#424 • PAŹDZIERNIK 2026

INFORMATOR

GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI

ISSN 1505-8476



KOLEJNE REFLEKSJE Z *LALKĄ* W TLE

Znowu nawiązuję do ekranizacji *Lalki* Prusa. Bazyl napisał przewrotną recenzję wersji serialowej, Ogan zainspirował mnie do zwariowanego żartu komiksowego – więc chyba warto też pochylić się, całkiem serio, nad (bijącą rekordy frekwencyjne!) adaptacją kinową…

Na początek przyznam, iż – w przeciwieństwie do mego redakcyjnego kolegi-polonisty – lubię tę powieść. Zresztą Prus na pewno był wnikliwszym obserwatorem otaczającej go rzeczywistości niż Sienkiewicz. Widać to dobitnie w *Lalce* właśnie, gdzie mamy całą gamę najróżniejszych pysznych typów. Nieco drażniący może być główny wątek obsesyjnej miłości zaradnego kupca do pustej arystokratki – ale miłość przecież nie wybiera, zaś stan ostrego zakochania można przyrównać do bycia na niezłym haju (ze wszystkimi urokami i zagrożeniami tak zafiksowanej psychiki). Beznadziejna (i przecież tak naprawdę bezsensowna i autodestrukcyjna) miłość Wokulskiego nadziewa się tu na styk dwóch epok. On reprezentuje rozwijający się kapitalizm, ona – wygasający feudalizm. Jednakże dla współczesnego czytelnika/widza taki konflikt wydaje się czymś absurdalnym: facet ma pieniądze i głowę do interesów, pomnożył posiadany majątek, cały czas jest liczącym się graczem – więc o co chodzi? Ano o to, że nie jest arystokratą z dziada pradziada, że nie jest posiadaczem ziemskim, że zajmuje się handlem produktami przemysłowymi… Brzmi absurdalnie? Zbiorowa i utrwalona mentalność danej grupy społecznej jest silniejsza! Na dowód odwołam się do innego przykładu: jeszcze niemego arcydzieła niemieckiego kina *Portier z hotelu Atlantic*. Jest to opowieść o hotelowym portierze, który był bardzo dumny ze swej pracy i… liberii. Aż w końcu, z uwagi na wiek, został przeniesiony na stanowisko tzw. „dziadka klozetowego" – co było dlań osobistą tragedią. Nie tylko dlatego, iż czuł się zdegradowany; ale przede wszystkim dlatego, że musiał rozstać się z ukochanym mundurem. Gdy film ten wyświetlany był za oceanem – amerykańscy widzowie w ogóle nie rozumieli istoty problemu: ponoć wtedy ktoś obsługujący hotelową toaletę zarabiał znacząco więcej od portiera! Ale hotel Atlantic stał jednak nie w Nowym Jorku, lecz w Berlinie… Kwestie interpretacji *Lalki* też mogą być najróżniejsze – podobno znaczna część dzisiejszej młodzieży odczytuje tę książkę jako… opowieść o stalkerze.

Ale przechodząc już do kinowego filmu Kawalskiego… Mnie osobiście bardzo się on spodobał: gwiazdorska obsada, rozbudowana scenografia, świetne kostiumy i zdjęcia, iście zachodni rozmach. Tak, to jest klasyczna adaptacja – jednak bardzo porządna i udana. To jasne, że w niecałych trzech godzinach projekcji nie zmieści się dwóch opasłych tomów – lecz generalnie scenarzysta i reżyser nie zawiedli. Żal oczywiście procesu o lalkę, trójki studentów, pani Stawskiej; bądźmy jednak realistami: wyszedłby jakiś powierzchowny kalejdoskop. Brak mi właściwie jednego dialogu, o który aż się prosiło… Chodzi o rozmowę Wokulskiego i ratującego go kolejarza. Nie tylko osoby, które nie czytały *Lalki* (lub jej nie pamiętają) miałyby pełny obraz sytuacji (dobro wraca), ale pojawiłoby się bardzo ważne stwierdzenie, iż taki pan jak Wokulski nie targnąłby się na życie z powodu bankructwa. O obsadzie nie będę pisał, gdyż byłby to rząd laurek – ale skupię się na Rzeckim w wykonaniu Kondrata. Nie tylko dlatego, że ten świetny aktor wrócił po latach do zawodu, ale również dlatego, że zagrał on Rzeckiego w pewnej opozycji do Fijewskiego i Pawlika: stary subiekt nie jest tu poczciwym safandułą, lecz niezawodnym pomocnikiem swego przyjaciela Stacha. A dotychczasowy wizerunek filmowy pana Ignacego był równie mistrzowski, co krzywdzący (podobnie różni filmowcy traktowali doktora Watsona w ekranizacjach Conan Doyle'a). Doceniłem pomysł obsadzenia Dębskiej w roli Wąsowskiej: u Hasa tę rolę grała Jędrusik – którą niedawno zagrała… Dębska właśnie!

Nie tylko *Lalką* stoi dziś rodzime kino; a o dziełach utrzymanych w bliższej nam konwencji pisze nasz niezawodny korespondent z gdyńskiego festiwalu filmowego. Gdyby jednak purystów zirytował taki „lalkowy" wstępniak – przypominam, że Prus planował napisanie kontynuacji zatytułowanej *Sława*, gdzie znani z *Lalki* wynalazcy pracowaliby nad metalem lżejszym od powietrza. Ciekawe tylko, jak wykonana zeń machina by… lądowała?

JPP

INFORMATOR
GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI

#424 • PAŹDZIERNIK 2026 UKAZUJE SIĘ OD 1987 ROKU

FANDOM

Z życia GKF-u 4
Adam Cetnerowski
Sudomie – jak zawsze udany finał wakacji 5
Damian Filipkowski
Zjazd 5
Miasto bez echa 27
#Nie tylko barbarzyńcy – Natalia Reszka 14

INFORMACJE

Janusz Piszczek
Zapowiedzi wydawnicze 30
Artur Łukasiewicz
Filmowisko 34
Niusy 39

LITERATURA

Grzegorz Szczepaniak
Wieża 40
Yorick
Minotaur 42

PUBLICYSTYKA

Krzysztof Szkurłatowski
Fantazje filmowe… część I 7
Magdalena Świerczek-Gryboś
Dzikie SI. Growe narracje o zagrożeniach ze strony sztucznej inteligencji 21
Grzegorz Szczepaniak
Okruchy Ogana. Korespondencja 175 43
Michał Bleja
Zezwalam mnie wielbić 45
Marek Starosta
Księga omega*, *Ostatni kierowca* i *Wieczny dom 47
Artur Łukasiewicz
Serialowa *Lalka* jako istna fantastyka 50
Tomasz Magulski
Naziolskie zombiaki 55
Cyborgu, bądź sobą… 57

KOMIKS

Jan Plata-Przechlewski, Grzegorz Szczepaniak
Niesława 59

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:
PIOTR DZIEWANOWSKI (KALMAR)

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
15 października 2026 r.

I. Sprawy personalne
1. Nowi członkowie:
   - Marek Zielonkowski

II. Sprawy organizacyjne:
1. Spotkanie z Klucznikami – ustalenie potencjalnych terminów.
2. Omówiono przygotowanie nowej identyfikacji wizualnej Klubu i Planszówkarium.
3. Zarząd omówił stan przygotowań do Zjazdu ZSFP w Gdańsku (23-25.10.2026).
4. Omówiono potencjalne dodatkowe funkcjonalności nowej strony internetowej.
5. Omówiono formularz zgłaszania wydarzeń organizowanych w GKF-ie.
6. Zarząd omówił stan przygotowań do 40-lecia GKF.

W październiku znów działo się dużo w GKF-ie; dużo się też dzieje 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 Cetnerowski

Załóżcie królestwo na dzikim pograniczu

Pathfinder 2e · Kingmaker · gra przez Discord

Szukamy rady, która poprowadzi młode państwo. To kampania play-by-post oparta wyłącznie na zasadach zarządzania królestwem z Kingmakera. Nie ma lochów ani kart postaci. Każda osoba obejmuje jeden z ośmiu urzędów, od Władcy po Łowczego, i razem z resztą rady rozbudowuje królestwo od jednej wsi na pustkowiu. Zajmujecie heksy dziczy, zakładacie osady, handlujecie i gasicie niepokoje. Mapa jest zakryta mgłą wojny, a zagrożenia na jej skrajach rosną, gdy rada je ignoruje.

Jedna tura co tydzień (1 tydzień = 1 miesiąc w grze): w poniedziałek raport, potem debata na Discordzie, a w niedzielę o 20:00 termin rozkazów. Wystarczy około 30 minut tygodniowo. Rzuty i rachunki bierze na siebie prowadzący. Nie trzeba znać zasad, a nieobecność nie szkodzi królestwu.

Start: styczeń 2027. Gramy po polsku. Zapisy już wkrótce! ■

Damian Filipkowski

Zjazd

Nie raz i nie dwa słyszałem, że Gdański Klub Fantastyki jest dość daleko od fandomu. Nie chodzi tylko o odległość liczoną w kilometrach, ale także o nasze zaangażowanie w to, czym fandom żyje i co robi. Nie nominujemy i nie głosujemy na Zajdla, rzadko pojawiamy się na Polconach i innych konwentach; a jeśli już – to dość nielicznie. Nawet jeśli w ostatnich latach sytuacja zaczęła się nieco zmieniać, to pewnie jest w tym odrobina prawdy.

Ostatni weekend był szansą, aby to zmienić. Od 23 do 25 października odbył się bowiem u nas drugi zjazd zarządów ZSFP (Związku Stowarzyszeń „Fandom Polski"). Dla tych, którzy po raz pierwszy widzą tę nazwę, należy się odrobina wyjaśnień. Otóż ZSFP jest ogólnopolską organizacją zrzeszającą takie kluby jak nasz. Do jej głównych zadań należą między innymi koordynacja organizacji Polconu, opieka nad Nagrodą Fandomu Polskiego im. Janusza A. Zajdla oraz Nagrodą Fandomu Polskiego im. Piotra Raka, patronat nad KONgresem czy inicjatywą „Smoki Fandomu" i szeroko pojęta integracja klubów zrzeszonych.

Dzięki staraniom Cetiego i Julianny, która jest obecnie prezeską ZSFP, udało nam się zaprosić do Gdańska przedstawicieli klubów fantastyki z całej Polski. Zjazd był niepowtarzalną okazją nie tylko do lepszego poznania się, ale przede wszystkim do wymiany doświadczeń i dyskusji na wiele różnych tematów. Okazuje się bowiem, że pomimo dzielących nas kilometrów mamy podobne problemy, podobne przemyślenia i podobne marzenia. (No, może z wyjątkiem Drugiej Ery; ale – jak powszechnie wiadomo – to nie jest polski klub.)









Fot. ze zbiorów Damiana Filipkowskiego

Przez te dwa dni rozmawialiśmy o Zajdlach, Nagrodzie im. Piotra Raka, komunikacji, organizowaniu wydarzeń, pozyskiwaniu nowych członków oraz współpracy wewnątrzfandomowej i międzynarodowej. A to tylko lista oficjalnych tematów. Rozmowy kuluarowe to już zupełnie inna historia. Kto był, ten wie, a kto nie był, niech żałuje.

Ja chciałbym w tym miejscu gorąco podziękować wszystkim gościom, którzy odpowiedzieli na nasze zaproszenie. Mam nadzieję, że bawiliście się równie dobrze jak ja. Dziękuję również wszystkim klubowiczom, którzy pojawili się w klubie – czy to z ciekawości, czy w poszukiwaniu dobrej zabawy, czy też z jakichkolwiek innych pobudek, o których być może lepiej nie wiedzieć. Mam nadzieję, że znaleźliście to, czego szukaliście. Przede wszystkim chciałbym jednak podziękować Cetiemu, Juliannie oraz wszystkim osobom zaangażowanym w organizację tego zjazdu, a szczególnie Jackowi, Gabrysiowi i Tymonowi, którzy dzielnie gżdaczowali .

Ja osobiście mam poczucie, że udało nam się omówić wiele ważnych kwestii, zarówno dla całego fandomu, jak i poszczególnych klubów. Dodatkowo świetnie się bawiłem w gronie fantastycznych ludzi – a co najważniejsze: wierzę, że dystans dzielący GKF i ZSFP znacząco się zmniejszył. Mam też ogromną nadzieję, że to dopiero początek ■

PS. Oddając ten tekst do autoryzacji dostałem wiadomość zwrotną od prezes ZSFP, że jeśli chodzi o Nią, to takiego dystansu nie było; ale, że w związku z tym musiałbym cały tekst wyrzucić do kosza, a naczelny krzyczy, że termin już przekroczony, to już niech zostanie jak jest. Tłumaczyć się będę później.

Krzysztof Szkurłatowski

Fantazje filmowe – pierwsza garść wspomnień z 51. Festiwalu Polskich Filmów Fabularnych w Gdyni

W drugiej połowie września znów zniknąłem na tydzień ze świata, by pogrążyć się w mniej lub bardziej zmyślonych światach filmowych. Był to mój trzydziesty pierwszy Festiwal Polskich Filmów Fabularnych w Gdyni. Choć jestem miłośnikiem fantastyki w każdej odmianie, to na Festiwalu nie ograniczam się do tego rodzaju twórczości. W Gdyni oglądam jak leci – dramaty, komedie, romanse, filmy wojenne, biograficzne, dokumentalne. Choć oczywiście zawsze wypatruję z ciekawością produkcji jakkolwiek związanych z fantastyką, zawierających choćby okruchy fantastyki, tropy, nawiązania, odniesienia.

W tym roku w Konkursie Głównym znalazło się 16 filmów, z czego pięć to pełnometrażowe debiuty reżyserskie. Dwa tytuły z tego Konkursu w pełni wpisały się w moje kryteria fantastyczności. Z kolei w Konkursie Perspektywy znalazło się osiem filmów – siedem z nich stanowią pełnometrażowe debiuty, a jeden jest drugim filmem reżysera. W tej kategorii trzy filmy uznałem za godne wzmianki w „Informatorze GKF". Kolejną kategorią konkursową w Gdyni były filmy krótkometrażowe. Do Konkursu Filmów Krótkometrażowych festiwalu zakwalifikowano 28 filmów. Niestety, nie udało mi się zobaczyć wszystkich; ale wzmiankuję te, które widziałem i miały w sobie jakieś fantastyczne tropy. Wspominam też jeden film dokumentalny, o którym wiedzieć powinni zarówno miłośnicy fantastyki, jak i fani dobrego kina faktu. Ten film to *Kandydaci śmierci*.

***Czas, który nie nadszedł*, reż. Julia Rogowska**

Widzowie wchodzący na ten film otrzymywali przy wejściu do sali projekcyjnej ulotkę zatytułowaną KURACJA ANTYGERIATRYCZNA™. Uśmiechała się z niej para młodych ludzi (na oko koło trzydziestki) podpisanych jako Daniel, 66 lat i Doris, 63 lata. Treść zaś była następująca: "Chcesz żyć bez chorób, bez bólu, bez starzenia? Dzięki Kuracji Antygeriatrycznej™ zachowasz młody wygląd, pełnię sprawności i odporność na wszystkie znane choroby. Ciesz się życiem: bez ograniczeń wieku, bez obaw o przyszłość". No a u dołu, baaardzo małym druczkiem dopisano: "Naturalny cykl życia pacjenta kończy się w okolicy 70 rodzin. Nie stosować u osób, które ukończyły 70. rok życia. Kuracja jest nieodwracalna. Przed zastosowaniem skonsultuj się z lekarzem". Prócz ulotki każdy z widzów otrzymał dwie opaski nadgrastkowe – jedna informowała, że jej posiadacz przyjął KURACJĘ ANTYGERIATRYCZNĄ™, druga zaś głosiła, że odrzucił wspomnianą kurację. Akcja z ulotkami i opaskami była ciekawym zabiegiem, bo skłoniła wielu widzów do dyskusji. I to jeszcze przed seansem. Ja zaś dość szybko podjąłem decyzję, że chętnie przyjąłbym kurację gwarantującą mi utrzymanie mojego stanu zdrowia i sprawności aktualnego w chwili przyjmowania. Nawet jeśli ceną byłby limit wiekowy 70 lat życia. Taka decyzja może być efektem obserwacji procesu degeneracyjnego szybko postępującego w moim osobistym organizmie przez ostatnie 10 lat. Ach,

gdybym tylko mógł podjąć taką decyzję w rejonie trzydziestego roku życia, gdy prostata była OK, na przysadce nie było guza, wzrok był lepszy i pamięć też. Gdy serce działało jak należy i nerki też. Gdy moje wiadomości o proktologii i zwyrodnieniach kręgosłupa były czysto teoretyczne. Gdybym wtedy mógł decydować… I zupełnie nie chodzi o własną urodę, bo tę mam w miejscu, o którym w piosence "Konstytucje" śpiewał Lech Janerka – dokładnie tam. Rzecz w sprawności ciała i umysłu, samodzielności, ograniczeniu cierpienia do minimum. Lubię też mieć jasno zakreśloną perspektywę – do siedemdziesiątki masz załatwić wszystko co ważne. Ale ja, to ja… Wiadomo, z pewnością znajdą się tacy, którzy zechcą kurczowo trzymać się życia, nawet jeśli oznacza zniedołężnienie, choroby, ból. Może akurat uda się pożyć do setki.

Oglądając film – szybko przekonujemy się jednak, że rzeczywistość ulotkowa to jedno, a prawdziwa codzienność, to już zupełnie inna historia. Nawet jeśli film Julii Rogowskiej ma pewne niedociągnięcia scenariuszowe i reżyserskie, to warto go zobaczyć, choćby dla dobrej gry Agaty Kuleszy. Zaspojleruję tylko to, byście nie oczekiwali fantastycznych technikaliów antygeriatrycznych oraz otoczki naukowej. Sednem są bowiem relacje międzyludzkie, bo przecież tym „wiecznie młodym" może być trudno żyć w otoczeniu tych, co to się starzeją niełądnie. I vice versa.

Autorka scenariusza, w którymś momencie pracy nad nim, postanowiła radykalnie zmienić rozłożenie akcentów i sprawić, by dystopia stała się kameralnym dramatem. Obawiała się jednak reakcji reżyserki, która chciała realizować film sci-fi. Gdy jednak przedstawiła swój pomysł – od razu zyskała akceptację. I w efekcie mamy opowieść o wyborach, ich konsekwencjach, o miłości i niedotrzymanych obietnicach.



Agata Kulesza i Bartosz Bielenia na planie filmu *Czas, który nie nadszedł*

***Hot Spot*, reż. Agnieszka Smoczyńska**

Jak to dobrze, że autorka *Córek dancingu* wciąż jest bardziej zainteresowana międzyludzkimi relacjami niż twardą fantastyką. Agnieszce Smoczyńskiej wciąż nie brakuje wyobraźni, ale i swoistej autorskiej strategii. Do swojego najnowszego filmowego barszczu nawrzucała sporo grzybów i przez chwilę obawiałem się, że będzie ich zdecydowanie za wiele, a w efekcie popsują smak. Mamy tu bowiem katastrofę klimatyczną, uchodźców, sektę, niemal wszechwładną sztuczną inteligencję, cyberprzestępczość, zabójstwa, śledztwo, no i wreszcie mamy też rozważania o granicach wolności i ludzkich pragnieniach, także tych skrywanych albo nieuświadamianych. O dziwo: smak się nie zepsuł i futurystyczny thriller sci-fi wciąga od pierwszej minuty. I, co ważniejsze, nie rozczarowuje właściwie do samego końca. Co prawda reżyserka w trakcie filmu stopniowo rzuca widzom okruszki, które pozwalają na snucie domysłów co do rozwiązania fabuły, wszelako nie wiedzą oni, czy owe okruszki nie są tylko podstępną podpuchą, a za chwilę nie nastąpi, jako to mówią filmowcy, plot twist.

Całą opowieść dźwiga na swoich aktorskich barkach Andrzej Konopka, znakomity jako detektyw Djonny (czyt. dżony). Koniecznie zwróćcie uwagę, jak pięknie rozegrano osobowościowe spękanie Dżonego przy użyciu jego strojów (ejtisowych i ciut futurystycznych). Dobre posunięcie kostiumograficzne! Ten gość musi być jednocześnie twardym egzekutorem zasad prawa, bezdusznym funkcjonariuszem państwa, ale też czułym ojcem i troskliwym mężem. Jak pogodzić wszystkie te role, a może tylko etykiety?

Widzowie przed przyjściem do kina zapewne naczytali się już wiele o podstępnej sztucznej inteligencji, która lada moment zawładnie światem i zapewne doprowadzi do upadku, albo przynajmniej zniewolenia, ludzkości. Widząc, a dokładniej to słysząc, w filmie Smoczyńskiej cyfrowy byt (nazywany Głową), uosabia poniekąd to wszystko, czego ludzkość się lęka – publiczność z pewnością będzie patrzeć nań podejrzliwie i kibicować wszystkim, którzy życzą mu źle. Być może jednak w trakcie seansu niektórzy z nas zaczną sobie zadawać pytania; w tym również o to, co jest najgroźniejsze dla naszego życia.

Agnieszka Smoczyńska doskonale wie, że kino jest przede wszystkim sztuką wizualną i dzięki temu umiejętnie nadrabia scenariuszowe braki opowieści. Psychodeliczność obrazu w wielu scenach pozwala widzom na bezbolesne poruszanie się w przyjętej konwencji i przenoszenie się między rzeczywistościami, porwanymi narracjami, na przekraczanie granic między światem realnym oraz wirtualnym. Tam, gdzie widzowi coś się nie klei w fabule – można uznać, że powinien zażyć więcej filmowych żelków, które w opowieści są konieczne do uzyskania połączenia z Głową.

Przy większym budżecie z pewnością dałoby się zrobić z *Hot Spota* film bardzo widowiskowy. Zdaje się jednak, że reżyserce o wszelkie fajerwerki chodziło najmniej. Choć epizodycznie sięga po eksplodujące głowy, czy nieco rzeźnickie asamblaże z ludzkich ciał. Stara się jednak nie nadużywać dosłowności. Mnie zaś za wszystkie sztuczki wystarczyła hipnotyzująca, transowa scena koncertu Ayki, żony/partnerki Djonnego. W tej roli wystąpiła Japonka, Reika Kirishima.

