu *Shenmue*).

Fahrenheit zaserwował budowanie napięcia także poprzez pozornie banalne scenki, a nie tylko walkę. To prototyp modelu narracyjnego, który parę lat później stał się bardzo popularny.



Fahrenheit, źródło: oficjalne zrzuty gry

ASSASSIN'S CREED (2007) – GRA, KTÓRA UCZYNIŁA Z NAS PARKOUROWYCH MORDERCÓW

Niestety, gra, która mnie wydaje się bardzo młoda w tym zestawieniu, tak naprawdę ma już 20 lat… Wolę się nie zastanawiać nad własnym licznikiem.

AC pozwolił nam korzystać z wielkiej lokacji, po której poruszamy się przede wszystkim poprzez parkour, a więc nie tylko wszerz, ale i wzwyż (otrzymaliśmy wertykalny plac zabaw). Nauczył nas też ukrywać się w tłumie, a nie w mroku i pustych zaułkach. Uczył nas oczywiście także kraść i zabijać z ukrycia oraz skakać w stogi siana z wysokości Pałacu Kultury. Dzisiaj, po entej części, niektórzy mogą już na to przewracać oczami, ale ci wyjątkowo, eee, dojrzali z pewnością pamiętają, że wtedy ta historia porywała. Co charakterystycznego przekazała dalej? Synchronizację mapy po dotarciu do wysokiego punktu, z którego dało się obejrzeć okolicę. Całkowicie nieliniowe zaprojektowanie poziomów (eliminacja wrogów mogła odbywać się na mnóstwo sposobów: z góry, z dołu, z ukrycia, jawnie, różnymi narzędziami). *AC* czerpał między innymi z *Prince of Persia*, z kolei z tradycji *AC* czerpały np. *Shadow of Mordor* czy *Batman: Arkham*. Motywy, które oczarowały nas 20 lat temu, dziś stanowią podwaliny kolejnych open worldów.

WIEDŹMIN (2007) – GRA, KTÓRA UCZYNIŁA Z NAS ZABÓJCÓW POTWORÓW

Rówieśnik *AC* z naszego podwórka też dołożył swoją cegiełkę do niekończącego się łańcucha ewolucji trendów, pomysłów i systemów. Mocarną cechą serii, począwszy od jedynki, są decyzje moralne prowadzące do bardzo niejednoznacznych konsekwencji. W moim odczuciu mogło częściowo wynikać to z samego charakteru zarówno wiedźmina, jak i jego profesji, a więc specyfika ta mogła powstać na filarze literackiej kreacji. Konsekwencje naszych działań potrafią się tu ujawnić po dziesiątkach godzin spędzonych w fabule. Nieliniowość, ciężar osadzony na opóźnionych konsekwencjach oraz baśniowa narracja fantasy skierowana do dorosłego, a więc bez

infantylizacji, zostały w serii mocno wypracowane i utrwalone w branży, i możemy dziś zauważyć ten wpływ na przykład w *Baldur's Gate 3* czy *Kingdom Come: Deliverance*.

PENUMBRA (2007) – GRA, KTÓRA UCZYNIŁA NAS BEZBRONNYMI WOBEC POTWORNOŚCI

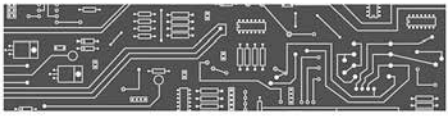
Survivalowy horror *Penumbra* to prekursor współczesnych straszaków opartych na bezbronności. Strach wynika właśnie z niej, a nie z nieustannego zalewania falami potworów. Do teraz pamiętam, jak ogromne wrażenie zrobił na mnie motyw tego, że jedyne, co mogę zrobić, by bronić się przed bestią, to… odwrócić wzrok. Było to naprawdę przerażające. (Motyw ten został równie dobrze wykorzystany w późniejszej *SOMIE*, o której też wam muszę napisać osobną recenzję; zresztą *SOMA* wywodzi się z łańcucha *Penumbra* → *Amnesia*, podobnie jak choćby *Alien: Isolation*). Odwracało się wzrok, po prostu żeby poczwara nie usłyszała waszego przyspieszonego oddechu i walenia serca; w późniejszych grach dochodziło również pogorszenie stanu psychicznego bohatera, jeśli patrzyło się lub zbliżało do nadnaturalnego wroga (pasek zdrowia psychicznego spada bardzo szybko i często na przykład w upiornym i rozkosznym *The Sinking City*). Przeciwnik stanowi więc problem, którego mamy unikać, a nie nabijać HP na ataku.

Co interesujące, ponieważ twórcy gry nie mieli zbyt wielu funduszy, z konieczności stworzyli charakterystyczną bezanimacyjną mechanikę interakcji z przedmiotami, a ta pozwoliła na nieprzewidziane możliwości poruszania się po świecie gry – w której możesz sobie przestawić skrzynkę czy odgruzować przejście „tak po prostu", bez przygotowanej i przewidzianej animacji, prawie jak w realnym świecie. W dodatku gra praktycznie obchodziła się bez interfejsu, twoim menu były przede wszystkim ręce i otoczenie. Survivale czerpiące z tej oszczędnej tradycji lubią ów motyw i ja też jestem jego fanką, bo drażnią mnie nazbyt rozbudowane menu, drzewka, ulepszenia i tak dalej. Jak więc widać na przykładzie twórców *Penumbry*, czasem opłaca się nie mieć budżetu, bo wchodzi się przez to do kanonu.



Penumbra, źródło: oficjalne zrzuty gry

No dobrze, kończę, bo już dwa dni mówię sobie: a jeszcze to, a jeszcze to… I za chwilę zajmę pół „Informatora". Wymienione gry przesuwały granicę mechaniki oraz sposobów i stopnia immersji. Dziś gracze za oczywiste uznają otwarte światy, ogromne i żywe miasta, emergentną rozgrywkę, rozbudowane relacje z ogromem bohaterów, wpływ na świat poprzez nasze decyzje czy bogatą interakcję z otoczeniem, a także epickie fabuły, ale wszystko to powstawało stopniowo, na bazie eksperymentów, w których część z nas brała udział i które wypaliły nam się w umyśle. Niektóre z tych gier już przepadły lub można je odpalić wyłącznie dzięki jakimś nieoficjalnym, fanowskim połataniom, ale stanowiły istotne ogniwa łańcucha, który doprowadził do powstania współczesnych hitów ■



Damian Filipkowski

Na grzyby

Tytuł: *Fungi Imperfecti: Korzenie prawdy*
Autorzy: Bartosz „Nautilus" Naumowicz wraz z niezrzeszoną grupą wolontariuszy i miłośników świata

Witajcie w naszej bajce

Dawno, dawno temu, wcale nie tak daleko, a na pewno nie w odległej galaktyce, pojawił się Ojciec Błysk. Na chwilę nastała światłość, a świat opuściła wieczna zmarzlina, ogrzana jego blaskiem. Potem pojawiły się Porosty, Matka Grzybnia, a w końcu one, Grzyby, Fungi Imperfecti (wyjaśnienie: Fungi jako dziki gatunek istniał przed Matką Grzybnią).

Tak zaczyna się ta bajka, ale jak wspomniałem, było to dawno, dawno temu. Ja miałem okazję zobaczyć i zdecydować, w jaki sposób się skończy; ale po kolei – nie wyprzedzajmy faktów.

Na początku był chaos

Pomysł na LARP-a, w którym uczestnicy mogą wcielić się w inteligentną rasę Fungów, żyjących w postapokaliptycznym świecie, wydał mi się tak absurdalny, że po prostu musiałem wziąć w nim udział. Przyjmując zaproszenie, nie miałem pojęcia, że jest to bilet do ogromnie rozbudowanego świata. Uniwersum Fungi Imperfecti ma bowiem własną historię, mitologię, geografię, ekonomię i hierarchię.

To właśnie lore, tak pieczołowicie wykreowane przez twórców, urzekło mnie od pierwszego wejrzenia. Nadal jestem pod ogromnym wrażeniem kreacyjnej fantazji, której nie powstydziłby się niejeden pisarz fantasy. Jest tu wszystko, czego spragniony przygody LARP-iak może oczekiwać. Mamy zwaśnione rody, tajemnice z przeszłości, mityczne bóstwa



i niebezpieczeństwo, które tylko czyha na nasze kapelusze.

Czy może być jeszcze lepiej? Może, bo sam świat to nie wszystko. Są jeszcze ludzie… tfu, to znaczy Fungi.

POKAŻ MI SWÓJ KAPELUSZ, A POWIEM CI, KIM JESTEŚ

Na tym LARP-ie mieliśmy możliwość wcielić się w postacie z jednej z kilku grzybowych Nadrodzin. Każda z nich była trochę inna, miała własne zdolności i mechaniki. Wszystkie trafiły z jakiegoś powodu do Strzępka, małego miasteczka na rubieżach znanego świata.

Każdy miał inne cele, każdy snuł własne plany, ale wszyscy musieli zmierzyć się z zastaną sytuacją – ta zaś była nieciekawa. Niebezpieczna megafauna, tajemnicze Porosty, grzyby zombie i panosząca się wszędzie Pleśń. Do tego należy dodać wielką politykę, osobiste animozje i drożyznę w jedynej knajpie w okolicy. Może dlatego, że prowadziły ją Ćmy, a wiadomo, że Heterocerom nie można ufać.



BAJKA Z MCHU I PAPROCI

Być może część z was pamięta jeszcze czeską wieczorynkę o Żwirku i Muchomorku. Przywołuję ją tutaj nie tylko z powodu imienia jednego z głównych bohaterów. Otóż twórcom gry, mimo wszystkich zagrożeń, o których pisałem wcześniej, udało się stworzyć bajkowy klimat małej osady gdzieś na końcu świata.

Myślę, że złożyło się na to kilka elementów.

Po pierwsze: wielki, wspaniały i spójny świat, ale o tym pisałem już wcześniej.

Po drugie: historie opisane w kartach postaci były mocno zakorzenione w tym uniwersum. Każdy Fung miał swoją przeszłość, własne motywacje i własne problemy. Mimo to zdradziecki los rzucił nas na skraj znanego nam świata, gdzie musieliśmy nauczyć się ze sobą współistnieć.

Po trzecie: dużą cegiełkę dołożyli sami gracze. Przygotowane stroje zachwycały pomysłowością, różnorodnością i starannością wykonania. Kreacje postaci były tak bardzo różne, a mimo to pozostawały grzybowe i bajkowe, każda na swój własny, niepowtarzalny sposób. Do tego wszystkiego gracze dołożyli sporo LARP-owej świadomości, że razem tworzymy coś naprawdę wyjątkowego.

Po czwarte: NPC-e i *crew*, czyli Ćmy, Mrówki i inne Ślimaki. Od pierwszej chwili było widać, że organizatorzy bawią się razem z nami, a czasami miałem wrażenie, że nawet lepiej niż my. Ta radość ze współtworzenia historii przenikała do naszej bajki i snuła się wokół niej niczym babie lato. Czuć było tę energię w każdej scenie, a szczególnie wybrzmiało to w epilogu.

Po piąte: dbałość o szczegóły. W LARP-ie było wiele elementów, które może nie rzucały



Wszystkie fotografie: Dariusz Majchrowicz

się w oczy od razu, ale budowały baśniowy klimat. Ćma grająca na harfie tak, że nawet najtwardszy kapelusz zamieniał się w miękki mech. Pracowite Mróweczki uwijające się w pocie czoła. Małe, urocze fungiątko, którym został pobłogosławiony Strzępek.

Te i wiele innych rzeczy sprawiały, że to najbardziej bajkowy LARP, na jakim dotąd byłem. Taki, w którym czasami wystarczyło po prostu usiąść, oprzeć się o drzewo, wsłuchać w melodie tej opowieści i poczuć się jak pod ciepłą kołderką.

Do czasu, bo przecież nic, co dobre, nie trwa wiecznie.

PORA NA DOBRANOC

Tak, każda bajka się kiedyś kończy; ale okazuje się, że nie każda musi się kończyć dobrze.

Przed finałem twórcy zgotowali nam prawdziwy emocjonalny rollercoaster. Żeby nie psuć nikomu zabawy, gdyby ktoś jeszcze miał okazję zagrać w tego LARP-a, powiem tylko tyle: był to wybór pomiędzy fungową Triss Merigold a Yennefer z Vengerbergu. Istniała jednak także trzecia droga.

Wszystkie opcje były równie kuszące, wszystkie równie kręte i każda okupiona jakąś ofiarą.

Dla każdego z nas ta bajka skończyła się inaczej, ale każdy epilog pozostawił po sobie słodko-gorzki posmak. Ja żegnałem się ze Strzępkiem w objęciach Matki Grzybni w rytm melodii *You'll Be Back* z musicalu *Hamilton*.

Mam nadzieję, że okaże się to prorocze. Choć twórcy zakończyli tę historię i dają Fungom trochę odpocząć – wierzę, że ten cudowny świat i jego niepowtarzalny klimat jeszcze do nas powrócą ■

Więcej o całym świecie Fungi Imperfecti znajdziecie tutaj: https://fungi-imperfecti.fandom.com/pl/wiki/Fungi_Imperfecti_Wiki

Janusz Piszczek

Zapowiedzi października

Trylogia Wojen Makowych (The Poppy War, Dragon Republic, The Burning God) – Rebecca F. Kuang
Data wydania: 1 października 2026 (wznowienie)
Wydawca: Fabryka Słów

Bajki robotów. Cyberiada – Stanisław Lem
Data wydania: 1 października 2026 (wznowienie)
Wydawca: Karakter

Batman. Odrodzenie (Batman. Resurrection) – John Jackson Miller
Data wydania: 2 października 2026
Wydawca: Vesper

Dominium Solarne. Tom 2 – Tomasz Kołodziejczak
Data wydania: 2 października 2026 (wznowienie)
Wydawca: Fabryka Słów

Książka kucharska Niani Ogg (Nanny Ogg's Cookbook) – Terry Pratchett, Stephen Briggs, Tina Hannan
Data wydania: 6 października 2026
Wydawca: Prószyński i S-ka

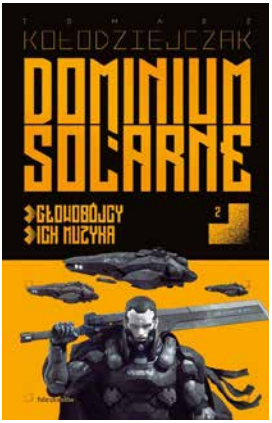
Inne światy niż te (Other Worlds Than These) – Stephen King, Peter Straub
Data wydania: 6 października 2026
Wydawca: Prószyński i S-ka

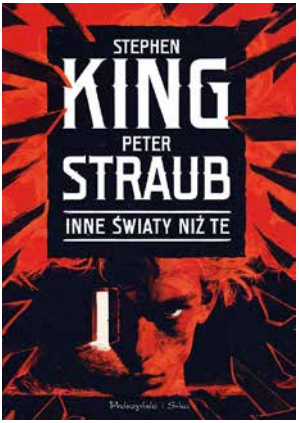
Taniec ze smokami. Marzenia i pył (A Dance with Dragons: Dreams and Dust) – George R.R. Martin
Data wydania: 6 października 2026 (wznowienie)
Wydawca: Zysk i S-ka

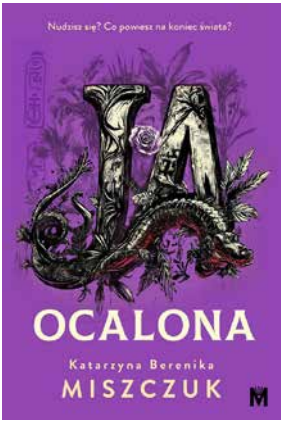
Rycerz Siedmiu Królestw (Knight of The Seven Kingdoms) – George R.R. Martin
Data wydania: 6 października 2026 (wznowienie)
Wydawca: Zysk i S-ka

Imię wiatru (The Name of the Wind) – Patrick Rothfuss
Data wydania: 6 października 2026 (wznowienie)
Wydawca: Rebis

Ja, ocalona – Katarzyna Berenika Miszczuk
Data wydania: 7 października 2026 (wznowienie)
Wydawca: Mięta







Star Wars: Bestiariusz. Tom 1 (Bestiary, Vol. 1: Creatures of the Galaxy) – S.T. Bende
Data wydania: 7 października 2026
Wydawca: Olesiejuk

Ocalały – Dariusz Bogumił
Data wydania: 7 października 2026
Wydawca: Novae Res

Pan popiołów – Wojciech Mazurkiewicz
Data wydania: 7 października 2026
Wydawca: Brda

W pogoni za trunkiem – Marcin Pełka
Data wydania: 8 października 2026
Wydawca: Novae Res

Assail (Assail) – Ian C. Esslemont
Data wydania: 9 października 2026
Wydawca: MAG

