

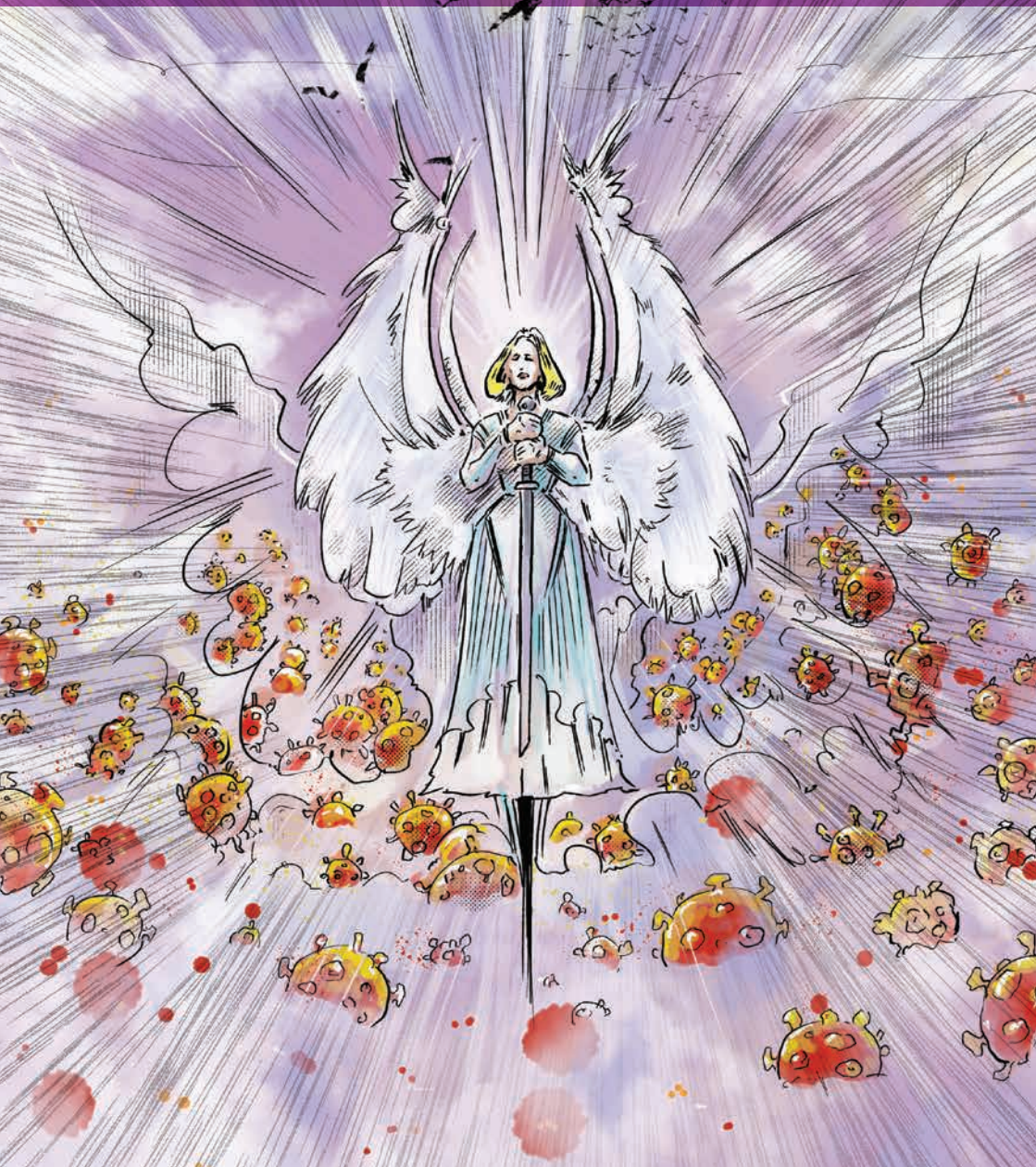
370 • MAJ 2021



INFORMATOR

GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI

ISSN 1505-8476



ODLEGLE MARZENIA O WŁASNYM KINIE

Na stulecie swego powstania cyfrowo odnowiony został *Brdqç* – pierwszy pełnometrażowy film Charlesa Chaplina. Wielość przemian (od technicznych po estetyczne), jakie przez ten wiek przeszła X Muza, jest nie do ogarnięcia. Ja zaś skupić się chcę na wątku, który nawet mnie wydaje się dziś niewyobrażalny. To kwestia posiadania filmu na własność. Nie, nie chodzi mi o prawa producentkie czy autorskie. Chodzi o możliwość obejrzenia dowolnego filmu w dowolnym momencie. Dziś to nie problem. Prawie każdy tytuł można ściągnąć z Sieci lub kupić na płytce. Jeszcze w początkach GKF-u byłoby to istne *science fiction*; a co dopiero wcześniej!