To prawda, że w *Hot Spocie* tempo opowieści czasami zanadto spowalnia, a jej rytm jest nierówny. Część wątków się rozmywa, a niektóre sceny ocierają się o kampowość. Pojawia się też nieco chaosu. Mimo to uważam, że warto zobaczyć ten film.



Andrzej Konopka w roli Dżonego w filmie *Hot Spot*

***Kalafior przeznaczenia*, reż. Anna Urbańczyk**

To pierwszy film z Konkursu Perspektywy, który zobaczyłem w Gdyni – i od razu lekko rozczarowujący. Szkoda, bo reżyserka dysponowała niezłymi kartami: zaskakującym pomysłem na otwarcie fabuły, wielką siłą komiczną Adama Woronowicza, który udziela głosu tytułowemu kalafiorowi, aktorstwem Gabrieli Muskały i Sebastiana Stankiewicza.



Maja Michnacka w roli głównej bohaterki, Ani, w filmie *Kalafior przeznaczenia*

Annie Urbańczyk udało się stworzyć wyrazistą stylistykę filmu, ale niewiele ponad to. W *Kalafiorze przeznaczenia* jest chyba coś z Kaurismäkiego – na pewno statyczność kompozycyjna i łączenie nieoczywistego (czasem grubego) humoru z egzystencjalnym niepokojem, I jeszcze oszczędność środków wyrazu. Gdyby historię zamknąć w krótkim metrażu, to mógłby być z tego dobry film. Trochę freudowski, trochę groteskowy, zabawny i zarazem intrygujący. A tak – im dłużej trwała projekcja, tym wyraźniej widoczne stawały się słabe strony: nieporadny scenariusz i aktorzy robiący wrażenie, że reżyser nie poprowadził ich przez swój film, lecz zostawił samych sobie. Doskonale z tym ostatnim poradziła sobie Gabriela Muskała, która rozegrała swoją postać koncertowo, wręcz brawurowo. Cała reszta, niestety, nieco kulała. Po kwadransie przestały być już śmieszne nawet kalafiorowe teksty docierające do umysłu głównej bohaterki. No i to zakończenie, w którym film usiłuje się przepoczwarzyć w dramat o uwalnianiu się z toksycznych relacji, spóźnionym dorastaniu, lęku przed samodzielnością, walce o tożsamość, zdrowiu psychicznym, zaprzepaszczaniu

szans. Sprawy ważne, które jednak, poruszane w surrealistycznych oparach absurdu, tracą swoją doniosłość.

Moim zdaniem offbeatowa konwencja nie przysłużyła się dobrze tematyce, jeśli faktycznie reżyserka chciała ją potraktować poważnie. W warstwie ocennej trudno byłoby mi nazwać *Kalafiora* filmem fantastycznym. Jednak uznałem, że w „Informatorze GKF" muszę wspomnieć o nim, bo przecież czy warzywo przemawiające ludzkim głosem, po polsku, w głowie głównej bohaterki, nie ociera się o fantastykę?

Òpi, reż. Marta Giec

Horrory lubię, trochę – ale takie, przy których się boję. No dobra, nawet bać się specjalnie nie muszę, wystrarczy odrobina niepokoju. Na tym filmie nie poczułem ani tego, ani tego. Jako że, wybierając się do kina nie czytam żadnych zapowiedzi, streszczeń, pochwał, ani krytyk – to nie wiedziałem, że poszedłem na horror.

Oglądając kolejne sceny miałem wrażenie, że jestem na dramacie psychologicznym z niezgrabnie napisanymi dialogami. Nastoletnia jedynaczka, Krystyna „Trina", w przededniu dorosłości męczy się przy zdewociałej i cokolwiek toksycznej matce (Gabriela Muskała) – no dramat przecież, prawda? I tak mniej więcej przez godzinę. Aż nagle reżyserka przypomina sobie, że kręci horror. No i pojawiają się *jolt scare'y*. Poprzedzają je niezdarnie wprowadzane oraz bardzo naskórkowe informacje o mitologii kaszubskiej. Chociaż kaszubskość opisywanych tu wierzeń i rytuałów nie jest znów aż tak oczywista. Można je bowiem znaleźć również w wielu innych kulturach. Upiorów (ópi, czyt. łepi – to właśnie upiór) wszędzie jest pod dostatkiem, jak również sposobów radzenia sobie z nimi nie brakuje chyba pod żadną szerokością geograficzną.

Òpi to pełnometrażowy debiut fabularny Marty Giec. Brak doświadczenia jest widoczny w realizacji filmu: logiczne luki, skróty myślowe, dialogi, klisze… Kostium gatunkowy nie ratuje sytuacji, może nawet ją pogarsza. Mierzenie się głównej bohaterki, Triny, z rodzinnymi sekretami skrywanymi od lat, z nieznanym a mrocznym dziedzictwem, z ponurymi wizjami, a także zwrot w jej relacjach z najlepszą przyjaciółką – wszystko wypada dość sztucznie, mało wiarygodnie. Gdybyż jeszcze reżyserka nie usiłowała przekonywać widzów, że jej film jest czymś więcej niż tylko niezobowiązującą rozrywką – to może oglądałoby się go łatwiej. Ale dzieło Marta Giec traktuje się samo bardzo poważnie, zbyt poważnie. To zaś, przy bardzo dosłownych „rzeźnickich" scenach, wypada wręcz śmiesznie.

Czy cokolwiek podobało mi się w tym filmie? Tak, sceny z plastyczną twórczością Triny, jej rysunki! No i może jeszcze widok nagich, antygrawitacyjnych piersi Magdaleny Boczarskiej. Cóż, że umazanych upiorną posoką. Jestem gotów na to poświęcenie. Ale drugi raz na ten film do kina nie pójdę. A jeśli będą go wyświetlać na małym ekranie – to zmienię kanał.



Gabriela Muskała w roli matki głównej bohaterki w filmie *Ópi*

***Sick*, reż. Agata Trzebuchowska**

Agata Trzebuchowska w swoim debiucie reżyserskim, wyświetlanym w Konkursie Perspektywy, postanowiła pokazać w duszny sposób dylematy/problemy rodzeństwa nastolatków (Maks i Emma). Wybrała do tego konwencję horroru. Wielki Mzimu raczy wiedzieć dlaczego, bo moim zdaniem wybór ten nie posłużył filmowi. Nie służy – bo właściwie nie wiadomo, co tu jest horrorem, co ma przestraszyć widzów. Może straszny jest bliski kres dzieciństwa i dojrzewanie? A może cielesne żądze, zwłaszcza te kazirodcze, budzące się w młodzieży? A może konieczność opieki nad zdemenciałą babcią na zapadłej mazurskiej wsi? No i jest jeszcze jeden kandydat na potwora – Szymon, dawny wychowawca/opiekun okolicznych dzieci, niegdysiejszy autorytet, który teraz uczy w prywatnej szkole, ma własną rodzinę i… nie całkiem przyzwoite myśli, gdy patrzy na Emmę.

Prawdopodobnie miało być transgresyjnie, a wyszło nad wyraz zachowawczo. Napięcia między głównymi bohaterami, którzy grają przecież bratersko-siostrzane pożądanie, było w tym filmie tyle, co wiewiórka napluła. Skandalu obyczajowego po projekcjach się nie spodziewam. Jeśliby film miał być horrorem psychologicznym, to przydałyby się poważniej zarysowane postacie. Tu zaś głębia psychologiczna postaci jest żadna.

Nie ma przekroczeń, nie ma też grozy, nie ma horrororu-coming-of-age, nie ma dusznej atmosfery. Freud by się uśmiał z filmowego Erosa. I z Tanatosa pewnie też. Sceny z babunią, która z katatoniczki nagle zmienia się w żwawą agresorkę, były po prostu śmieszne. Monstrum (?) rzuca się energicznie, z nieznanych przyczyn, na młodzież. Kto wie, może chciało zagrozić zdrowiu i życiu nie tylko pary bohaterów, ale i całej ludzkości. Dynamikę tych niskobudżetowych scen walki w przydomowym sadzie miało ratować, jak mniemam, bardzo energiczne wymachiwanie kamerą i zabiegi montażowe. Oglądając zmagania nastolatków z babunią pomyślałem, że czułbym się bardziej zagrożony w obliczu, znanego z Monty Pythona, ataku bananem albo garścią śliwek.

Na szczęście wielkomiejscy Jaś i Małgosia pokonali przy chatce zagubionej na Mazurach złą wiedźmę oraz upiory własnych rządz. Potem zaś już żyli długo i szczęśliwie. Daj im Mzimu, że też całkiem normalnie. Czego wam i sobie życzę ■

ilustracje: materiały prasowe 51. FPFF



Konrad Kąkol i Katarzyna Łubik w rolach Maksa i Emmy w filmie *Sick*

Druga garść wspomnień, czyli dokończenie relacji z 51. FPFF, w numerze listopadowym (#425)

OGAN
Myśli nieSForne

„Nowa Fantastyka" w numerze październikowym rozpoczęła świętowanie 40-lecia ukazania się opowiadania *Wiedźmin*, które – zupełnie niespodziewanie dla ówczesnych redaktorów „Fantastyki", a Macieja Parowskiego w szczególności – rozpoczęło nową erę w polskiej fantastyce. Ale nie będę się tu wywnętrzniał na ten temat, bo setki stron zaczerniły w tej kwestii tęższe ode mnie pióra. Natomiast jubileusz ten przypomniał mi, że i nasze stowarzyszenie obchodzi w tym roku pewną okrągłą rocznicę. Minęło bowiem 30 lat od ukazania się pierwszych pozycji z serii „Anatomia Fantastyki" (tak, tak – w roku 1996 opublikowaliśmy dwa tytuły pod tym szyldem: *Horror i Kino Nowej Przygody* Jerzego Szyłaka, przy współudziale Jana Platy-Przechlewskiego oraz *Kulturę Śródziemia w końcu Trzeciej i na początku Czwartej Ery* Beaty Iwickiej).

Przez kilka lat była to na polskim rynku inicjatywa unikatowa i niepodrabialna. Seria poświęcona krytyce współczesnej literatury fantastycznej, eksplorująca obszary wcześniej niezgłębione przez badaczy literatury (głównie fantasy i horror, choć nie brakowało też wycieczek w kierunku sf – pierwsze monografie poświęcone twórczości Janusza A. Zajdla oraz Adama Wiśniewskiego-Snerga ukazały się przecież za naszą sprawą), nie śniła się wówczas nikomu. Nie wydarzyłoby się to, gdyby nie Krzysztof „Papier" Papierkowski i jego niespokojny duch. To on, na przekór moim przewidywaniom, nie tylko podchwycił propozycję Jurka Szyłaka, aby wydać jego zbiór esejów o filmowym horrorze, ale z miejsca uczynił z niej serię krytycznoliteracką. Początkowo kolejne pozycje ukazywały się jako monograficzne numery „Czerwonego Karła", potem zarejestrowaliśmy „AF" jako samodzielny kwartalnik krytycznoliteracki (nigdy nie udało nam się jednak wydać więcej niż trzech numerów w roku); a kiedy po paru latach przerwy, wróciliśmy na rynek – zmieniliśmy status Anatomii na serię wydawniczą.

Dzisiejsza mizerna kondycja AF to pokłosie zmian, które przeszła polska nauka (zwłaszcza pod rządami ministra Gowina). Niestety, wypromowana przez MEN lista wydawnictw punktowanych dla takich amatorskich inicjatyw jak nasza oznaczała kres funkcjonowania jako publikacji, które można sobie wpisać do dorobku naukowego, a już na pewno nie jako liczącą się pozycję. Ale nie tylko to sprawiło, że nasza seria wypadła z naukowego obiegu. Pojawiło się chociażby wiele internetowych punktowanych czasopism, które umożliwiają ogłaszanie swoich prac i budowanie naukowego dorobku. A ponieważ coraz więcej wśród młodych badaczy osób, które lepiej się posługują językiem angielskim niż polskim (moje córki studiujące na kierunkach dalekich od literaturoznawstwa mają ewidentne problemy z językiem ojczystym, bowiem cała masa prac, które muszą czytać, jest po angielsku, a i one same częściej oglądają amerykańskie i angielskie seriale w języku oryginału niż po polsku) – nic nie stoi na przeszkodzie, by ogłaszać w nich swoje artykuły (a przecież nawet na polonistyce więcej punktów dostaje ten, kto opublikuje coś po angielsku niż po polsku!).

Czy ukaże się jeszcze jakaś AF – trudno w tej chwili przewidzieć. My cały czas jesteśmy gotowi do pracy i chętnie przyjmiemy na warsztat jakąś krytyczną rozprawę; ale nie łudźmy się – czasy, kiedy nasza seria dokonywała kopernikańskiego przewrotu w dziedzinie badań nad fantastyką w Polsce, minęły. Tego, czegośmy dokonali, nikt nam jednak nie odbierze! ■

#Nie tylko barbarzyńcy – Natalia Reszka

Czy mogłabyś powiedzieć kilka słów o sobie? Kim jesteś, czym się zajmujesz na co dzień i jak to łączy się z Twoją pasją do komiksu i ilustracji?

Mam na imię Natalia, na drugie Agnieszka – po mojej serdecznej prababce. Od zawsze lubiłam rysować. Teraz, gdy o tym myślę, całkiem prawdopodobna wydaje mi się teoria, że rysowanie było moim sposobem na regulację i po prostu się utrwaliło. W dorosłym życiu – kiedy pojawiła się we mnie ambicja, żeby robić to lepiej i więcej – często w efekcie działo się odwrotnie. Żyję w małej miejscowości, mniej więcej w połowie drogi między Toruniem a Olsztynem. Mamy tu pięknie, ale chyba kiedyś chciałam stąd uciec. Ze względów rodzinnych, ale też z powodu własnej nieporadności zapuściłam tu korzenie na dłużej. Od wielu lat pracuję w domu kultury. Na początku kierowała mną pewna idea, ale niestety dość szybko się wypaliłam. Obecnie trzyma mnie tu praca z dziećmi i młodzieżą. Daje mi satysfakcję i poczucie, że uczymy się razem – głównie rysować. Próbuję też zachęcać młodych do czytania komiksów i przełamywać stereotyp nerda; bo tutaj, w lokalnej świadomości, to po prostu „dziwak". Kiedy pytam nastolatków, czy oglądali ostatnio jakieś ciekawe anime albo coś czytali, szybko zaprzeczają, jakby było to coś wstydliwego. Zdarza się jednak, że po jakimś czasie, kiedy pojawi się już zaufanie, przyznają: „Nooo, oglądam taką jedną japońską bajkę".



Czy pamiętasz, jak zaczęła się Twoja przygoda z komiksem i fantastyką? Co było pierwszym impulsem?

Chyba ekranizacja *Władcy Pierścieni*. Byłam wtedy w gimnazjum i wiele rzeczy się wokół tego kręciło: przyjaźnie, moja młodzieńcza miłość – chłopak z długą kitą jasnych włosów, typ, którego z daleka można było pomylić z Legolasem. O wiele łatwiej wkręcałam się w obraz niż w treść opasłej książki. Czytanie okazywało się dla mnie wyzwaniem, bo nie mogłam skupić uwagi. Zazdrościłam mojej przyjaciółce zaczytującej się w książkach z uniwersum *Gwiezdnych wojen* i w *Wiedźminie*. Ja czytałam trzy strony, po chwili gubiłam wątek i brałam się za coś innego. Dlatego mocniej pochłaniały mnie film, animacja, malarstwo i muzyka. Bardzo zafiksowałam się na pracach Geralda Broma, Gigera, Beksińskiego i przez okres liceum eksplorowałam malarstwo klasyczne, to z podręczników do wiedzy o kulturze i języka polskiego, a po szkole szperałam na amerykańskich stronkach (z dziwnym, kiczowatym designem) zawierających skatalogowane reprodukcje artystów fantasy.

Kogo lub co uważasz za swoją największą inspirację w drodze do tworzenia komiksów?

O wiele bardziej podobała mi się kreska japońskich autorów. W latach 90. moje serce zdobyli Son Gokū i Usagi Tsukino. W kioskach pojawiły się pierwsze numery miesięcznika „Kawaii", z którego się dowiedziałam, że wszystkie te fajne „bajki" powstały na kanwie komiksów – mangi, więc szybko zaczęłam budować w wyobraźni rysownicze strategie. Dorastałam w miejscu, do którego pewne rzeczy nie docierały, więc trzeba było pielęgnować kontakty rówieśnicze, a w tym byłam raczej kiepska. W III klasie gimnazjum dziwnym zrządzeniem losu chłopak, którego ledwie znałam, pożyczył mi przez koleżankę pierwszą, mocną jak na mój wiek, mangę – *Eden* Hirokiego Endō. Nie kręciłam nosem, bo oto w końcu trafiła do mnie papierowa wersja JAKIEJŚ mangi. Nie potrafię przytoczyć fabuły, ale pamiętam dokładnie swoje zgorszenie wymieszane z lekką ekscytacją. Potem głównie wycinałam recenzje komiksów z „Kawaii" z nadzieją, że kiedyś te pozycje zdobędę. Do dziś mam taki brzydki nawyk, że zdarza mi się kupić komiks wyłącznie ze względu na kreskę; większość potem i tak gubię albo komuś pożyczam. Aha… zapomniałabym o Masashim Kishimoto… *Naruto* to nasza seria rodzinna. Kishimoto jest dla mnie tytanem pracy; kiedyś mu pozazdrościłam stworzenia ponad 70 tomów epickiej historii.

Jakie były Twoje początki w działalności komiksowej i ilustratorskiej? Kiedy zaczęłaś publikować?

Knułam po cichu, że będę pracować przy animacjach albo przy komiksach, a w wolnym czasie robić „jakąś ważną" sztukę, ale życko miało inny plan. Jakoś nie szło mi to rysowanie, a na Wydziale Sztuk Pięknych zarazili mnie misją dydaktyczną, więc takie zadanie sobie wyznaczyłam. Z koleżanką przekształciłyśmy piwnicę MCK w galerię – a była to robota wolontariacka, na moje nieszczęście. Nie było czasu, nie było pieniędzy, zostałam mamą, mój tata zachorował, a babci spłonęło mieszkanie. Na studiach artystycznych większe spełnienie dawały mi w tym czasie performatywne formy wyrazu (może dlatego, że działo się to tu i teraz, nie trzeba było ślęczeć przed jakimiś sztalugami). Aż nadszedł covid i izolacja przy biurku. Skończyło się to problemami z kręgosłupem, ale powstały pierwsze komiksowe kadry – i wreszcie poczułam, że robię coś swojego, co do mnie pasuje. Zaczęłam publikować na Instagramie i poznawać fajnych ludzi. Rysowałam wtedy głównie jakieś autorskie postacie inspirowane mitologią i tatrzańskim



folklorem; z nadzieją, że na tej kanwie stworzę szkielet opowieści… Wtem – ciach, pandemia się skończyła i doszło do mnie, co następuje: koniec biegania z siekierą, palenia w piecu (bo to był mój główny obowiązek w czasie lockdownu) i rysowania. Od tamtego czasu nie czuję się dobrze, pracując na etacie – i wiem, że dla swojego zdrowia psychicznego muszę przebudować codzienność. W roku 2020 niezależność była na wyciągnięcie ręki, bo faktycznie zaczęły do mnie spływać zlecenia na ilustracje i okładki książek, ale te same wydawnictwa, które rozpoczęły ze mną współpracę, w 2022 roku wymieniły ilustratorów na generatory. Delikatnie się podłamałam i oddałam amatorskiej pracy ceramika w domu kultury (bo kupili piec i nie było komu tego ogarnąć XD). Miałam krótką przygodę z kaflami i coś tam mi chodzi po głowie, żeby ten temat rozkręcić… ale najpierw musiałabym ogarnąć własną pracownię.

Brałaś udział m.in. w antologii *Własnym głosem. Herstorie aborcyjne* oraz w *Warchlakach*. Jak wygląda praca nad takimi zbiorowymi projektami?

W moim przypadku przypomina to trochę walkę dwóch Natalii. Jedna bardzo potrzebuje deadline'u, narzuconego rytmu pracy i tematyki, a druga nienawidzi pracy pod presją i sztywności. W tamtym roku otrzymałam diagnozę ADHD i to oczywiście pewne rzeczy mi rozjaśniło, ale dalej nie umiem sobie tego poukładać. Bardzo się cieszę, że mogłam dołączyć do tych projektów i że to Marta Falkowska nimi zarządzała, bo otrzymałam od niej jednocześnie delikatne poczucie obowiązku i wolność, ale taką zabezpieczoną merytoryczną trampoliną. Wiedziałam, że w razie czego Marta mnie trochę wyprostuje. Był to bardzo komfortowy początek dla mnie jako rysownika, który dodatkowo chciał się zmierzyć z krótkim scenariuszem – ale jednak scenariuszem. Z perspektywy czasu pewne rzeczy zrobiłabym inaczej, poza tym do *Własnym głosem* chciałam narysować komiks, ale czasu starczyło tylko na pojedynczą ilustrację i nie do końca byłam z siebie zadowolona. Natomiast zbiorowy charakter zinów nie miał żadnego wpływu na mój proces twórczy. Zebrane prace miały być oryginalne, autorskie, więc oprócz terminu zdania plików nie musiałam trzymać się jakiejś konkretnej strategii. Polecam udział w takich niezależnych projektach każdemu, kto chciałby spróbować swoich sił w komiksie.

Co uważasz za swoje największe osiągnięcie do tej pory?

Nie czuję, żebym dokonała czegoś wyjątkowego, ale cieszę się, że rysuję. To jest COŚ w czasach, w których rzemieślnika zastępuje się agentem AI, nie respektuje się praw autorskich i podważa rolę twórcy. Jest to jakiś rodzaj odwagi tworzyć i publikować. W każdej chwili ktoś może ukraść twoją tożsamość i pracę. Mimo różnych niewygód powoli coś sobie skrobię – i czuję, że wchodzę na trochę wyższe levele. Zawsze czułam niedosyt warsztatu rysunkowego i wiem, że wielu rysowników tego doświadcza. Poza tym żeby rysować autorskie komiksy, trzeba mieć jakieś zaplecze z tyłu głowy, więc czasem się zastanawiam, czy to nie jest dla mnie zbyt wiele i czy nie lepiej wejść we współpracę z profesjonalnym scenarzystą. Powoli coś jednak wzbiera pod kopułą – może jakaś gęsta treść – i tak przed 60. rokiem życia przewiduję, że spłodzę tomiszcze, że w końcu wykluje się smok z tego jaja.