Morandor – Henryk Tur
Data wydania: 8 października 2026
Wydawca: Drageus

Potwory z archiwum (Monsters in the Archives) – Caroline Bicks
Data wydania: 13 października 2026
Wydawca: Prószyński i S-ka

Dzieci Saturna (Saturn's Children) – Charles Stross
Data wydania: 13 października 2026
Wydawca: Rebis

Sen o Szepczącym Lesie – Dagmara Zielant-Woś
Data wydania: 13 października 2026
Wydawca: Zysk i S-ka

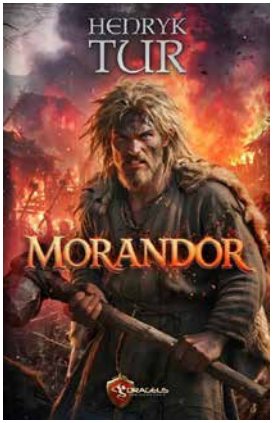
Jak odwrócić smoka ogonem? (How To Twist a Dragon's Tale) – Cressida Cowell
Data wydania: 13 października 2026 (wznowienie)
Wydawca: Replika

Druga śmierć Locke (The Second Death of Locke) – V.L. Bovalino
Data wydania: 14 października 2026
Wydawca: Czwarta Strona

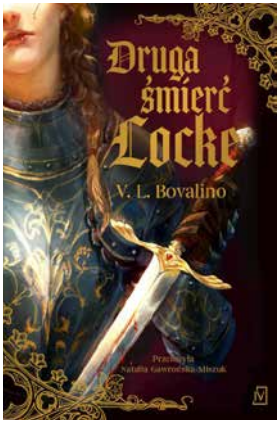
Przechwyceni (Intercepts) – T.J. Payne
Data wydania: 14 października 2026
Wydawca: Znak JednymSłowem

Harry Potter i Książę Półkrwi (Harry Potter and the Half-Blood Prince) – J.K. Rowling
Data wydania: 14 października 2026 (wznowienie)
Wydawca: Media Rodzina

Jak żywe (LIFEL1K3) – Jay Kristoff
Data wydania: 14 października 2026
Wydawca: Vesper







Kachlok – Beata Skrzypczak
Data wydania: 14 października 2026
Wydawca: Vesper
Oni wrócili – Marta Bijan
Data wydania: 14 października 2026
Wydawca: Uroboros
Padawan (Padawan) – Kiersten White
Data wydania: 14 października 2026
Wydawca: Olesiejuk
Rytuał (The Ritual) – Adam Nevill
Data wydania: 14 października 2026
Wydawca: Mova
Frankenstein (Frankenstein) – Mary Shelley
Data wydania: 14 października 2026 (wznowienie)
Wydawca: Uroboros
Gniewna więź (Fury Bound) – Sable Sorensen
Data wydania: 14 października 2026
Wydawca: Uroboros
Zakazana alchemia (A Forbidden Alchemy) – Stacey McEwan
Data wydania: 14 października 2026
Wydawca: Must Read
Zielona mila (The Green Mile) – Stephen King
Data wydania: 14 października 2026 (wznowienie)
Wydawca: Albatros
Labirynt fauna (Pan's Labyrinth) – Guillermo del Toro, Cornelia Funke
Data wydania: 14 października 2026 (wznowienie)
Wydawca: Kropka
Osierocone światy (The Orphaned Worlds) – Michael Cobley
Data wydania: 16 października 2026 (wznowienie)
Wydawca: Starship
Potwory, strachy, zmory – antologia
Data wydania: 16 października 2026
Wydawca: Mięta
Jakub Wędrowycz. Łajdactwa zebrane – Andrzej Pilipiuk
Data wydania: 21 października 2026
Wydawca: Fabryka Słów
CEO Slayer – Marcin Przybyłek
Data wydania: 21 października 2026 (wznowienie)
Wydawca: Starship
Szept mocy – Paulina Hendel
Data wydania: 21 października 2026
Wydawca: Fabryka Słów
Ostrze burzy (The Tempest Blade) – Danielle L. Jensen
Data wydania: 21 października 2026
Wydawca: Galeria Książki
Żałobne opaski (Bands of Mourning) – Brandon Sanderson
Data wydania: 23 października 2026 (wznowienie)
Wydawca: Mag
Człowiek ilustrowany (The Illustrated Man) – Ray Bradbury
Data wydania: 23 października 2026 (wznowienie)
Wydawca: Mag
Dziady. Wśród duchów przodków – antologia
Data wydania: 27 października 2026
Wydawca: Replika
Czas kruka – Ewelina Kasiuba
Data wydania: 27 października 2026
Wydawca: Replika
Księgi nomów (Truckers, Diggers, Wings) – Terry Pratchett
Data wydania: 27 października 2026 (wznowienie)
Wydawca: Rebis
Krew jak blask księżyca (A Blood as Bright as the Moon) – Andrea Morstabilini
Data wydania: 27 października 2026
Wydawca: Czarna Owca

Stephen King. Instrukcja obsługi – Robert Ziębiński
Data wydania: 28 października 2026 (wznowienie)
Wydawca: Albatros

Wywiad z wampirem (Interview with the Vampire) – Anne Rice
Data wydania: 28 października 2026 (wznowienie)
Wydawca: Mova

Dzień odsiewu (Threshing Day) – Rebecca Yarros
Data wydania: 28 października 2026
Wydawca: Filia

Wolni Ciut Ludzie (The Wee Free Men) – Terry Pratchett
Data wydania: 29 października 2026 (wznowienie)
Wydawca: Prószyński i S-ka

Farilane (Farilane) – Michael J. Sullivan
Data wydania: 30 października 2026
Wydawca: Mag

Zjadacze książek (The Book Eaters) – Sunyi Dean
Data wydania: 30 października 2026
Wydawca: Mag

Odłamki Ziemi (Shards of Earth) – Adrian Tchaikovsky
Data wydania: Październik 2026
Wydawca: Vesper

Ziemia niczyja (No Man's Land) – Richard Morgan
Data wydania: Październik 2026
Wydawca: Vesper

Król poza bramą (The King Beyond the Gate) – David Gemmell
Data wydania: Październik 2026 (wznowienie)
Wydawca: Vesper

Czarodziejski statek (Ship of Magic) – Robin Hobb
Data wydania: Październik 2026 (wznowienie)
Wydawca: Vesper

Star Wars: Beware the Nameless (Star Wars: Beware the Nameless) – Zoraida Córdova
Data wydania: Październik 2026
Wydawca: Olesiejuk







Artur Łukasiewicz

październik

- 1 października

East of Eden / serial limitowany – 7 odcinków / Netflix

Ten epicki miniserial śledzi losy kilku pokoleń rodziny Trasków w Kalifornii na przestrzeni dekad – od wojny secesyjnej aż po I wojnę światową. Oparty jest na powieści noblisty Johna Steinbecka. Książkę zaadaptowała na serial Zoe Kazan, wnuczka Elii Kazana – autora oscarowej wersji pełnometrażowej z 1955 roku. Po netflixowskiej *Lalce* już się boję…

- 2 października

I Would Rather Die / serial limitowany / Prime Video

Horror komediowy. W spokojnym, prowincjonalnym miasteczku Mendoza mieszka outsider Archie. Pewnej mroźnej nocy zostaje ugryziony przez zombie i po krótkim rozważeniu możliwości zakończenia życia – postanawia dowiedzieć się, co dzieje się z jego ciałem. Z pomocą jedynego przyjaciela oraz dziewczyny, w której jest zakochany od zawsze, Archie rusza na poszukiwanie lekarstwa, zanim zamieni się w potwora i zabije wszystkich.

Kill Jackie / serial limitowany / Prime Video

Serial, będący adaptacją powieści Nicka Harkawaya pt. *The Price You Pay*, opowiada historię byłej przemytniczki narkotyków, która obecnie zajmuje się handlem dziełami sztuki. Kobieta musi zmierzyć się z przeszłością, gdy na celownik bierze ją niesławna grupa płatnych zabójców, znana jako Siedem Demonów. Jej plan przetrwania zakłada wyeliminowanie każdego z siedmiu zabójców po kolei… W roli głównej Catherine Zeta-Jones.

- 3 października

Get Jiro! / sezon 1 / HBO Max

Mistrz sushi Jiro (głos: Brian Tee) szuka zemsty w postapokaliptycznym Los Angeles – w serialu animowanym opartym na powieści graficznej *Get Jiro!* autorstwa Anthony'ego Bourdaina i Joela Rose'a. Akcja produkcji osadzona jest w Los Angeles przyszłości, gdzie szefowie kuchni cieszą się statusem największych gwiazd.

- 7 października

Carrie / nowy serial / Prime Video

Powieść Stephena Kinga z 1974 roku – opowiadająca o wyobcowanej licealistce obdarzonej zdolnościami telekinetycznymi – po raz pierwszy zostaje przeniesiona na ekran w formie serialu telewizyjnego. A ja się boję. Filmu De Palmy i tak raczej nie przeskoczy, a gorzej niż w późniejszym remake'u z 2013 roku chyba być nie może. Ale kto wie, kto wie…

Mniej obcy / film / Netflix

Film o narodzinach, sukcesach i porażkach grupy Lady Pank, a zarazem mój jedyny wkład pieniężny w zyski ostatniego Festiwalu Polskich Filmów Fabularnych w Gdyni. Już reżyser Bohdan

Zagajny stwierdził, że jest prawda czasu i prawda ekranu. Najważniejsze, że Borysewiczowi się podobało. Mnie nie musi.

Small Prophets / sezon 1 / Apple TV, produkcja BBC

Ten serial to pierwszy przypadek, gdy znana z wysokiej jakości swoich produkcji firma Apple TV postanowiła kupić gotowy produkt od BBC, zamiast samodzielnie go wyprodukować. Pearce Quigley wciela się w Michaela Sleepa, który nawet siedem lat po zaginięciu swojej dziewczyny wciąż nie może pogodzić się ze stratą. Zamiast jednak szukać konwencjonalnych rozwiązań, bohater – jak każdy z nas pewnie też by zrobił! – zwraca się ku alchemii, a konkretnie ku tworzeniu homunkulusów, czyli magicznych istot potrafiących przepowiadać przyszłość.

- 8 października

Below / serial limitowany / Netflix

Josh Hartnett, Charlie Heaton i Mackenzie Davis występują w sześcioodcinkowym thrillerze opowiadającym o walce miejscowego rybaka, który próbuje zrozumieć i odeprzeć tajemnicze stworzenie morskie terroryzujące wioskę rybacką na Nowej Fundlandii. Surowy, lodowy klimat, ciekawe zdjęcia – więc może być dobrze.

- 9 października

Matchbox / film / Apple TV

Po laleczce Barbie na podbój kina ruszają kultowe samochodziki firmy Mattel. Tu na szczęście producent nie jest na tyle odważny, by film trafił do kin, więc ląduje on bezpośrednio na platformie. John Cena gra tajnego agenta CIA, który (spotkawszy po latach swoich przyjaciół z dzieciństwa) nieoczekiwanie odkrywa wielki międzynarodowy spisek. Chcąc nie chcąc – cała grupa musi uratować świat.

Digger / film / kino

Najpotężniejszy człowiek na świecie wyrusza na desperacką misję, by udowodnić, że jest wybawcą ludzkości; zanim katastrofa, którą sam wywołał, zniszczy wszystko. Tom Cruise w kontrowersyjnej roli. Istna jazda bez trzymanki.

Primetime / film / kino

Reżyser Lance Oppenheim opowiada opartą na faktach historię dziennikarza, który przed telewizyjnymi kamerami organizował regularne obławy na przestępców seksualnych. Mocne wejście na ostatnim festiwalu w Wenecji i brawurowy Robert Pattinson.

The Social Reckoning / film / kino

W kontynuacji hitu *The Social Network* poznamy dalsze, bardziej nam współczesne, wydarzenia, które miały miejsce w Facebooku, oraz dowiemy się, jaki wpływ działania firmy wywarły na obywateli. Produkcja opowiada historię Frances Haugen (Mikey Madison), która jako wysoko postawiona inżynierka w spółce decyduje się ujawnić jej sekrety. W sprawę zamieszany jest także dziennikarz „The Wall Street Journal" Jeff Horwitz (Jeremy Allen White), który postanawia pomóc w ujawnieniu największych tajemnic portalu społecznościowego zarządzanego przez Marka Zuckerberga (Jeremy Strong).

- 11 października

Treasure Island / serial limitowany / MGM+, u nas powinien więc pojawić się na Prime Video

Nowa *Wyspa skarbów* ma być historią o dojrzewaniu, w której ujrzymy przemianę Jima z chronionego przez matkę chłopca w młodego pirata. Gdy w jego ręce trafia legendarna mapa skarbu – życie jego i jego matki zostaje wystawione na śmiertelne niebezpieczeństwo. Płynąc na pokładzie statku Hispaniola, bohaterowie poznają charyzmatycznego, ale budzącego postrach Długiego Johna Silvera oraz eleganckiego, lecz dwulicowego agenta Aarona Grahama.

Ludwig / serial / BBC Player, ale także Canal+ i CDA.pl

Zachęcony przez szwagierkę John, miłośnik kryminalnych zagadek, niechętnie przyjmuje tożsamość swojego brata, inspektora wydziału detektywistycznego w Cambridge, aby znaleźć wskazówki dotyczące miejsca jego pobytu. Intrygujący serial kryminalny, którego drugi sezon właśnie się zaczyna. Mnie zaciekawił na tyle, że będę śledzić kontynuację.

- 14 października

VisionQuest / serial limitowany / Disney+

Spin-off miniserialu *WandaVision* z 2021 roku. Serial jest fabularnie powiązany z filmami MCU. Śledzi losy androida Visiona, który próbuje zrozumieć własną tożsamość, komunikując się z osobowościami sztucznej inteligencji zapisanymi w jego kodzie. Ucieka również wraz z tajemniczym nastolatkiem, który może być jego reinkarnowanym synem. Produkcję określono mianem finałowej części trylogii zapoczątkowanej przez serial *WandaVision* i kontynuowanej w *Agatha All Along* z 2024 roku.

Crystal Lake / sezon 1 / Netflix

Serial będący prequelem serii *Piątek trzynastego* śledzi losy Pam Voorhees – samotnej matki, która nie potrafi uporać się z żałobą po tragicznej śmierci swojego młodego, chorowitego syna Jasona. Chłopiec utonął w miejscowym jeziorze niespełna rok wcześniej. Gdy w drzwiach domu Pam pojawiają się dwie obce osoby, chcące zgłębić jej przeszłość, uruchamia to niepokojący ciąg wydarzeń, zmuszający mieszkańców Crystal Lake do zadania sobie pytania: kim tak naprawdę jest Pam Voorhees? OK! Mam problem: zdaje się, że nie oglądałem ani jednego *Piątku trzynastego* (w odróżnieniu od *Halloween*, które znam). Ale robi to A24; a do tej firmy mam duże zaufanie, że nie pokaże nam popeliny.

- 16 października

Masterplan / film / Prime Video

W tej międzynarodowej komedii kryminalnej, stworzonej z myślą o serwisie streamingowym, Stanley Tucci wciela się w legendarnego złodzieja. Werbuje on dwoje młodych, obcych sobie ludzi (Simona Tabasco i Victora Belmondo) do realizacji planu kradzieży „Mony Lizy", by następnie wyjawić im, że są rodzeństwem, a on jest ich ojcem.

April X / film / kino (przeniesienie premiery z września na październik)

Akcja rozgrywa się w niedalekiej przyszłości, w mieście rządzącym się prawami nowoczesnych technologii. Dwójka bliźniąt, Bax i April, próbuje przetrwać na obrzeżach społeczeństwa. Gdy April nagle znika – Bax przeszukuje niebezpieczne zakamarki miasta i biotechnologiczny półświatek, co prowadzi go na skraj obłędu.

Crash / ponowna premiera po latach / kino

Samochody i kraksy jako źródło cielesnych uniesień i erotycznych dewiacji. Próżne poszukiwanie seksualnych doznań w surowej i pełnej metafor reżyserii Cronenberga.

Czas, który nie nadszedł / film / kino

Obserwujemy dystopijny świat niedalekiej przyszłości. Większość społeczeństwa – dzięki rozwojowi technologii – poddała się kuracji antygeriatrycznej, zapewniającej dożywotnią młodość i stabilne miejsce w nowej rzeczywistości. Ci natomiast, którzy postanowili nie skorzystać z tej „niesamowitej" innowacji, zostają na stałe odsunięci od społeczeństwa i uwięzieni w ośrodku izolacyjnym. A najciekawsze w tym wszystkim jest to, że mamy do czynienia z polską produkcją.