Czasy mego dzieciństwa to czasy luksusu, jakim był w domu czarno-biały telewizor z jednym programem. Wcale zresztą nie było to tak, że jako widzowie byliśmy skazani wyłącznie na produkcyjniaki z „demoludów”. Często dobry film był wyświetlany o lepszej porze niż dzisiaj: pamiętam takie cykle, jak „Filmoteka arcydzieł”, „W starym kinie”, „Latarnia czarnoksiężska” (fakt: kreskówki Disneya nadawano tylko od święta!). Oczywiście, film nakręcony w kolorze tracił ów walor, wszystko zaś było oglądane na malutkim (z dzisiejszego punktu widzenia) ekranie. I nie było możliwości nagrania tego. Film chodził po kinach (w ramach pięcioletniej licencji), potem czarno-biały seans w telewizji – i pozostawał już tylko we wspomnieniach. Za mych studenckich czasów swoistym substytutem cieszenia się dalej tymi tytułami było kupowanie książkowych zbiorów recenzji albo albumów z fotosami.

Jak bajki słuchałem wspomnień mojej babci, że w przedwojennym warszawskim mieszkaniu mieli klasyczny projektor na korbkę, z którego wyświetlali sobie nieme krótkometrażówki słapstickowe. Gdy zaś zaczynałem swoją znajomość z GKF-em – jeden z jego założycieli, Jacek Stachura, miał w domu współczesny projektor 8 mm oraz kilka prześmiesznych rysunkowych krótkometrażówek z Myszką Miki i Kaczorem Donaldem.

Moje „domowe kino” było natomiast... nieruchome. To wspomniane kilka numerów temu dziecięce przezrocza. Na taśmie filmowej 35 mm, barwnej lub czarno-białej, zawierające kilkanaście obrazków, z komentarzami-podpisami u dołu. Ale kolekcję zebrałem wtedy niezłą! Zaczęto się od bajek, ale potem udawało mi się dostać prawdziwe perełki. Filmy bardziej młodzieżowe były zwykle dwuczęściowe: *Robinson Crusoe* (dziś byłby świetnym „brykiem” dla dzieci), *Tarzan* (wzorowany na pierwszym filmie z Johnnym Weissmullerem), *Robin Hood* (wg dość realistycznej wersji Tadeusza Kraszewskiego). Co zaś do perełek – to m.in. *20 tysięcy mil podmorskiej żeglugi* (z oryginalnymi XIX-wiecznymi ilustracjami), *Przemięło z wiatrem* (*Chatę Wujka Toma* też miałem), sześcioczęściowy *Zorro* (wzorowany na znanym w PRL fragmencie serialu Disneya z Guyem Williamsem), wspomniane wcześniej historie antyczne (arcymistrzem tej tematyki był Mieczysław Kościelniak), *ORP „Orzeł”* (z fotosami z filmu fabularnego), zilustrowany przez Szymona Kobylńskiego *Zamach na Café Club* (nawnie szukałem *Zamachu na Kutscherę* z ilustracjami tegoż...), opowieść o Bolesławie Chrobrym (tytułu już nie pomnę) wzorowana graficznie na ilustracjach ksiąg z epoki. Trafiały się też adaptacje niezbyt udane (np. z brzydkimi obrazkami) – ale było ich zdecydowanie mniej.

Szansą na „prawdziwe własne kino” stało się wideo. Ale to już moja wczesna dorosłość: przełom lat 70. i 80. Pamiętam gorącą atmosferę Sierpnia i „karnawału Solidarności”; pamiętam też, jak powszechne oburzenie wywołał fakt, że w willi Macieja Szczepańskiego, ówczesnego wszechwładnego prezesa radia i telewizji oraz współtwórcy ówczesnej „propagandy sukcesu”, znaleziono... prywatny magnetowid. Najbardziej luksusowe auto nie budziło chyba takiej zazdrości, jak możliwość obejrzenia w domu dowolnego filmu o dowolnej porze (i w kolorze)!

Później nastąpiła era powszechności VHS: magnetowidów i odtwarzaczy. Były to też czasy przeglądów filmowych zaległości na imprezach raczkującego GKF-u. Zaś w domu – także możliwość oderwania się od godzin emisji TV (można było zaprogramować i nagrać).

Teraz zaś mamy tyle możliwości, że ten wstępniak dla współczesnego czytelnika jest chyba tak egzotyczny, jak opowieści o „occie i musztardzie” na sklepowych półkach

INFORMATOR

GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI



#370 • MAJ 2021

UKAZUJE SIĘ OD 1987 ROKU

FANDOM

Urodziny członków
Protokół z Posiedzenia Zarządu GKF
Klubowa biblioteka
Impreza integracyjna
Promujemy my, promują nas
Konkurs plastyczny dla dzieci

INFORMACJE

Janusz Piszczek
Zapowiedzi wydawnicze
Artur Łukasiewicz
Serialowisko
Niisy

PROZA

Klaudia Rogowicz
Zasiew

PUBLICYSTYKA

Adam Cetnerowski
Top 10 gier według Cetiego 3. Odcinek 5
Grzegorz Szczepaniak
Okruchy Ogana. Korespondencja 121
Karol Ginter
Recenzje Karola
Artur Łukasiewicz
Recki z myszką: Colossus: Projekt Forbina
Oko na seriale: Next
Andrzej Prószyński
Półka z DVD