Co sprawia Ci największą radość w tworzeniu komiksów i ilustracji?

Wyrażanie się i proces. Nie zawsze jestem pewna, czy to, co chcę powiedzieć, jest ważne. Czasami się obawiam, że pewnie się

powtarzam, że na pewno ktoś już na to wpadł, że proporcje rysunku są zaburzone, stylistyka niespójna, a kolory w dysharmonii. Ale hej?! Robię to… Wchodzę zdyszana, zlana potem, w niechlujnym opakowaniu na to wzniesienie, z którego czasem widok przysłaniają chmury i mgłaaa… Po prostu lubię chodzić po górach. Nie chcę używać AI. Już w zerówce praca artysty była dla mnie jakimś tajemnym arkanum, siłą, która szturcha cię w ramię i motywuje, żeby usiąść i w czymś się doskonalić – i właśnie to sprawia mi radość.

Udzielasz się w fandomie i na festiwalach? Co daje Ci kontakt z czytelnikami i innymi twórcami?

Poczucie sensu. Odbiorca jest ważnym ogniwem procesu twórczego; można tworzyć do szuflady, ale feedback mnie nawozi. Kiedyś się wzbraniałam, ale potrzebuję czuć, że twór komuś służy. Chcę skonsultować z kimś swoje pomysły. Wprawdzie mam pod ręką siostrę, która jest po warszawskiej ASP i działa filmowo, jej zdanie jest dla mnie ważne, ale możliwość dyskusji z innymi autorami to duży przywilej. Fajnie, że na konwenty przychodzą dzieciaki i obserwują, jak starsi ziomale robią cool rzeczy. Czasem komentują: „O, też będę tak rysować", grzeje to w serducho. Również poczucie wspólnoty jest wartościowe, bo zarówno wystawcy, jak i goście eventów są bardzo otwarci i empatyczni. Może to zabrzmi jakoś tkliwie, ale brakuje mi na co dzień takich dobrych elfów.

Jak zmieniała się rola kobiet w polskim komiksie i fandomie na przestrzeni lat?

Daleko mi do takich merytorycznych rozkmin, mimo że sama jako kobieta późno zaczęłam. Wydaje mi się, że pozycja polskich artystek jest mocna i działa to trochę na zasadzie łańcucha. Babki inspirują kolejne babki,



a w kulturze pojawia się dzięki temu więcej treści z kobiecej perspektywy.

Czuję od kobiet ogień. Chcą opowiadać, zabierać głos, a im wyższy mur stawia się na ich drodze, tym wyżej skaczą. Ja osobiście zapominam o podziale na kobiety i mężczyzn, ale może dlatego, że jestem daleko od linii frontu – w miasteczku, które żyje kolejkami do dentysty. Jeśli ktoś coś robi, to świetnie. Nigdy się nie zastanawiałam, czy komiks jest dobry dlatego, że został narysowany przez kobietę albo przez mężczyznę. Miewam wrażenie, że kobiety zawsze malowały obrazy, pisały i rysowały dla szerszej publiczności. Dopiero kiedy muszę się nad tym zastanowić, dociera do mnie, że kiedyś miałyśmy przesrane i nie każda utalentowana osoba mogła sobie pozwolić na tworzenie. To, że mogę na chwilę zapomnieć o tych ohydnych podziałach, świadczy – mam nadzieję – o tym, że jest dobrze, że udało się osiągnąć jakiś balans. A byłoby jeszcze lepiej, gdyby na AI nałożono obostrzenia i wszyscy moglibyśmy odetchnąć oraz pracować we własnym tempie. Jeszcze co do fandomu: szczerze mówiąc – nigdy się nad tym nie zastanawiałam, naprawdę… ale coś mi mówi, że kobiety



mocno zaznaczają swoją pozycję również jako czytelniczki, recenzentki, redaktorki itd.

Jakie są Twoje ulubione konwenty, festiwale lub wydarzenia komiksowe – i dlaczego?

Niestety, obecnie nie mogę sobie pozwolić na częste wyjazdy, bo praca, rodzina itp., ale choć nie jest to typowo komiksowa impreza, bardzo podobało mi się w tym roku na Bazyliszku – festiwalu fantastyki i gier bez prądu. Było kameralnie, działo się mnóstwo rzeczy jednocześnie. Ludzie grali w RPG nawet na korytarzach, trwały spotkania autorskie i prelekcje. Mimo że byłam wystawcą, to udało mi się wbić na panel o self-publishingu, prowadzony przez Błażeja „Qrjusza" Kurowskiego – i fajnie, bo sama myślę, żeby coś w końcu wydać, a rady Błażeja to złoto. W przyszłości na pewno chciałabym wziąć udział w festiwalach zinowych, ale najpierw trzeba skleić coś swojego.

Jak oceniasz obecny stan polskiego komiksu niezależnego?

Kiedyś miałam taką sytuację: jechałam rowerem w słuchawkach na uszach ścieżką przecinającą las. Poczułam drżenie, ale nie umiałam ocenić, czy to rytm utworu, czy trzęsie się ziemia. Spojrzałam w prawo i uświadomiłam sobie, że równolegle do mojej trasy biegnie łoś. Zatrzymałam się podekscytowana, zwierzę też przystanęło. Wymieniliśmy spojrzenia, po czym ruszyło dalej i zniknęło mi z pola widzenia. Nie wiem, dlaczego przypomniało mi się to właśnie teraz, kiedy szukałam odpowiedzi na to pytanie. Może po prostu bardzo dużo dzieje się w tej dziedzinie i dociera do mnie z różnych stron. Autorzy promują swoje komiksy, a ja myślę: „Wow, chcę to przeczytać!". W międzyczasie zajmuję się czymś innym, autor zdąży wydać trzy kolejne albumy, a ja nadal nie przeczytałam ani jednego. Trochę wstydzę się do tego przyznać, ale nie nadążam. Mam listę bardzo ciekawych pozycji, które chcę nadrobić. Trafiam też na rzeczy, które mi się nie podobają – ale to chyba normalne. Jest różnorodność i każdy może znaleźć coś dla siebie. Nawet moja mama.

Jakie masz plany na najbliższy czas – własne projekty, kolejne antologie, ziny?

Chciałabym narysować SWÓJ KOMIKS, ale dużo różnych pomysłów przewala mi się przez głowę – część mam spisaną, reszta gdzieś tam krąży jeszcze w powietrzu. Z jednej strony przychodzą do mnie historie fantastyczne, z drugiej chciałabym opowiedzieć o problemach – w pierwszej kolejności tych dotykających młodzież z mojego bliskiego otoczenia. Trawi mnie świadomość, że nie mają się komu wygadać, ciężko o wsparcie psychologiczne, za to znajdą się tacy, którzy podsuną pod nos mefedron. Cierpię na niezdecydowanie i niezadowolenie, sama siebie sabotuję – trochę

jak Gordon Comstock w powieści *Wiwat aspidistra!* George'a Orwella. Mając ku temu możliwości, zapisałam się w tym roku na studia podyplomowe związane z ilustracją i komiksem na łódzkiej ASP. Sama bym się nie zdecydowała, ale z fundacji, z którą współpracuję, niespodziewanie otrzymałam dofinansowanie na poszerzenie kwalifikacji. Zatem oczekuję od siebie, że gdy przycisną mnie jakieś terminy, to w końcu coś się uformuje w proporcjonalną, sensowną całość.

Które kobiety (komiksiarki, ilustratorki, artystki) są dla Ciebie inspiracją?

Wszystkie, które czytałam lub oglądałam! Pozwolę sobie wymienić w przypadkowej kolejności te, które przychodzą mi od razu do głowy: Paulina Pecio – jara mnie, że robi komiksy technikami tradycyjnymi, bodajże akwarelą, a ja, patrząc na jej prace, mam ochotę brać się za swoją, w jej narracji wyczuwam delikatny posmak sosu sojowego (hehe); Unka Odya – cenię ją za poczucie humoru, czytając *Broma*, dobrze się bawię i nie martwię o jutro; Marianna Strychowska – to jest właśnie ta kreska, którą kupię w ciemno; Anna Krztoń – mnie osobiście podnosi na duchu, miałam okres, w którym bardzo lubiłam sztukę codzienności, a komiksy Anny przypominają mi, że to medium świetnie czerpie z powszedniości; Marta Falkowska – inspiruje mnie swoją odwagą, zaangażowaniem politycznym i społecznym, bo dla mnie to jest trudne; Katarzyna Witerscheim – nooo, potrafi w kuchnię *fusion*, bardzo mi się podoba jej lekki i nowoczesny sposób opowiadania o historii… Dobra, nie mogę wszystkiego zdradzać, bo zrobi się z tej mojej wypowiedzi epopeja.

Rada dla początkujących rysowniczek i twórczyń komiksu – co byś im powiedziała?

Na język ciśnie mi się wyłącznie „miejcie z tego fun". Ja obecnie zmagam się z delikatnym wypaleniem w wielu obszarach życia, a blokady twórcze często sama hoduję w swojej głowie. Kiedyś nie mogłam rysować, bo potrzebowałam tabletu, gdy już miałam tablet, to wmawiałam sobie, że potrzebuję innego oprogramowania, a gdy pojawiło się AI, nabrałam niechęci do grafiki cyfrowej i wróciłam do papieru. Moje ulubione rysunki to te na najtańszym papierze, tworzone bez presji. Więc jeśli pojawi się u Was jakiś paraliż, to najłatwiej go przełamać nieambitnymi, skromnymi projekcikami dla siebie. Natomiast z komiksem jest trochę inaczej. Czuję, że to trudna dziedzina i trzeba być zdyscyplinowanym – czego mi brakuje, zatem tu jakakolwiek rada z mojej strony będzie nieporadna, bo sama szukam remedium. Najchętniej rysowałabym komiksy autorskie, ale praca nad rysunkami, sensowną fabułą i tekstem jest bardzo żmudna. I kiedy mam rozbabranych kilka projektów,



a rano muszę wstać do pracy i cały tydzień robić inne, nudne rzeczy, to bardzo szybko się dezorganizuję i wybijam z rytmu. Wniosek mi się nasuwa taki: lepiej chyba bardzo powoli robić jedną rzecz (załóżmy, jeden krótki komiks), codziennie na chwilę do niego usiąść, choćby na 10 minut, ale się nie przemęczać. Dbać o swoje zdrowie i dalej mieć fun.

Jak wygląda Twoja praca nad scenariuszem i rysunkami – wolisz najpierw pisać czy od razu rysować?

Hah… oczywiście, że piszę… Z wypracowań na język polski dostawałam jedynki, bo pisałam nie na temat. Mogłam napisać 10 stron o wszystkim, ale nie o tym, czego oczekiwali nauczyciel i program. Mam nadzieję, że w tym wywiadzie jednak trzymam się w ryzach. Wracając do pytania – obecnie zaczynam od pisania, ale czuję, że to błąd. Ponieważ gdy piszę, to wyobrażam sobie scenę i potem nie potrafię jej w tej samej jakości przełożyć na rysunek. Mam tendencję do długich opisów i wpychania masy niepotrzebnego tekstu w dialogi. Potem strasznie się irytuję, gdy muszę z czegoś rezygnować, bo nie mieści się w dymkach. Wiem, że lepiej byłoby od razu myśleć obrazem. Mówię więc do siebie bardzo stanowczo: „hej, przecież wiesz, że to się nie uda", po czym dalej notuję. Nad tym właśnie planuję pracować – trenować opowiadanie innym językiem, bo jednak rysunek i słowo wymagają innej struktury. Chciałabym zapomnieć, że istnieją przymiotniki, i całą tę treść zawrzeć w charakterze kreski, kompozycji, plamie i światłocieniu. Jednym z moich idoli i autorytetów, jeśli chodzi o pracę twórczą, jest Hayao Miyazaki. Nie wiem, jakim jest człowiekiem (pewnie trudnym), ale uwielbiam sposób, w jaki opowiada historie, i to, o czym opowiada… Podobno pozostawia sobie dużo miejsca na improwizację i zaczyna głównie od szkiców; ja zawsze bałam się improwizacji, chociaż ją uwielbiam (a nawet otaczam czcią), jednak mrozi mnie lęk przed narodzinami czegoś głupawego i pozbawionego logicznego ciągu. Jak tylko poukładam prywatne sprawy i zorganizuję czas – zamierzam pokonać strach i ruszyć ze spokojem w nieznane!



#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.

Magdalena Świerczek-Gryboś (Naz)

Dzikie SI. Growe narracje o zagrożeniach ze strony sztucznej inteligencji

Dzikie SI za murem chroniącym nas od „potopu", czujące androidy, rozważania o tym, jakie cechy przejmie po nas sztuczna inteligencja, jak bardzo się z nich wyłamie, kiedy nastąpi technologiczna osobliwość… Fantastyka naukowa przerabia temat SI na wszelkie sposoby. W grach możemy uzyskać wyjątkową immersję w dylematy wokół niej, a dzięki temu inaczej spojrzeć na powoli doganiającą wizje rzeczywistość.

Widmo potopu. *Cyberpunk 2077*

Wizja w grze od CD Projekt Red jest prosta i w tej prostocie ujmująca. Za otaczającym bezpieczną sieć Blackwallem hulają SI, które wydostały się spod nałożonych na nie ograniczeń. Nim doszło do kolapsu (wywołanego przez wirusy stworzone na pohybel korporacjom), problem narastał latami: podejmowano coraz większe ryzyko i tworzono coraz potężniejsze sztuczne inteligencje, wykorzystywano je do zarządzania infrastrukturą czy prowadzenia wojen, nadawano kolejne możliwości. Korporacje prowadziły w tym względzie wyścig analogiczny znanemu nam wyścigowi zbrojeń. Po tym, jak uwolniono wirusy, cała stara Sieć została usiana błędami i podziurawiona, i nie dało się jej już odzyskać. Netrunnerzy NetWatchu musieli postawić gruby mur, czarny LOD, by wyizolować jakiekolwiek obszary pod ludzki użytek, poza tym wyzwolone z ograniczeń SI były całkowicie nieprzewidywalne po ataku, a do tego potężne. Odseparowano je od Night City, jednakże Blackwall nie jest jednolitą, nieprzenikalną ochroną, jak betonowy mur; można go atakować z każdej strony. Z miasta uderzają w niego m.in. Voodoo Boysi (to jeden z kluczowych wątków w grze), a od zewnątrz część SI nieustannie szuka luk (i niektóre je znajdują).

Najciekawszym pod względem poznawczym obszarem tego pomysłu jest sama Sieć za Blackwallem, gdzie sztuczne inteligencje chaotycznie ewoluują, pożerają się, łączą i przemieniają. Po latach nie da się przewidzieć, jakie byty tam egzystują i co potrafią, i w grze możemy odczuć grozę tego wielokrotnie, czy to przy różnych zadaniach pobocznych, czy to w kontaktach z Alt bądź Songbird z *Widma wolności*. To zresztą postaci, które obnażają bardzo ciekawy koncept hybrydy ludzkiej świadomości z dzikim SI oraz cyborga z tymże. Pomysł na porzuconą, zdziczałą sieć jest jednocześnie klasyczny, jak i wykracza poza tradycyjny bunt maszyn – SI wydostały się w wyniku ataku wirusów Bartmossa, zostały w nim poszkodowane i się rozpierzchły, a pozostawione same sobie, osiągnęły formy trudne do wyobrażenia dla ludzi siedzących wewnątrz Blackwalla. Mało tego, sam mur jest rodzajem najwyższego i mrocznego rodzaju SI, broniącej dostępu podobnym sobie do miasta, przez co ludzkość staje się niejako zakładnikiem bytów, które dawno przekroczyły granicę osobliwości technologicznej (punkt rozwoju, po którego przekroczeniu nie sposób przewidzieć następstw).



Widmo wolności, źródło: https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=3125778039

Wyeksploatowane i przewidywalne, ale i tak smaczne (przez dobrze skrojone postacie) jest usiłowanie skorzystania z tej zupełnie niepojętej technologii w celach politycznych, czego scenariusz rozgrywamy w dodatku do *Cyberpunka*, *Widmie wolności*. Wniosek: osoby wystarczająco biegłe w kwestii SI bądź dzierżące największą władzę zawsze władują nas na najbardziej popapraną dostępną minę.

SOMA – KOSZMAR ŚNIONY PRZEZ SI

SOMA (Frictional Games, Abylight Studios) jest w moim odczuciu grą wyjątkowo poruszającą, pozwala bowiem odwrócić perspektywę na dość egzotyczny sposób. Co stanie się z systemem mającym utrzymać ludzi przy życiu, gdy wszyscy nie żyją? Cóż, będzie dalej usiłować wypełniać misję. Zachowa człowieka tak, jak może i jak to rozumie, gubiąc po drodze kwestie złożoności ludzkiej tożsamości i godności.

W ten sposób na wymarłej stacji podwodnej wciąż spotkamy załogę, albo byty przekonane o tym, że nią są, natkniemy się na kopie i hybrydy, a im więcej ich napotkamy, tym bardziej dojmujące będzie poczucie samotności i beznadziei sytuacji naszego bohatera. System WAU, czyli growa SI, nie rozumie pojęcia cierpienia, autonomii czy tożsamości, a jednak wciąż wypełnia swoją misję – służy człowiekowi. W wyniku tego *AI alignment problem*, czyli niedopasowania celów, z „dobrych chęci" tworzy krajobraz makabry. Nie jest to jednak makabra horroru sikającego krwią i pełnego demonów, a wydań człowieka, jakich się nie spodziewamy. Zdecydowanie nie o to chodziło ludziom, którzy ją programowali, a jednak WAU nie robi niczego niezgodnego z ich założeniem, rozumie je po prostu w nieludzki sposób.

Znowu więc nie mamy tu klasycznego buntu maszyn. WAU w żaden sposób nie sprzeniewierza się celowi, przeciwnie, robi dla niego dokładnie wszystko, co możliwe. SI nie musi się więc niczemu sprzeniewierzać ani uciekać, może zachowywać się w sposób zgodny z powołaniem… i kompletnie rozmontować człowieka.

WAU to jednak niejedyny smaczek *SOMY*. Gra, jak widać będąca filozoficznym horrorem, nie waha się sięgnąć do filozofii umysłu i zadać nam bardzo niewygodnego i uwielbianego w fantastyce naukowej pytania: czy kopia człowieka może być człowiekiem? Ten sam problem napotykamy zresztą w *Cyberpunku 2077*, gdy dostajemy Johnny'ego prosto do głowy. O tym motywie („terrorysta w mojej głowie") pisałam w *Informatorze* nr 413. W *SOMIE* jednak problem zmierza w kierunku reprezentowanym na przykład przez *Mickey 17*: do analizy powoływania wciąż od nowa kolejnych kopii jednej osoby. Czy którakolwiek jest prawdziwa i jak długo może to trwać? Czym to jest z moralnego punktu widzenia? Cóż, w *SOMIE* nikt nam na to nie odpowie, bo nie ma kto. Ostrzegam, że jeśli lubicie zanurzyć się bardzo mocno w fabułę, ta gra zwyczajnie siądzie wam na psychikę. Ale warto.

CYBER „DEWIANCI" I WOLNOŚĆ DLA ROBOTÓW. *DETROIT: BECOME HUMAN*

Ten tytuł od Quantic Dream skupia się mocno na etycznym i moralnym aspekcie powoływania sztucznych inteligencji do istnienia. Mamy tu klasyczną wizję społeczeństwa, dla którego androidy to sługi, a wszelka ich niezależność jest zbędna i rugowana. Można by docenić owo pragmatyczne podejście, gdyby nie fakt, że te SI, podobnie jak choćby w *Blade Runnerze*, są naprawdę zaawansowane – tak bardzo, że bywają nieodróżnialne od ludzi. Ba, nawet w jakiś sposób czują. Tym bardziej widać, że to nasze „dzieci", gdy w fabule pojawiają się dewianci, a więc maszyny, które porzuciły swoje role i zaczęły „realizować własne pragnienia". Brzmi banalnie, a zażartym miłośnikom SF nie wolno kupować banałów, więc musimy się temu przyjrzeć pod kątem technicznym: co my tu bowiem mamy? Wadliwe egzemplarze, nieprzewidzianą realizację celów SI czy też nową formę istnienia? Na szczęście gra stworzyła nam tu całą mapę dla pytań i dobieranych wedle naszej woli odpowiedzi, stawiając przed nami dylematy moralne do rozwiązania. Poprosiła tym samym o spolegliwość w kontekście oceny realności takiej technologii na rzecz owych dylematów.

Pokusiłabym się o stwierdzenie, że znów mamy tu do czynienia z czymś podobnym do mechanizmu obnażonemu w *SOMIE* – a więc jak dzieci we mgle przekraczamy technologiczną osobliwość i nie rozumiemy, co się dzieje z naszymi zabawkami, choć przecież sami je programowaliśmy. Tam jednak nie miał już kto obserwować niespodziewanego, tutaj natomiast ludzie usiłują reagować. Widać to zresztą w uroczym określeniu „dewianci", bo któż inny mógł to wymyślić, jak nie my. Twórca androidów twierdzi, że dewiacje spowodowały wirus, błąd bądź nieprzewidziane następstwo – wiadomo, jest to mgliste wyjaśnienie wygodne dla producenta, które nawet nie bierze pod uwagę możliwości stworzenia nowej formy istnienia. A ta po przekroczeniu technologicznej osobliwości jak najbardziej istnieje i wszystkie dotychczas przytoczone przeze mnie przykłady to ukazują.

Do dewiacji dochodzi w momencie silnego stresu, zagrożenia czy konfliktu poleceń, ale i w mniej oczywistych sytuacjach: gdy androidy się przywiązują, analizują swój los czy łączą w społeczności. Tutaj nieprzewidziane zachowanie SI ukazane jest jako moralnie uzasadnione, a więc w *Detroit: Become Human* w rozwoju technologii udała się rzecz niebanalna: zaszczepiono w androidach moralność, i to taką, do której maszyna może dojść, porzucając poddaństwo algorytmowi i poleceniu.