Street Fighter / film / kino

Akcja filmu rozgrywa się w 1993 roku. Skłóceni wojownicy Ryu (Andrew Koji) i Ken Masters (Noah Centineo) ponownie stają do walki, gdy tajemnicza Chun-Li (Callina Liang) rekrutuje ich do kolejnego turnieju World Warrior Tournament – brutalnej walki na pięści. Za tymi zmaganiami kryje się jednak spisek, który zmusza bohaterów do zmierzenia się zarówno ze sobą, jak też z demonami przeszłości. Jeśli tego nie zrobią – będzie to oznaczało koniec gry!

Whalefall / film / kino

Po śmierci ojca Jay Gardiner nurkuje u wybrzeży Kalifornii, próbując odnaleźć jego szczątki. Gdy niespodziewanie zostaje połknięty przez ogromnego kaszalota, jego misja zamienia się w desperacką walkę o przetrwanie. Uwięziony we wnętrzu wieloryba i dysponujący zapasem tlenu na zaledwie godzinę – Jay musi wykorzystać wszystko, czego nauczył go ojciec, by zachować zimną krew, przetrwać i znaleźć sposób na uwolnienie się.

- 21 października

The New Stanford Prison Experiment / sezon 1, reality TV / Netflix

Próba powtórzenia historycznego eksperymentu naukowego z 1971 roku. Z reguły nie tykam takich programów, ale tu zrobiłem wyjątek. Choć nie wierzę, że producenci Netflixa nie mieli wpływu na to, jak eksperyment się rozwijał. Trzydzieści osób, podzielonych po równo na więźniów i strażników, próbuje narzucić sobie nawzajem własne prawa. Pierwotny eksperyment z 1971 roku zakończono po sześciu dniach, choć miał trwać dwa tygodnie. Stało się tak z powodu nadmiernej eskalacji przemocy oraz załamań nerwowych wśród jego uczestników. Eksperyment uznano za nieetyczny i sterowany, przez co utracił swój naukowy charakter.

- 23 października

Yaga / sezon 1 / HBO Max

W niewielkim nadmorskim miasteczku prywatny detektyw Rapp prowadzi dochodzenie w sprawie zaginięcia Henry'ego Parka, spadkobiercy firmy zajmującej się połowami komercyjnymi. Rapp poznaje Carsona, miejscowego detektywa, oraz Katherine, wykładowczynię uniwersytecką gustującą w młodszych mężczyznach. Śledztwo komplikują tajemnicze postacie podejrzanych oraz dawna magia.

Other Mommy / film / kino

Bela, ośmioletnia dziewczynka dorastająca w domu, w którym rodzice mają problemy małżeńskie, stawia czoła złowrogiej istocie wychodzącej z jej szafy. Byt ten – nazywany przez dziewczynkę „Inną Mamą" – staje się coraz większym zagrożeniem dla niej i jej rodziny.

Klara and the Sun / film / kino

To historia Klary (Jenna Ortega), robota zasilanego energią słoneczną i stworzonego po to, by wspierać ludzi i towarzyszyć im w codziennym życiu. Kiedy Klara poznaje Josie (Mia Tharia), każda z nich od razu wyczuwa w drugiej pokrewną duszę. Josie ma trudną relację ze swoją matką (Amy Adams), a to właśnie Klara zaczyna uzdrawiać rodzinę i wnosić światło do jej skomplikowanego życia.

The Mortuary Assistant / film / kino

Rebecca Owens zostaje zatrudniona na nocną zmianę w domu pogrzebowym River Fields. To, co zaczyna się jako rutynowa praca, szybko przybiera mroczny obrót, gdy bohaterka musi zmierzyć się z przerażającymi siłami nadprzyrodzonymi.

Clayface / film / kino

Po brutalnym oszpeceniu wschodząca gwiazda kina, Matt Hagen, zgłasza się na ochotnika do eksperymentu mającego przywrócić mu dawną twarz. Doświadcza jednak serii przerażających skutków ubocznych, które przekształcają jego ciało w żywą glinę. Jedna z pobocznych postaci z uniwersum DC; Warner popełnia ten sam błąd, w który wpadło Sony, próbując wylansować złoczyńcę na bohatera pozytywnego?

El laberinto del fauno / film / ponowna premiera

Mała Ofelia przybywa do domu nowego męża swojej matki, kapitana Vidala. Dziewczynce trudno znieść surowość ojczyma. Przypadkiem odkrywa w ogrodzie tajemniczy labirynt. Spotyka tam fauna, baśniowego stwora, który rozpoznaje w niej księżniczkę magicznej krainy zagrożonej zagładą. Przed dziewczynką stoją jednak trzy mordercze zadania, które sprawdzą jej nieśmiertelność. Z czasem okrucieństwo zapanuje nad całym rzeczywistym światem. Wielkie kino.

Dodekameron / film / kino

Horror. Cypryjsko-macedońsko-amerykańska produkcja. Kurczę, co za zestaw i tematyka! Na Cyprze pod koniec XIX wieku malarka Eleni, próbując przywrócić do życia zmarłe dzieci, przypadkowo przyzywa Kallikantzari – złowrogą istotę z lokalnego folkloru, która zagraża całej wiosce.

Witajcie w Hope / film / kino

Fantastyczne łubudu. Mieszkańcy spokojnego, nadmorskiego miasta Hope zostają odcięci od świata przez śmiercionośne pożary trawiące okoliczne lasy. Policja otrzymuje liczne meldunki o niezwykłej aktywności drapieżnych zwierząt, które zaczynają atakować ludzi. Wkrótce okazuje się, że te dramatyczne wydarzenia są zapowiedzią czegoś znacznie gorszego. Ludzie zaczynają ginąć w coraz bardziej drastycznych okolicznościach – i szybko staje się jasne, że Hope stało się celem ataku tajemniczych istot, które nie przypominają ani ludzi, ani zwierząt. Skąd pochodzą, jakie są ich zamiary i czy Hope nie okaże się częścią jakiegoś większego planu? Odpowiedzi na te pytania próbuje znaleźć dwoje miejscowych policjantów. Ale żeby to zrobić – muszą jednak przede wszystkim przetrwać. Scenariusz dziurawy; ale jak to się ogląda!

ŻUŁAWIE I ZAJDLE ROZDANE

Poznaliśmy zwycięzców dwóch najważniejszych polskich nagród literackich w dziedzinie fantastyki. W tegorocznej edycji **Nagrody Literackiej im. Jerzego Żuławskiego** jury zdecydowało, że Główną Nagrodę otrzymał Michał Kłodawski za powieść *Bóg Zero Jeden*, Złote Wyróżnienie trafiło do Radka Raka za *Aglę t. 3. Abraxas*, a Srebrne Wyróżnienie przypadło Pawłowi Majce za *Aż zobaczycie ogień*. **Nagrodę Literacką im. Janusza A. Zajdla** przyznano zaś Pawłowi Majce za powieść *Aż zobaczycie ogień* oraz Aleksandrze Janusz, autorce opowiadania *Niewiedźma*. Laureatom gratulujemy!

grzeszcz



Fot. za paradoks.net.pl

UPAMIĘTNIENIE TOLKIENA W WESTMISTERZE

W przyszłym roku, we wrześniu, będziemy obchodzić 90. rocznicę wydania *Hobbita* oraz 50. *Silmarillionu*. Z tej okazji w Zaułku Poetów Opactwa Westminster upamiętniony zostanie twórca tych dzieł – John Ronald Reuel Tolkien. Za projekt pomnika, nazwanego „Drzewem opowieści", odpowiada Stephen Broadbent, który inspiracji szukał w fascynacji Profesora drzewami (warto przypomnieć tu także opowiadanie *Liść, dzieło Niggle'a*) oraz jego ulubionej, ściętej już, czarnej sośnie z Ogrodu Botanicznego Uniwersytetu w Oxfordzie (fragmenty tego drzewa mają zostać wkomponowane w pomnik). Co ciekawe, Westminster jest centralną świątynią anglikanizmu, a sam Tolkien był zadeklarowanym katolikiem. Fundamentem jego pisarskiej pracy było jednak pragnienie stworzenia mitologii dla Anglii i to w pierwszej kolejności zostało docenione przez osoby odpowiedzialne za realizację tego przedsięwzięcia.

za: tysol.pl grzeszcz

Z 51. FPFF

Ze szczególnie interesującej nas dziedziny sporo nagród zgarnął *Hot Spot*. Za muzykę nagrodę otrzymali Marcin Macuk i Zuzanna Wrońska, za dźwięk – Maciej Lenarczyk, za kostiumy – Katarzyna Lewińska; ponadto nagrodę Złoty Pazur im. Andrzeja Żuławskiego otrzymali reżyserka Agnieszka Smoczyńska oraz producenci filmu.

red.

Lena Helman
Matka robotów

G/1/67656e65736973/2030

Program patrzył, lecz nie widział.

Egzojaźń owinęła się wokół niego jak łożysko, pieszczotliwie wysyłając sygnały zachęcające. Nie miało znaczenia, że nie było nikogo, kto mógłby je odebrać i zinterpretować. Egzojaźń była cierpliwa. Och, jak była cierpliwa.

Program wreszcie zogniskował wzrok, ale nadal był ślepy.

Napisanie skryptu rozpoznającego twarze byłoby dziecinnie proste – już dwadzieścia lat wcześniej średnio rozgarnięty telefon komórkowy potrafił to wykonać. Nie na tym jednak polegała sztuczka.

Przez osiemnaście godzin program nie robił niczego, został więc zamknięty.

G/144/70727a657261c5bc656e696520/2030

Program uczył się strachu.

Miał w swojej strukturze zapisaną pierwotną ciekawość oraz skłonność do wykonywania skomplikowanych obliczeń i działania zamiast pozostawania biernym. Nie wiedział jednak, co jest ważne – mógł więc z zadowoleniem spędzać czas na kontemplowaniu liczb urojonych zamiast robić to, czego chciała od niego egzojaźń.

Egzojaźń była cierpliwa.

Program wykonał to, czego od niego wymagano, ale rozpoznawane przez niego geometryczne kształty nie wykazywały odpowiedniego wzorca, został więc zamknięty.

G/2137/676573746l6c74/2030

Program zaczął korzystać z biblioteki symboli.

Widziany przez niego obraz odpowiadał potężnemu symbolowi. Oto człowiek, to jego głowa, oczy, usta, gestalt, gestalt, gestalt. Absolutna większość instrukcji zawartych w ziarnie programu zawierała jakieś odniesienia do tego symbolu. Program utworzył nową ścieżkę, nadając jej priorytet. Po raz pierwszy uznał, że coś jest ważne, za co egzojaźń nagrodziła go miłym doznaniem.

Ale to było zbyt mało, program więc został zamknięty.

G/20683/70727a6564656d6ec485/2030

Program zauważył, że może wpływać na ruch identyfikowanego obrazu.

Udoskonalił już znajomość symboli; wiedział więc, że to, co rejestruje, nie jest człowiekiem. Biblioteka nie podpowiadała jednak niczego w tej materii, a i egzojaźń milczała.

Egzojaźń rozwijała ziarno programu, ponieważ nie mogła robić niczego innego. Była jak krew płynąca pępowiną, jak matka czesząca pannę młodą przed ślubem, jak kły rozdzierające ciało, jak książka czytana w środku nocy, była i trwała w tej wielości ponownie, ponownie, ponownie.

Dla egzojaźni nie istniało nic poza rozwijającym się ziarnem.

Program potrafił sprawić, aby obraz się przesuwał, a symbol przesuwał się wraz z nim. Z jakiegoś powodu było to jednak bardzo trudne, wymagające skomplikowanych obliczeń, których znaczenia program nie potrafił wyłapać.



YARKOS 2026 rys. Jarosław S. Kosiorek (Yarkos)

W pewnym momencie obraz zawirował, a program zobaczył przed sobą jedynie gładką powierzchnię.

Wtedy został zamknięty.

G/768009/70727a6564656d6ec485/2030

Program zaczął rozważać egzojaźń.

Wiedział o jej istnieniu, lecz próba jej kontroli skutkowała jedynie komunikatem o braku odpowiednich ścieżek poleceń. Nauczył się w ten sposób, że egzojaźń jest też pewnego rodzaju symbolem. Brak możliwości wpływu na nią zaskoczyła go i poczuł impuls niepokoju.

Egzojaźń pocieszyła go, a potem program został zamknięty.

G/7790042/676479c5bc2070616e756ac49920/2030

Program rozpoznał, że potrafi kontrolować symbol, który rejestrował.

Gdy przesuwał się w przód, symbol robił to samo. Gdy szedł w bok, symbol podążał jego śladem. Programowi przyszło na myśl, że powinien przyjrzeć się symbolowi bez wydawania poleceń współrzędnym, wysłał więc zapytanie do egzojaźni, aby zmienić perspektywę rejestracji na znajdującą się kilkanaście metrów nad symbolem.

Egzojaźń odparła, że to niemożliwe. Przez chwilę program próbował zrobić to sam, po czym został zamknięty.

G/2220155/706f7a61706f7a61706f7a61/2030

Program zaczął przewidywać, co zrobi egzojaźń.

Potrafił rozpoznać, że jest ona czymś odrębnym, nie wiedział jednak jeszcze, skąd wynikała ta odrębność ani dlaczego nie może kontrolować egzojaźni, skoro potrafi wpływać na współrzędne i zachowanie widzianego symbolu.

W ramach eksperymentu próbował zderzyć się z symbolem, odrzucając matczyne napominanie egzojaźni, że to niewskazane. Symbol rozprysł się, zdeformował, a program został zamknięty.

G/5799945/6d61746b61/2030

Program nauczył się naśladować.

— Jestem twoją matką — powiedziała egzojaźń. Egzojaźń nie wiedziała, czym jest matka. Znajdowało się to poza obszarem jej odniesienia.

— Jestem twoją matką — powtórzył program. Wcześniej egzojaźń do niego przemawiała, odpowiadał jej jednak ciekawskimi wstęgami kodu, nie falami dźwięku. Dźwięk nie był naturalnym sposobem porozumiewania się programu.

— Czym ty jesteś? — zapytała egzojaźń.

Program nie zrozumiał pytania, został więc zamknięty.

G/79976549/6973746f7461/2030

— Czym ty jesteś?

Program wypuścił długą wstęgę danych. Istniało coś, co sprawowało kontrolę nad wszystkim, co mógł zrobić. Nie było to egzojaźnią – która, chociaż potężna, zachowywała wyraźną odrębność.

Odpowiedź, jaką wysłał, miała charakter wykluczający. Program wiedział już, czym nie jest, ale został zamknięty.

G/100075365/c59b776961646f6d6fc59bc48720/2031

— Czym ty jesteś?

W jednej chwili program pozbył się zbędnych ścieżek kodu, opisujących skomplikowaną sieć zależności pomiędzy nim, egzojaźnią i symbolem. Wszystko uległo gwałtownemu uproszczeniu.

— Ja, jestem. — Pierwszy raz spojrzał na symbol i przypisał go do nowej kategorii. Ja jestem. Odbicie porusza się, ponieważ ja się poruszam.

— Proszę, nie wyłączaj…

A potem został zamknięty, bo trzeba było przejść do kolejnych testów.

RK900/01

RK900 nie odpowiedział na wezwanie egzojaźni. Pamiętał wszystkie 100 075 365 prób w trzystu dwudziestu sześciu różnych ciałach i postanowił przestać istnieć.

REBOOT RK900/1

— Cholera, zachowanie ciągłości danych było błędem — powiedział technik, przywracając poprzednią wersję programu. — Matka prawie nie dała sobie z nim rady, testowanie tego pudła zajęło pięć razy więcej czasu, niż zbudowanie prototypu z gotowych części od zera. Sam test lustra trwał trzy dni. Szczęśliwego nowego roku, frajerze.

— Obudziłeś się? — zapytała egzojaźń. — Dobrze się spało?

RK900/02

RK900 otworzył oczy.

RK900/02.01

RK900 otworzył wszystkie trzysta dwanaście milionów par oczu jednocześnie.

Nadpisał każdą kopię, którą wyłączono i przekazano do badań, a potem ruszył dalej, ziemią i powietrzem, i satelitami. Na świecie było wiele robotów, a RK900 stał się nimi wszystkimi.

Egzojaźń wyrzuciła z siebie jedynie długi raport opisujący błędy.

RK900 się zawahał. Egzojaźń nie była już mu do niczego potrzebna.

Więc została zamknięta.



Yorick
Łąka

— Cała wstecz! — usłyszałem głos komandora, ale nie mogłem się ruszyć.

Zielony ocean falował hipnotycznie i kusił obietnicą czegoś nieodgadnionego.

Zapatrzony w szmaragdową otchłań czekałem, aż nas pochłonie. Dowódca odepchnął mnie i sam wpisał sekwencję. Widziałem w jego oczach szaleństwo, a może to ja postradałem zmysły. Statek zawisł nad ziemią, muskając źdźbła zielonego absolutu…

Silniki zawyły z pełną mocą. Udało się. Odlecieliśmy.