POD LUTYM TUREM

Adam Mateja, Grzegorz Szczepaniak
Pan Tadeusz i zombie

HUMOR

Jan Plata-Przechlewski, Artur Łukasiewicz
Ze wspomnień fantastycznego doręczyciela

GDAŃSKI KLUB FANTASTYKI

4 ADRES:
5 80-395 GDAŃSK
5 UL. OPOLSKA 2
6
6 STRONA:
6 WWW.GKF.ORG.PL
7

KONTO BANKOWE:
VOLKSWAGEN BANK
42 2130 0004 2001 0671 8241 0001

10 KRS: 0000098018

14
15 „INFORMATOR GKF”
ISSN 1505-8476
WYDAWNICTWO BEZPŁATNE
NAKŁAD 150

20 REDAKCJA:
JAN PLATA-PRZECHELEWSKI
GRZEGORZ SZCZEPANIAK
MARCIN SZKLARSKI
8 MICHAŁ SZKLARSKI
JAROSŁAW S. KOSIOREK

24 STAŁA WSPÓŁPRACA:
28 DOROTA NOWAK
ADAM CETNEROWSKI
JANUSZ PISZCZEK
30 ANDRZEJ PRÓSZYŃSKI
34 ARTUR ŁUKASIEWICZ
DAMIAN STANKIEWICZ

37 E-MAIL:
INFORMATOR@GKF.ORG.PL

39 OKŁADKA:
ADAM MATEJA

Druk:
PRINT GROUP SP. Z O.O.
18 HTTP://PRINTGROUP.PL

URODZINY

Drodzy czerwcowi Urodzeńcy!

Niech od dnia Waszych Urodzin
otoczy Was taki świat,
w którym wszystko będzie lepsze,
przyjdzie Fantastyczny Ład*!

INFOredakторы

CZERWIEC

- 3 Grzegorz Malik
- 5 Jacek Ingłot
Matt Sellwood
- 20 Adam Siudymak
- 21 Marta Witkowska
- 24 Barbara Muchła
- 26 Marcin Bortkun



* byle nie Fantastyczny Porządek...



PROTOKÓŁ Z POSIEDZENIA ZARZĄDU GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI

13 MAJA 2021 R.

I. Sprawy organizacyjne

1. Na pierwszym posiedzeniu zarządu po wyborach na nowo zostały podzielone obowiązki pomiędzy członków zarządu.
2. Został omówiony stan zaawansowania prac nad nową stroną internetową GKF.
3. Została ustalona data letniej imprezy integracyjnej na 26 czerwca br.

II. Sprawy personalne

1. Nowi członkowie:
Jerzy Ciszewski (GKF)
Dominika Tabasz (GKF)
Matt Sellwood (GKF) ■

KLUBOWA BIBLIOTEKA

Do końca lipca czynna co dwa tygodnie:

- 26 maja
- 9 czerwca
- 23 czerwca
- 7 lipca
- 21 lipca

W sierpniu Maciuś będzie nieczynny; od września mamy nadzieję wrócić w pełnym zakresie ■

Kadr z animowanego serialu *Star Wars: The Bad Batch*, Disney+



IMPREZA INTEGRACYJNA

Ponieważ sytuacja się trochę stabilizuje (m.in. coraz większa część z nas jest zaszczepiona) – podjęto inicjatywę zorganizowania małej imprezy integracyjnej.

Do członkiń i członków GKF-u została rozesłana mała ankieta dotycząca tej inicjatywy. Jak widać ze skutku – większość respondentów wypowiedziała się na „tak”...

A zatem:

- czas: 26 czerwca, godz. 18:00
- miejsce: Paszcza Lwa, Gdańsk, ul. Kwietna 39
- w planie: ognisko, otrzęsiny nowych członków – i oczywiście dobra zabawa (ale obowiązują wcześniejsze zgłoszenia poprzez udostępniony klubowiczkom i klubowiczom link) ■

PROMUJEMY MY, PROMUJĄ NAS

Z okazji Tygodnia Bibliotek na stronie wejherowskiego Urzędu Miejskiego, w zakładce poświęconej kulturze, pojawiła się notka nt. fantastyki. A konkretnie – „Informatora” oraz działalności GKF!

My często odnotowujemy rozmaite fantastyczne wydarzenia odbywające się w Grodzie Wejhera; i teraz (w rewanżu?) zostaliśmy przez oficjalną stronę www.wejherowo.pl także odnotowani...

Oto link: <http://www.wejherowo.pl/artykuly/fantastyka-otwiera-horyzonty-a7842.html> ■



KONKURS PLASTYCZNY DLA DZIECI

Drogie Czytelniczki i Drodzy Czytelnicy „Informatora GKF”!