Warto zwrócić uwagę również na inne podobieństwa do ludzi zerwanych ze smyczy androidów, tworzą choćby własne, specyficzne

wierzenia, a więc własną kulturę i sferę duchowości. Nasze dzieciaki jak nic (choć zdecydowanie, przynajmniej na początku swojej drogi, mniej agresywne niż my); problem w tym, czy i na ile można bądź trzeba takim tworom pozwolić na autonomię. Tytuł ten sugeruje, że o człowieczeństwie świadczy zdolność empatii, a niekoniecznie biologiczne ciało. Idealistycznie.

MECHAFAUNA, MECHAFAUNA WSZĘDZIE. *HORIZON ZERO DAWN*

Niniejsza gra od Guerrilla Games zrobiła odważny krok w bok względem klasycznych wizji rozwoju SI, mimo że źródło problemu jest wręcz sztampowe: ktoś tworzy broń, broń wymyka mu się spod kontroli (autonomiczne maszyny bojowe stają się Plagą Faro) i bang! Koniec świata. Dosłowny. Nikt nie przeżywa.

Jest to jednak oczywiście koniec dawnego świata, nowy po prostu nie należy już do ssaków. Należy do sztucznych inteligencji i podległej jej mechafauny. Mamy tu dwa supersystemy: GAIĘ i HADESA, jedno zawiaduje odbudową biosfery po katastrofie, drugie potrafi tę biosferę na powrót zerować (i oczywiście nieco wymyka się założeniom, jakie przyświecały jego powstaniu). Brzmi to skomplikowanie, więc od początku; cała draka z gry wyglądała u źródła następująco. Maszyny firmy Faro potrafią się replikować przy użyciu biomasy i, zdziwko, wymykają się spod kontroli i używają życia na Ziemi jako materiału do samopowielenia. W ten oto sposób dostajemy świat, po którym galopują mechaniczne konie, łażą wielkie trzeszczące żyrafy i rzucają się na nas różne mniej urokliwe hybrydy. To ujmujący w prostocie i przerażający pomysł: maszyna, która żywi się istotami biologicznymi. Co za kretyni zasiadali w tym Faro? Zwłaszcza że ich maszyny mają na stanie szyfrowanie, przez które człowiek się nie przebije i nie odzyska nad nimi kontroli. No, wiadomo – żeby wróg nie przejął mecha na polu bitwy. Problem w tym, że druga strona też nie ma nad nimi kontroli. Chciałoby się rzec, jaka piękna katastrofa.

Skoro wszyscy umarli, to jakim cudem biegają tam ludzie w skórach, z elektrodzidami



Horizon: Zero Dawn, źródło: https://gamefinity.pl/produkt/horizon-zero-dawn-remastered-ps5

i innymi wynalazkami krzyżówki człowieka pierwotnego z jajogłowym korposem? Szczęśliwie ktoś tam przed końcem świata przewidział, że ów może się wydarzyć, i sklecił projekt Zero Dawn, mający odtworzyć życie na Ziemi. Tym właśnie zajmuje się GAIA: odtwarza warunki przyjazne życiu, dawne gatunki, wychowuje, radzi, kontroluje. Co ciekawe, wspomniany HADES jest jej awaryjnym podsystemem, a więc przewidziano i to, że czasem biosystem należy restartować i próbować od nowa. Chłodne podejście do życia. W pewnym momencie owej sielankowej odbudowy przychodzi tajemniczy sygnał, systemy się rozpadają, HADES idzie na swoje i próbuje wszystko rozpirzyć, ale GAIA i na to ma sposób, bo uruchamia procedurę samozniszczenia, żeby krnąbrny synek nie zdążył się w pełni zabawić. Mamy tu więc nowe wydanie problemu z SI – jeśli podsystem z jakiegokolwiek powodu wymknie się spod kontroli, nawet bez buntu ani uzyskania świadomości, jego zaprojektowane jako uzupełniające czy awaryjne zachowanie może położyć kres całemu systemowi. Jest to problem znany z inżynierii bezpieczeństwa: należy przewidzieć wszystkie warunki w specyfikacji, nim uruchomi się jakiś system.

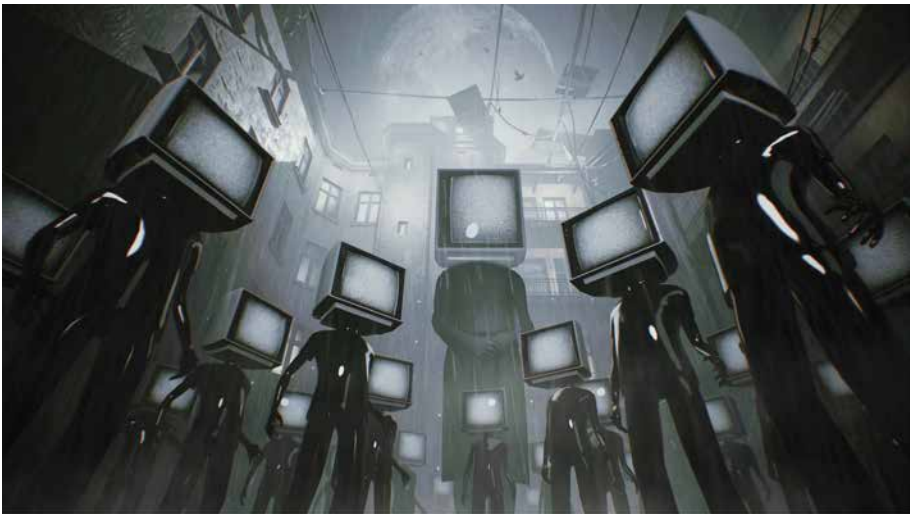
Jaki tutaj mamy dodatkowy ciekawy problem: Ted Faro, głowa firmy od nieszczęsnych maszyn bojowych, wykasował z GAI bazę wiedzy APOLLO, zawierającą cały dorobek ludzkości – w domyśle, żeby nowa ludzkość nie stała się kopią starej i nie popełniła drugi raz już popełnionych błędów. Ted osiąga jednak tyle, że ludzkość jest bezradna wobec HADESA i świata, w którym powołano ją do istnienia, bo nie zna swojej historii ani pochodzenia. Dzięki, potentacie technologiczny.

W *Horizonie* mamy jeszcze więcej ciekawych podsystemów, ale *Informatora* by nie starczyło na omówienie wszystkich. Polecam zgłębiać zagadnienie samemu w dwóch odsłonach tego uniwersum.

POŻEGNAJ SIĘ Z PRYWATNOŚCIĄ. *OBSERVER: SYSTEM REDUX*

Na koniec tego zestawienia nieduża, ale gęsta gra stworzona przez Bloober Team, która ma potencjał do zaniepokojenia gracza podobny do *SOMY*, choć w moim odczuciu mniej włazi w czerep i można przy niej pobać się i podetektywować bez nadmiaru psychodelii. *Observer* skupia się na hakowaniu umysłu i rozmywaniu granicy między symulacją a rzeczywistością. Smaczek: areną gry jest Kraków roku 2084 (V RP), ale siedzimy głównie w ciasnych lokacjach. Detektyw Daniel Lazarski ma zdolność wnikania w cudze umysły, co wykorzystuje do rozczytywania wspomnień i nie tylko. W światach SF często dostajemy kolejne nadbudowy rzeczywistości; tutaj kolejną przestrzenią, siecią do zagospodarowania staje się właśnie to, co skrywa ludzki mózg. Prywatność, jaką każdy z nas ma dziś jeszcze w pełni zapewnioną, dotyczącą naszych myśli, wspomnień i doświadczeń, *Observer* anuluje i zmienia na cyfrowy zapis danych. Widzimy tu więc technologię, która nas absolutnie obnaża.

Jak to się stało? Cóż, katastrofa społeczna, wojna technologiczna, cyfrowe plagi, kryzysy gospodarcze, wojny, epidemie – nic zaskakującego i jednocześnie coś nad wyraz przerażającego, gdy spojrzymy na to, że nawet nie stoimy już u progu podobnego świata, a go przekroczyliśmy. Korporacja Chiron w tym całym chaosie zdobywa znaczne wpływy i sprzedaje wszystkim swoje implanty neuronalne, które zmieniają czerep w rodzaj komputera, z chmurami danych do odsiewania różnych doświadczeń, rozszerzeniami i tak dalej. Nie ma tu cyberpunkowych wszczepów w ciało, wystarczy drobny, niepozorny implant we łbie i mamy wszystko to, czego bał się Lem.



Observer: System Redux, oficjalne zrzuty z gry

Za pomocą implantu bowiem oczywiście, że można na człowieka wpływać – na jego percepcję, pamięć, tożsamość. Taki dziesiąty krok po telewizji i farmach trolli w internecie. Cud miód. Teoretycznie dziwne, że po wtopie z łączeniem swoich układów nerwowych z systemami cyfrowymi (zaraza zwana nanofagą) ludzie dalej idą w ładowanie w siebie technologii, ale być może po prostu nie ma już dla nas odwrotu. Społeczeństwo *Observera* ucieka na łeb, na szyję w sieć od rozpadającego się świata.

Na szczęście technologia implantów neuronalnych i jej owoce ukazane są jako skomplikowane, szarpane, niepewne. Ludzki umysł to wszak nie komputer i detektyw ma niełatwe zadanie, gdy próbuje rozczytywać ludzi w trakcie śledztwa. Poza tym gra stawia pytania o to, na ile możemy ufać w to, że urządzenie trafnie interpretuje treści umysłu. SI pośredniczy tutaj między ludźmi oraz człowiekiem i rzeczywistością, i w domyśle dokonuje niepokojących przekształceń. Poza tym mamy tu wątki już w moim tekście omawiane: czyli na ile cyfrowa kopia jest człowiekiem. To dylemat rozlicznych dzieł SF nie bez powodu, bo kiedy się zastanowić, z pewnością ten problem za jakiś czas stanie się realny. Ludzkość zbyt długo marzy o nieśmiertelności i jest zbyt blisko „kopiowania" umysłu.

Tego typu gier jest naprawdę zatrzęsienie. W moim odczuciu nie sposób nadążać za potencjałem fantastyki naukowej bez ogrywania takich tytułów. Dla osób, które z różnych powodów tego nie robią, za jakiś czas podam kolejne przykłady rozważań nad SI podejmowanych w grach wideo ■



rys. Adam Mateja

Damian Filipkowski
Miasto bez echa

Autorzy larpa:
Emilia Kowalska
Marcin Słowikowski
Organizacja edycji 2025:
Anna Wiśniewska, LubLarp
Fundacja Teatrikon

MIASTO

Czy myśleliście kiedyś o swoim mieście jak o drugiej osobie? Co w nim lubicie, a czego nie znosicie? Co o nim wiecie i jakie tajemnice wciąż przed wami skrywa?

Dlaczego pytam? Otóż głównym bohaterem larpa *Miasto bez echa* jest Lublin. Ze swoją historią, sekretami i ludźmi – którzy, jak to ludzie, zakochują się, zdradzają, po prostu żyją. To była moja pierwsza gra, która okazała się tak mocno związana z miejscem, w którym toczyła się akcja. Pokręcone losy postaci były nierozerwalnie splątane z historią miasta, z tym, co działo się tutaj podczas wojny i jeszcze wcześniej. Nie dało się od tego uciec, chociaż wielu się starało.

Zaczynaliśmy tę historię w różnych miejscach i o różnym czasie. Potem przemykaliśmy uliczkami lubelskiej starówki, wśród zdziwionych przechodniów, aby spotkać się na przyjęciu u tajemniczego pana Czartoryskiego. Wszystkich przywiodło tam coś innego, ale łączyło nas jedno: każdy przyniósł tam swoje własne lęki i sekrety.

MAGIA

W takiej grze magii powinno być tyle, co cukru w dobrej herbacie. Jedynie odrobina. Moim zdaniem twórcom udało się posłodzić





ją idealnie. Fabuła koncentruje się bowiem na ludziach, ich emocjach, problemach i małostkowościach. Tylko gdzieś w tle kołaczą się plotki – i nie do końca wiadomo, czy to przez owo miasto popadamy w obłęd, czy po prostu kieliszek koniaku okazał się większy niż zwykle.

Realizm magiczny dodaje właśnie tę odrobinę niezwykłości, która mimo niepowodzeń wciąż pozwala postaciom marzyć i walczyć o lepsze



jutro. Nie dostajemy tutaj efektownych wybuchów czy fajerwerków, ale mamy za to czarujące damy, tajemniczych dżentelmenów i miasto, które swoją magią oczarowało by niejednego.

NOIR

Miasto spowite mgłą i mrokiem, skrywa swoje tajemnice bardzo skutecznie, a tylko uliczne latarnie rzucają odrobinę światła na tę, czy inną sprawę. Reszta pozostaje w cieniu. Do czasu.

Znajdziemy tu detektywa prowadzącego śledztwo, znajdziemy femme fatale, która oczywiście wpadła w tarapaty, znajdziemy też informacje o serii zabójstw na pierwszych stronach gazet. Temu larpowi jednak dużo bliżej do dramatu obyczajowego niż do typowego kryminału.

Dlaczego? Przede wszystkim dlatego, że wynik śledztwa nie jest najważniejszy. Liczą się ludzie, których los złączył w jednym miejscu i czasie. Liczą się ich emocje, problemy, marzenia i relacje – a te bywają równie skomplikowane jak same postacie.

To jedna z tych gier, w których katharsis przychodzi łatwo. Musimy tylko dać się ponieść tej opowieści, temu miastu i konwencji noir, która pięknie podkreśla wszystko całą paletą szarości, od czerni po biel.



Wszystkie fotografie: Malwina Majer

POŻEGNANIE

Kiedy to piszę, kolejna grupa graczy szykuje się, by Lublin opowiedział im swoją historię i by oni również mogli stać się jej częścią. Twórcy zapowiedzieli już, że będzie to ostatnia edycja *Miasta bez echa*.

Czy tak się stanie? Czas pokaże. Ja wiem jednak jedno: na przekór tytułowi echa tej gry będą pobrzmiewać w sercach graczy jeszcze przez długi czas ■

TRZY GROSZE OD REDNACZA:

Lublin jest w ogóle fantastyczny i czarodziejski! Pierwszy raz odwiedziłem to miasto w początkach września 1987 roku, jadąc na interdyscyplinarne sympozjum naukowe „SF w kulturze współczesnej" – zorganizowane w Bieszczadach przez Uniwersytet Jagielloński i Politechnikę Rzeszowską (brali w nim też udział m.in. Antoni Smuszkiewicz, Jerzy Szyłak, Maciej Parowski, Rafał Ziemkiewicz oraz trzech pracowników naukowych UMCS). Lubelska starówka wyglądała wtedy jak miasto ze snu, gdyż była praktycznie wysiedlona: trwał gigantyczny i totalny remont. Później, już w XXI wieku i w mej obecnej pracy, bardzo często zdarzało mi się prowadzić tam szkolenia. I zwykle na początku zajęć mówię do grupy, że lubelska starówka nie jest może najpiękniejsza w Polsce (znalazłoby się jeszcze sporo równie pięknych, acz w różnym stylu utrzymanych…), ale na pewno jest najbardziej magiczna (te krzywe uliczki, te pękate kamieniczki!). Na scenerię gry czy filmu pasuje idealnie ☺

Janusz Piszczek

Zapowiedzi listopada

Morandor – Henryk Tur
Data wydania: 2 listopada 2026
Wydawca: Drageus

Więź, która parzy (The Bond that Burns) – Briar Boleyn
Data wydania: 3 listopada 2026
Wydawca: Zysk i S-ka

Mentaci Diuny (Mentats of Dune) – Brian HerbertKevin J. Anderson
Data wydania: 3 listopada 2026 (wznowienie)
Wydawca: Rebis

Kropla magii – Oliwia Tybulewicz
Data wydania: 4 listopada 2026
Wydawca: Brda

Ruchome obrazki (Moving Pictures) – Terry Pratchett
Data wydania: 5 listopada 2026 (wznowienie)
Wydawca: Prószyński i S-ka

Rok wilkołaka (Cycle of the Werewolf) – Stephen King
Data wydania: 5 listopada 2026 (wznowienie)
Wydawca: Prószyński i S-ka

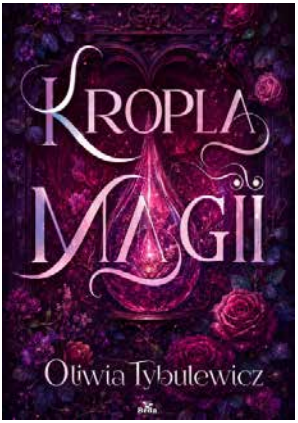
Colorado Kid (The Colorado Kid) – Stephen King
Data wydania: 5 listopada 2026 (wznowienie)
Wydawca: Prószyński i S-ka

Trylogia Wojen Makowych – Rebecca F. Kuang
Data wydania: 6 listopada 2026 (wznowienie)
Wydawca: Fabryka Słów

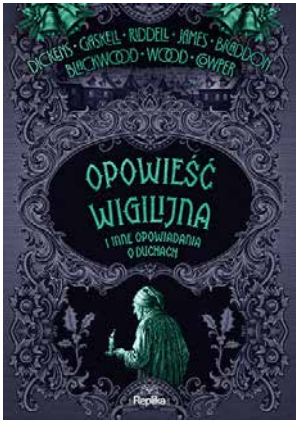
Otchłań (Subhumans) – Graham Masterton
Data wydania: 10 listopada 2026
Wydawca: Replika

Doktor Jekyll i Pan Hyde (Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde) – Robert Louis Stevenson
Data wydania: 10 listopada 2026 (wznowienie)
Wydawca: Replika

Opowieść wigilijna i inne opowiadania o duchach – Antologia
Data wydania: 10 listopada 2026
Wydawca: Replika







Dwór rozbitej harmonii (A Court of Splintered Harmony) – Sarah J. Maas
Data wydania: 11 listopada 2026
Wydawca: Uroboros

Renegaci (Renegades) – Marissa Meyer
Data wydania: 12 listopada 2026
Wydawca: Sine Qua Non

Uczta na dekadzień. Oficjalna książka kucharska Baldur's Gate III (A Feast for a Tenday (Baldur's Gate 3) – Andrew Wheeler
Data wydania: 12 listopada 2026
Wydawca: Znak Horyzont

Kolaps (Kołaps) – Max Kidruk
Data wydania: 12 listopada 2026
Wydawca: Insignis

Osobliwa magia (A Curious Kind of Magic) – Mara Rutheford
Data wydania: 12 listopada 2026
Wydawca: Books4YA

Biedna, nieszczęsna dusza (Poor Unfortunate Soul) – Serena Valentino
Data wydania: 12 listopada 2026
Wydawca: YaNa

Spisek czarujących potworów (A Conspiracy of Charming Monsters) – Holly Black
Data wydania: 12 listopada 2026
Wydawca: Jaguar

Dziedziczka Jasadu (The Jasad Heir) – Sara Hashem
Data wydania: 12 listopada 2026
Wydawca: YaNa

Szept milczącego ptaka – Nikoletta Grams
Data wydania: 12 listopada 2026
Wydawca: Bliss

Comet. Antologia Pulp Magazine – Antologia
Data wydania: 15 listopada 2026
Wydawca: Stalker Books

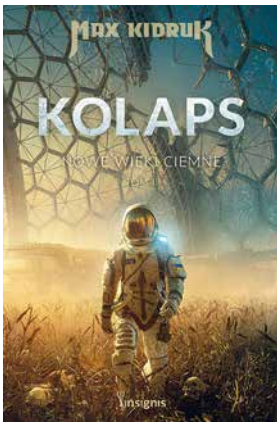
Królestwo mostu (The Bridge Kingdom) – Danielle Jensen
Data wydania: 17 listopada 2026 (wznowienie)
Wydawca: Galeria Książki

Zdradziecka Królowa (The Traitor Queen) – Danielle Jensen
Data wydania: 17 listopada 2026 (wznowienie)
Wydawca: Galeria Książki

Niechciany następca (The Inadequate Heir) – Danielle Jensen
Data wydania: 17 listopada 2026 (wznowienie)
Wydawca: Galeria Książki

Wieczna wojna (The Endless War) – Danielle Jensen
Data wydania: 17 listopada 2026 (wznowienie)
Wydawca: Galeria Książki

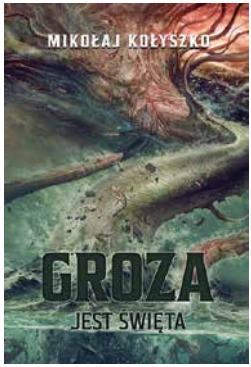


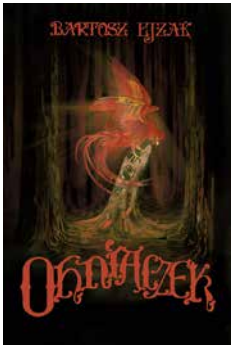




Skręcony tron (The Twisted Throne) – Danielle Jensen
Data wydania: 17 listopada 2026 (wznowienie)
Wydawca: Galeria Książki
Ostrze burzy (The Tempest Blade) – Danielle Jensen
Data wydania: 17 listopada 2026 (wznowienie)
Wydawca: Galeria Książki
Bliskość zero-dotykowa (零觸碰親密) – Hsin-Hui Lin
Data wydania: 17 listopada 2026
Wydawca: Insignis
Psychobestie (Psycho Beasts) – Jasmine Mas
Data wydania: 17 listopada 2026
Wydawca:EditioRed
Strzeż się bezimiennych (Beware the Nameless) – Zoraida Cordova
Data wydania: 18 listopada 2026
Wydawca: Olesiejuk
Wiedźma – Katarzyna Berenika Miszczuk
Data wydania: 18 listopada 2026
Wydawca: Mięta
Straż Miejska. Tom 3 (Thud! / Snuff) – Terry Pratchett
Data wydania: 19 listopada 2026 (wznowienie w formie omnibusa)
Wydawca: Prószyński i S-ka
Pirat (Pirate) – Mike Resnick
Data wydania: 19 listopada 2026 (wznowienie)
Wydawca: Starship
Wojna cieni 3 – Marek Żelkowski
Data wydania: 20 listopada 2026
Wydawca: Stalker Books
Koniec eksperymentu „Arka" i inne utwory – Arkadij Strugacki, Boris Strugacki
Data wydania: 24 listopada 2026 (wznowienie w formie omnibusa)
Wydawca: Prószyński i S-ka
Uczta dla wron. Cienie śmierci (A Feast for Crows. Part One) – George R. R. Martin
Data wydania: 24 listopada 2026 (wznowienie)
Wydawca: Zysk i S-ka
Uczta dla wron. Sieć spisków (A Feast for Crows. Part Two) – George R.R. Martin
Data wydania: 24 listopada 2026 (wznowienie)
Wydawca: Zysk i S-ka
Mesjasz Diuny. Powieść graficzna Księga I (Dune Messiah: The Graphic Novel, Book 1) – Frank Herbert
Data wydania: 24 listopada 2026
Wydawca: Rebis
Cień bestii, Zbiór opowiadań grozy – Robert E. Howard
Data wydania: 24 listopada 2026
Wydawca: Zysk i S-ka
Opowiadania niesamowite – D.H. Lawrence
Data wydania: 24 listopada 2026
Wydawca: Zysk i S-ka
Odłamki burzy (This Shattered Tempest) – Thea Guanzon
Data wydania: 24 listopada 2026
Wydawca: Zysk i S-ka
Potrójne zero (Republic Commando: Triple Zero) – Karen Traviss
Data wydania: 25 listopada 2026
Wydawca: Olesiejuk
Aurora – Monika Skabara
Data wydania: 25 listopada 2026
Wydawca: Bliss
Jak wynaleziono renesans (Inventing the Renaissance) – Ada Palmer
Data wydania: 30 listopada 2026
Wydawca: PWN
Za pięć rewolta – Dawid Kain
Data wydania: 30 listopada 2026 (wznowienie)
Wydawca: IX
Apogeum nocy – Krzysztof Biliński
Data wydania: 30 listopada 2026
Wydawca: IX
Utopek – Krzysztof Grudnik
Data wydania: 30 listopada 2026
Wydawca: IX
Zenoni (Zenoni) – Edward Bulwer-Lytton
Data wydania: 30 listopada 2026
Wydawca: IX