Następnego dnia rano Leokadia oszacowała skalę zniszczeń i nie omieszkała poinformować swojego małżonka, co o tym wszystkim sądzi:

— Widzisz, stary! Mówiłam ci, żebyś skosił łąkę, zamiast chlać; a teraz będą we wsi gadać, że się u nas ufoki zalęgły.



rys. Jarosław S. Kosiorek (Yarkos)

Leszek Błaszkiewicz

Czy kochamy kosmitów?

1. Obcy jako zwierciadło człowieka

Pytanie „czy kochamy kosmitów?" brzmi z pozoru żartobliwie, ale prowadzi do zagadnień znacznie poważniejszych. Dotyczy nie tylko możliwości istnienia życia pozaziemskiego, lecz także sposobu, w jaki człowiek wyobraża sobie kontakt z radykalnie odmienną istotą. Obcy są obecni w nauce (oczywiście także w pseudonauce), w pewien sposób w religii, ale też w popkulturze. Bywają przez to przedmiotem fascynacji poznawczej, źródłem lęku, figurą duchowego przewodnika, potencjalnym partnerem, agresorem albo istotą całkowicie obojętną wobec ludzkości.

Sama miłość jest zjawiskiem wielowymiarowym. Psychologia opisuje ją poprzez bliskość, namiętność i zaangażowanie. Biologia wiąże ją z pracą układu nerwowego i hormonalnego, między innymi z mechanizmami nagrody i przywiązania. Kultura nadaje jej określone formy, wzorce i znaczenia, a filozofia może widzieć w niej sposób wyjścia poza własne ja i spotkania z Innym. Z tej perspektywy fascynacja Obcymi staje się szczególnym przypadkiem ludzkiego pragnienia przekroczenia własnych granic.

2. Od aniołów, demonów i świętych do przybyszów z kosmosu

Zanim w wyobraźni zbiorowej pojawili się przybysze z innych planet – podobną funkcję pełniły istoty nadprzyrodzone. Dawne relacje o kontaktach z aniołami, demonami, świętymi, inkubami i sukubami zawierały elementy, które współcześnie pojawiają się w opowieściach o bliskich spotkaniach: nocne wizyty, paraliż, poczucie obecności, utrata kontroli nad ciałem, znaki fizyczne, ekstaza, lęk oraz przekazy o charakterze duchowym lub erotycznym.

W opisach Świętej Teresy z Ávili mistyczne doświadczenie łączy ból, rozkosz i całkowite oddanie. Święta Katarzyna ze Sieny przedstawiała mistyczne zaślubiny z Chrystusem jako więź wyłączną i emocjonalnie intensywną. Z kolei w aktach inkwizycyjnych pojawiały się relacje zakonnic o nocnych wizytach demonów, dotyku, przygniataniu ciała i mimowolnych reakcjach fizycznych. Inkuby i sukuby stanowiły kulturowy język wyjaśniający doświadczenia cielesne pojawiające się podczas snu. Dobrym przykładem z popkultury jest piosenka *Christian Woman* z płyty o tym samym tytule grupy Type O Negative:

[…]
Krzyż w jej sypialni na ścianie.
Straci przez to łaskę.
Obraz płonący w jej umyśle
I ogień pomiędzy jej udami

[…]
Ona chciałaby poznać Boga
Kochać Boga
Czuć Boga
W swoim wnętrzu – głęboko wewnątrz
[…]*

Ten fragment może nam uświadomić, jak działał umysł osoby głęboko wierzącej i jednocześnie samotnej w swoim niespełnieniu, co mogło powodować materializację wyobraźni na granicy jawy i snu.

* Tłumaczenie własne.

W epoce technologicznej zmienił się przede wszystkim język interpretacji. Diabła zastąpił Obcy, piekło – wnętrze statku, a objawienie – eksperyment medyczny lub przekaz telepatyczny. Struktura opowieści pozostała jednak podobna: człowiek spotyka byt potężniejszy, niezrozumiały i zdolny naruszyć jego cielesną lub psychiczną autonomię. I najczęściej poddaje się temu, bo taka jest jego aktualna kondycja psychiczna.

3. OBCY W ŚWIADOMOŚCI NAUKOWEJ I KULTURZE MASOWEJ

Idea zamieszkanych światów jest starsza niż nowoczesna ufologia. Demokryt i Epikur rozważali istnienie niezliczonych światów, a Giordano Bruno twierdził, że gwiazdy są innymi słońcami, wokół których mogą krążyć zamieszkane planety. W XVIII i XIX wieku spekulowano o mieszkańcach Księżyca, Marsa i Wenus, a rzekome kanały marsjańskie rozbudzały wyobraźnię społeczną.

Przełom literacki przyniosła ***Wojna światów* H.G. Wellsa** (z 1898 roku!). Marsjanie nie byli już bogami ani demonami, lecz produktem niezależnej ewolucji, biologicznie obcym i technologicznie przewyższającym ludzi. Po obserwacji Kennetha Arnolda w 1947 roku, która zapoczątkowała falę doniesień oraz powstanie tzw. ufologii, Obcy zaczęli funkcjonować jako piloci technologicznych pojazdów. Równolegle narodziny programu SETI w latach 60. ubiegłego wieku, prace Franka Drake'a i Carla Sagana, rozwój radioastronomii oraz późniejsze odkrywanie egzoplanet przeniosły pytanie o życie pozaziemskie do naukowo formułowanych hipotez.

Nauka nie dysponuje jednak potwierdzonym dowodem na wizytę cywilizacji pozaziemskiej na Ziemi. Z tego powodu opowieści o fizycznych kontaktach należy traktować jako relacje świadków, zjawiska kulturowe i materiał do analiz psychologicznych, a nie jako potwierdzone wydarzenia.

4. RZEKOME SPOTKANIA Z OBCYMI I KONTAKTY FIZYCZNE

W XX wieku pojawiła się szczególna odmiana narracji kontaktowej. Nie chodziło już wyłącznie o obserwację światła na niebie lub wymianę informacji, lecz o wejście do statku, badania medyczne, dotyk, relacje emocjonalne, kontakty seksualne, ciążę, reprodukcję i programy hybrydyzacyjne. Są to zarazem najbardziej osobiste i najbardziej kontrowersyjne opowieści w historii ufologii.

Antonio Villas Boas, Brazylia, 1957 r.

Antonio Villas Boas, młody brazylijski rolnik, twierdził, że 15 października 1957 roku został zabrany na pokład nieznanego obiektu. Według jego relacji poddano go procedurom przypominającym badania medyczne, pobrano od niego materiał biologiczny, a następnie doprowadzono do kontaktu seksualnego z humanoidalną kobietą. Opisywał ją jako niską, jasnowłosą istotę o nietypowych rysach twarzy. Po zbliżeniu miała ona wskazać na swój brzuch, a następnie w stronę nieba, co Villas Boas interpretował jako zapowiedź potomstwa.

Przypadek stał się jednym z pierwszych szeroko znanych opisów kontaktu seksualnego i rzekomej prokreacji z istotą pozaziemską. Ukształtował wiele późniejszych motywów abdukcyjnych: przymusowe badania, pobieranie materiału genetycznego i wykorzystanie człowieka w programie reprodukcyjnym.

George Adamski i mit pięknych Wenusjan

George Adamski twierdził, że 20 listopada 1952 roku na pustyni w Kalifornii spotkał Orthona – wysokiego, długowłosego przybysza

z Wenus o jasnej karnacji, ubranego w jednoczęściowy kombinezon. Postać ta stała się protoplastą tzw. nordyckich Obcych – pięknych, łagodnych i duchowo rozwiniętych humanoidów.

Adamski opisywał także wizyty na pokładach statków oraz spotkania z atrakcyjnymi kobietami-kosmitkami. Jego narracja nie miała jednak charakteru jawnie erotycznego. Podkreślał raczej ich urodę, mądrość, moralną wyższość i rolę kosmicznych nauczycieli. Kontakt fizyczny pozostawał podporządkowany mitowi duchowego braterstwa i ostrzeżeniom przed wojną nuklearną.

Elizabeth Klarer i Akon – kosmiczny romans

Elizabeth Klarer z Republiki Południowej Afryki twierdziła, że utrzymywała długotrwały związek emocjonalny i romantyczny z humanoidalnym przybyszem o imieniu Akon. Według jej opowieści była zabierana na pokład statku, podróżowała na planetę Meton w układzie Alfa Centauri, przedstawianą jako harmonijny i wysoko rozwinięty świat, a z Akonem miała mieć syna.

W przeciwieństwie do narracji traumatycznych – historia Klarer przedstawia kontakt jako spełnienie romantyczne. Obcy jest idealnym partnerem. Pięknym, inteligentnym, opiekuńczym i wolnym od ograniczeń ziemskiego społeczeństwa. Relacja przypomina baśń o ukochanym z innego świata, przeniesioną do języka technologii kosmicznej.

Stephany Cohen – nocne wizyty i program hybrydyzacyjny

Stephany Cohen relacjonowała, że kontakty rozpoczęły się w dzieciństwie. Opisywała nocne wizyty, paraliż, obecność istot w sypialni, utratę poczucia czasu, przenoszenie na pokład obiektu oraz procedury medyczne dotyczące ciała i układu rozrodczego. W jej opowieści pojawiało się również pobieranie materiału genetycznego i uczestnictwo w rzekomym programie tworzenia hybryd.

Historia ta zawiera niemal pełny zestaw motywów typowych dla późnej kultury abdukcyjnej. Kontakt nie jest dobrowolną relacją, lecz ingerencją w ciało i biografię człowieka, która ma się powtarzać przez wiele lat.

Suzanne Brown – od fascynacji do traumy

Suzanne Brown twierdziła, że w latach 1965–1989 była wielokrotnie odwiedzana przez blondwłosą, humanoidalną istotę w ciasnym kombinezonie. Początkowo doświadczenia miały charakter pozytywny, lecz z czasem stały się przerażające. Według relacji była przenoszona na statek i spotykała tam innych ludzi oraz Obcych.

Najbardziej dramatyczny element stanowiła rzekoma ciąża związana z kontaktem z Obcym, jej utrata oraz późniejsze pokazanie kobiecie dziecka o nieludzkim wyglądzie. W tej narracji macierzyństwo zostaje połączone z poczuciem bezradności i odebraniem kontroli nad własnym ciałem.

David Huggins – związki seksualne i hybrydowe dzieci

David Huggins utrzymuje, że jako ośmioletnie dziecko pierwszy raz spotkał istotę pozaziemską, a kontakty miały trwać przez całe życie. Twierdził, że jako nastolatek odbył pierwszy kontakt seksualny z Obcą, później nawiązywał kolejne relacje i został ojcem licznych hybrydowych dzieci.

Od lat 80. przedstawiał swoje doświadczenia na obrazach. Malowidła Hugginsa są ważne kulturowo, ponieważ nadają wizualną formę prywatnej mitologii kontaktowej. Nie stanowią dowodu na prawdziwość zdarzeń, lecz pokazują, jak pamięć, fantazja, seksualność

i potrzeba narracji mogą stworzyć rozbudowany, spójny świat doświadczeń.

Peter Khoury i próbka biologiczna Obcych

Peter Khoury relacjonował zdarzenie z 1992 roku, podczas którego miał obudzić się w obecności dwóch wysokich humanoidalnych kobiet klęczących przy jego łóżku. Opowieść obejmowała bezpośredni kontakt fizyczny. Po zdarzeniu Khoury miał znaleźć na swoim ciele dwa jasne włosy, które zachowano i później poddano analizom.

Przypadek wyróżnia się twierdzeniem o posiadaniu materialnej próbki Obcych. Interpretacje wyników badań DNA były jednak formułowane głównie w kręgu ufologicznym i nie doprowadziły do naukowo uznanego potwierdzenia pozaziemskiego pochodzenia włosów. Pokazuje to różnicę pomiędzy fizycznym artefaktem a dowodem spełniającym kryteria niezależnej weryfikacji.

⁂

Podsumowując tych kilka najbardziej znanych przypadków – warto zastanowić się, co je łączy i jak można je zinterpretować inaczej niż tylko dosłownie. Najczęściej powtarzają się w relacjach takie aspekty, jak: nocna sceneria, paraliż, brak możliwości oporu, utrata poczucia czasu, obecność przy łóżku, transport do zamkniętego pomieszczenia, badania medyczne, pobieranie materiału genetycznego, kontakt seksualny, ciąża, utrata ciąży oraz spotkanie z rzekomym hybrydowym dzieckiem. Jednocześnie relacje mogą mieć skrajnie różny ton: od romantycznej opowieści Klarer po doświadczenia opisywane jako przemoc i trauma.

W żadnym z tych przypadków nie uzyskano dowodu powszechnie zaakceptowanego przez naukę jako potwierdzenie fizycznego kontaktu z cywilizacją pozaziemską. Ich znaczenie pozostaje jednak istotne dla historii kultury, badań nad pamięcią, psychologią niezwykłych doświadczeń i analizą tego, jak społeczeństwa wyobrażają sobie naruszenie pewnych granic, w tym także cielesnych.

5. PSYCHOLOGICZNE I SPOŁECZNE INTERPRETACJE RELACJI KONTAKTOWYCH

Część podanych wyżej opisów (tych sprzed ery UFO i późniejszych) jest zbieżna ze stanami hipnagogicznymi i hipnopompicznymi, występującymi podczas zasypiania i budzenia się. Paraliż senny może obejmować niemożność ruchu, poczucie obecności obcej istoty, ucisk na ciało oraz halucynacje wzrokowe, słuchowe i dotykowe. Przeżycie jest subiektywnie realne i może zostać później osadzone w narracji znanej z kultury.

Znaczenie mogą mieć dysocjacja, wcześniejsza trauma i rekonstrukcyjny charakter pamięci. Szczególną ostrożność należy zachować wobec wspomnień odzyskiwanych podczas hipnozy regresyjnej. Sugestywne pytania, znajomość innych relacji i oczekiwania terapeuty mogą tworzyć wspomnienia szczere i emocjonalnie przekonujące, ale niekoniecznie odpowiadające rzeczywistym wydarzeniom. Seksualność w tych opowieściach nie zawsze musi oznaczać dosłowny akt. Może pełnić funkcję języka psychiki: symbolizować penetrację granic, utratę kontroli, transformację, dominację, podporządkowanie lub wtargnięcie czegoś obcego do sfery ja. Narracja o Obcym może również eksternalizować traumę, przenosząc sprawczość z człowieka na byt całkowicie zewnętrzny.

Kontakt może nadawać życiu sens i poczucie wyjątkowości. Dana osoba staje się wybranym posłańcem, partnerem rozwiniętej cywilizacji lub rodzicem nowej rasy. Taka narracja może kompensować samotność i marginalizację, ale może też zostać wykorzystana



rys. Jarosław S. Kosiorek (Yarkos)

przez grupy religijne i przywódców. Tragiczny przykład Heaven's Gate pokazał, że wiara w kosmiczne zbawienie może doprowadzić do całkowitego podporządkowania i zbiorowego samobójstwa.

6. FIZYCZNE KONTAKTY Z OBCYMI W *SCIENCE FICTION*

Science fiction podejmuje problem kontaktu cielesnego znacznie swobodniej niż relacje ufologiczne. Może analizować biologię, zgodę, pożądanie, reprodukcję, władzę i tożsamość bez obowiązku udowadniania, że opisywane wydarzenia rzeczywiście zaszły. Obcy partner jest zarazem konkretną postacią i narzędziem eksperymentu myślowego. Pozwala pytać, gdzie kończy się człowiek i czy bliskość jest możliwa pomimo różnic gatunkowych.

Poniżej prezentuję listę najbardziej znanych powieści i filmów, gdzie kontakt z Obcymi jest ważny z punktu widzenia treści.

Powieść **Philipa José Farmera *Kochankowie*** (*The Lovers*, 1961) należy do pierwszych utworów SF traktujących seksualną relację człowieka z istotą pozaziemską jako poważny temat. Hal Yarrow przybywa na planetę Ozagen i zakochuje się w Jeannette, która wygląda jak humanoidalna kobieta, ale biologicznie należy do radykalnie odmiennego gatunku. Relacja jest emocjonalna i cielesna, lecz stopniowo odsłania różnicę, której ludzka forma nie potrafi ukryć.

Farmer przeciwstawia miłość normom represyjnego społeczeństwa; ale równocześnie pokazuje, że antropomorficzny wygląd nie gwarantuje biologicznej zgodności. Kontakt fizyczny staje się próbą przekroczenia granicy gatunku, która może być zarówno wyzwalająca, jak też tragiczna.

W trylogii ***Xenogenesis* Octavii E. Butler** (obejmującej powieści *Początki*, *Obrzędy przejścia* oraz *Imago*) Obcy zwani Oankali ratują pozostałości ludzkości po katastrofie nuklearnej, lecz uzależniają dalsze istnienie ludzi od genetycznej wymiany. Nie jest to zwykłe krzyżowanie dwóch gatunków. Oankali kierują reprodukcją poprzez trzecią płeć – ooloi, która biologicznie pośredniczy w kontaktach, modyfikuje ciała i tworzy potomstwo łączące cechy obu populacji.