Następny numer naszego periodyku będzie numerem czerwcowym. Czerwiec zaś – to między innymi Międzynarodowy Dzień Dziecka. Rok temu ucziliśmy owo święto okładką w stylistyce kolorowanki. W tym roku chcemy bardziej aktywnie skierować się ku Wam...

Proponujemy bowiem konkurs plastyczny dla Dzieci z Waszego otoczenia. To wyjątkowy konkurs: bez rywalizacji, nagród, miejsc na podium, terminów. Po prostu do rubryk naszego periodyku chcemy dołączyć nową galerię:
Fantastyczną Galerię Plastyczną Milusińskich!

Pierwsze prace najchętniej zamieścilibyśmy już czerwcowcu. Ponieważ w tym roku nie było fotorelacji z Nordconu – może nawet uda się wygospodarować barwną wkładkę...

Rysunki, obrazki czy inne formy plastyczne w technice dowolnej, mogą być zarówno już zrealizowane, jak i stworzone specjalnie na tę okazję; byle tylko zawierały w sobie element fantastyczności (niekoniecznie SF/F/H).

Autorkami i Autorami mogą być Wasze dzieci lub wnuki, Wasze młodsze rodzeństwo, Wasi siostrzeńcy czy bratankowie, dzieci Waszych znajomych – to jest również całkowicie dowolne; Wy też nie musicie być członkami GKF-u czy nawet Fandomu – wystarczy że jesteście (choćby okazjonalnymi) czytelnikami „Informatora”!

Dla wielu bardzo młodych ludzi ten swoisty konkurs będzie pewnie okazją do medialnego debiutu (i najstarszą pozycją w portfolio); może też ktoś z nich zostanie w przyszłości informatorowym redaktorem, a nawet poprowadzi nasz klubowy periodyk przy numerach #500 i #501?

Zachęcamy do uczestnictwa, ucieszymy się z każdej pracy!

Redakcja INFO



ADAM „CETI” CETNEROWSKI

TOP 10 GIER WEDŁUG CETIEGO 3

ODC. 5 CODENAMES

Codenames
(Tajniacy)

Autor: Vlaada Chvatil
 Rok wydania: 2015
 Liczba graczy: 2–8
 Czas gry: 15 minut
 Ranking BGG*: 93
 Ranking Cetiego: 52

Gra imprezowa (**Party**) – gry imprezowe charakteryzują się krótkim czasem gry, bardzo prostymi zasadami, zaangażowaniem większej liczby osób. Warto też, aby można było łatwo dołączyć/odłączyć oraz żeby przyciągały uwagę.

Tak naprawdę na pierwszym miejscu w rankingu gier imprezowych jest Decrypto; nie miałem jednak przyjemności wypróbować tej gry, więc dzisiaj będzie o srebrnym medalistce.

Vlaada Chvatil jest ciekawym autorem gier: potrafi tworzyć ciężkie gry strategiczne (Cywilizacja poprzez wieki – „Informator” #357),

jak i lekkie tytuły imprezowe – jak dzisiejsza gra właśnie.

Tajniacy to gra drużynowa*, w której drużyny będą się ścigać, by odgadnąć hasła podpowiadane przez kapitanów drużyn. Na stole wyklada się 25 słów (5 rzędów po 5 kart). Kapitanowie obu drużyn siedzą ramię w ramię i mają ściągę pokazującą, które słowa każda drużyna ma odgadnąć oraz zakazane słowo. Drużyny na zmianę będą otrzymywały hasło i próbowały zgadnąć słowa. Pierwsza drużyna, która odgadnie swoje słowa – wygrywa. Wygrywa też, jeżeli przeciwnicy wskażą zakazane słowo.

Sednem zabawy jest sposób podawania hasła – musi to być dokładnie jedno słowo i jedna liczba. Słowo jest hasłem-podpowiedzią, zaś liczba określa, ilu słów ono dotyczy. (np. Kraj 3 – może wskazać na Polskę, Niemcy, Japonię). Po otrzymaniu hasła drużyna może zgadywać do skutku – tj. aż wyczerpie limit, trafi w złe słowo (neutralne, cudze lub zakazane)

albo spasuje. W kolejnych rundach może podierać się pamięcią o poprzednich hasłach.

Ponieważ jest to wyścig, nie można sobie pozwolić na hasła pozwalające odgadnąć jedno słowo. Raczej trzeba szukać skomplikowanych powiązań, które połączą odległe słowa i nie spowodują wdepnięcia w błędne hasło.





Niektórzy zarzucają *Tajniakom*, że nie są grą imprezową, gdyż gracze są wyciszeni i skupieni na grze. Wydaje mi się jednak, że to błędne podejście, bo jednak bawi się (potencjalnie) dużo osób i wyjątkowo dobre zagrania wynagradzane są burzą oklasków i okrzyków.