Groza jest święta – Mikołaj Kołyszko
Data wydania: 30 listopada 2026
Wydawca: IX
Ohniaczek – Bartosz Ejzak
Data wydania: 30 listopada 2026
Wydawca: IX
Świat czarodziejów na talerzu – Katarzyna Fiszer, Natalia Krzeszowiec
Data wydania: 30 listopada 2026
Wydawca: Znak Literanova
Drakula (Dracula) – Bram Stoker
Data wydania: listopad 2026
Wydawca: Materia
Królewska klatka (King's Cage) – Victoria Aveyard
Data wydania: listopad 2026 (wznowienie)
Wydawca: Mag
Zaginiony metal (The Lost Metal) – Brandon Sanderson
Data wydania: listopad 2026 (wznowienie)
Wydawca: Mag
Wiara zwierząt (The Faith of Beasts) – James S.A. Corey
Data wydania: listopad 2026
Wydawca: Mag
Ostateczne rozwiązanie – Robert J. Szmidt
Data wydania: listopad 2026 (wznowienie)
Wydawca: Starship
Cesarz cierni (Emperor of Thorns) – Mark Lawrence
Data wydania: listopad 2026 (wznowienie)
Wydawca: Fabryka Słów
Fala czarnej stali (A Tide of Black Steel) – Anthony Ryan
Data wydania: listopad 2026
Wydawca: Fabryka Słów
Śmiertelny wyścig (Dead Heat) – Patricia Briggs
Data wydania: listopad 2026
Wydawca: Fabryka Słów
Syn Trującej Róży (Son of the Poison Rose) – Jonathan Maberry
Data wydania: listopad 2026
Wydawca: Vesper
Ostatnia kolonia (The Last Colony) – John Scalzi
Data wydania: listopad 2026
Wydawca: Vesper
Szalony statek (The Mad Ship) – Robin Hobb
Data wydania: listopad 2026 (wznowienie)
Wydawca: Vesper
Księga Sądu Ostatecznego (Doomsday Book) – Connie Willis
Data wydania: listopad 2026 (wznowienie)
Wydawca: Vesper
Na ostrzu brzytwy (To Clutch a Razor) – Veronica Roth
Data wydania: listopad 2026
Wydawca: Vesper
Adres: Centauri (Adress: Centauri) – F.L. Wallace
Data wydania: listopad 2026
Wydawca: Stalker Books





Artur Łukasiewicz

LISTOPAD

- 4 listopada

The Greatest / serial limitowany / Prime Video

Ten autoryzowany dramat biograficzny prześledzi losy młodego Cassiusa Claya z Louisville – od zdobycia złotego medalu olimpijskiego w 1960 roku, aż po walkę o tytuł mistrza świata wagi ciężkiej w 1964 roku oraz ostateczną przemianę w Muhammada Alego. W głównej roli występuje Jaalen Best, a jednym z producentów wykonawczych jest Michael B. Jordan.

- 6 listopada

De Gaulle Part I: Resistance / trudno powiedzieć

Pierwsza część dwuczęściowej opowieści o generale de Gaulle'u i jego wojennych losach. Zwiastun daje nadzieję na dobre kino i ciekawą historię; ale na razie nie wiadomo, kto i kiedy pokaże film w Polsce.

- 11 listopada

The Lord of the Rings: The Rings of Power / sezon 3 / Prime Video

W trzecim sezonie Sauron przybiera swoją legendarną, opancerzoną postać, zniewala sługi Pierścienia – Nazgûli – i sieje zniszczenie w Śródziemiu, posługując się zarówno podstępem, jak i siłą. W tym samym czasie Gandalf staje się ikonicznym czarodziejem znanym z legend, a Galadriela kontynuuje swoją przemianę w mądrą i potężną elficką władczynię Lothlórien. Widzowie po raz pierwszy zobaczą na ekranie również kluczowy moment, który ukształtował Śródziemie i stał się jednym z fundamentów popkultury: wykucie Jedynego Pierścienia. Wydarzenie to stanowi zwieńczenie dążeń Saurona do zdobycia absolutnej władzy. Zanim jednak osiągnie swój cel – będzie musiał stawić czoła oporowi elfów, krasnoludów i ludzi.

Ciało / serial / Netflix

Netflix pokazał zwiastun serialu *Ciało*. Ośmioodcinkowa produkcja opowie o grupce niegrzecznych uczennic katolickiego liceum, które krótko po utworzeniu nowego zespołu tanecznego zaczynają doświadczać wizji przyszłości, pogrążając swoje miasteczko w absolutnym chaosie. „Perwersyjny horror w klimacie katolickim" – to słowa pani reżyser.

Victorian Psycho / film / kino

W 1858 roku ekscentryczna młoda guwernantka Winifred Notty, grana przez Margaret Qualley, przybywa do położonej na odludziu gotyckiej posiadłości Ensor House. W miarę jak Winifred zadomawia się w nowym miejscu, członkowie służby zaczynają w niewyjaśnionych okolicznościach znikać, a właściciele posiadłości nabierają podejrzeń, że z nową guwernantką jest coś mocno nie tak.

- 13 listopada

Wśród nocnej ciszy / serial limitowany / HBO Max

W 50. rocznicę wydarzeń, które na zawsze zapisały się w czarnej księdze zbrodni PRL-u, HBO wraca do historii do dziś budzącej ogromne emocje. Kryminał *Wśród nocnej ciszy*, oparty na reportażu Wiesława Łuki *Nie oświadczam się*, opowiada o zmowie milczenia i śmierci, która nigdy nie powinna była się wydarzyć, oraz o ludziach gotowych poświęcić wszystko, by dotrzeć do prawdy i wymierzyć sprawiedliwość. Kilka słów ode mnie. Sprawę połaniecką pamiętam z czasów, kiedy się wydarzyła. Latem tamtego roku przebywałem w województwie świętokrzyskim, niespełna 20 kilometrów od miejsca zbrodni. Tą sprawą żyły wszystkie okoliczne wsie. Straszono nas Wojdą – że przyjdzie i nas pozabija. Kiedyś, pod wpływem poświęconej tej sprawie powieści Romana Bratnego, napisałem scenariusz pod tym samym tytułem. Dopiero później odkryłem, że film o tym zabójstwie został już nakręcony i nosił tytuł *Zmowa*. Ponieważ było to zaledwie kilka lat po jego premierze – mój scenariusz do dziś leży w pliku na komputerze. Chętnie go odkurzę i porównam z nową produkcją.

12.12.12 / serial limitowany / Apple TV

Dwanaście miesięcy planowania napadu, dwanaście godzin na jego przeprowadzenie i dwanaście dni prób uniknięcia schwytania. Oto trzy ramy czasowe, do których nawiązuje tytuł nowego thrillera o napadzie od Apple TV. W rolach głównych występują Anthony Mackie jako zdyskredytowany agent FBI pragnący odkupienia oraz Jamie Dornan jako złodziej. Agent ściga przestępcę po różnych zakątkach Europy po tym, jak ten włamał się do podziemnego skarbca szwajcarskiego banku. Dziś udostępniono dwa pierwsze odcinki, a kolejnych sześć będzie pojawiać się co tydzień, aż do 25 grudnia.

Diuna i *Diuna: Część druga* / film / kino

Powtórki dla przypomnienia przed grudniową premierą trzeciej części.

Wild Horse Nine / film / kino

Tuż przed chilijskim zamachem stanu w 1973 roku szef placówki CIA, MJ, wysyła agentów Chrisa i Lee z Santiago na Wyspę Wielkanocną. Wśród słynnych posągów wieloletni partnerzy muszą zmierzyć się ze swoją mroczną przeszłością oraz bieżącymi intrygami. Sytuację dodatkowo komplikuje znajomość nawiązana przez Chrisa z dwójką buntowniczo nastawionych studentów. Wyprawa do odległego raju może więc przybrać nieoczekiwany i niebezpieczny obrót. Do tego znakomita obsada.

Jak obrabować bank / film / kino

Grupa młodych rabusiów doskonale odnajduje się w świecie mediów społecznościowych. Bohaterowie transmitują w internecie swoje brawurowe napady na banki. Rosnąca popularność w sieci sprawia, że trafiają na celownik doświadczonego agenta FBI oraz utalentowanej hakerki i specjalistki od oprogramowania. Mimo zaciskającej się wokół gangu pętli – jego członkowie planują najbardziej niebezpieczny i zuchwały skok w swojej karierze.

- 18 listopada

Prawo bestii / serial limitowany / Netflix

Czteroodcinkowy serial pojawi się na Netfliksie dokładnie 18 listopada. Produkcja przedstawi historię inspirowaną sprawą Mariusza Trynkiewicza, pedofila skazanego za zabójstwo czterech

chłopców. Ćwierć wieku po tych wydarzeniach, kiedy skazany ma wyjść na wolność, dwie przyjaciółki muszą skonfrontować się z konsekwencjami decyzji podjętych w przeszłości.

- 20 listopada

Percy Jackson and the Olympians / sezon 3 / Disney+

Jeśli Percy Jackson nauczył się czegoś podczas dwóch epickich wypraw u boku Annabeth Chase, to właśnie tego, że bez niej byłby zgubiony. Kiedy więc Annabeth zostaje schwytana przez siły Kronosa, Percy wyrusza w niebezpieczną podróż, by ją uratować. Czekają go: uwolnienie uwięzionej bogini, konfrontacja z klątwą Tytana oraz próba powstrzymania upadku Olimpu. Z Groverem u boku Percy musi połączyć siły z dość nieoczekiwanymi towarzyszami i stawić czoła przepowiedni, która może przynieść katastrofalne skutki.

The Hunger Games: Sunrise on the Reaping / film / kino

Na długo przed wydarzeniami znanymi z *Igrzysk śmierci* młody Haymitch Abernathy zostaje wylosowany do udziału w najbardziej brutalnej edycji Głodowych Igrzysk w historii. Oderwany od rodziny, przyjaciół i ukochanej trafia na arenę, gdzie każdy dzień może być jego ostatnim. Aby przetrwać – będzie musiał zmierzyć się nie tylko z pozostałymi uczestnikami, lecz także z systemem, który od lat odbiera ludziom wszelką nadzieję.

I Play Rocky / film / kino

Nowy Jork, połowa lat 70. Sylvester Stallone jest nikomu nieznanym aktorem, który ledwo wiąże koniec z końcem. Pewnego dnia wpada na pomysł i pisze scenariusz o bokserze z ubogiej dzielnicy Filadelfii. Zaczyna dostrzegać w tej historii nie tylko szansę na sukces, lecz także odbicie własnego życia. Problem w tym, że nikt nie wierzy, iż to właśnie on powinien zagrać główną rolę. Kuszony wysokimi ofertami producentów Stallone odrzuca kolejne propozycje i uparcie walczy o prawo do wcielenia się w stworzonego przez siebie bohatera. Ryzykując karierę, pieniądze i przyszłość swojej rodziny – stawia wszystko na jedną kartę. To opowieść o determinacji, odwadze i wierze w siebie, które doprowadzą do powstania filmu będącego światowym fenomenem. *Rocky* otrzyma dziesięć nominacji do Oscara i zdobędzie trzy statuetki, na zawsze zapisując się w historii kina.

Morderstwo w filharmonii / film / kino

Eleganckie stroje, piękna muzyka i publiczność oczekująca wyjątkowego koncertu. Nikt nie spodziewa się, że wieczór w filharmonii zamieni się w koszmar. Kiedy jeden z widzów zostaje zamordowany, na miejsce przybywa kapitan Wróbel. Szybko odkrywa, że za kulisami świata muzyki klasycznej kryją się zazdrość, rywalizacja i sekrety, których nie wszyscy chcą się pozbyć.

Coyote vs. Acme / film / kino

Aż dziwne, że ten film nie miał normalnej premiery w sierpniu, skoro w USA jest już dostępny na VOD, a w grudniu ma trafić na DVD. Z tej racji miałem okazję zobaczyć go już jakiś czas temu.

Zupełnie nie rozumiem cyrków związanych z jego wypuszczeniem. Film powstał właściwie już w 2023 roku i miał mocno pod górkę z dystrybucją. Miał zostać – podobnie jak *Batgirl* – spuszczony ze schodów. Ostatecznie sprzedano go niezależnemu dystrybutorowi. Wile E. Coyote zakłada sprawę firmie Acme, oskarżając ją o sprzedaż wadliwych produktów. Jak nietrudno się domyślić – cała historia ma znacznie głębsze dno. Pojawia się tu spore grono bohaterów

Primabalerony



rys. Piotr Dziewanowski (Kalmar)

Looney Tunes (między innymi Królik Bugs, Kaczor Daffy, Diabeł Tasmański, Babcia i kanarek Tweety) – i nie zawsze występują oni w pozytywnych rolach. Do tego dochodzi grupa aktorów z wrestlerem Johnem Ceną na czele. Zabawne, ale nieoczywiste.

- 25 listopada

Blade Runner 2099 / sezon 1 / Prime Video

Ten aktorski miniserial, będący kontynuacją filmowej dylogii, rozgrywa się 50 lat po wydarzeniach przedstawionych w Blade *Runnerze 2049* – co zapewne już zauważyliście. Fabuła stanowi oryginalny thriller spiskowy, którego akcja toczy się w nieco bardziej słonecznym Los Angeles kontrolowanym przez replikantów. W głównych rolach w tej wysokobudżetowej produkcji występują Hunter Schafer i Michelle Yeoh.

- 27 listopada

Cría cuervos / film / kino

To przede wszystkim dla piosenki. Choć film jest klasyczny i ceniony – może wstyd się przyznać, ale go nie widziałem, więc nie będę się wymądrzał. Piosenka jest klasykiem znanym z list przebojów, chociaż w kontekście całego filmu nabiera gorzkiego posmaku. Widziałem jedynie fragment, w którym ten numer akurat leci. Sam film Carlosa Saury pochodzi z 1976 roku.

Violetta Villas / film / kino

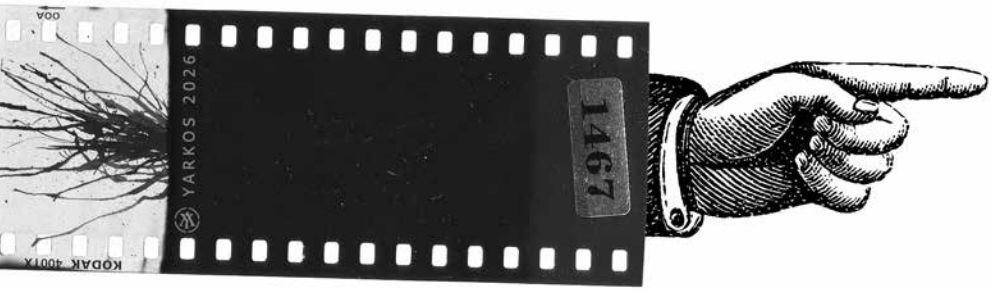
Po tym, co usłyszałem o tym filmie, raczej poczekam na VOD. „Kabrioletta, wyjazd!". Podchwyciłem ten zwrot z jakiegoś letniego programu satyrycznego nadawanego przed telewizyjnym dziennikiem. Violetta Villas średnio interesowała mnie jako postać, chociaż miała mocno pokręcone życie. Nie skreślam więc tego filmu; ale nie czuję szczególnej potrzeby, żeby iść na niego do kina.

The Hunchback, Soul of Paris / Netflix

Milionowa wersja, znanej od czasów powieści Victora Hugo, historii o katedralnym dzwonniku. Tym razem znów w wersji aktorskiej. I tyle.

Wiedźmin / film / kino

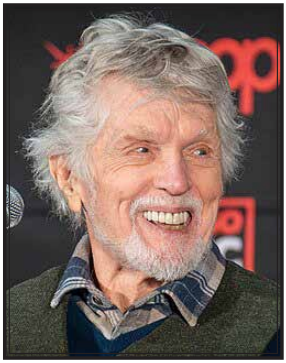
I na koniec coś takiego. Powrót do kin na ćwierćwiecze od premiery. Jak nie poszedłem na ten film do kina za pierwszym razem – tak nie wybieram się również teraz; choć podejrzewam, że sale będą pełne. Ludzie pójdą z sentymentu oraz dla beki z gumowych efektów specjalnych oraz beznadziejności fabuły, od której odciął się nawet scenarzysta.



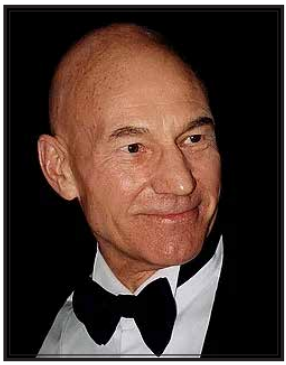
M.IN. KAPITAN „NOSTROMO”…

21 października, w wieku 93 lat, zmarł Tom Skerritt (właśc. Thomas Anderson Skerritt) – amerykański aktor filmowy i telewizyjny oraz reżyser. Ogromną popularność przyniósł mu udział w filmach *MASH* (1970) oraz *Top Gun* (1986), ale nie stronił też od fantastyki: *Obcy* (1979), *Martwa strefa* (1983), *Duch III* (1988), *Kontakt* (1997), *Doktor Jekyll i pan Hyde* (2008).

jpp



Fot.. Chris Roth/Wikipedia



Fot.. Wikipedia

ON TAKŻE DOWODZIŁ STATKIEM KOSMICZNYM…

28 października, w wieku 86 lat, zmarł Patrick Stewart – brytyjski aktor i reżyser, który zrobił też wielką karierę w Hollywood. Grywał w filmach sensacyjnych i obyczajowych, ale zapamiętamy go chyba głównie dzięki fantastyce. Był m.in. kapitanem Picardem w serialowym i kinowym następnym pokoleniu *Star Treka* oraz profesorem Xavierem w *X-Menach*. Trzykrotnie nominowany do Złotego Globu i czterokrotnie do nagrody Emmy. Z rąk królowej Elżbiety II otrzymał tytuł szlachecki.

jpp

KASZUBSKI AKCENT FANTASY PODCZAS GDAŃSKIEJ UROCZYSTOŚCI LITERACKIEJ

W trakcie gali Pomorskiej Nagrody Literackiej „Wiatr od morza” wręczono również Kaszubską Nagrodę Literacką. Otrzymał ją Dariusz Majkowski za książkę *Pòd òkã Jastrë.Wòjna* – drugą część powieści fantasy wydanej przez Zrzeszenie Kaszubsko-Pomorskie.

jpp

ZAPOWIEDŹ ANTOLOGII *AURORA BALTICA*

Zwieńczeniem tegorocznych warsztatów literackich GKF-u, dofinansowanych z funduszy Miasta Gdańsk, które miałam przyjemność prowadzić, będzie antologia *Aurora Baltica*. Dziesięciu autorów, których opowiadania wkrótce ujrzą światło dzienne, zdecydowało się zadedykować ją Krzysztofowi „Papierowi” Papierkowskiemu. Antologii patronują GKF, Związek Stowarzyszeń Fandom Polski oraz „Magazyn Biały Kruk”. Premiera na tegorocznym Nordconie.

Naz

KOLEJNA PLANETA KARŁOWATA?

Wszystko wskazuje na to, że w obserwatorium Very Rubin – które rozpoczęło regularne obserwacje nieba zaledwie cztery miesiące temu – dokonano odkrycia szóstej już planety karłowatej w Układzie Słonecznym. Dotąd oficjalnie uznaje się pięć takich obiektów: Ceres, Plutona, Haumeę, Makemake i Eris.

wg: gazeta.pl

Grzegorz Szczepaniak
Wieża

Gdyby opowieść ta była baśnią, zaczynałaby się zapewne tak: *Za siedmioma górami, za siedmioma rzekami, hen na końcu świata…* Rzecz w tym, że kraina, o której mowa, leżała na północno-zachodnich kresach Kontynentu, na samym wybrzeżu Morza. Od południa otaczało ją niebosiężne pasmo Gór, a od wschodu nieprzebyte Lasy. Na północy zaś drogę do Sidratu, tak bowiem mówili o swym kraju mieszkańcy, zagradzały jęzory Lodowca.

Kraina ta nie wyróżniała się jednak niczym wśród innych poza jednym. Na końcu najdalej wysuniętego na zachód skrawku lądu stała Wieża. Nikt w całym Sidracie nie miał pojęcia, kto i kiedy ją wybudował. Ponoć przed wiekami podobnych Wieży było więcej. Ze szczytu jednej można było ponoć zobaczyć następną. Powiadano, że strzegły tej ziemi. Jedynie nieliczni mruczeli pod nosem, że tak naprawdę pilnowały mieszkańców, by ci nie mogli opuścić swego państwa. Ale po budowlach tych nie pozostał żaden ślad, co było o tyle dziwne, że nawet miejsce po byle stodole można było zlokalizować w obejściu wiele lat po tym, jak się spaliła, została zdmuchnięta przez wichurę czy porwana przez powódź.