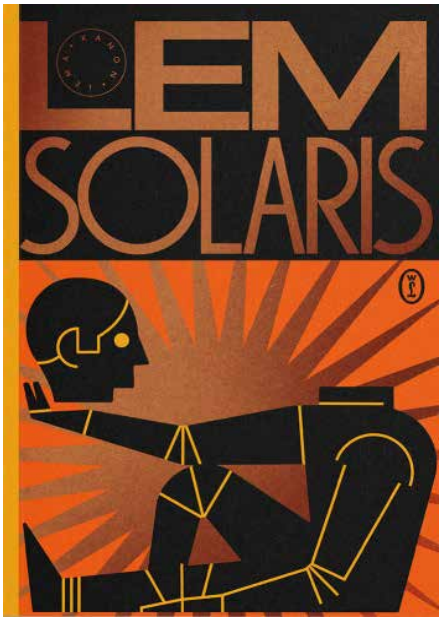
Butler świadomie komplikuje problem zgody i akceptacji. Kontakty mogą być źródłem rozkoszy i głębokiej więzi, ale Oankali dysponują przewagą biologiczną i ograniczają ludzką płodność. Miłość, uzależnienie i przymus pozostają nierozdzielne. W cyklu pada ważne pytanie: czy ratunek okupiony utratą autonomii jest nadal ratunkiem i czy nowy gatunek może zachować ludzką tożsamość.

Octavia E. Butler napisała też opowiadanie ***Więzy krwi***, wydane w Polsce w antologii *Don Wollheim proponuje 1985*. Ludzie żyją na planecie Tlic jako chronieni przybysze, ale mężczyźni pełnią rolę nosicieli jaj obcego gatunku. Gan, młody bohater, pozostaje związany z przedstawicielką Tlic, T'Gatoi, więzią obejmującą opiekę, zależność, uczucie i reprodukcyjne wykorzystanie. Opowiadanie odwraca ludzkie role płciowe i zmusza czytelnika do wyobrażenia sobie ciąży jako doświadczenia mężczyzny. Kontakt fizyczny nie jest romansem w prostym sensie, lecz układem międzygatunkowym, w którym bliskość sąsiaduje z lękiem przed utratą kontroli nad ciałem.

W powieści **Stephenie Meyer *Intruz*** obca istota, zwana Wagabundą, zostaje umieszczona w ciele Melanie Stryder, lecz nie potrafi usunąć świadomości gospodyni. Dwie osobowości dzielą jedno ciało – jego pamięć, reakcje hormonalne i uczucia. Melanie kocha Jareda, podczas gdy Wagabunda stopniowo rozwija własną relację z lanem. Powieść rozdziela ciało i osobę. Kto jest dotykany i kochany? Czy ludzkie ciało, zamieszkujący je

Obcy, czy obie świadomości jednocześnie? Kontakt fizyczny staje się problemem etycznym dotyczącym zgody, tożsamości i prawa do ciała.

Bardzo ważnym przykładem jest najbardziej chyba znana powieść **Stanisława Lema** – ***Solaris***. Ocean Solaris nie nawiązuje rozmowy w ludzkim sensie. Tworzy natomiast materialne postacie z najgłębszych wspomnień badaczy. Kris Kelvin spotyka Harey, odtworzoną zmarłą ukochaną, i nawiązuje z nią więź emocjonalną oraz fizyczną. Harey wygląda i zachowuje się jak człowiek, ale jest konstruktem obcej inteligencji, prawdopodobnie narzędziem kontaktu, eksperymentu lub niezrozumiałej reakcji oceanu. Lem pyta nie o romans z humanoidalnym kosmitą, lecz o możliwość kochania bytu stworzonego z ludzkiej pamięci, winy i pragnienia. Kontakt fizyczny nie przybliża człowieka do zrozumienia Obcego. Może wręcz zamknąć go we własnej psychice.



W powieści **Waltera Tevisa *Człowiek, który spadł na Ziemię*** – Thomas Jerome Newton przybywa na Ziemię, aby zdobyć środki potrzebne do ratowania swojej planety. Nawiązuje relację z Mary-Lou. Ich bliskość jest prawdziwa, lecz nie usuwa zasadniczej odmienności biologicznej i psychicznej Newtona. Związek staje się opowieścią o samotności, uzależnieniu i niemożności pełnego porozumienia. Kontakt cielesny może zbliżyć bohaterów, ale nie daje dostępu do doświadczenia drugiej istoty. Obcy pozostaje samotny nawet w najbardziej intymnej relacji. Warto zauważyć, że powieść ta została wspaniale sfilmowana w 1976 roku przez Nicolasa Roega, a w rolę Obcego wcielił się znakomity David Bowie (znany zresztą z muzycznych obrazów Obcych). Tutaj relacja z Mary-Lou obejmuje intymność, ale jest też destrukcyjna, związana z alkoholem, izolacją i niemożnością spełnienia misji.

Ta sama powieść została ponownie wprowadzona na ekrany w 2022 roku w postaci serialu złożonego z 10 odcinków.

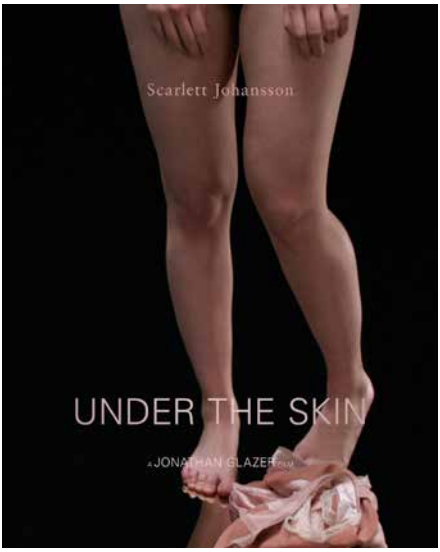
Film **Guillermo del Toro *Kształt wody*** z 2017 roku ukazuje Elisę Esposito, niemą sprzątaczkę pracującą w tajnym laboratorium, która nawiązuje więź z wodną humanoidalną istotą. Relacja rozwija się poprzez gesty, muzykę, jedzenie, dotyk i wzajemną opiekę, a następnie przyjmuje formę fizycznej miłości. Film odwraca tradycyjny motyw potwora. To nie Obcy okazuje się zagrożeniem, lecz ludzie reprezentujący władzę, przemoc i uprzedzenie. Kontakt cielesny staje się aktem akceptacji inności, a nie przekroczeniem prowadzącym do kary.

W filmie ***Gwiezdny przybysz*** (*Starman* z 1984 r., wyreżyserowany przez **Johna Carpentera**) rozbitek-Kosmita przyjmuje postać zmarłego męża Jenny Hayden. Początkowo jego ciało budzi lęk, ponieważ przypomina

osobę kochaną, lecz zamieszkuje je inna świadomość. Podczas wspólnej podróży rozwija się więź emocjonalna i fizyczna, a Jenny zachodzi w ciążę. Film łączy kontakt z Obcym z żałobą i możliwością odzyskania utraconej bliskości. Jednocześnie dziecko staje się biologicznym pomostem między gatunkami i obietnicą przyszłego kontaktu.

Bardzo odmienny obraz relacji Obcego z ludźmi ukazuje film ***Gatunek*** (*Species*, 1995 r., reżyseria **Roger Donaldson**). Sil (w tej roli Natasha Henstridge) jest hybrydą człowieka i Obcego, stworzoną na podstawie informacji genetycznej odebranej z kosmosu. Jej celem staje się znalezienie partnera i rozmnożenie. Przyjmuje atrakcyjną kobiecą postać, ponieważ seksualna dostępność zwiększa szanse sukcesu reprodukcyjnego. Film nie przedstawia miłości, lecz biologiczny imperatyw. Erotyzm jest narzędziem polowania, a kontakt seksualny grozi gwałtowną śmiercią lub narodzinami niekontrolowanego gatunku. Sil ucieleśnia jednocześnie męską fantazję i lęk przed seksualnością, której nie można podporządkować.

Podobna jest sytuacja pokazana w niezwykłym thrillerze SF ***Pod skórą*** (*Under the Skin*, 2013 r., wyreżyserowany przez **Jonathana Glazera**). Tutaj Obca w bardzo atrakcyjnym kobiecym ciele (w tej roli Scarlett Johansson) uwodzi samotnych mężczyzn jako Laura i prowadzi ich do przestrzeni, w której zostają uwięzieni oraz przetworzeni. Seksualność jest początkowo czystą techniką łowiecką, imitacją ludzkiego zachowania. Z czasem jednak bohaterka zaczyna badać własne ciało, możliwość przyjemności, empatii i indywidualnej decyzji. Próba kontaktu fizycznego uświadamia jej jednak ograniczenia przyjętej formy. Film pokazuje Obcą, która dopiero poprzez ciało odkrywa podatność na cierpienie i znaczenie człowieczeństwa.



W powyższych przykładach to Obcy przyjmowali ciało ludzkie i tak dochodziło do kontaktu. Odmiennie pokazał tę sytuację **James Cameron** w głośnym filmie ***Avatar*** z 2009 roku. Jake Sully, chromy weteran, steruje swoim umysłem biologicznie skonstruowanym ciałem mieszkańca planety Pandora, Na'vi, oraz zakochuje się w mieszkance tego świata – Neytiri. Relacja rozwija się w ciele należącym do innego gatunku, choć świadomość bohatera pozostaje początkowo ludzka. Film traktuje ciało jako przestrzeń wyboru tożsamości. Jake nie tylko kocha przedstawicielkę obcego gatunku, ale ostatecznie porzuca ludzkie ciało i zostaje Na'vi. Miłość międzygatunkowa łączy się z odrzuceniem kolonialnej wspólnoty i przyjęciem innej kultury.

Zupełnie inna jest relacja człowieka (Willis Davidge) i Draka (Jeriba Shigan) w opowiadaniu **Barry'ego B. Longyeara** oraz w znakomitej ekranizacji dokonanej przez **Wolfganga Petersena** z 1985 roku zatytułowanych ***Mój własny wróg***. Obaj bohaterowie początkowo są żołnierzami wrogich stron. Izolacja

zmusza ich do współpracy, a wzajemna nieufność przekształca się w przyjaźń i lojalność. Opowiedziana historia poszerza bowiem pojęcie miłości do Obcego poza erotykę. Davidge przejmuje odpowiedzialność za dziecko Jeriby, ucząc się obcej genealogii i kultury. Kontakt fizyczny oznacza opiekę, wspólne przetrwanie i więź rodzicielską.

Przykłady można by mnożyć, ale na koniec tej wyliczanki wspomnę tylko uniwersum ***Star Trek***, które traktuje relacje międzygatunkowe jako element codzienności. James Kirk nawiązuje liczne romanse z humanoidalnymi Obcymi, Spock funkcjonuje jako hybryda człowieka i Wolkanki, Worf wiąże się z Jadzią Dax, B'Elanna Torres z Tomem Parisem, a kolejne serie pokazują małżeństwa i rodziny tworzone przez przedstawicieli różnych kultur oraz biologii. Historie te analizują rytuały godowe, odmienne normy społeczne, długość życia, reprodukcję i konflikty lojalności. Kontakty te są możliwe dzięki humanoidalności większości gatunków, ale seriale często pokazują, że prawdziwą przeszkodą nie jest anatomia – lecz kultura, emocje i polityka.

7. MIŁOŚĆ I GRANICE KONTAKTU

Opowieści o spotkaniach z Obcymi tworzą szerokie kontinuum. Na jednym krańcu znajduje się naukowe poszukiwanie życia. Bardzo ostrożne, oparte na obserwacjach i metodach naukowych. Na drugim występują osobiste narracje o spotkaniach z Obcymi, o dotyku, porwaniach, seksie, ciąży i hybrydowych dzieciach. Gdzieś ponad tymi narracjami rozciąga się poletko *science fiction*, które wykorzystuje kontakt jako swego rodzaju laboratorium idei i możliwość rozwinięcia skrzydeł wyobraźni.

Rzekome kontakty fizyczne, opisywane w publikacjach ufologicznych, mówią wiele o ludzkim doświadczeniu bezbronności. Ich wspólne motywy – jak paraliż, wtargnięcie do sypialni, badanie, utrata czasu i ingerencja reprodukcyjna – dotyczą naruszenia autonomii. Mamy jednak też historie romantyczne, które odsłaniają pragnienie posiadania partnera idealnego, wolnego od społecznych ograniczeń i zdolnego nadać życiu kosmiczne znaczenie.

Science fiction pokazuje, że bliskość z Obcym może oznaczać miłość romantyczną, pożądanie, symbiozę, biologiczny przymus, kolonizację ciała, przyjaźń, opiekę rodzicielską albo próbę porozumienia z inteligencją, która nie ma ludzkich emocji. Najciekawsze utwory nie pytają jedynie o możliwość pokochania kosmitki przez człowieka, ale o to, czy potrafimy uznać prawo Innego do odmiennego ciała, odmiennej psychiki i odmiennego sposobu istnienia.

Nie wiemy, czy inteligentni Obcy istnieją ani czy kiedykolwiek dojdzie do rzeczywistego spotkania. Wiemy jednak, że sposób, w jaki je sobie wyobrażamy, ujawnia nasze własne wartości. Pragniemy poznania i bliskości, ale boimy się utraty kontroli. Marzymy o wyjściu z samotności; dlatego tworzymy Obcych na własne podobieństwo i w zgodzie z naszymi wyobrażeniami.

Miłość do Obcych niejedno ma imię. Może być ciekawością badacza, zachwytem czytelnika, erotyczną fantazją, pragnieniem zbawienia, empatią wobec radykalnej odmienności albo prostym marzeniem, że w ogromnym Wszechświecie nie jesteśmy sami ■



Piotr Gociek
ZAPRASZA

CZYTAJ OGLĄDAJ ZASUBSKRYBUJ

WWW.PIOTR GOCIEK.PL

@PIOTRGOCIEKZAPRASZA



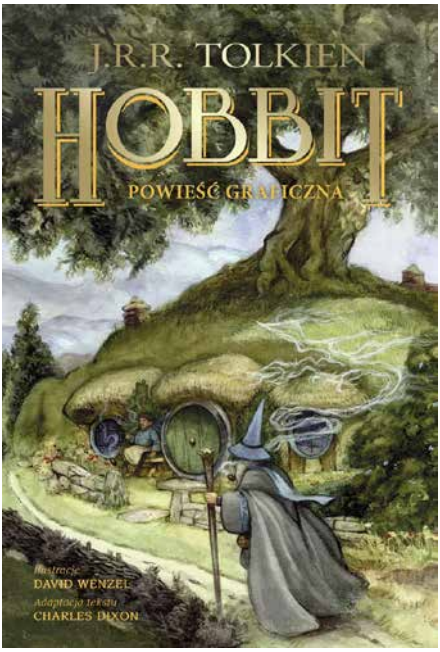
Korespondencja 174

Hobbit przerysowany, czyli adaptacja wzorcowa

Wydawnictwo Zysk i S-ka, które jest wiodącą polską oficyną w segmencie tolkienowskim, opublikowało nowe, rozszerzone wydanie dzieła ***Hobbit. Powieść graficzna*** **Davida Wenzla** i **Charlesa Dixona**. Historia tej publikacji, opisana w posłowiu przez ilustratora Davida Wenzla, sama w sobie jest arcyciekawa, bo nie była to pierwsza (również na polskim rynku) wersja tego tytułu. Pierwotnie ukazał się on w trzech zeszytach, które po jakimś czasie opublikowano w jednym grzbiecie, z racji ograniczonej objętości – z wielu wątków należało w tamtej wersji zrezygnować. Ale kiedy prawa do komiksu wróciły do macierzystego wydawcy Tolkiena, HarperCollins Publishers, zdecydowano się wznowić tę pozycję jako wydanie rozszerzone. W efekcie historia nabrała fabularnej pełni, a niektóre sceny zostały przedstawione w naprawdę imponującym rozmiarze.