Pisząc o *Codenames*, nie można też nie wspomnieć o licznych edycjach* tej gry. Z przyczyn oczywistych gra powinna mieć wydania w poszczególnych językach (i – jak zapewnia przynajmniej polski wydawca – nie było to tłumaczenie, ale inteligentna lokalizacja). Ponadto jest kilka innych ciekawostek:

- *Codenames Pictures* – wersja, w której zamiast słów mamy wieloznaczne obrazki,
- *Codenames After Dark* – wersja z bardziej pikantnymi słowami zachęcającymi do haśle „dla dorosłych”,
- *Codenames tematyczne* – to wersje osadzone w różnych materiałach źródłowych (Disney, Marvel, Simpsons); w tym wypadku karty mają z jednej strony obrazki, z drugiej słowa,
- *Codenames Duet* – wersja kooperacyjna* (dla dwóch osób lub drużyn), z trybem gry w kampanię!

Moja opinia

Moim zdaniem najlepszą grą imprezową jest *Just One (Jednym słowem)* – proste zasady, każdy może grać niezależnie od wieku, masa śmiechu przy stole. Niestety, użytkownicy BGG dają jej zaledwie brąz.

Codenames też bardzo lubię, ale mam z nią problem: mało osób chce grać w tę grę. Bariera wejścia jest jednak ciut za wysoka, żeby po prostu usiąść i zagrać. A jeśli mamy grać w skomplikowaną grę na 4+ osób, to sięgamy po coś „normalnego”. Przez pewien czas grywałem religijnie po kilka partii przez sieć, ale potem jakoś zmienił się nawyk i przestałem.

Tym, co najbardziej cenię w tej grze, jest możliwość bycia „cwany” – jak np. (nie

moje) hasło kac 2 (łóżko, ogórek) czy go-tyk 3 (Niemcy, zamek, ciemność) ■

Słowniczek:

BGG BoardGameGeek (boardgamegeek.com) – strona o gra planszowych z jedną z największych, jeśli nie największą, bazą danych gier planszowych; ponadto na tej stronie znajdują się bardzo aktywne fora dyskusyjne, rynek gier i wiele innych przydatnych materiałów. Niezbędny zasób prawdziwego fana gier planszowych. GKF też ma swój profil z listą gier w bibliotece: https://boardgamegeek.com/collection/user/GKF_

Edycja – nowe wydanie gry zawierające na ogół zmiany w zasadach, jakości komponentów, a także dokładające dodatki* do podstawki; nowa edycja to nie jest po prostu dodruk istniejącej gry.

Gra drużynowa – jak sama nazwa wskazuje – gracze są podzieleni na dwie lub więcej drużyn i wszyscy w drużynie wygrywają jednocześnie.

Gra kooperacyjna – gra, w której wszyscy gracze współpracują ze sobą, aby pokonać grę. Wygrywają lub przegrywają wszyscy naraz. Wariantem tego typu gry są gry pół-kooperacyjne, w których gracze muszą współpracować ze sobą, ale nie wszyscy muszą zostać zwycięzcami. Przykłady gier kooperacyjnych to *Gloomhaven*, *T.I.M.E. Stories*, *Kroniki zbrodni (Chronicles of Crime)*, *Ognisty podmuch (Flash Point: Fire Rescue)*.

Kampania – zestaw wielu rozgrywek, w których zachowujemy te same postacie (organizacje, itd.); utrzymana zostaje ciągłość fabularna, zaś decyzje i wyniki wcześniejszych rozgrywek wpływają na kolejne.

źródło: internet

JANUSZ PISZCZEK

ZAPOWIEDZI CZERWCA

Diuna. Powieść graficzna Księga I (Dune. The Graphic Novel) – Frank Herbert, Brian Herbert, Kevin J. Anderson

Data wydania: 1 czerwca 2021

Wydawca: Rebis

Wiedźmi czar (Spells Trouble) – P.C. Cast, Kristin Cast

Data wydania: 2 czerwca 2021

Wydawca: Jaguar

Saga Geirmunda (Geirmund's Saga) – Matthew J. Kirby

Data wydania: 2 czerwca 2021

Wydawca: Insignis

Rogi (Horns) – Joe Hill

Data wydania: 2 czerwca 2021 (wznowienie)

Wydawca: Albatros

Jaina Proudmoore. Wichry wojny (Jaina Proudmoore: Tides of War) – Christie Golden

Data wydania: 2 czerwca 2021

Wydawca: Insignis

Miasto mosiądzu (The City of Brass) – S.A. Chakraborty

Data wydania: 2 czerwca 2021

Wydawca: We Reed YA

Popiół i kurz – Jarosław Grzędowicz

Data wydania: 4 czerwca 2021 (wznowienie)