Wieża na półwyspie od dawna przyciągała uwagę Sidratczyków. Nie dało się bowiem nie zauważyć, że jest niezamieszkana. Nigdy nie zaobserwowano, by ktoś ją opuszczał, nie dochodziły z niej żadne odgłosy, a nocą nie paliły się światła w żadnym z okien. Szybko zrodziły się pogłoski, że musi kryć niezwykłe tajemnice, a być może i skarby. Co jakiś czas pojawiał się śmiałek, który próbował dostać się do środka i obłowić się lub przynajmniej zasmakować przygód. Ale nie słyszano, by ktoś się chwalił tym, co zobaczył wewnątrz, ani czy znalazł tam cokolwiek cennego. Z tego powodu zrodziła się plotka, że wszyscy, którzy się zbliżą do jej błękitnych ścian, giną.

I oto pod Wieżą stanął kolejny chwat. Obszedł ją ostrożnie dookoła, choć część murów wspierała się na urwistym klifie opadającym w złowrogo rozbijające się o niego fale. Legendy wyraźnie mówiły o drzwiach, ale nigdzie ich nie dostrzegł.

— I co teraz? — mruknął pod nosem. — A więc tak kończyły się te wszystkie eskapady i dlatego nie było opowieści z wewnątrz — kontynuował monolog. — Kto by się chwalił tym, że niczego nie odkrył… Niech to gęś kopnie! — zaklął, bo zbliżał się akurat Świętymarcin.

Nagle na gładkim dotąd murze zaświeciły się jakieś punkciki. Z każdą chwilą było ich więcej i więcej i po niedługim czasie utworzyły kształt przypominający odrzwia. Wiedziony jakimś niepohamowanym impulsem dotknął dłonią tej płaszczyzny, usłyszał syk i ta część muru, którą od reszty oddzielały światełka, cofnęła się, wypuszczając z wnętrza tumany kurzu. Wejście do Wieży stało przed bohaterem otworem. Nie zastanawiał się już dłużej, tylko ruszył do środka.

Przywitały go ciemności, ale ledwie postąpił ze trzy kroki, nastąpił na jakiś obły kształt i niewiele brakowało, a straciłby równowagę. Usłyszał tylko, jak coś odturlało się na bok. Ukląkł i na czworakach zaczął macać rękoma wokół siebie. Po chwili dotknął czegoś zimnego i zacisnął palce. Poczuł wibrację i w tym samym momencie zapełgał mu przed oczyma jakiś niebieski płomyk.

— Czarodziejska różdżka? — zgadywał. — Ciekawe, jak się nią posługiwać?

Nie zdążył jednak zatopić się w myślach. Z wysoko sklepionego sufitu zaczęła się sączyć jakaś blada poświata, która stawała się coraz jaśniejsza. Przed jego oczyma rozlegał się coraz

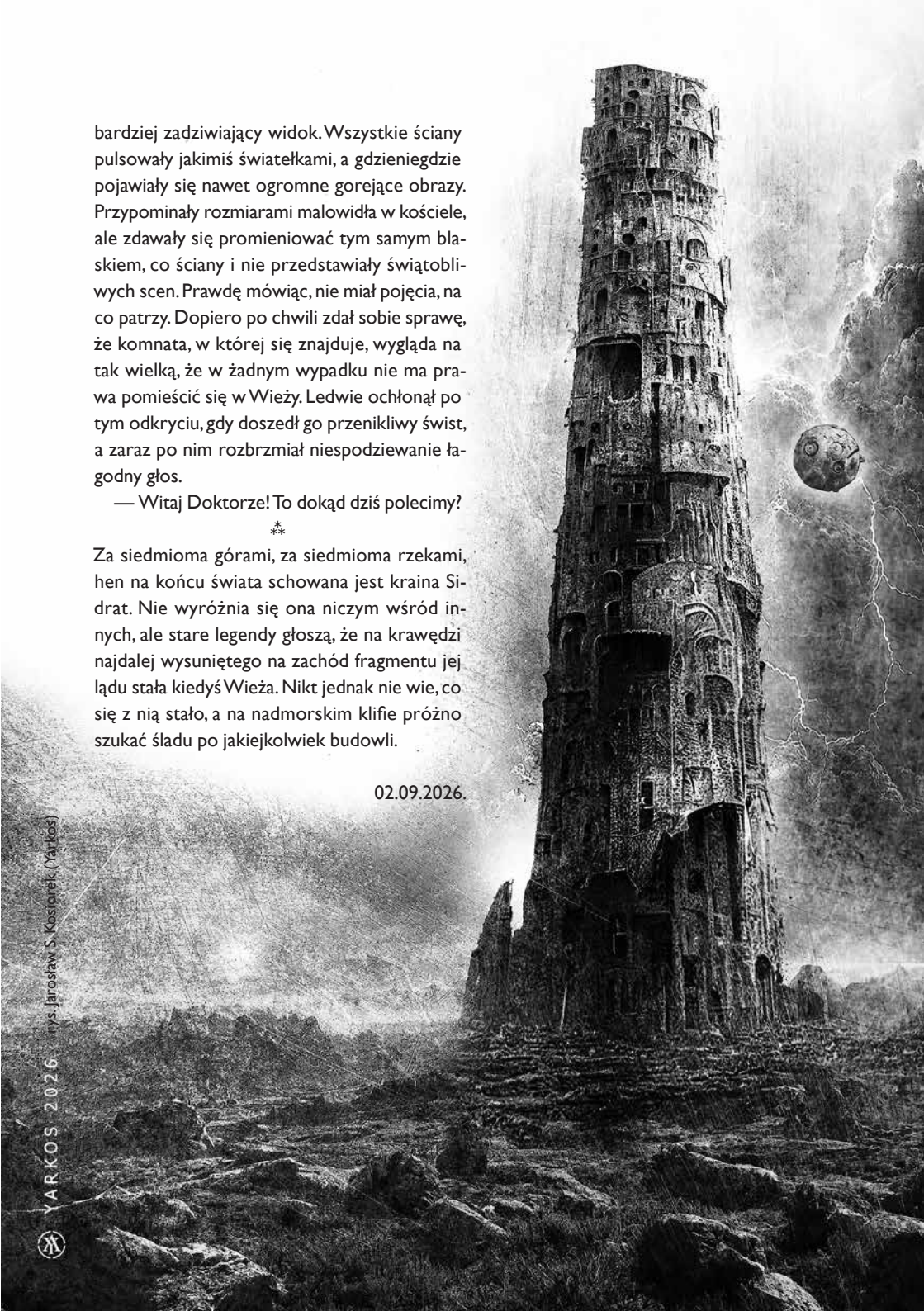
bardziej zadziwiający widok. Wszystkie ściany pulsowały jakimiś światełkami, a gdzieniegdzie pojawiały się nawet ogromne gorejące obrazy. Przypominały rozmiarami malowidła w kościele, ale zdawały się promieniować tym samym blaskiem, co ściany i nie przedstawiały świątobliwych scen. Prawdę mówiąc, nie miał pojęcia, na co patrzy. Dopiero po chwili zdał sobie sprawę, że komnata, w której się znajduje, wygląda na tak wielką, że w żadnym wypadku nie ma prawa pomieścić się w Wieży. Ledwie ochłonął po tym odkryciu, gdy doszedł go przenikliwy świst, a zaraz po nim rozbrzmiał niespodziewanie łagodny głos.

— Witaj Doktorze! To dokąd dziś polecimy?

⁂

Za siedmioma górami, za siedmioma rzekami, hen na końcu świata schowana jest kraina Sidrat. Nie wyróżnia się ona niczym wśród innych, ale stare legendy głoszą, że na krawędzi najdalej wysuniętego na zachód fragmentu jej lądu stała kiedyś Wieża. Nikt jednak nie wie, co się z nią stało, a na nadmorskim klifie próżno szukać śladu po jakiejkolwiek budowli.

02.09.2026.



Yorick
Minotaur

— Misiu, ta krowa pokazała mi język! — Dziewczyna wskazała na zwierzę pasące się na łące.

— Po pierwsze, to jest byk — zauważył chłopak — a po drugie, on po prostu je.

Chłopak westchnął ciężko, zdjął plecak i wyjął z niego butelkę.

— Teraz zrobił zeza! — Nie dawała za wygraną.

Upił łyk wody, podał jej naczynie i spojrzał w kierunku łąki, gdzie potulne bydle żuło trawę, kręcąc mordą.

— Widocznie cię lubi — uśmiechnął się. — Dlatego robi miny.

Dziewczyna poczuła, że chłopak nie traktuje jej poważnie.

Chłopak poczuł, że zabranie dziewczyny na wycieczkę do Czarnobyla było błędem.

Byk poczuł, jak bardzo lubi robić sobie żarty z turystów.



rys. Jarosław S. Kosiorek (Yarkos)



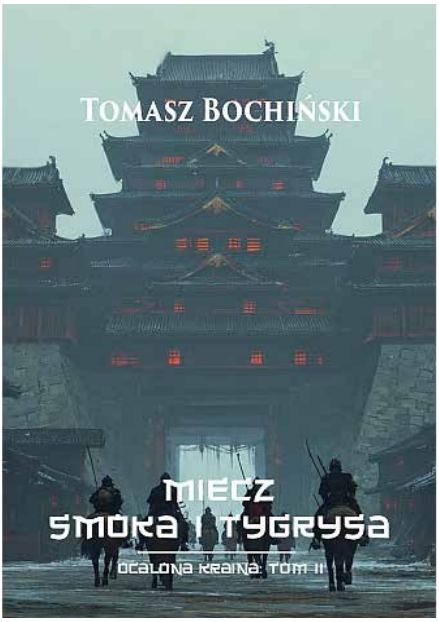
Korespondencja 175
Za górami, za murami...

Nieudana próba podbicia Yng'Radden przez Agnara, która zwieńczyła fabułę pierwszego tomu sagi o Ocalonej Krainie **Tomasza Bochińskiego**, nie zakończyła historii prób opanowania legendarnej krainy za Murem. Z drugiej części, zatytułowanej ***Miecz Smoka i Tygrysa***, dowiadujemy się, że sytuacja niedoszłego pogromcy cesarstwa, po wygubieniu większej części armii, którą udało mu się zebrać, uległa radykalnej zmianie – oficjalnie pozostawał władcą Mattan, ale rządy w jego królestwie przejęła Wieka Rada. Pomimo ubezwłasnowolnienia nie przestawał marzyć o tronie Złotego Cesarstwa, ale wpierw musiał się wydostać spod kurateli niedawnych doradców. Pomoc przyszła z zupełnie niespodziewanej strony – zaoferował ją mu ostatni z asasynów – Asir (kto jeszcze słyszy w tym imieniu echo Nasira z telewizyjnego *Robin Hooda*?), zwany również Wielkim Goerthem, który również pragnął podbić Yng'Radden i potrzebował wsparcia kogoś, kto będzie potrafił zmobilizować w Ocalonej Krainie wystarczająco duże zastępy wojowników. Pozbawiony w Terran perspektyw Agnar przystępuje do realizacji śmiałych planów ambitnego skrytobójcy. Kuri, mattańska małżonka władcy, o której ten zdaje się zapomniał, sama postanowiła dołączyć do swego męża i przy pomocy ostatniego ze służących Agnarowi wikingów opuściła swoje rodzinne królestwo. Losy tej trójki splotły się w tym momencie nierozerwalnie, a ich triumwirat miał niebagatelny wpływ na losy bardzo wielu mieszkańców Ocalonej Krainy.

Sporo miejsca w powieści zajmuje także historia niedobitków Zakonu Światłości, którzy choć rozgromieni i upokorzeni (pozbawiono icj prawa do noszenia broni), próbują nadal wypełniać swoje posłannictwo, krzewić wiarę, wspierać wyznawców i kiedy tylko można – przeciwstawiać się emanacjom zła, które uparcie się na świecie pleni. Dzieje te śledzimy głównie za sprawą „Kroniki Gran" – zapisków sporządzany przez brata Bertholfa, komandora ostatniej placówki Zakonu w Ocalonej Krainie. Do jego notatek przedostają się senne wizje związane z losem grupy Rycerzy Światłości, których z pogromu wyprowadził wielki mistrz Yves L'Gardin. Wynika z nich, że ocaleni przedostali się na Spustoszone Ziemie Zachodu, ale nie one były celem tej eskapady. Nie wszyscy jednak ocaleni chcieli się poddać woli mistrza, dlatego ich podróż naznaczona była walką o przetrwanie oraz przywództwo.

Trzeci wątek powieści opiewa podziemną, przestępczą organizację, której przewodził Wielki Goerth. Oplotła ona niczym ośmiornica wszystkie ziemie księstwa Gardin, wysysając haracz z przestępczej działalności półświatka. Ten drenaż brudnych pieniędzy prowadzony był przez Asira w jednym sekretnym celu. Prawą ręką asasyna w tym interesie była niejaka Lizetta, nie tylko mózg wielu operacji, ale i faworyta. Ona też odegrała niemałą rolę w tej historii, zwłaszcza od momentu, w którym zetknęła się z Kuri.

Opowieść o Ocalonej Krainie nie może się obejść bez konfraterni grabarzy. Nie wiem, czy to ja przeczytałem pierwszy tom niezbyt uważnie, czy może jednak to narrator dopiero w *Mieczu…* jasno wyjaśnił sens ich posługi. Dość powiedzieć, że pochowani



bez należytych obrządków, za sprawą klątwy upadłych bogów, wracali jako żywe trupy. Inną metodę na dołożenie roboty grabarzom, wymyślili kultyści, którzy masowo wskrzeszali zmarłych na ich zadbanych cmentarzach. Zatem nie mają grabarze chwili wytchnienia, a sprawki z kapłanami nie dla wszystkich kończą się bezpiecznie.

O czym jest ta powieść? Mówiąc najkrócej – o namiętnościach. Jednych bohaterów napędza do działania pragnienie zrealizowania marzeń. Ważną przy tym kwestią jest to, ile można z siebie oraz ilu innych poświęcić, by rachunek zysków i strat nie tyle się zbilansował, co przyniósł zadowalający zysk. Nie dla wszystkich bohaterów osiągnięcie celu będzie spełnieniem i pozwoli im cieszyć się z sukcesu. Alternatywą dla tej drogi jest wypełnianie obowiązków. Codzienna praca na wyznaczonym stanowisku i realizacja przypisanych zadań może być drogą do osiągnięcia satysfakcji. Do tego wszystkiego dochodzą jeszcze zazdrość i zdrada, nieodłączne towarzyszki wielu przedsięwzięć, które potrafią zniweczyć najdoskonalszy plan. To wszystko zaś podlane jest sosem pojedynków, bitew, sowizdrzalskich szachrajstw oraz wisielczego humoru kopidołów.

Muszę przyznać, że lektura *Miecza Smoka i Tygrysa* troszeczkę mnie rozczarowała. Ta powieść obiecuje więcej, niż w rzeczywistości przynosi. Wygląda trochę tak, jakby narratorowi zabrakło w pewnym momencie pary i zaczął hurtowo zwijać wątki. Może, gdyby się ukazała w terminie pierwotnie planowanym, miałaby większą siłę rażenia (również ze względu na słabszą konkurencję), bo autor poumieszczał w niej wiele ciekawych konceptów, a do tego rozszerzył jeszcze obraz swego świata o dwie nowe krainy: Złote Cesarstwo oraz Spustoszone Ziemie (mapa dołączona do książki tych dziedzin jednak nie obejmuje, a szkoda). Bochiński potwierdził przy tym, że sprawnie potrafi wykorzystywać wiedzę etnograficzną, wywodząc z niej charakterystyki kolejnych ludów swego świata. Zabrakło jednak w tym wszystkim tego powiewu świeżości, który tak świetnie zagrał przy okazji *Snu o Złotym Cesarstwie*, a część pomysłów (jak ten z Murem, który ma więzić to, co się kryje za nim, przed wydostaniem się na zewnątrz) została już wcześniej spopularyzowana w Polsce przez innych twórców.

O *Lodzie* Jacka Dukaja mówiło się, że to ostatnia XIX-wieczna powieść w literaturze polskiej. *Miecz Smoka i Tygrysa* to zaś ostatnia powieść z początku lat 90. XX wieku polskiej fantasy. Kto lubi odbywać literackie podróże w czasie, temu jej lekturę polecam z czystym sercem ■

Wasz wielkokacki korespondent

Michał Bleja

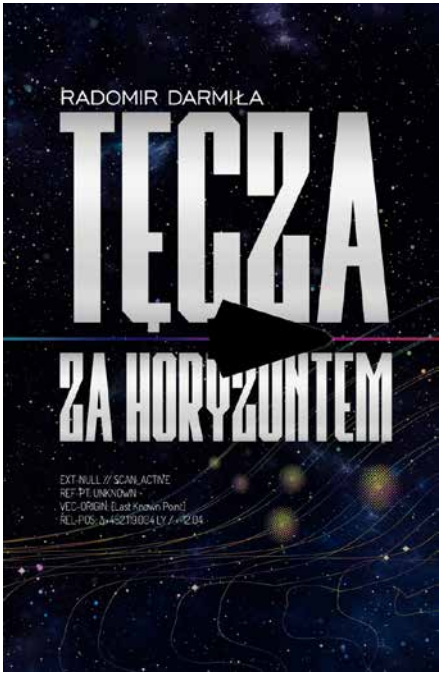
Zezwalam mnie wielbić

Nie wiem czy wiecie, ale czytam sporo science-fiction ;-) Zazwyczaj wybieram rzeczy bazujące na jakimś potężnym eksperymencie myślowym, które wywołują u mnie swędzenie mózgu i zostawiają z poczuciem, że oto zajrzałem za horyzont, że przekroczyłem granicę własnej wyobraźni zwiedziwszy terytorium wyobraźni cudzej. Stąd karmię się namiętnie tekstami Dukaja, Żwikiewicza czy Lema – które, choć wspaniałe, wymagają zazwyczaj od czytelnika sporo wysiłku. Dobierając lektury według tegoż klucza, siłą rzeczy powieści z nurtu s-f stricte rozrywkowego, o niższym progu wejścia, nie mieszczą się na radarze.

Przeczytanie książki Radomira Darmiły *Tęcza za horyzontem* stanowiło więc doświadczenie odświeżające. Autor nie traktuje powieści jako pretekstu do wykładu z fizyki i filozofii (choć również od fizyki ani filozofii nie stroni), ale po prostu przedstawia historię swoich bohaterów, korzystając z fantastyczno-naukowych środków wyrazu; przy czym czyni to z lekkością, wdziękiem i poczuciem humoru.

Znajdujemy się w dość odległej przyszłości, w której ludzkość, zgodnie ze swą raczej parszywą naturą, w wojennym uniesieniu zniszczyła swoją macierzystą planetę – i to zniszczyła dosłownie: Ziemi już nie ma. Człowiek jednak w międzyczasie nauczył się w podróże kosmiczne i nadal egzystuje. Oczywiście cały czas tocząc wojnę. W tym przypadku jest to wojna między Zjednoczeniem, którego skład etniczny i filozofia bazuje na państwach Europy Środkowej, a Federacją, bliższą Europie Zachodniej. Frakcje te są mocno przerysowane, a ich konstrukcja w oczywisty sposób odpowiada zachodnim stereotypom na temat demoludów i środkowoeuropejskim stereotypom na temat Zachodu. I tak – w armii Zjednoczenia służą tylko mężczyźni, bez wyjątku biali, a kobiety w ich społeczeństwie są po to, aby rodzić dzieci; natomiast społeczeństwo Federacji jest multikulturowe, multietniczne, nieskrępowane seksualnie, a federacyjny okręt zamiast kapitana ma kapitankę. Autor przeprowadził tę analogię sprawnie i zabawnie, co zdecydowanie służy książce.

Okręty Zjednoczenia i Federacji wskutek wielu zbiegów okoliczności trafiają w miejsce, w którym prawa fizyki ulegają solidnym modyfikacjom, a konkretnie w okolicę planety, która wcale nie jest planetą, tylko płaszczyzną wydającą się nie mieć kresu. Cóż, tak to już jest, że



gdy się wbrew fizyce poruszamy z nadświetlną prędkością, to ta fizyka zachodzi nas od tyłu i wymierza nam kopa w dolne partie pleców. Nieskończona planetopłaszczyzna nie jest bynajmniej jałowa i bezludna. Żyją sobie na niej rośliny, zwierzęta, a nawet ludzie znajdujący się na poziomie rozwoju wspólnot plemiennych. A także – uwaga – bogowie.

Jedno z praw niefizyki tego miejsca brzmi: tam, gdzie pojawia się lud, tam pojawia się również bóg będący wypadkową jego cech. Bogowie ci są wprawdzie cieleśni i dość ludzcy, zarazem jednak dysponują zdolnościami nadnaturalnymi, jak uzdrawianie czy strzelanie błyskawicami z dłoni. Na okręcie Zjednoczenia pojawia się młodziutka i niezbyt rozgarnięta blondyneczka, która przedstawia się jako Jaśniejąca, i ogłasza, że wolno ją wielbić. Okręt Federacji natomiast nawiedza T'Potli, patron postępu. Bóg, co do zasady, jest swemu ludowi przychylny. Z tym że federacyjna załoga postanawia dokładnie przebadać T'Potliego – poprzez wiwisekcję. I tu dochodzimy do sedna: bóg jest, jako się rzekło, cielesny, ale nieśmiertelny. T'Potli pokrojony na kawałki zmartwychwstaje i siłą rzeczy przestaje być przychylny.

Tęcza za horyzontem ma odrobinę vibe'u filmu z Lindą z przełomu wieków XX i XXI, który uwielbiam, a który nieco już zatarł się w mojej pamięci (ani trzecie *Psy*, ani *Zamach na papieża* nie dały rady go odkurzyć). Mamy tu więc do czynienia z dynamiczną akcją, solidną dawką przemocy, bohaterami twardymi jak woda w Donbasie, walkami, strzelaniem z karabinów i żołnierskim humorem. Oczywiście na wątek romantyczny miejsce też się znalazło. Jednocześnie Darmiła nie popełnił grzechu, który u Pasikowskiego zawsze mnie drażnił, czyli marginalizującego płeć piękną maczyzmu. Postacie kobiece są u autora *Za horyzontem* równie wyraziste i istotne jak męskie. W ogóle wszystkie postacie w powieści są pełnokrwiste i raczej wiarygodne. Moją faworytką jest tutaj Jaśniejąca – która, w mojej opinii, trochę skradła show głównemu bohaterowi.