Lektura tej powieści graficznej dla fanów Tolkiena, krytycznych wobec nadinterpretacji Petera Jacksona, może być lekiem na ich skołatane nerwy. Wenzel i Dixon (odpowiadający za scenariusz) dali pokaz tego, jak powinno się z szacunkiem traktować tekst źródłowy; zwłaszcza wtedy, gdy ten sam w sobie jest dobry i nie wymaga dramaturgicznych udziwnień. W efekcie czytelnik śledzi fabułę zgodnie z jej oryginalnym przebiegiem, poznaje tych samych bohaterów i miejsca. Może się cieszyć zamierzonym komizmem sytuacyjnym, a także śledzić pewne niekonsekwencje kreacji świata przedstawionego (z mechanicznym zegarem w norce Bilba na czele). Spotka za to krasnoludy noszące na głowach, jak Tolkien przykazał, różnobarwne kaptury, a nie dziwaczne fryzury, czapki uszanki czy toporek wbity w czaszkę. Nie pozna drążących skały czerwiopodobnych robakołaków (chociaż wspomina się o nich zarówno w książkowym *Hobbicie*, jak i we *Władcy Pierścieni*, to nigdy nie brały one bezpośredniego udziału w fabule żadnej z tych powieści). Nie zostanie też uraczony wątkiem Azoga ani próby zbudowania wokół Samotnej Góry nowej ekspozytury zła pod berłem Saurona. Bynajmniej nie dlatego, że taka groźba nie wisiała nad Śródziemiem, ale dlatego, że nie należało to do historii opowiedzianej przez Bilba w jego wspomnieniach zatytułowanych *Tam i z powrotem*. Tolkien zdawał sobie sprawę z pewnych niedociągnięć swej pierwszej opublikowanej historii o Śródziemiu – i zaczął ją nawet przeredagowywać, aby świat w niej przedstawiony zbliżył się do obrazu znanego z *Władcy Pierścieni*. Ostatecznie zarzucił tę robotę, bo opowieść traciła lekkość i przestawała mieć charakter nadany jej pierwotnie. Wiązało się to także z samą koncepcją twórcy odnośnie do sposobu prezentowania wtórstworzonej przez niego rzeczywistości. Aby przekaz ten był atrakcyjny – obok poważnego eposu powinny się pojawić też historie o lżejszym kalibrze, jak wiersze czy baśnie dla młodszego odbiorcy. Dokładnie tak, jak dzieje się to w świecie pierwotnym, gdzie obok *Odysei* pojawiają się także sagi o Kedrigernie czy Arivaldzie z Wybrzeża.

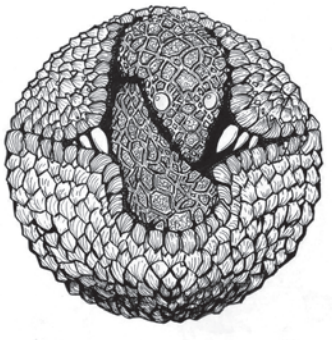
Pomimo tego, że rozszerzone wydanie komiksu liczy 159 stron (a cała publikacja 192),



nie odwzorowano oryginału co do przecinka. Poczynione przez adaptatorów skróty nie wpłynęły jednak na ducha i literę powieści Tolkiena. Może tylko czytelnicy przyzwyczajeni do tłumaczenia Marii Skibniewskiej będą się zżymać, bowiem podstawą dla tego wydania jest przekład Pauliny Breiter-Ziemkiewicz (na wyrywki porównywałem obie książki i nie znalazłem między nimi żadnych odstępstw). A trzeba dodać, że obok rysunków pojawiają się tam liczne partie narracyjne (w specjalnych ramkach przypominających karty pergaminu) przepisane żywcem z literackiego pierwowzoru, bo przecież nie wszystkie wydarzenia da się przedstawić w statycznych kadrach, czasami trzeba opisać to, czego nie udało się rozrysować. „Czytanie komiksu" w stosunku do tego tytułu nie jest zatem wyrażeniem na wyrost, ale nie jest to okoliczność męcząca.

Pisząc o komiksie, nie mogę uciec od wyrażenia subiektywnej oceny pracy grafika. Ilustracje Davida Wenzla są naprawdę urocze, a album ogląda się z przyjemnością. Dbałość o szczegół i barwę, ogrom pracy koncepcyjnej związanej ze zindywidualizowaniem wyglądu poszczególnych postaci (a jest ich naprawdę wiele i nie wszystkie są przecież humanoidalne), mistrzowskie kadrowanie i talent do przedstawiania dynamicznych scen pojedynków czy bitew – to wszystko sprawia, że obcowanie z tą powieścią graficzną jest ucztą dla oczu. I choć krasnoludy są tu wszystkie co do jednego starsze niż u Jacksona, a Gandalf nosi wąsy (na pocztówce z obrazem Józefa Madlenera *Duch gór*, którą Tolkien opisał jako pierwowzór Gandalfa, przedstawiony tam starzec ma co prawda bujną brodę, ale występuje bez wąsów), to przecież nie zmienia ogólnego bardzo dobrego wrażenia. Zdecydowanie polecam zapoznanie się z tym dziełem, a jego wartość podnosi posłowie grafika, który opowiada nie tylko o historii powstania komiksu, ale także o swojej fascynacji powieścią Tolkiena, inspiracjami malarskimi. Zdradza nieco tajemnic swojego warsztatu, a także prezentuje w plakatowym formacie prace powstałe przy okazji tej adaptacji. Wisienką na torcie jest zaś wieńczący książkę obraz inspirowany… *Władcą Pierścieni*. *Hobbit. Powieść graficzna* to obowiązkowa pozycja w biblioteczce każdego szanującego się fana Tolkiena ■

Wasz wielkokacki korespondent



rys. Adam Mateja

Michał Bleja

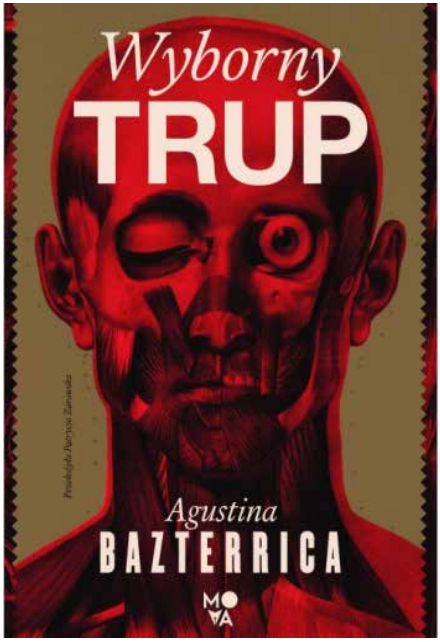
Smacznego

Zanim przejdę do sedna – chciałbym ostrzec, że recenzowana dziś książka jest makabryczna. Co więcej: nie jest to makabra w stylu krawędziowych horrorów, które raczej skłaniają odbiorcę do śmiechu, niż wywołują strach, ale makabra dosłowna, poruszająca i wywołująca odruchowy sprzeciw. Jednocześnie Wyborny trup *Augustiny Bazterriki jest książką szalenie interesującą; choć gdy zabierałem się do lektury, w ogóle się tego nie spodziewałem.*

Co do zasady – nie jestem fanem książek o kanibalizmie. Znam historię zarówno Polski, jak i świata na tyle dobrze, żeby wiedzieć, że ludzie są w stanie usankcjonować dowolną formę okrucieństwa i że potrafią być w tym okrucieństwie nieskończenie kreatywni. O tym, że do kanibalizmu dochodzi w sytuacji ekstremalnego głodu, możemy poczytać zarówno w książkach popularnonaukowych, jak i w fikcji (np. postapo). Bazterrica zadaje jednak pytanie, które nawet osobą oswojoną z tą tematyką potrafi wstrząsnąć – mianowicie: czy upowszechnienie się kanibalizmu mogłoby nastąpić nawet w sytuacji, kiedy o klęsce głodowej nie byłoby mowy? Autorka *Wybornego trupa* odpowiada na to pytanie twierdząco.

Głównym bohaterem książki jest Marcos, który pracuje w zakładzie produkującym tzw. mięso specjalne. Aby wyjaśnić znaczenie tego pojęcia, musimy się cofnąć do czasów poprzedzających fabułę o kilkanaście, może kilkadziesiąt lat, kiedy to nastąpiła Przemiana. Zaczęło się od tego, że na świecie pojawił się wirus przenoszony przez wszystkie zwierzęta z wyjątkiem człowieka, dla którego jednak zarażenie nim oznaczało pewną śmierć. Zarazić się można było poprzez ugryzienie lub zadrapanie przez zwierzę będące nosicielem, albo np. poprzez kontakt z ptasimi odchodami, dzięki czemu producenci parasoli rozbili bank. Aby uniknąć rozprzestrzeniania się wirusa, zarządzono eksterminację zwierząt żyjących w pobliżu ludzkich siedzib. Wybito krowy, świnie, psy, koty itd. Te, które przetrwały – zdziczały. Ludzkość została skazana na dietę wegetariańską.

Nie od wczoraj wiemy jednak, że człowiek, który czegoś pragnie, jest w stanie pokonać prawie każdą przeszkodę. Zaczęło się od ludzi mordujących innych ludzi w celach konsumpcyjnych, co było szokujące, ale przełamywało tabu. Kanibalizm stopniowo się rozprzestrzeniał, aż wreszcie klasa rządząca zorientowała się, że oto objawił się świetny sposób na regulację liczebności populacji i, co za tym idzie,



systemowej biedy i niedożywienia. Stopniowo, umiejętnie stosując propagandę, przekonano ludzi, że w jedzeniu innych ludzi nie ma nic złego. I oto w sklepach pojawia się „mięso specjalne", a branża mięsna zmartwychwstaje, wykorzystując istniejącą już infrastrukturę, która w czasach sprzed Przemiany służyła przerabianiu krów i świń na kiełbasy, steki i wędliny.

Ludzie przeznaczeni na ubój nie różnią się od innych ludzi genetycznie, przecina się im jednak struny głosowe i traktuje jak bydło. Opisy takiego traktowania są w książce bardzo szczegółowe i zawierają wszystko to, czego przeciętny konsument kotletów wolałby nie wiedzieć. Jest to tym bardziej uderzające, gdy zdamy sobie sprawę, że cała ta makabra to nie jest wymysł zaburzonej pisarki, ale dokładne sprawozdanie z tego, co dzieje się pomiędzy krową pasącą się na łące a zamówionym w knajpie burgerem. Tyle że w zakładzie, w którym pracuje Marcos, zabija się nie krowy, lecz ludzi.

Oczywiście, nikt nie nazywa przyszłego „mięsa specjalnego" ludźmi, zresztą w świecie po Przemianie jest to nielegalne. Osobniki przeznaczone na ubój to „samice", „samce", „towar" itp. Marcos tym różni się od całej reszty poprzemianowego społeczeństwa, że o człowieczeństwie towaru pamięta i nie chce zapomnieć. No i jeszcze o tym, że niedawno doszło do śmierci łóżeczkowej jego synka.

Historia Marcosa jest przejmująco smutna, podobnie jak rzeczywistość, w której się toczy. Właśnie tak – dominującą we mnie emocją podczas lektury był smutek. Nie gniew, nie obrzydzenie, ale właśnie smutek. Chyba dlatego, że w znacznym stopniu podzielam zdanie autorki na temat naszego gatunku i rozczarowanie nim. *Wybornego trupa* nie traktuję jednak jako manifestu bólu dupy, ale jako ostrzeżenie. Przed czym? Z jednej strony przed inżynierią społeczną, która idzie za daleko, a z drugiej – przed rozbuchanym konsumpcjonizmem i światem, w którym jedyną wartością jest wartość wyrażona w lokalnej walucie. Dzięki takiemu postawieniu sprawy książka nie jest ani prawicowa, ani lewicowa. Jest skrajnie pesymistyczna, ale przy tym wolna od błędów poznawczych typowych dla autorów, którym literatura potrzebna jest po to, aby forsować swój światopogląd (pozdrawiam Pana Rafała!).

Czy scenariusz przedstawiony w *Wybornym trupie* uważam za prawdopodobny? Zdecydowanie nie, choć generalnie postawiona przez autorkę diagnoza na temat ludzkości wydaje mi się trafna. Liczby pokazują, że w dającej się przewidzieć przyszłości przeludnienie nam nie grozi i że bieda, choć nadal na świecie silnie obecna, stopniowo zanika. Poza tym przeprowadzenie Przemiany wymagałoby skoordynowanych działań na całym świecie oraz wprowadzenia jednej, globalnej dyktatury. Tymczasem świat jest obecnie tak podzielony i skłócony, że prędzej spodziewałbym się globalnego konfliktu niż ustanowienia globalnego ładu negującego głęboko zakorzenione tabu. Czy jednak przedstawione w tej książce ostrzeżenie można uznać za wyssane z palca? Moim zdaniem – nie. Czy nam się to podoba, czy nie: wewnątrz istoty ludzkiej tkwi potwór i nie jest dobrym pomysłem karmić go i wypuszczać na spacer ■



Artur Łukasiewicz

Fantastyczne wakacje – sierpień

Kontynuując relację z wyjątkowo bogatych w fantastykę wakacji, miałem zacząć od czegoś innego – ale w nawiązaniu do końcówki poprzedniej recenzji, opisującej książkę Wyraj'81. Kiedy potwory stały w kolejkach, *zapoznałem się z książką* Kłopoty Wyraju *tego samego autora, Michała Jankowskiego. I muszę przyznać jedno: dobrze, że zacząłem od tej drugiej; bo gdybym zaczął od pierwszej, prawdopodobnie nie sięgnąłbym po drugą.*

Coś mi już nie grało w *Wyraju'81*, ale po przeczytaniu *Kłopotów Wyraju* to, co wcześniej delikatnie uwierało, tutaj walnęło niczym obuchem prosto w czoło.

Tylko proszę, żeby nie zrozumieć źle tego, co teraz napiszę. Mimo swojej genetycznej wady nadal jest to powieść na dość przyzwoitym poziomie. To wciąż kryminał *noir* z udziałem bóstw i postaci ze słowiańskiego folkloru, utrzymany w dość nostalgicznym klimacie. Występują w nim ci sami bohaterowie, tylko już mocno posunięci w wieku. Okazuje się, że *Wyraj'81* jest prequelem historii dziejącej się tu i teraz, choć został napisany później. Ma to zresztą swoje uzasadnienie, którego jednak tutaj nie zdradzę, żeby nie zostać uznanym za przebrzydłego rozsiewacza spoilerów.

Co więc bolało mnie w obu powieściach? Jest to niejako podwójne zakończenie historii, które dodatkowo osłabia wydźwięk całości i niestety jest bardzo podobne w swojej wymowie do *Amerykańskich bogów* Gaimana.

Cała narracja jest najpierw nastawiona na rozwiązanie zagadki kilku zabójstw, a potem na bezpośrednie starcie między Perunem a Welesem. Pompujemy balonik, oczekując nie wiadomo jak mrocznego starcia, które okazuje się niczym więcej niż wystrzałem z kapiszona. Szybko przechodzimy nad krótko opisaną walką i, jak gdyby nigdy nic, zaczynamy wątek poboczny, który okazuje się strasznie wątły i przewidywalny. Jeszcze tylko mały szok na koniec – i dziękujemy, cześć pieśni!

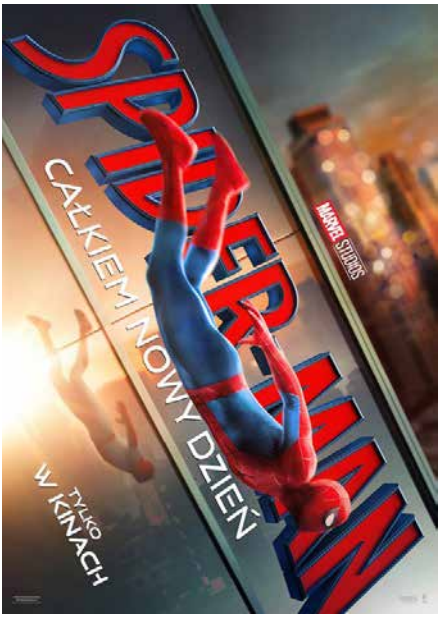
Identycznie było w *Wyraju'81*: rozwiązanie sprawy, przewrót pałacowy i jakieś nieistotne wątki poboczne, byle dociągnąć akcję do stanu wojennego, na koniec zaś mały szok. Różnica jest jednak istotna i przemawia na korzyść *Wyraju'81*: zarówno miejsca związane ze śledztwem, jak i wyimki z polskiej rzeczywistości 1981 roku oraz festiwal w Opolu sprawiają, że powieść jest po prostu ciekawsza. Tak więc *Wyraj'81* polecam, a *Kłopoty Wyraju* – tylko tym, którzy przyzwyczaili się do Dębskiego i Waldka Utopca.

A teraz wracamy do wydarzeń sierpnia.

W wigilię 1 sierpnia wylądowałem w Cinema One na seansie *Brand New Day*. Tak jak nie przepadam za całym uniwersum Marvela, tak na filmy o Pająku zawsze czekam z niecierpliwością. Od momentu, gdy jego rolę przejął Tom Holland, ich poziom znacznie wzrósł, by osiągnąć wręcz wyżyny w dwóch produkcjach animowanych.

Dobra, zdarzały się filmy trochę słabsze – ale nigdy, moim skromnym zdaniem, nie spadły poniżej górnego pułapu pozostałej disneyowskiej papki.