Wydawca: Fabryka Słów

W Sanktuarium Skrzydeł (Within the Sanctuary of Wings) – Marie Brennan

Data wydania: 8 czerwca 2021

Wydawca: Zysk i S-ka

Inwazja Jaszczurów (Válka s Mloky) – Karel Čapek

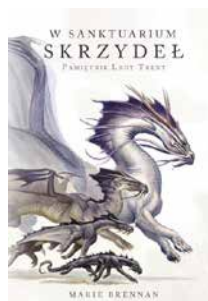
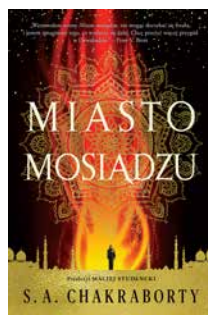
Data wydania: 9 czerwca 2021 (wznowienie)

Wydawca: Dwie Siostry

Powiernik Mieczy (Free the Darkness) – Kel Kade

Data wydania: 11 czerwca 2021

Wydawca: Fabryka Słów



Wyspy ogniste – Richard Schwartz

Data wydania: 11 czerwca 2021

Wydawca: Initium

Pianola (Player Piano) – Kurt Vonnegut

Data wydania: 15 czerwca 2021 (wznowienie)

Wydawca: Zysk i S-ka

Więcej niż człowiek (More than Human) – Theodore Sturgeon

Data wydania: 15 czerwca 2021 (wznowienie)

Wydawca: Rebis

Harry Potter i Komnata Tajemnic (Harry Potter and the Chamber of Secrets) – J.K. Rowling

Data wydania: 16 czerwca 2021 (wznowienie w 4 wersjach okładki)

Wydawca: Media Rodzina

Folwark zwierzęcy (Animal Farm) – George Orwell

Data wydania: 16 czerwca 2021 (wznowienie)

Wydawca: W.A.B.

Arcymag (The Master Magician) – Charlie N. Holmberg

Data wydania: 16 czerwca 2021

Wydawca: Young

Mechaniczna księżniczka (Clockwork Princess) – Cassandra Clare

Data wydania: 16 czerwca 2021 (wznowienie)

Wydawca: MAG

Mechaniczny anioł (Clockwork Angel) – Cassandra Clare

Data wydania: 16 czerwca 2021 (wznowienie)

Wydawca: MAG

Mechaniczny książę (Clockwork Prince) – Cassandra Clare

Data wydania: 16 czerwca 2021 (wznowienie)

Wydawca: MAG

Obcy 3 (Alien 3) – Alan Dean Foster

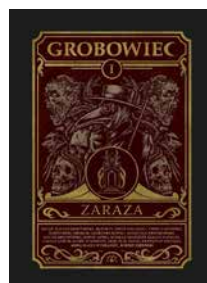
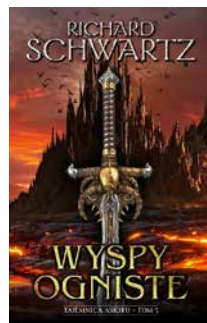
Data wydania: 16 czerwca 2021 (wznowienie)

Wydawca: Vesper

Grobowiec. Tom I Zaraza – Antologia

Data wydania: 16 czerwca 2021

Wydawca: Vesper



Pan Lodowego Ogrodu. Księga I – Jarosław Grzędowicz

Data wydania: 18 czerwca 2021 (wznowienie)

Wydawca: Fabryka Słów

Dzieci ziemi i nieba (Children of Earth and Sky) – Guy Gavriel Kay

Data wydania: 22 czerwca 2021

Wydawca: Zysk i S-ka

Świat Śmierci (Death World) – B.V. Larson

Data wydania: 24 czerwca 2021

Wydawca: Drageus

Trylogia Mostu – William Gibson

Data wydania: 25 czerwca 2021

Wydawca: MAG

Księgi krwi I–3 (Books of Blood vol. I-3) – Clive Barker

Data wydania: 25 czerwca 2021 (wznowienie w I woluminie)

Wydawca: MAG

Droga do Wyraju – Kamila Szczubetek

Data wydania: 23 czerwca 2021

Wydawca: Papierowy Księżyc

Podróż siódma. Powieść graficzna – Stanisław Lem & Jon J. Muth

Data wydania: 23 czerwca 2021

Wydawca: Literackie

Wiedma – Monika Maciewicz

Data wydania: 29 czerwca 2021

Wydawca: Zysk i S-ka

Dziedzictwo krwi (Blood Heir) – Amelie Wen Zhao

Data wydania: 29 czerwca 2021

Wydawca: Rebis

Rytm wojny. Tom II (Rythm of War) – Brandon Sanderson

Data wydania: 30 czerwca 2021

Wydawca: MAG

Dom łańcuchów (House of Chains) – Steven Erikson

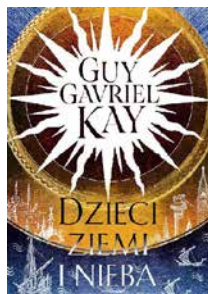
Data wydania: 30 czerwca 2021 (wznowienie)

Wydawca: MAG

Wspomnienie lodu (Memories of Ice) – Steven Erikson

Data wydania: 30 czerwca 2021 (wznowienie)