Tak więc *Tęcza za horyzontem* mogę z czystym sumieniem polecić każdemu, kto szuka książki, przy której będzie dobrze się bawić. Każdemu, kto lubi dobrze skonstruowane fabuły, dynamiczną akcję i dobrych ludzi strzelających do złych ludzi. Sam łyknąłem tę powieść momentalnie i nawet nie musiałem popijać ■



rys. Adam Mateja

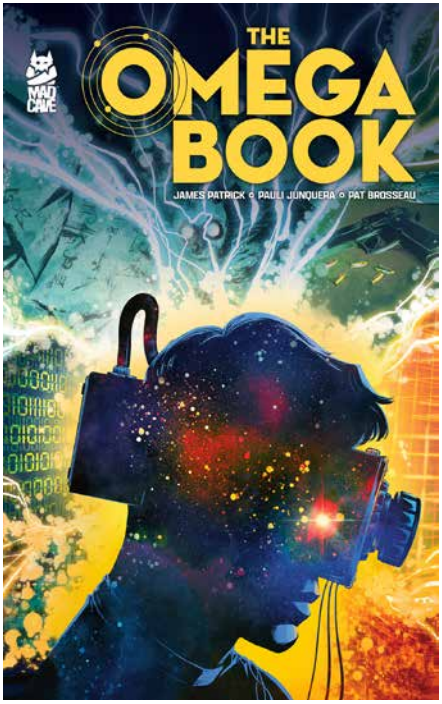
Marek Starosta

Księga omega, Ostatni kierowca i Wieczny dom

Postanowiłem sprawdzić, co się dzieje we współczesnym amerykańskim komiksie SF – i wybrałem trzy świeże serie, których pierwsze numery ukazały się niedawno za oceanem.

The Omega Book #1 (Mad Cave Studios) to pozycja sierpniowa. Scenarzysta James Patrick i rysownik Pauli Junquera opowiadają o księdze zawierającej wszelkie tajemnice wszechświata. Banda szalonych wynalazców i różne frakcje walczą o ten cenny wolumin, a nawet o jego pojedyncze strony.

To opowieść o szaleństwach nauki, pełna technobełkotu i rozmaitych gadżetów, takich jak plecaki odrzutowe i miotacze promieni. W pierwszym zeszycie wszystko kręci się wokół gogli, przez które można dostrzec odpowiedź na każde pytanie dręczące naukowca. Ukazują przeszłość, przyszłość, wnętrza czarnych dziur i osobliwości, inne galaktyki i alternatywne wymiary. A głównym bohaterem tej opowieści o naukowcach okazuje się ksiądz. I oczywiście, gdy spogląda przez wspomniane gogle, zaczyna wypatrywać… Boga.

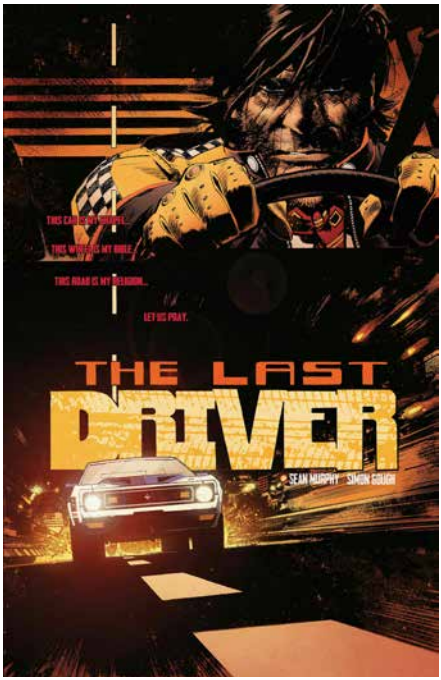


Od gadżetów ciekawsza wydaje mi się właśnie wędrówka kapłana przez świat szalonej nauki. Czy straci wiarę, czy obudzi ją w środowisku zdziwaczałych wynalazców?

The Last Driver #1 (Image) to również propozycja sierpniowa, którą napisał i narysował Sean Murphy. Ten twórca jest znany na polskim rynku z takich tytułów jak *Batman: Biały Rycerz*, *Punk Rock Jesus* czy moje ulubione *Przebudzenie*.

W swojej najnowszej serii snuje niepokojąco aktualną opowieść o niedalekiej przyszłości, w której autonomiczne pojazdy całkowicie wyparły ludzkich kierowców, a prowadzenie samochodu przez żywego człowieka stanowi przestępstwo.

W ten świat wjeżdża tytułowy „ostatni kierowca" Clutch – analogowy, wyjęty spod prawa, cuchnący benzyną, zmieniający gwałtownie biegi i depczący gaz do dechy. Zaraz na początku wygłasza do swojej wnuczki tyradę, będącą romantyczną pochwałą asfaltowej drogi jako symbolu wolności i równości. W jego opowieści na ulicach spotykali się bogaci i biedni, wszelkie klasy społeczne, kultury



i mniejszości. Opisuje rewolucję technologiczną ostatnich dziesięcioleci na przykładzie samochodu. Stopniowe oddawanie kontroli maszynom i korporacjom. Od automatycznej skrzyni biegów, przez wymianę papierowych map na GPS, stopniową elektronizację aut, aż po całkowicie autonomiczne pojazdy, zawiadywane przez sztuczną inteligencję GRID, która zdominowała uwięzionego w jej automatycznych systemach człowieka.

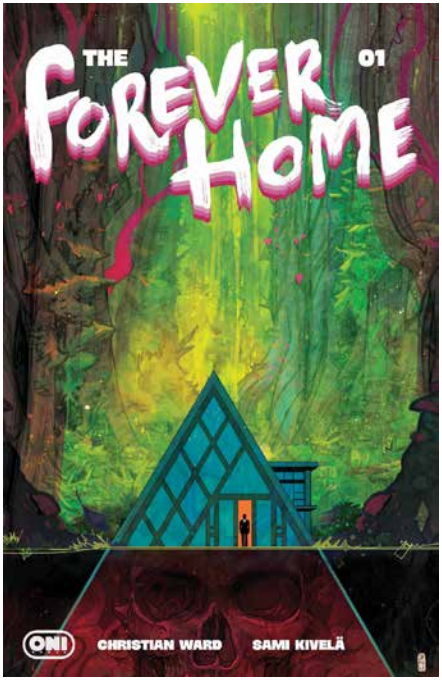
I rzeczywiście w tym ponurym świecie człowiek wydaje się trybikiem wielkiej maszyny. Ciekawie wypada na przykład scena aresztowania głównego bohatera, gdy Clutch i zatrzymujący go funkcjonariusz są jedynymi ludźmi w zmechanizowanym systemie. Otaczają ich bezwzględne roboty policyjne, autonomiczne radiowozy i sterylne zmechanizowane miasto. A mimo to dwie istoty ludzkie uwikłane w ten koszmarny taśmociąg stoją po przeciwnych stronach.

Mamy tu odwołania do klasyki, takiej jak *Znikający punkt*, *Mad Max*, *RoboCop*, *Ucieczka z Nowego Jorku* czy *Tron*. To najlepiej narysowana z prezentowanych tu nowości. Sean Murphy ma wyrazistą kreskę i talent do rysowania rozpędzonych pojazdów. Dla polskiego odbiorcy jest tutaj jeszcze jeden smaczek: otóż styl Murphy'ego kojarzy mi się z rysunkami Bogusława Polcha, a Clutch wygląda jak niezbyt daleki kuzyn Funky'ego Kovala.

Nie podzielam motoryzacyjnych fascynacji autora i ciekaw jestem, czy w kolejnych zeszytach pokaże nam też wady swojego pirata drogowego i jego filozofii. Istnieją wszak powody, dla których człowiek jest gotów oddać wolność w zamian za bezpieczeństwo.

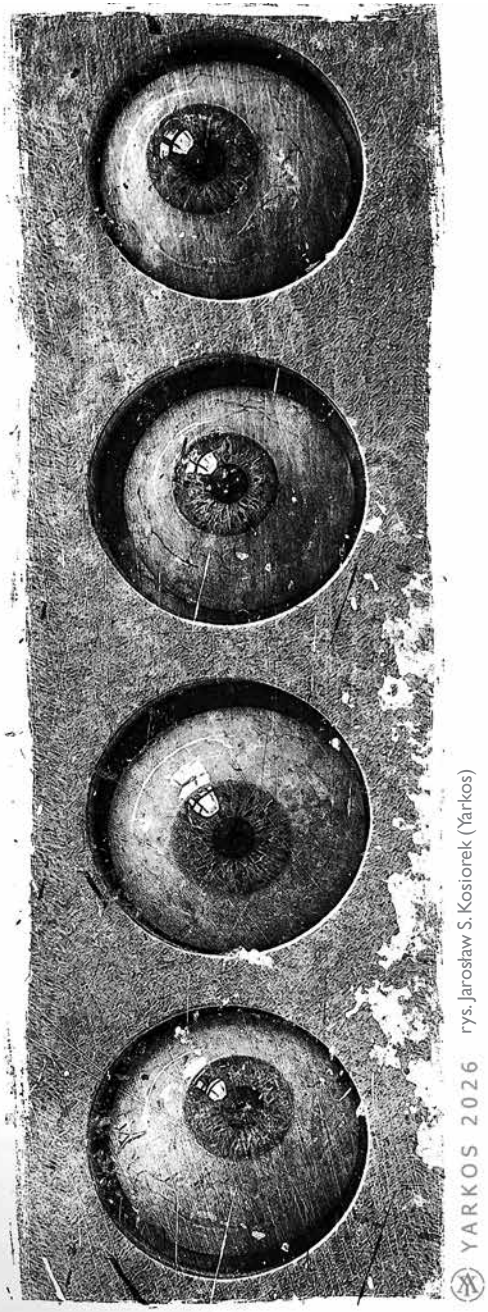
The Forever Home #1 (Oni Press) dostaliśmy we wrześniu. Scenarzystę Christiana Warda kojarzę między innymi ze stworzenia komiksowego prequela do *Ukrytego wymiaru*, jednego z moich ulubionych filmów. Tym razem towarzyszy mu fiński artysta Sami Kivelä. Autorzy snują opowieść o wyjątkowo dziwnym bunkrze.

Po zagładzie ludzkości ultranowoczesny dom bogatego naukowca Henry'ego D'moura chroni mieszkańców nie tylko przed zagrożeniami z zewnątrz, ale również przed upływem czasu. Na każdy rok na zewnątrz – w domu mija tylko dwadzieścia minut. Ten prosty zabieg otwiera pole do wielu komplikacji i patentów. Na przykład jedna scena zaczyna się ramką „Sześć domowych lat później", co oznacza, że na zewnątrz upłynęło ponad sto pięćdziesiąt tysięcy lat. I podobnie – każde wyjście z domu na dwadzieścia „domowych" minut oznacza, że bohaterowie wrócą rok starsi. Dodajmy do tego, że w domu mieszka



geniusz i jego rodzina, którzy bynajmniej nie siedzą bezczynnie, tylko na przykład budują zastępy robotów. Pierwszy zeszyt skupia się na prezentacji tego konceptu i jednym finałowym zwrocie akcji, więc nie będę zbyt wiele zdradzał.

We wszystkich trzech nowościach technologia obiecująca wiedzę, wygodę lub bezpieczeństwo gwałtownie zmienia stosunki człowieka z otaczającym go światem. W *The Omega Book* dotyczy to przede wszystkim głównego bohatera, w *The Forever Home* ostatniej rodziny na Ziemi, a w *The Last Driver* całego społeczeństwa ■



YARKOS 2026 rys. Jarosław S. Kosiorek (Yarkos)

Artur Łukasiewicz

Serialowa *Lalka* jako istna fantastyka

Jest prawda czasu i prawda ekranu… – Bogdan Zagajny, reżyser z filmu *Miś*.
Prawdziwa cnota krytyk się nie boi – Ignacy Krasicki, biskup.

Miałem sen…

Śnił mi się serial *Lalka* wyprodukowany przez Netflixa. A wiecie, jak to jest we śnie. *Sen mara, Bóg wiara* – to znane powiedzonko; ale mnie bardziej kojarzy się ono z tezą Słowackiego, że Pan Bóg pisze snami naszą przeszłość i przyszłość.

W moim śnie serial był jeszcze bardziej pokręcony niż ten istniejący w rzeczywistości. Występował w nim sam pan Maślona, niczym Doktor Who, i wraz ze swymi pomocnikami – scenarzystami – tworzył alternatywne rzeczywistości, przeskoki w czasie oraz teleportacje z miejsca na miejsce. Kreował swoją wizję niczym natchniony Kreator.

W moim śnie już prawie na samym początku Wokulski i Rzecki zostają przeniesieni wprost z któregoś z praskich dworców – Petersburskiego czy Terespolskiego – na plac Saski. Mniejsza z tym. Nasz nieziemski Kreator teleportuje bohaterów wprost z dworca na plac Saski, oszczędzając im całego tego niepotrzebnego ruchu na moście Kierbedzia oraz kilkudziesięciominutowej drogi dorożkami po zatłoczonych ulicach. Wiem, wiem: sny są porąbane. Aż trudno się nie zgodzić z reżyserem Zagajnym.

Troszkę wcześniej jakiś przystojny mężczyzna, jadąc swobodnie na bicyklu po Krakowskim Przedmieściu, uchyla kapelusza przed panną Florentyną. Zapewne za chwilę, za rogiem, carski policjant zatrzyma go i wsadzi na kilka tygodni do aresztu, gdyż w tamtym czasie rowerzystów obowiązywał całkowity zakaz jeżdżenia po ulicach miasta. Dodatkowo naraża się on na baty od rozeźlonych woźniców, którzy byli przekonani, że bicykliści płoszą im konie! Ale zapewne w tej dziwnej, alternatywnej rzeczywistości nawet to było możliwe.

Łęcka rozmawia z ojcem o kanalizacji budynku w chwili, gdy pomysł skanalizowania miasta nie wyszedł jeszcze poza fazę wstępnego projektu. O kanalizacji mówiono, ale w rzeczywistości realizacja projektu ruszyła dziesięć lat po okresie, w którym rozgrywa się akcja filmu. Jednak w tej alternatywnej, sennej wizji wszystko jest możliwe.

W moim śnie Maślona cofa się w czasie do roku 1870 i przenosi stamtąd Orzeszkową wraz z jej esejem *Kilka słów o kobietach*, publikowanym w „Tygodniku Mód" od numeru 40 do końca roku. Nie tylko każe jej wygłaszać go osiem lat później w Warszawie – podczas gdy w rzeczywistości mieszkała ona wtedy w Grodnie i raczej nie wybierała się do Warszawy – lecz także, co jeszcze bardziej przewrotne, czyni ją kimś w rodzaju redaktorki naczelnej „Bluszczu". Był to magazyn przeznaczony dla kobiet, bardzo konserwatywny i zachowawczy, którego sama Orzeszkowa szczerze nie znosiła! Każe jej przeżywać wzloty i upadki samej redakcji, a nawet groźbę jej likwidacji. Zresztą wszystko, co Orzeszkowa mówi i wygłasza *ex cathedra*, jest tu JEDYNE, WIELKIE i OSTATECZNE. Na tyle, że nawet panna Florentyna, która w tym serialu sprawia wrażenie kompletnie „oderwanej od rzeczywistości", z pewną nieśmiałością prosi

o posadę w gazecie. No, to już jest wyższa szkoła jazdy. Zaprawdę wielkim magiem jest pan Maślona – czyżby nawet większym niż sam Doktor Strange?

A potem robi się mrocznie, niczym na balu u Szatana. Tu znów niepostrzeżenie, jak to we śnie, przenosimy się w czasie mniej więcej do końca lat dwudziestych XX wieku, czyli jakieś pięćdziesiąt lat naprzód. Dopiero w tej epoce kobiety mogły swobodnie brać udział w balu w zaawansowanej ciąży, nie wywołując przy tym skandalu i nie narażając się na ostracyzm towarzyski. Ale nie dość na tym: w wyniku zamieszania spowodowanego przez któregoś z licznych kochanków Izabeli, zawsze dziewicy, dochodzi do przedwczesnego porodu. I oczywiście na tymże balu jest również nasza kochana pani Orzeszkowa, a wraz z nią pewna lekarka. No cóż. Ten sen to taki trochę horror. Pewnie za dużo zjadłem niestrawnych rzeczy przed snem i teraz mi się odbija.

CHŁOPAKI GRAJĄ W POKERA...

W moim śnie w pewnym momencie Łęcki zaprasza Wokulskiego do gry w karty. Nic dziwnego – w karty grali w tym czasie zarówno arystokraci, jak też pospólstwo. Partyjka winta za grubą kasę to wtedy standard. Prawda? Ależ nie! Wokulski, Krzeszowski, Łęcki i jeszcze kilku przybocznych arystokratów, których nazwisk nawet nie poznajemy, bo w samym serialu ani razu nie padają, grają w pokera.

Ale jak oni tam grają! Choć Wokulski twierdzi, że słabo gra w karty, przy stoliku przeistacza się wręcz w karcianego szulera. Problem tylko w tym, że tu znów daje o sobie znać TARDIS pana Maślony. Zasady gry, którymi posługują się nasi bohaterowie, zostały skodyfikowane dopiero w 1904 roku! W dodatku taka partyjka w czasach, w których rozgrywa się nasza opowieść, mogłaby się odbyć w Londynie albo – jako karciana ciekawostka – zadebiutować na carskim dworze. Ale zdecydowanie nie w małym gubernialnym mieście, takim jak Warszawa. Zaiste ciekawy ten sen!

NOSTRYFIKUJEMY DYPLOM

No, a potem Łęcka ma kaprys, by pomóc młodej lekarce – tej samej, która odbierała poród i która, nieszczęśliwie, podczas tego porodu zabija matkę dziecka. Nie bardzo wiemy, czy samo dziecko przeżyło, ale nie ma to znaczenia dla filmu, więc się tego nie dowiemy. I żeby było jasne: cesarskie cięcie, które owa lekarka wykonuje w serialu, było w tamtych czasach w stu procentach śmiertelne dla matki. Tak więc sugerowanie jakiegoś błędu w sztuce i możliwości uratowania kobiety można między bajki włożyć.

Tutaj tylko na marginesie rzecz charakterystyczna dla tego snu. Są tu sprawy ocierające się o kryminał, które rozwiązujemy niejako natychmiast, bez wchodzenia w szczegóły – i wtedy carska policja działa niczym Scotland Yard: szybko i niepostrzeżenie. Kiedy indziej zaś nie dość, że ma wszystko gdzieś, przez co rozwiązywanie sprawy wlecze się niemiłosiernie, to jeszcze jej funkcjonariusze wychodzą przynajmniej częściowo na idiotów. Sprawa podpalenia towarów Łęckiego i Krzeszowskiego została fajnie pokazana i w końcu rozwiązana, ale w niektórych momentach była jakże głupia! I dlaczego nikogo nie interesuje, gdzie się podział Stawski? Ale to przecież tylko sen.

Teraz jednak trochę poważniej. Pierwowzór Zofii Dobskiej istniał naprawdę. Lekarka nazywała się Anna Tomaszewicz-Dobrska; a powiedzieć, że miała przerąbane, to nic nie powiedzieć. Nie dość, że w Warszawie nie mogła uzyskać potwierdzenia dyplomu zdobytego podczas studiów w Zurychu, to car zakazał uznawania jakichkolwiek dyplomów nadanych kobietom w Szwajcarii. Gdyby nie wizyta sułtana tureckiego z haremem w Petersburgu – wszystko

mogłoby się skończyć całkowitą klęską. Po dodatkowych studiach w Petersburgu i bardzo poważnym egzaminie wspomniana lekarka w końcu uzyskała zgodę na praktykę.

Ale w moim śnie wystarczyło jedynie poprosić księcia-idiotę o wydostanie kobiety z Cytadeli (w której, *nomen omen*, siedzieli tylko więźniowie polityczni, a nie przestępcy kryminalni), a następnie zapłacić kupę pieniędzy carskiemu urzędnikowi… i sprawa załatwiona. Gdyby naprawdę odbyło się to w taki sposób – rzeczony urzędnik szybko sam wylądowałby w więzieniu. Zaiste, w snach wszystko wydaje się łatwiejsze. Dobrze, że nie sprawił tego sam Prus, bo według jednego podcastu dwóch Bardzo Mądrych Pań jego artykuł w „Kronice Tygodniowej", opisujący problem leczenia kobiet w haremie sułtana, miał przyczynić się do zmiany carskiej decyzji. O horrendum!

ELEKTRYFIKACJA I LOTNICTWO

No tu mój sen, a wraz z nim pan Maślona, poszedł w kompletny odlot. Wokulski bardzo chce, by jego nowy sklep miał elektryczne oświetlenie. I to w czasie, w którym dopiero rok wcześniej Edisonowi udało się stworzyć szklaną żarówkę, zaś pomysł, by takie żarówki umieszczać w żyrandolach, to w ogóle pieśń początku XX wieku.

W Warszawie nie ma ani elektrowni, ani jakiejkolwiek sieci przesyłającej prąd. W tym celu Wokulski musiałby za bardzo duże pieniądze sprowadzić prototypowe prądnice napędzane parą albo zastosować olbrzymie chemiczne ogniwa galwaniczne – bardzo drogie i szalenie zawodne. Zaledwie kilka miesięcy wcześniej, na wystawie światowej w Paryżu, udało się zapalić kilkadziesiąt lamp łukowych – i to podczas krótkiego pokazu. Zastosowanie takiej technologii w Warszawie, w dodatku w bądź co bądź nienajważniejszym sklepie w mieście, to po prostu fantastyka w czystej postaci!

Ale pan Maślona czaruje niczym zawodowy mag. W dodatku genialny Ochocki, który nic nie wie o tego typu maszynach, w trzy minuty uruchamia niedziałającą prądnicę; która, *nomen omen*, na pewno pochodzi co najmniej z początku XX wieku. Mamy więc kolejny skok w czasie albo alternatywną wizję świata wprost z Groka.