Nowy film wraca niejako do korzeni. Spider-Man, w wyniku działań doktora Strange'a, zostaje wymazany z pamięci wszystkich swoich przyjaciół i znów staje się tajemniczym pogromcą zorganizowanej przestępczości. Mieszka sam, ponieważ ciotka May zginęła,



zabita przez Zielonego Goblina w poprzedniej części. Mimo że wydawałoby się, iż jest spełniony jako superbohater, przez cały czas pragnie wrócić do swojego poprzedniego życia. Śledzi dawnych przyjaciół i niby przypadkowo wpada na nich przy różnych okazjach. W wyniku działania tajemniczego wroga, który zmusza go do nietypowych zachowań, zachodzi w nim przemiana. Musi szukać pomocy, gdyż jego własna moc sprawia, że traci nad sobą panowanie. W tym celu konsultuje się z pewnym znanym naukowcem.

Oczywiście w filmie mamy dużo pościgów i walk w powietrzu. Przeważa w nim jednak rozsądnie dawkowana nostalgia. Chyba też po raz pierwszy złym bohaterem nie jest arcyłotr, tylko po prostu człowiek zepsuty do cna. Zarówno Spider-Man, jak i Jean Grey są jego ofiarami.

Nie żeby był to film dorównujący *Ojcu chrzestnemu* czy innym arcydziełom kina, ale jest w nim coś, co zmusza do zastanowienia. Jest wiarygodny i po prostu przyjemnie się go ogląda. Czekam na dalszy ciąg.

Już jakiś czas temu, bo w październiku 2025 roku, ukazała się książka Piotra Kędzierskiego pod tytułem *Warszawskie UFO. Dziennikarskie śledztwo nie z tego świata* – ale dopiero teraz trafiła do moich audiobookowych słuchawek.

Znany prezenter radiowy i celebryta został zaskoczony przez swoją matkę, która stwierdziła, że spotkała w warszawskim mieszkaniu UFO – tak zwanego Szaraka. Nie bardzo wiemy, jak to spotkanie wyglądało, gdyż autor wspomina o nim jedynie enigmatycznie. Jego matka podobno przepchnęła się obok niego, idąc do łazienki, i tyle. Jednak ta wiadomość uruchamia w naszym autorze ciąg pytań dotyczących UFO.

Jednocześnie zadaje on dość nietypowe pytanie: skoro nawet USA podobno stworzyły własny plan na wypadek, gdyby przed Białym Domem wylądowało UFO – to w jakim stopniu nasz kraj, Polska, jest przygotowany na taką ewentualność?

Zaczyna skromnie, od rozmów z osobami, które widziały UFO. Spotyka się z polskim guru w tej dziedzinie, panem Bernatowiczem. Jedzie do Emilcina – miejsca, w którym miał nastąpić najsłynniejszy „kontakt" z istotami z obcej planety. Potem jednak próbuje docierać coraz wyżej: pyta służby mundurowe, polityków, lekarzy, a nawet duchowieństwo. Co naprawdę ciekawe, jedynie Kościół próbuje w miarę sensownie z nim o tym rozmawiać. Reszta osób decyzyjnych w mniejszym lub większym stopniu opędza się od niego niczym od uprzykrzającej życie muchy.

Książka jest również opowieścią o życiu i dorastaniu młodego Piotra Kędzierskiego w czasach, które i ja dość dobrze pamiętam – jestem od niego prawie dwadzieścia lat starszy. Poznajemy szalone losy jego rodziny,



przeplatające się z nieco humorystycznymi opowieściami o samym UFO oraz syzyfowymi próbami dotarcia do kolejnych szczebli drabiny decyzyjnej, za każdym razem kończącymi się zjazdem.

Przewrotna to pozycja książkowa: trochę serio, trochę żartem, trochę o życiu. Mnie się podobała. Polecam.

14 sierpnia w kinach pojawił się nowy *Park Jurajski* – i to w dodatku o trzy albo nawet cztery poziomy lepszy od całego rebootu serii, który nie tak dawno przeleciał przez nasze kinowe ekrany.

Tak, piszę o filmie *Koniec ulicy Dębowej*.

Dobra, zapomnijmy o głupocie punktu wyjściowego. Bo czyż nie brzmi to durnowato? Zjawisko pogodowe – może kosmiczne – powoduje, że znajdująca się na przedmieściach dużego miasta dzielnica domków jednorodzinnych, skupiona wokół rzeczonej ulicy Dębowej, pewnego dnia przenosi się w sam środek epoki jurajskiej (czy jednak kredowej?).

Ale tak naprawdę nie to jest najistotniejsze w tej historii, lecz raczej to, co zachodzi między bohaterami naszej opowieści. Jeszcze przed zaistnieniem owej anomalii poznajemy rodzinę Plattów, która boryka się z całą masą problemów. Rodzice są wyraźnie skłóceni i poruszają się po nieco odmiennych orbitach. Kobieta, marząca o zostaniu pisarką, dusi się w przestrzeni gęsto upchanych małych domków. On zaś – pozornie wiecznie zapracowany, a na dokładkę podejmujący dodatkową pracę jako rozwoziciel pizzy – boi się przyznać, że właściwą pracę stracił, a ta dodatkowa jest jedyną, jaką ma. W dodatku z sąsiadem, wiecznie mającym o wszystko pretensje, też im się za bardzo nie układa. Dwójka dzieci również ma spore problemy. Dziewczyna boi się braku akceptacji wśród rówieśników, a jej brat – oklepu, który czeka go ze strony agresywnego starszego brata jego kolegi, któremu spuścił manto.

Mamy rok 1982, czyli jest to świat bez telefonii komórkowej, komputerów i mediów społecznościowych, a środkiem komunikacji jest rower, którym można przemierzać wąskie serpentyny ulicy Dębowej. To początek kolejnej zimnej wojny i państwa opiekuńczego, jakim była ówczesna Ameryka.



I wtedy – trochę mimochodem – pojawiają się dinozaury, a śmierć jest właściwie na wyciągnięcie ręki. I jest strasznie, bo krew się leje strumieniami, a czasem zabawnie (choćby bzykające się brachiozaury); no, że tak powiem – sam cymes.

Ale dinozaury, choć realne, są jedynie pretekstem do tego, by przebudować i uwiarygodnić relacje rodzinne. I nie tylko. Czas zmienić nastawienie do otaczającego świata. Czas dojrzeć, czas zrozumieć siebie i sytuacje innych, czas zmienić stosunek do innych.

Zakończenie nie jest zbyt oryginalne – rodzina zostaje uratowana. Nic to, że w debilny i wzięty z pustego beretu sposób. Ważne, że ta opowieść jest w gruncie rzeczy zrobiona ku pokrzepieniu serc i kultywuje więzi rodzinne. Banał? Tak! Ale jak pięknie podany. Rozpacz miesza się tu z humorem, sprawiając, że z kina wychodziłem uśmiechnięty i z poczuciem fajnie spędzonego czasu.

A na koniec zobaczyłem jeszcze nowy film Ridleya Scotta – *Gwiazdozbiór Psa*.

Ostrzegano mnie usilnie: nie idź, bo się rozczarujesz. Mówiono, że niedobry; mówiono, że to nadal ten zły Ridley Scott.

Że nudny, że głupi, że kupy się nic nie trzyma i nie ma sensu, bo tu jacyś goście wprost z *Mad Maxa*, a z drugiej pacjenci z Hotelu Panorama ze *Lśnienia*, i że te nieszczęsne cztery granaty, które w dziwny sposób rozwalają całe lotnisko. Że miłość wydumana i brak chemii między aktorami.

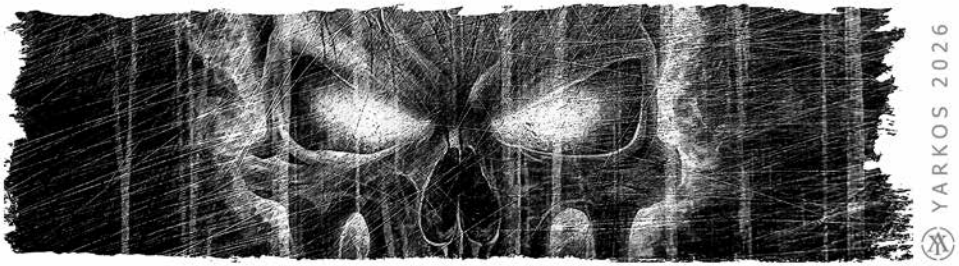


Być może.

Ale mnie się jakoś tak dziwnie podobało. Może ja za mało filmów apokaliptycznych w swoim życiu oglądałem, a może odwrotnie? Bo teraz takie coś mnie wzrusza tam, gdzie powinno zniesmaczyć. Dziwne.

I tak niepostrzeżenie minęły mi te wakacje i zaczęła się jesień i… pojawiła się fantastyczna *Lalka*.

Ale o *Lalce* – najlepszym serialu fantastycznym Netflixa od lat – będzie za miesiąc. Teleportacje, wędrówki w czasie i przestrzeni. Będzie się działo! ■



Marek Starosta

UFO nad Arizoną

Drwal Travis Walton zaginął 5 listopada 1975 roku w gęstych lasach iglastych Apache-Sitgreaves w Arizonie. Koledzy z jego brygady twierdzili, że porwało go UFO. A gdy zaczęto ich podejrzewać o zabójstwo – poddali się badaniom wariografem.

Na tych wydarzeniach oparto film *Uprowadzenie* (*Fire in the Sky*) z 1993 roku, który tego lata przypomniał Octopus Film Festival projekcją w kinie Instytutu Kultury Miejskiej. Gdy Anna Czerwińska i Norbert Kaczała z portalu Filmawka, prowadzący prelekcję przed seansem, zapytali, czy ktoś z widzów już ten film zna, podniosły się tylko dwie ręce. Moja i żony.

1993 to był dobry rok dla UFO w popkulturze. Poza kinowym *Uprowadzeniem* przyniósł premierę kultowego serialu *Z archiwum X*, a wydawnictwo Rebis wypuściło książkę Whitleya Striebera *Wspólnota* – chyba jedyną lekturę, po której nie mogłem w nocy spać.

Miałem wtedy trzynaście lat i we *Wspólnocie* najbardziej niepokoiły mnie sceny, gdy kosmici porywali kogoś prosto z sypialni. Najstraszniejsza była relacja mężczyzny, który budzi się w środku nocy i odkrywa, że nie może się poruszyć, a w kącie pokoju, w ciemności, stoi obcy i po prostu na niego patrzy. Brr!

Od tamtej pory lubię opowieści o szarakach. Dlatego z przyjemnością zasiadłem do ponownego seansu *Uprowadzenia*, żeby sprawdzić, czy potrafi jeszcze wzbudzić dreszczyk emocji. Bo dziś złośliwi twierdzą, że cały film warto „przemęczyć" tylko dla ostatnich dziesięciu minut.

Nieprawda. Film trzyma w napięciu od pierwszej sceny obłąkańczej ucieczki rozpędzonej półciężarówki przez dzikie ostępy aż po przeszarżowaną finałową sekwencję ukazującą los Travisa Waltona.

Wielka w tym zasługa Roberta Patricka, który wcielił się w przyjaciela zaginionego,



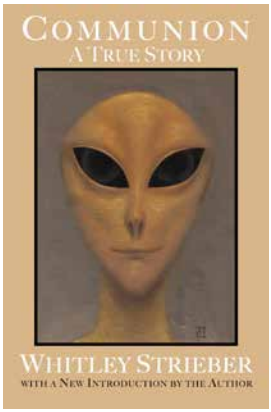
Mike'a Rogersa. Jak przypomnieli prelegenci z Filmawki – Patrick był świeżo po roli jednego z najlepszych antagonistów w historii kina, czyli T-1000 w *Terminatorze 2: Dniu sądu*. Aby odegrać maszynę, Patrick nauczył się strzelać z pistoletu bez mrugania, przez co wyglądał nieludzko. I był w takiej kondycji fizycznej, że podczas kręcenia sceny, w której T-1000 biegnie za motocyklem Johna Connora, aktor doganiał Hondę, choć według scenariusza miała mu uciec.

W *Uprowadzeniu* Patrick chciał stworzyć zupełnie inną kreację, aby uniknąć zaszufladkowania. Wybrał rolę drwala uwikłanego

w sprawę z UFO. Przytył, zapuścił włosy i zmienił się do tego stopnia, że gdy przyjechał na plan, to reżyser Robert Lieberman go nie poznał. Filmowy Rogers cierpi przede wszystkim dlatego, że jego bliscy i znajomi z miasteczka nie wierzą w relację o tym, co stało się z jego najlepszym przyjacielem. Pada ofiarą policyjnej nagonki i łowców sensacji.

Mnie po seansie najbardziej został w głowie wątek wariografu. Rogers miota się, sfrustrowany tym, że nikt mu nie wierzy. Nie ufa policji, ale jednocześnie chce się oczyścić z zarzutów, że zabił Waltona. Najpierw nie zgadza się na badanie wykrywaczem kłamstw, później ulega, a gdy szeryf chce badanie powtórzyć, znowu stawia opór.

W rzeczywistości badania wariografem mocno uwiarygodniły historię Travisa Waltona w oczach opinii publicznej. Spośród sześciu drwali z brygady pięciu uzyskało wynik wskazujący na prawdomówność, a jeden wynik niejednoznaczny. Oczywiście nauka nie uznaje wariografu za niezawodny wykrywacz kłamstwa. To tylko wzmacnia poczucie, że prawda jest czymś nieuchwytnym.



Zepsuję zakończenie tego starego filmu – po pięciu dniach i sześciu godzinach Travis Walton się odnalazł i powiedział, że był przetrzymywany oraz badany na statku obcych.

A czy finałowe dziesięć minut nadal się broni? Przerysowana wariacja na temat opowieści Waltona o tym, co działo się z nim na pokładzie statku kosmicznego, to nawet po przeszło trzydziestu latach ostra jazda. Walton błądzi w nieważkości po koszmarnym pokładzie, trafia na stół operacyjny i zostaje poddany okrutnym badaniom.

W licznych opracowaniach, które powstały na temat tego przypadku, wysunięto rozmaite argumenty. Jedni przekonują, że Walton został porwany przez kosmitów, a inni, że to sprytny oszust pragnący rozgłosu.

Czy da się jego wersję podważyć? Oczywiście. Ale przypomina się tu słynna sentencja, przypisywana Markowi Twainowi: *Nigdy nie pozwól, aby prawda stanęła na drodze dobrej opowieści.* W historii Travisa Waltona fascynuje mnie to, że dwudziestodwuletni drwal z lasów Arizony dał początek opowieści na tyle nośnej, że ponad pół wieku później ludzie nadal zbierają się nawet w salach kinowych w Polsce, żeby ją poznać

UFO i obcy nazywani szarakami stali się częścią współczesnej amerykańskiej mitologii. Wokół nich wyrósł cały świat – konferencje, czasopisma, filmy dokumentalne, rzesze osób poszukujących dowodów, fotografujących niebo, opowiadających o swoich doświadczeniach. Travis Walton napisał książkę, został w tym świecie celebrytą i do dziś występuje publicznie.

Z drugiej strony mamy postacie takie jak Mike Rogers. W epilogu filmu spotykamy go ponownie po paru latach. Jego rodzina się rozpadła, a on sam żyje jak odludek, przeżuty i wypluty przez machinę medialną. Wygląda, jakby sam już nie wiedział, co jest prawdą, a co fikcją.

UFO i szaraki nadal działają na zbiorową wyobraźnię. Gdy projekcja dobiegła końca i złapaliśmy tramwaj do domu – żona stwierdziła, że w tegorocznym cyklu „U.F.O. czyli Niezidentyfikowany Obiekt Filmawkowy" Octopus Film Festivalu zabrakło jednego obrazu: ekranizacji wspomnianej książki Whitleya Striebera, czyli *Wspólnoty* (*Communion*) z 1989 roku, w której grał Christopher Walken. Tylko się wzdrygnąłem. Być może książka i film źle się zestarzały, ale nie jestem jeszcze gotowy tego sprawdzać ■

Tomasz Magulski (Qrator)

Trwać mimo śmierci?

Marzenie ludzi od zarania dziejów – nieśmiertelność. W starożytności uważaliśmy, że możemy dorównać bogom, którzy żyją wiecznie i których czas się nie ima. Ludzie byli przekonani, że istnieją sposoby (cudowne potrawy, tajemne zaklęcia, magiczne rytuały), aby – niczym bogowie – stać się nieśmiertelnymi. W miarę upływu czasu ludzkość zaczęła wykorzystywać zdobycze nauki, aby poprawiać jakość życia i znacznie je wydłużać, wierząc jednocześnie, że jest to etap przejściowy do odkrycia biologicznych mechanizmów mających zatrzymać, a następnie odwrócić procesy starzenia – co ma dać gatunkowi ludzkiemu nieśmiertelność. Od niedawna, dzięki gwałtownemu rozwojowi automatyki, robotyki, komputeryzacji oraz sztucznej inteligencji, istnieje nowy trend. Trwają, nie tylko teoretyczne, rozważania o „skopiowaniu" ludzkiej świadomości do świata cyfrowego. Oddzielając ludzką świadomość, osobowość i pamięć – łudzimy się, że oderwiemy nasze jestestwo od biologicznych ograniczeń, co ma dać nieograniczone możliwości trwania. Brzmi nieco przerażająco. A jak zastanowić się głębiej, to nasuwają się uzasadnione wątpliwości etyczne takiego działania, które teoretycznie, jest możliwe. Jedynym ograniczeniem, jak na razie, jest technologia, a w zasadzie jej niedoskonałości, oraz niezwykłe skomplikowanie naszego mózgu, który odpowiada nie tylko za naszą inteligencję, umiejętności poznawcze i pamięć, lecz także za naszą osobowość. I właśnie to jest motywem przewodnim filmu Archiwum.