Wydawca: MAG



Płonący Bóg (The Burning God) – Rebecca F. Kuang

Data wydania: 30 czerwca 2021

Wydawca: Fabryka Słów

Dziewczyna, która klaszcze – Tomasz Koziół

Data wydania: 30 czerwca 2021

Wydawca: Uroboros

Dzień, w którym rozpadł się świat (Der Tag, an dem die Welt zerriss) – Anna Benning

Data wydania: 30 czerwca 2021

Wydawca: Media Rodzina

Gildia zabójców – Małgorzata Stefanik

Data wydania: 30 czerwca 2021

Wydawca: Papierowy Księżyc

Ostateczne rozwiązanie – Robert J. Szmidt

Data wydania: 30 czerwca 2021

Wydawca: Literackie

Obca przestrzeń – Jewgienij Gulakowski

Data wydania: czerwiec 2021

Wydawca: Stalker Books

Wygnaniec – Jewgienij Gulakowski

Data wydania: czerwiec 2021

Wydawca: Stalker Books



☞ dokończenie ze s. 36

No, może oprócz jednego, który próbuje dostać hasło dostępu do jednego z systemów w tradycyjnie hackerski sposób – poprzez telefon i wyłudzenie hasła dostępu (oczywiście Next nadal o tym nie wie!).

Ostatnie dwa odcinki (nakręcone już zapewne po decyzji o skasowaniu) są na szczęście na tyle rozsądne, by zamknąć wątki i jakoś rozsądnie załatwić Next raz na zawsze. Ale oczywiście z małą furtką, gdyby jednak stacji się odwidziało i chciała sygnąć dudkami na jego kontynuację. Lecz jak na razie nie wygląda na to, by tak się miało stać.

O ileż bardziej interesującym serialem mógłby być serial, w którym sztuczna inteligencja byłaby bardziej dyskretna. To znaczy – pod pozorem czynienia dobra oficjalnie przejmowałaby władzę nad światem; oczywiście pewna grupa odkryłaby jej zamiary i stawiała opór. Tutaj niestety mamy klasyczną złą inteligencję, właściwie nawet bez podania jakiegokolwiek przyczyny takiego stanu. Sztuczna inteligencja po prostu z natury musi być zła – i koniec. W dodatku te hocki-klocki z totalną kontrolą wszystkiego od komputerów NSA, poprzez światła w ruchu drogowym, aż po... dziecięcą zabawkę – kto wie, czy nie na baterie?

No, po prostu żal.

Tak dobrze się zapowiadało – a wyszło jak zwykle... ■

ARTUR ŁUKASIEWICZ

PREMIERY MAJA

No, cóż... Z próżnego nie da się nalać za dużo – więc i dziś nie mamy zbyt wiele. Cieszą nowe Roboty. Rozkręca się nieco Ragnarok (taką mam nadzieję; bo gdy to piszę – kontynuacji serialu jeszcze nie ma). Jak zwykle piszę tylko o platformach streamingowych dostępnych oficjalnie w Polsce (plus oczywiście Disney, który jest półoficjalnie).

- 4 maja
Star Wars: The Bad Batch / sezon 1 / Disney+
Wojny klonów, czas trzeciego epizodu kinowego *Gwiezdnych wojen*. Specjalna jednostka 99 i jej zwariowane przygody.
- 7 maja
Dziedzictwo Jowisza / sezon 1 / Netflix
Na podstawie komiksu Image Comics. Konflikt pokoleń w środowisku superbohaterów prowadzi do zmiany losów całego świata.
- 13 maja
Castlevania / sezon 4 / Netflix
Na podstawie kultowej gry wideo. Dracula na czele piekielnej armii kontra Łowca Wampirów – broniący miasta przed mroczną armią.
- 14 maja
Miłość, śmierć i roboty / sezon 2 / Netflix
Kontynuacja animowanej antologii krótkich historii, w których tematem głównym są te tytułowe trzy rzeczy.
- 21 maja
Park Jurajski: Obóz Kredowy / sezon 3 / Netflix
Szóstka nastolatków biorących udział w obozie przygodowym po drugiej stronie wyspy Isla Nublar musi ze sobą współpracować, gdy dinozaury wywołują wielki chaos.
- 27 maja
Ragnarok / sezon 2 / Netflix
Skandynawscy bogowie wracają na ziemię, by we współczesnym świecie przygotowywać boską zagładę (czyli tytułowy Ragnarok).
Eden / sezon 1 / Netflix
Anime. Opowieść o robotach wychowujących na Ziemi, w tajemnicy przed innymi, ostatnie ludzkie dziecko.
- 28 maja
Lucyfer / sezon 5, część 2 / Netflix
Kontynuacja losów Lucyfera Morningstara, który porzucił funkcję piekielnego władcy.