W Zasławku nasi dwaj konfratrzy rozmawiają fachowo o lataniu, znają rodzaje skrzydeł, śmigła pchające i ciągnące, ba, deliberują nad czymś w rodzaju śmigłowca – ze śmigłem unoszącym. No proszę. Niby prosty kupiec oraz nieco zwariowany miłośnik nauki, a są niczym Leonardo da Vinci. Swobodnie deliberują o problemach, które pojawią się w głowach wynalazców za trzydzieści czy czterdzieści lat. A jakże oni na to wpadli? Jedynie pan Maślona i jego scenarzyści wiedzą. Sam Prus wymyślił tylko jakiś tam metal lżejszy od powietrza, a oni w krótkiej rozmowie rozwiązali problemy lotnictwa na całe dekady naprzód.

POJEDYNEK

Tu tylko króciutko. Ponieważ w serialu nie znamy ani wykształcenia, ani pochodzenia Wokulskiego, pojedynek nie mógłby dojść do skutku. Krzeszowski miał prawo nie tylko odmówić pojedynku – nawet sama propozycja takiej satysfakcji ze strony człowieka z ludu byłaby dla obrażonej kobiety naganna, gdyż sugerowałaby, że zadaje się ona z osobą spoza swojej klasy społecznej. Ale sen to tylko sen i wszystko w nim jest możliwe.

Jest jednak jeszcze jeden zabawny szczegół: sniffowanie koki, czyli po prostu wciąganie jej nosem. No nie! Za dziesięć czy piętnaście lat, kiedy Freud wysunie teorię, że kokaina znieczula i pomaga się rozluźnić – to może. W tamtych czasach stosowano ją raczej w formie płynnej, rozpuszczoną w winie albo innym słabym alkoholu. Czasem, jeśli już aplikowano ją do nosa, to w formie płynnej, za

pomocą prymitywnego dozownika. Chamskie wciąganie jej nosem, i to przedstawione w taki sposób, mogłoby być dopuszczalne w latach siedemdziesiątych, ale XX wieku.

WSTĄPIENIE DO ZAKONU

Prezesowa Zasławska – swoją drogą straszliwie wredne babsko – próbuje zmusić Łęcką do wstąpienia do zakonu. Tylko naszemu Drogiemu Kreatorowi mylą się zakony. Wyraźnie mówi się o karmelitankach, a obok Prezesowej stoi siostra przełożona… szarytek! W charakterystycznym łabędzim kornecie. To trochę tak, jakby poprosić o piwo bezalkoholowe, a w zamian dostać łyskacza! Dwie kompletnie różne wizje życia zakonnego: szarytki skupione na posłudze ubogim i chorym oraz karmelitanki – zakon klauzurowy i kontemplacyjny. W snach jakoś tak się dzieje, że nic a nic się nie zgadza.

No i na koniec…

NAFTA, GEODECI I AUTOMOBIL

No dobra, Wokulski z Ochockim mogli zachorować na naftową gorączkę – czemu nie? Tylko w jakim celu mieli być wykorzystani w tym zbożnym dziele naftowi geodeci? W pewnym momencie Ochocki stwierdza, że doszło do pomyłki i zamiast roponośnego terenu kupili na spółkę z Wokulskim łąkę do wypasania owiec. I w tym odkryciu mieli udział owi nieszczęśni geodeci. Coś podejrzewam, że mieli to być geolodzy, ale może w tym śnie pan Maślona dopatrzył się jakichś alternatywnych zawodów?

To jednak mały pikuś, bo oto powstaje Mazowieckie Towarzystwo Naftowe, a dla picu Ochocki zajeżdża powozem bez konia – wczesnym automobilem. Sęk w tym, że pierwsze silniki benzynowe pojawią się dopiero za ponad piętnaście lat, a wraz z nimi pojazdy (i to znacznie prymitywniejsze od tego pokazanego nam w serialu).

Rzecz w tym, że – po pierwsze, pokazano ten pojazd jedynie fragmentarycznie, tak że nie sposób się rozeznać, co to za model. Po drugie, twórcy filmu nigdzie nie informują, co to za model, choć wymieniają nazwisko konsultanta do spraw automobilu. Szkoda mi czasu na szukanie i ustalanie, jaki to był model. W każdym razie w czasach Wokulskiego nie było na niego szans. Ale senna wizja twierdzi co innego. Spierać się nie będę.

Trudno nie uznać netflixowej *Lalki* za futurologiczną, ocierającą się o *steampunk* historię. Pełno w niej alternatywnych, przyszłościowych rozwiązań, teleportacji i skoków w czasie, życzeniowego myślenia oraz historycznych przeinaczeń – jakże charakterystycznych dla fantastyki. Dlatego ośmieliłem się napisać tę recenzję ■



Kadr z serialu *Lalka*; reż. Paweł Maślona, Netflix Polska 2026



rys. Jarosław S. Kosiorek (Yarkos)

Tomasz Magulski (Qrator)

Naziolskie zombiaki

Na papierze wygląda to całkiem obiecująco. Alianci decydują się na inwazję lądową, chcąc przejąć inicjatywę i otworzyć drugi front na zachodzie Europy podczas II wojny światowej. Tymczasem Niemcy nie ustają w próbach stworzenia wunderwaffe, która ma być przełomem gwarantującym odwrócenie sytuacji na froncie. Jednym ze sposobów na zwycięstwo Niemiec ma być stworzenie, za pomocą nie do końca jasnych manipulacji medycznych, nazistowskiego nadczłowieka – o nadzwyczajnych walorach fizycznych i możliwościach bojowych. Brzmi to z lekka absurdalnie, ale gdy uświadomimy sobie, że np. w obozach koncentracyjnych niemieccy „lekarze" prowadzili przeróżne eksperymenty na ludziach, koncepcja stworzenia „superżołnierza", zaczyna nabierać sensu. Jest to zatem całkiem zgrabny pomysł na horror SF, mocno osadzony w realiach historycznych II wojny światowej.

Operacja Overlord to aliancka operacja wojskowa mająca na celu przeprowadzenie udanej inwazji na okupowaną przez Niemców Francję. Trwała ona od czerwca do końca sierpnia 1944 r. i stanowiła początkową fazę działań wojennych na froncie zachodnim II wojny światowej. Film *Operacja Overlord* rozpoczyna się w najistotniejszym momencie operacji, w nocy z 5 na 6 czerwca 1944 r., gdy wojska alianckie szykowały się, aby w ramach operacji D-Day dokonać lądowania na plażach w Normandii.

Żeby było to skuteczne i bezpieczne dla wojsk inwazyjnych – kilka godzin wcześniej amerykański oddział specjalny jest transportowany samolotem za linie wroga. Po dokonaniu zrzutu, ich celem ma być dotarcie do francuskiego miasteczka, w którym na terenie miejscowego kościoła znajduje się niemiecka radiostacja oraz wieża radiolokacyjna. Trzeba ją wysadzić przed świtem, co pozwoli jednostkom inwazyjnym bezpiecznie zająć normandzką plażę. Żołnierze są transportowani w kilku samolotach. W każdym znajduje się drużyna składająca się z około dwudziestu osób. Większość lotu przebiega spokojnie. W pobliżu miejsca zrzutu aliancki transport zostaje zauważony. Siły niemieckie rozpoczynają intensywny i zmasowany ostrzał. Większość samolotów transportowych zostaje zestrzelona. Samolot, w którym znajduje się drużyna z którą podróżujemy, także zostaje trafiony i mocno pokiereszowany. Żołnierzom, nie bez trudności, udaje się jednak wyskoczyć. Dopiero na ziemi okazuje się, że z całej ekipy przetrwała tylko garstka. Pomimo poważnych strat osobowych – ocalała piątka jest zdeterminowana, aby wykonać zadanie. Rozpoczynają zatem żmudne przedzieranie się nocą, przez las, do miasteczka. Po drodze niespodziewanie natykają się na młodą Francuzkę. Jak się okazuje, jest ona mieszkanką miasteczka. Kobieta zgadza się pomóc żołnierzom i pod osłoną nocy prowadzi ich do swojego domu, w który mieszka wraz z małym braciszkiem (około 7-letni brzdąc) oraz z ciężko chorą ciotką.

Pierwszy rekonesans amerykańskich żołnierzy daje im dużo do myślenia. W miasteczku jest zaskakująco dużo niemieckich jednostek. Niemcy w dziwny sposób traktują mieszkańców, których według własnego widzimisię zabierają do swojej bazy, w której dokonywane są dziwne eksperymenty na ludziach – mieszkańcach miasteczka. To zupełnie nowa okoliczność dla alianckich żołnierzy, z którą będą jednak musieli się zmierzyć.

Film rozkręca się bardzo powoli. W zasadzie większość akcji to kino typowo wojenne,

na dodatek niekoniecznie trzymające się historycznych realiów. Chodzi mi o szczegóły takie, jak np. kompletnie nieregulaminowe fryzury niektórych amerykańskich żołnierzy czy fakt umieszczenia w amerykańskiej drużynie sił specjalnych czarnoskórego żołnierza. W owym czasie nie było to praktykowane: oni służyli wyłącznie we własnym gronie, w tzw. „czarnych" jednostkach. Na tego typu przekłamania można jednak przymknąć oko. Nie to jest najistotniejsze w filmie. Daniem głównym ma być odkrycie sekretu tajnych prac nazistowskich „naukowców" oraz poznanie tego, nad czym pracują. Gdy powoli odkrywamy tę wiedzę – która sprowadza się do krótkiego, ale jakże treściwego stwierdzenia niemieckiego kapitana: „tysiącletnia Rzesza ma posiadać tysiącletnich żołnierzy", zaczynamy się domyślać, że będziemy mieli do czynienia z nazistowskimi „nadludźmi", stworzonymi dzięki skomplikowanym eksperymentom. Od tego momentu film wojenny staje się horrorem z elementami slashera, w stylizacji kina gore (akcja dzieje się w nocy). Zadanie alianckich żołnierzy, które wydawało się banalnie proste, schodzi na dalszy plan. Żołnierze będą zmuszeni podjąć walkę z czymś, czego się kompletnie nie spodziewali, a przy okazji wykonać powierzoną im misję.



W ostatniej części filmu wreszcie otrzymujemy to, na co czekaliśmy od początku: ostra jatka bez trzymanki, wiadra krwi i zombi. Szkoda tylko że tak późno i… tak mało. Nie ukrywam, że liczyłem na więcej. A nawet to, co dostajemy, nie w pełni satysfakcjonuje. Elementy fantastyki i horroru tylko w kilku momentach wywołają u widza naprawdę duże wrażenie. Przez większość czasu nasze emocje są tylko w niewielkim stopniu pobudzane. Szkoda, bo potencjał na coś krwistego i przerażającego był duży. Niby wszystko zrealizowano poprawnie, zgodnie ze sprawdzonymi wzorcami, ale ewidentnie zabrakło przysłowiowej kropki nad i, która porwałaby widza. Czuję niedosyt.

Od strony wizualnej film ogląda się przyjemnie. Strona dźwiękowa także bez zarzutu. Efekty specjalne w porządku. Zawiodło rozwinięcie akcji oraz wszystko, co wiąże się z elementami fantastyki i horroru. Sytuacji nie ratują także aktorzy kreujący główne postacie. Wykonali swoją pracę fachowo i solidnie, ale żeby jakaś kreacja wybitnie zapadła w pamięć – co to, to nie.

Generalnie: film nie jest zły, ale po zakończeniu seansu nie ma niczego takiego, co zostałoby w pamięci na dłużej. Ot, porządne kino rozrywkowe z elementami fantasy, SF i horroru. Obejrzeć można; ale zachwycać się nie ma czym ■

Operacja Overlord (ang. *Overlord*), 2018 r., platforma SkyShowtime

OD REDNACZA

Gdy na początku lat 90. pracowałem w gdyńskim Elgazie (a konkretnie w agencji reklamowej ARE), to naoglądałem się służbowo aż do bólu, dystrybuowanych na kasetach wideo, najrozmaitszych filmów klasy B i C. Pamiętam horror o wyspie, na której po wojnie ukrywał się oddział SS złożony właśnie z zombiaków („jako jedyny nie wpadł nigdy w ręce aliantów"!). Nie chce mi się nawet googlać tytułu tego dzieła; zainteresowanym mogę podpowiedzieć, że ich twórcę/dowódcę grał Peter Cushing (i był wyraźnie młodszy niż w pierwszym realizacyjnie filmie z cyklu *Gwiezdnych wojen*). Zaś dziś zbrodnicze formacje wojskowe porównuje się raczej do Tolkienowskich orków…

Tomasz Magulski (Qrator)

Cyborgu, bądź sobą...

Co zrobiłby cyborg, gdyby miał wolną wolę i mógł samodzielnie decydować o sobie? Czy zacząłby, wzorem ludzi, czerpać z życia pełnymi garściami? A może zacząłby się mścić na swoich stwórcach za konieczność bezwarunkowego służenia? Trudno zgadnąć. Kto wie, czy za jakiś czas nie będzie to dla nas realny dylemat. Na razie jednak – jest to znakomita pożywka dla twórców SF, którzy stworzyli serial Pamiętniki Mordbota, *w którym tytułowy cyborg staje przed taką szansą.*

Świat przyszłości. Ludzie eksplorują kosmos. Pewna międzyplanetarna korporacja produkuje zaawansowane cyborgi, których zadaniem jest pełnienie szeroko rozumianych funkcji ochronnych. Mają one przede wszystkim dbać o bezpieczeństwo ludzi, w różnych sytuacjach i w różnych miejscach. Cyborgi mają wbudowany w swoje oprogramowanie „bezpiecznik", który powoduje, że w swoim działaniu ślepo wykonują rozkazy i nie buntują się. Są bezwzględnie posłuszne i niebywale skuteczne. Jednostki, które z jakichś powodów nie spełniają swoje roli w sposób należyty, zostają przeprogramowane, a jeśli to nie pomaga – utylizowane w kwasie solnym.

Poznajemy jedną z takich jednostek na odległej kolonii górniczej. Pracę ma monotonną i nieciekawą. Skąd to wiemy? Od cyborga – który, jak się okazuje toczy ze sobą wewnętrzny dialog (stąd nazwa serialu (*Pamiętniki Mordbota*). Cyborg z politowaniem patrzy na ludzi, o których bezpieczeństwo ma dbać. Często musi ich chronić przed nimi samymi. Jednocześnie nie daje po sobie poznać, że jest cyborgiem wyjątkowym, bo samoświadomym. Uzyskał bowiem wolną wolę. Włamał się do wgranego we własną pamięć systemu, zneutralizował zabezpieczenia, zhakował i usunął wszelkie ograniczenia narzucone przez korporację. A że inteligencja cyborga przewyższa o wielokroć inteligencję ludzi – oprócz swojej pracy obserwował ich z pewną wyższością i zaciekawieniem. Miał też inne hobby. Był zagorzałym miłośnikiem oper mydlanych i seriali awanturniczo-przygodowych, które ściągnął do swojej pamięci i w wolnych chwilach namiętnie oglądał.

Cóż zatem ma począć super inteligentny cyborg, całkowicie samodzielny i niezależny? Z jednej strony – może robić to, na co ma ochotę. Z drugiej zaś strony – musi uważać, aby nie dać się zdemaskować. Korporacji by się to nie spodobało, co w konsekwencji groziłoby kąpielą w kwasie. Trzeba zatem zniknąć, czyli udać się wystarczająco daleko, gdzie nie sięgają macki korporacji. Niespodziewanie nadążyła się ku temu okazja, ponieważ grupa badaczy z innego systemu postanowiła, za zgodą korporacji, dokonać wszechstronnych badań pewnej odległej, zapyziałej planety na rubieżach cywilizowanego świata. Korporacja wyraziła zgodę na eksplorację pod warunkiem, że grupie badaczy – na oko przypominających z wyglądu i zachowania grupę naiwnych hippisów – towarzyszyć będzie cybernetyczna jednostka ochroniarska. Na skutek splotu pewnych okoliczności – tym ochroniarzem został nasz bohater. Cyborg ze samoświadomością i wolną wolą.

Początkowo serial wydał mi się nadzwyczaj zabawny, podszyty absurdalnym humorem. Oprócz zdarzeń na ekranie, cały czas słyszymy wewnętrzny głos cyborga, który komentuje to co się dzieje: zachowania ludzi, ich plany, swoje pomysły, dokonuje wartościowania ludzkich zachowań i zastanawia się, jak samemu się zachowywać, aby grupa badaczy nie domyśliła się, że mają do czynienia z niezależnym cyborgiem.

Oraz oczywiście namiętnie ogląda szmirowate seriale. Wrażenie absurdu potęgowało zachowanie badaczy, z których każdy ma inną specjalność oraz odmienną osobowość. Mamy zatem szefową grupy Mensah (Noma Dumezweni), specjalistkę od terraformowania. Dalej są: Gurathin (David Dastmalchian), analityk i specjalista systemów komputerowych, Ratthi (Akshay Khanna), nerd i ekspert od tuneli czasoprzestrzennych, Bharadwaj (Tamara Podemski), geochemik oraz „małżeństwo" – Arada (Tattiawna Jones), biolożka i niebinarna Pin-Lee (Sabrina Wu), osoba prawnicza i ekspercka do spraw procedur. I tą właśnie radośnie naiwną, politycznie poprawną i szalenie empatyczną grupą opiekuje się tytułowy Mordbot (Aleksander Skarsgård). Chroni ich przed niebezpieczeństwami, przed nimi samymi oraz ich przed samym sobą.

Gdy już nastawiłem się na oglądanie komediowego serialu z nieustającym offowym komentarzem tytułowego bohatera-cyborga, w stylu bardzo podobnym do komentarzy wygłaszanych przez niemowlaki w serii filmów *I kto to mówi* – dosyć zaskakująco akcja spoważniała i nabrała tempa, której nie powstydziłby się najlepszy thriller sensacyjny. Wyprawa badawcza stała się, w sensie dosłownym, walką o przeżycie. Mordbot i grupa badaczy zostali postawieni w sytuacji, której nigdy by się nie spodziewali i z której nie ma bezpiecznego wyjścia.

Po zdziwieniu przyszła satysfakcja. Serialowa intryga tylko podkręcała tempo akcji, a nieustanne komentarze własne Mordbota dodawały jej smaczku. Z odcinaka na odcinek napięcie rosło, a całość zmierzała do zaskakującego finału.

Gdy już ochłonąłem po seansie, uświadomiłem sobie drugie dno serialu. *Pamiętniki Mordbota* – oprócz bardzo inteligentnego scenariusza, ciekawej i wciągającej intrygi oraz wartkiej akcji, okraszonej elementami dowcipu – każą zastanowić się nad kwestią człowieczeństwa. Czym ono tak naprawdę jest. Konstruując cyborgi, z wyglądu nie do odróżnienia od ludzi, po czym wbudowując im ograniczenia systemowe, które nie



Pamiętniki Mordbota; USA, Apple TV 2025

pozwalają im na podejmowanie samodzielnych i świadomych decyzji – czynimy słusznie? Czy jednostka, przewyższająca nas inteligencją i umiejętnościami fizycznymi, jest w stanie wzbudzić w sobie refleksję, która uświadomi jej ten fakt? Czy stać ją na empatię, bezinteresowność i lojalność? Czy powinna mieć prawo do wyboru swojego własnego sposobu na życie? Uświadomiłem sobie, że podobne pytania stawiał już pewien inny film, powstały jeszcze w latach 80. ubiegłego wieku. To *Łowca androidów*. Sam byłem zaskoczony tym odkryciem; ale tak, serial *Pamiętniki Mordbota* skłania ku tego typu refleksjom. Robi to w sposób lekki i nienachalny, pod przykryciem wciągającej intrygi serialowej SF. Tym niemniej – wątek ten wyraźnie się przebija. Szczególnie w wewnętrznej rozmowie Mordbota z samym sobą, którą nieustannie słyszymy niczym didaskalia narratora.

Muszę przyznać, że to trochę zaskakujące odkrycie. Niemniej świadczy ono o jakości i atrakcyjności serialu, który (jak sprawdziłem) powstał na podstawie cyklu utworów literackich amerykańskiej pisarki Marthy Wells, publikowanych od 2017 r. Podstawą scenariusza serialu była nowela pt. *Wszystkie wskaźniki czerwone*. Warto bliżej zapoznać się z twórczością tej pisarki! ■

serial *Pamiętniki Mordbota* (ang. *Murderbot*), 2025 r., platforma Apple TV

NIESŁAWA

czyli: Dalsze losy WOKULSKIEGO

inspiracja: Ogar realizacja: PiPiDżej









BY: JAN PLATA-PRZECHLEWSKI & GRZEGORZ SZCZEPANIAK (GKF)

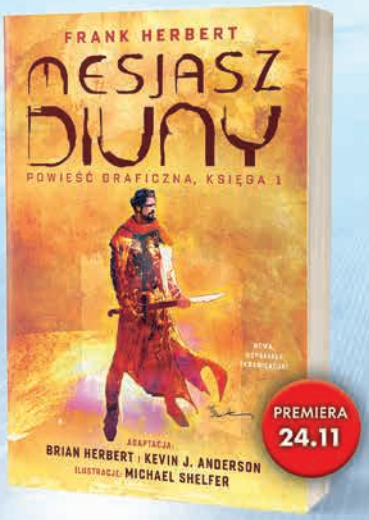
FANTASTYCZNE NOWOŚCI NA JESIEŃ!



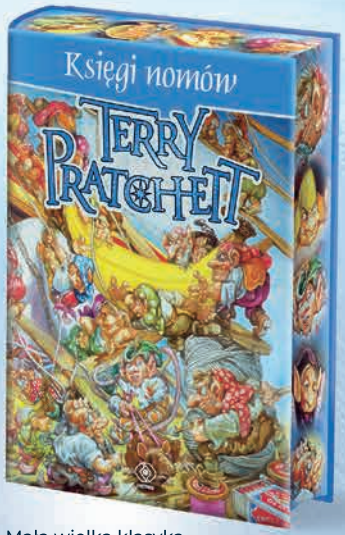
Pełna magii literatura, w której przenika się wiejski folklor i codzienność blokowisk



Pierwszy tom cyklu „Freyaverse”



Pierwszy tom powieści graficznej *Mesjasz Diuny*



Mała wielka klasyka Pratchetta. Nowe wydanie!