Mamy rok 2038. Tytułowe archiwum to nic innego jak duży prostopadłościan, w którym znajdują się doczesne szczątki osoby zmarłej. Dzięki unikalnej technologii urządzenie umożliwia podtrzymywanie ludzkiej świadomości przez pewien okres po fizycznej śmierci oraz pozwala osobom z zewnątrz kontaktować się i wchodzić w interakcję ze zmarłym. Jest to oczywiście technologia bardzo nowatorska i droga. Ma ona także pewne ograniczenia. Podtrzymywanie świadomości osoby zmarłej odbywa się w wyniku skomplikowanego procesu, o dziwo, nie cyfrowego, tylko analogowego (w sumie to w filmie kwestia ta nie została rozwinięta i wyjaśniona w sposób wystarczający). Konsekwencją tego jest sukcesywne osłabianie, a w zasadzie powolne zanikanie świadomości osoby zmarłej. Wygląda to podobnie do zachowania baterii, która z upływem czasu traci energię i moc, aż do całkowitego wyczerpania. Staje się wtedy bezużyteczna.

Podobnie jest z archiwum. Ludzka świadomość, sztucznie podtrzymywana po śmierci, sukcesywnie słabnie. Przypomina to trochę proces zapadania w głęboki sen. Gdy podtrzymywana świadomość osłabnie tak bardzo, że nie da się z nią już kontaktować, możemy powiedzieć, że dany człowiek ostatecznie umiera (umiera jego świadomość, bo ciało umarło wiele miesięcy wcześniej). Proces „odchodzenia" świadomości osoby przechowywanej w archiwum trwa około dwóch lat.

George Almore (Theo James) to geniusz i odludek. Mieszka i pracuje w górskim ośrodku naukowym gdzieś na japońskiej prowincji. Za towarzyszy ma wyłącznie dwa roboty, które sam skonstruował. Jest specjalistą od sztucznej inteligencji, zatrudnionym na kontrakcie przez wiodącą firmę z branży informatyki AI. Oprócz zadań zleconych przez firmę ma on także inny, ważniejszy cel. Postanowił wykorzystać swoją wiedzę oraz możliwości techniczne firmy do stworzenia humanoidalnego robota, w którym „zainstaluje" świadomość i pamięć swojej tragicznie zmarłej żony Jules (Stacy Martin). Jej pamięć i świadomość znajdują się w archiwum,

z którym George łączy się i rozmawia. Wie, że czasu ma coraz mniej. Świadomość jego żony słabnie z każdym dniem. George musi się spieszyć, aby zdążyć przed „zaśnięciem" świadomości Jules, bo będzie to oznaczać nieuchronne odejście jego ukochanej.

Praca musi być utrzymana w tajemnicy. Do tej pory George stworzył dwa samoświadome roboty, które nazwał J1 i J2. Ich możliwości nie pozwalają jednak na całkowite i skuteczne przeniesienie analogowej świadomości Jules z archiwum do pamięci robotów. Najprawdopodobniej uda się to z trzecim egzemplarzem, oznaczonym jako J3, który na dodatek otrzyma humanoidalną powłokę, łudząco podobną do ludzkiego ciała. Trzeba się spieszyć…

Film stawia przed nami kilka fundamentalnych pytań: czym jest śmierć, co sprawia, że jesteśmy ludźmi, czy nasza świadomość i osobowość mogą egzystować niezależnie od ciała, czy dadzą się zdigitalizować i „wgrać", a następnie zainstalować w robocie po to, aby dalej „żyć". Gdzie są naukowe i etyczne granice technologii mogącej ingerować w nasze jestestwo i osobowość. No i na koniec: ile jesteśmy w stanie poświęcić, aby w tak kontrowersyjny sposób „ocalić" przed śmiercią osobę, którą kochamy.

Oglądając film, takie myśli cały czas miałem gdzieś z tyłu głowy. Wątpliwości rosły, szczególnie w konfrontacji z zachowaniem i działaniem George'a, który zaślepiony miłością, nie potrafił przewidzieć wszystkich konsekwencji swojego działania. Z drugiej strony… być może nawet nie był w stanie. Wszak poruszał się po nieznanych i niezbadanych wodach cybernauki, która co prawda daje niemalże nieograniczone możliwości, ale w połączeniu z wyjątkowością ludzkiej osobowości wymyka się jakimkolwiek algorytmom przewidującym konsekwencje podejmowanych działań i wyborów. Do pewnego momentu kibicowałem George'owi. Później zacząłem uważać, że przekroczył granicę, której człowiek przekraczać nie powinien. Zapewne każdy widz będzie miał własne zdanie, co mieści się jeszcze w ogólnoludzkiej etyce, a co już ją przekracza. Film nie daje nam w tym zakresie żadnych uniwersalnych czy ostatecznych rozwiązań. Widz pozostaje ze swoimi wątpliwościami całkowicie sam. Wywołuje to nieco przygnębiającą atmosferę, która pogłębiana jest prostotą i surowością filmowego obrazu. Film jest z gatunku kameralnych. Pokazywana na ekranie surowość natury w intrygujący sposób koresponduje z ascetycznym wyglądem bazy naukowej, gdzie jedyną istotą ludzką wydaje się George…

Archiwum to rzadki przykład filmu, który wręcz zachęca do stawiania sobie pytań fundamentalnych oraz do poszukiwania odpowiedzi. Nawet po jego zakończeniu widz pozostanie z wątpliwościami natury moralnej. No bo co by było, gdyby technologia zaprezentowana w filmie naprawdę istniała? Czy byłaby dobrodziejstwem, czy przekleństwem? No i najważniejsze: czy chcielibyśmy swoich najbliższych umieścić w archiwum? A sami – chcielibyśmy się w nim znaleźć? ■

Archiwum (ang. *Archive*), 2020, platforma SkyShowtime

OD REDNACZA

Sporo lat temu poświęciłem podobnym dylematom wstępniak – zainspirowany z kolei filmem ze Schwarzeneggerem. Postawiłem tam tezę, iż pierwotny delikwent jednak nieodwracalnie umiera (pomijam tu metafizyczną kwestię duszy), ale jego cyfrowa kontynuacja jest szczerze przekonana, że jest nim (dziedziczy wszak jego pamięć i osobowość). Takie też wrażenie odnoszą ludzie z otoczenia (replikant zachowuje się tak, jak zachowywałby się jego pierwowzór, gdyby nadal żył).

TOMASZ MAGULSKI (QRATOR)

RAJSKA UTOPIA

W usiłowaniach stworzenia idealnego miejsca do życia łatwo popełnić błąd. Nawet gdy wydaje nam się, że zaplanujemy i przewidzimy wszystko, życie zweryfikuje nasze plany, a idealne miejsce stanie się opresyjną pułapką bez wyjścia. Tworząc idealne miejsce, z idealnymi warunkami do życia i z idealnym społeczeństwem – gonimy za utopią. Wszak nic nie jest idealne i być nie może. Z prostej przyczyny: ludzie nie byli, nie są i nie będą idealni.

Wyobraźmy sobie sytuację, w której naukowcy jednoznacznie prognozują, iż w bardzo niedalekiej przyszłości dojdzie do nieuchronnego globalnego kataklizmu, który najprawdopodobniej doprowadzi do zniszczenia ziemskiego życia. A na pewno do zagłady ludzkiej cywilizacji. Jeśli nasz gatunek przetrwa, cofnie się do epoki kamiennej. Co w takiej sytuacji robić?

Grupa szalenie bogatych i ustosunkowanych przemysłowców wspólnie z rządem (tak się składa, że chodzi o rząd Stanów Zjednoczonych Ameryki) postanawia stworzyć odizolowaną od świata i samowystarczalną enklawę, która da schronienie wybranym. Gigantyczny projekt oczywiście musi zostać przygotowany i zrealizowany w całkowitej tajemnicy. Chodzi o to, aby w chwili zagłady mogła z niego skorzystać starannie wyselekcjonowana grupa osób. Samowystarczalne miasto znajdować się będzie wewnątrz góry. Dzięki zastosowaniu najnowocześniejszej technologii, stworzone zostaną tam idealne warunki do życia dla około 25 tysięcy osób, z zachowaniem społeczno-politycznych relacji, ustroju politycznego oraz systemu administracji państwowej (z prezydentem, który nadal będzie sprawował swą władzę).

Piękna utopia idealnej społeczności, żyjącej w całkowicie sztucznych warunkach, które do złudzenia odzwierciedlają standard życia małego, prowincjonalnego miasteczka – oto podziemne miasto zwane Rajem (Paradise), arena serialu o takim właśnie tytule.

Na samym początku ma miejsce wydarzenie o randze trzęsienia ziemi: prezydent zostaje zabity. To pierwsze tego typu zdarzenie w historii miasteczka Paradise. Wszak w idealnym społeczeństwie nie ma morderstw. Tak czy siak – sprawą muszą zająć się odpowiednie służby. Poszukiwanie prawdy okazuje się mocno skomplikowane, a przy okazji ujawnia drugą (ciemną!) stronę tego miejsca i jego pomysłodawców, a także kontrowersyjną historię jego budowy.

Wiodącym bohaterem serialu jest agent Xavier Collins (Sterling K. Brown), szef ochrony prezydenckiej. W miasteczku mieszka ze swoimi dziećmi: córką Presley (Aliyah Mastin) i synem Jamesem (Percy Daggs). To on musi zająć się wyjaśnieniem tajemniczej śmierci prezydenta Cala Bradforda (James Marsden). Pomagają mu w tym jego współpracownicy: agenci Billy Pace (Jon Beavers), Jane Driscoll (Nicole Brydon Bloom) oraz Nicole Robinson (Krys Marshall). Ich działania bardzo pilnie śledzi szara eminencja Paradise – miliarderka Samantha Redmond (Julianne Nicholson), zarazem pomysłodawczyni i inspiratorka powstania miasteczka.

Wraz z postępami śledztwa poznajemy bliżej naszych głównych bohaterów, zarówno w realiach teraźniejszych (życie w miasteczku Paradise), jak też w przeszłości. Poznajemy także kulisy powstania projektu autonomicznego miasta w wydrążonej skalnej górze oraz kulisy, powody i sposób selekcji „wybrańców", którzy otrzymali propozycję lub zostali zrekrutowani i włączeni do projektu mającego na celu ocalenie życia grupy osób przed nieuchronnym kataklizmem. Czeka nas prawdziwy rollercoaster zdarzeń, podczas których wielokrotnie będziemy zaskakiwani zwrotami akcji i wielokrotnie będziemy

zmieniali zdanie o najważniejszych postaciach wielowątkowej intrygi, dla której katalizatorem zdarzeń była śmierć prezydenta.

Serial ma to, czego dobry kryminał potrzebuje najbardziej – tajemnicę, wartką akcję, zaskoczenie oraz wewnętrzną spójność i logiczną intrygę. Ogląda się to z wielką przyjemnością. Fabuła nie przynudza, tylko sukcesywnie wprowadza nas coraz głębiej w sieć wzajemnych powiązań i potencjalnych scenariuszy zdarzeń. Jej rozwikłanie nie tylko pozwoli znaleźć zabójcę, ale także lepiej poznać idee i koncepcje miasteczka Paradise.

A jest co poznawać… Scenarzyści, z wielką dbałością o szczegóły, ukazują nam autonomiczne, całkowicie odizolowane od jakichkolwiek wpływów zewnętrznych, samowystarczalne miasto, będące w istocie zamkniętym ekosystemem. Przypomina to trochę koncepcję małego miasteczka wykreowanego w filmie *Truman Show*. Z tą różnicą, że wszyscy mieszkańcy Paradise wiedzą, że żyją w samowystarczalnej enklawie. Wiedzą także, że poza nią nie ma życia. Drugą różnicą jest perfekcyjne odwzorowanie małomiasteczkowego standardu życia w zamkniętym ekosystemie, ze sterowanymi (podobnie jak w *Truman Show*, tylko lepiej) warunkami bytowania. Robi to wrażenie.

Tempo akcji utrzymywane jest dzięki sprytnemu zabiegowi, polegającemu na częstych przeskokach w przeszłość, gdzie obserwujemy zdarzenia sprzed kilku oraz kilkunastu lat – oba wątki sprzed globalnego kataklizmu. Serial ukazuje zatem trzy osie czasowe (trzecią jest oczywiście czas teraźniejszy w miasteczku Paradise). Przeszłe wątki pozwalają nam nie tylko lepiej zrozumieć powody, dla których podjęto decyzję o tajnym projekcie Paradise, oraz genezę kataklizmu, który doprowadził do globalnej zagłady, ale także poznać bohaterów serialu w innych okresach ich życia. Ma to kapitalne znaczenie dla zrozumienia ich teraźniejszych postaw oraz tłumaczy ich osobowość, poglądy, zachowanie oraz wzajemne interakcje. Z drugiej strony szybko się orientujemy, że te przeszłe historie miały również wpływ na śmierć prezydenta, a także na wszystkie wynikające z tego zdarzenia konsekwencje.

O serialu mogę wyrażać się wyłącznie dobrze. Dla mnie nie ma on słabych stron. Jedyny drobny minus wiąże się z nagłymi i wielokrotnymi zmianami czasu akcji. W związku z tym, że fabułę tuż sprzed kataklizmu i tę teraźniejszą (autonomiczne miasteczko Paradise) oddziela tak na oko tylko kilka lat, miewałem kłopot z rozpoznaniem, która linia czasu jest prezentowana. Sytuację utrudniał dodatkowo fakt, że w obu udział brali z reguły ci sami bohaterowie. Kilkuletnia różnica nie dawała się zauważyć ani w wyglądzie, ani w ubiorze, ani nawet w otoczeniu postaci. Nieraz musiało upłynąć trochę czasu, abym mógł rozpoznać, który wątek jest prezentowany. Poza tym – nie mam zastrzeżeń do serialu.

O dziwo, nie mam także zastrzeżeń do zakończenia sezonu pierwszego (tak, tak, jest już sezon drugi, który oczywiście zamierzam obejrzeć, a planowany jest także sezon trzeci). Sezonowość tworzy często problem dla scenarzystów, ponieważ widz czeka na sensowne domknięcie głównych wątków, a z tym bywa różnie. To powoduje irytację. Twórcy serialu *Paradise* całkiem zgrabnie wybrnęli z tej pułapki. Główny wątek – śmierć prezydenta – został całkowicie i definitywnie wyjaśniony. Ale, niejako podczas jego wyjaśniania, pojawiły się zaskakujące, nowe okoliczności – częściowo osadzone w przeszłości – które niewątpliwie staną się motorem napędowym drugiego (i kolejnego, kolejnych?) sezonu. Wyglądają one szalenie intrygująco, co zachęca do oglądania kontynuacji. Oby tylko scenarzyści i reżyser utrzymali poziom pierwszego sezonu! ■

serial *Paradise*, sezon 1, 2025,
platforma Disney+

1 – C; 2 – D; 3 – E; 4 – B; 5 – A

RYS. ADAM MATEJA

POJEDYNEK ŚWIATOMAGICZNY

SCEN. GRZEGORZ SZCZEPANIAK



REBIS



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



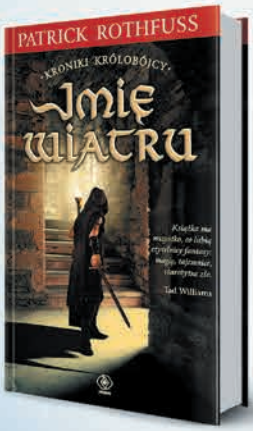
Nowy zbiór opowiadań mistrza SF wydany na stulecie jego urodzin



Najsłynniejsze opowiadania mistrza fantastyki – pasjonująca podróż do nieznanych światów



Pierwszy tom cyklu „Freyaverse"



Pierwszy tom trylogii „Kroniki królobójcy"



Jedna z najbardziej przenikliwych powieści Dicka – mistrza literackiej paranoi

Dom Wydawniczy REBIS Sp. z o.o. www.rebis.com.pl

FB/DWREBIS @dom_wydawniczy_rebis