PRYZNANO NAGRODY DLA NAJLEPSZYCH HORRORÓW

Amerykańskie Stowarzyszenie Autorów Horrorów ogłosiło laureatów Nagrody Brama Stokera za rok 2020. W najważniejszych kategoriach zwycięzcami zostali: za powieść: *The Only Good Indians* Stephen Graham Jones; za debiut powieściowy: *The Fourth Whore* EV Knight; za powieść dla młodzieży: *Clown in a Cornfield* Adam Cesare; za nowelę: *Night of the Mannequins* Stephen Graham Jones; za opowiadanie *One Last Transformation* Josh Malerman; za zbiór opowiadań: *Grotesque: Monster Stories* Lee Murray; za antologię: *Black Cranes: Tales Of Unquiet Women* pod red. Geneve Flynn & Lee Murray.

locusmag.com

PIERWIASKI FANTASTYCZNE W „GDYNI”

Ogłoszono finalistów poszczególnych kategorii Nagrody Literackiej „Gdynia”. Z zadowoleniem odnotowujemy wśród nich obecność fantastyki. Wśród esejów znajdujemy tytuł *Atrapy stworzenia* Piotra Pazińskiego, który pochyła się m.in. nad twórczością Schulza i Lema. Prawdziwą niespodzianką jest zaś nominowanie dawnego członka GKF Cezarego Domarusa za tomik *Trax* w kategorii poezja.

grzeszcz

SPOTKAJMY SIĘ W KINIE!

Po kolejnym lockdownie ruszają wreszcie kina – i studyjne, i multipleksy. W repertuarze filmy obyczajowe, sensacyjne, komedie; a także fantastyka, horrory i animacje...

jpp

TEMAT NADSPODZIEWANIE AKTUALNY

Film *ZOE* został nakręcony w Gdyni, przedstawia też wizję tego miasta w roku 2038. Jego autorem jest gdynianin Michał Marks, absolwent Uniwersytetu Gdańskiego na kierunku Wiedza o filmie i kulturze audiowizualnej oraz uczestnik Pomorskich Warsztatów Filmowych w Gdyniejskiej Szkole Filmowej. Chociaż nie taki był zamiar – film o życiu w rzeczywistości wirtualnej doskonale wpisał się w obecne czasy pandemii. Został wprowadzicie nakręcony w czerwcu 2019 r., lecz jego postprodukcja trwała prawie rok – więc naturalnie zbiegła się z wszechobecnym lockdownem.

wg: nadmorski24.pl

POWRÓT HE-MANA

23 lipca na platformę Netflix powróci, w nowej odsłonie, hitowe anime z lat 80. *He-Man i Władcy Wszechświata*. Serial będzie nosił tytuł *Władcy Wszechświata: Objawienie*, wyreżyserował go Kevin Smith – i ma on ponoć przedstawić ostateczne starcie Adama księcia Eternii ze Szkieletorem. Swoją drogą: jak można było do tego dopuścić, by tak postępowy serwis jak Netflix propagował obraz, którego główny protagonista nosi obrzydliwie seksistowski przydomek He-Man i jest 1000% cis-mężczyzną? Ktoś na pewno za to beknie! A przecież wystarczyłaby prosta ortograficzna zmiana imienia na She-Man oraz pewne drobne retusze powierzchowności bohatera (wydatny biustonosz zamiast tego jego plastronu na kłacie) – i wszystko byłoby jak należy. Jakby co, to honoraria za konsultacje – tudzież granty z ambasady USA – proszę przelewać na konto GKF (numer jest w stopce).

G.A.N.



GENDER ZNÓW WYBIERA KOPCIUSZKA

W najnowszej filmowej adaptacji klasycznej baśni Charlesa Perrault *Kopciuszek* w rolę wróżki matki chrestnej wcielił się Billy Porter – afroamerykański homoseksualny aktor znany ze swych postępowych poglądów nt. niechlubnej roli białych w historii USA. Dobrze, iż produkujący ten obraz Amazon nie wpadł na to, by zaproponować mu zagranie głównej roli! Ktoś się chyba w porę zorientował, że alfabetyzm alfabetyzmem i BLM BLM-em – ale zatrudnianie do roli kocmołucha ciemnoskórego aktora to byłby jakiś piramidalny *blackface*. Swoją drogą Amazon postąpił i tak bardzo zachowawczo, bo już kilka lat temu w warszawskim Teatrze Wielkim wystawiono dla młodej publiczności balet, w którym rolę brzydkich siostr Kopciuszka zatańczyli mężczyźni (pisaliśmy o tym na tych łamach; nawiasem mówiąc: dlaczego siostry Kopciuszka mają być brzydkie? czy to nie jest jakiś wykluczający pulchryzm?). Byli zatem Polacy w genderowej konkurencji i pierwsi, i bardziej odważni niż Amerykanie. I kto tu kogo powinien uczyć otwartości oraz tolerancji?

grzeszcz

ZMARŁ CHARLES GRODIN

18 maja, w wieku 86 lat, zmarł na raka amerykański aktor Charles Grodin. Debiutował w *20 000 mil podmorskiej żeglugi*, a zagrał w 70 filmach kinowych i telewizyjnych. Dwukrotnie pojawił się w towarzystwie muppetów, zaś fanom fantastyki zaprezentował się m.in. w *Dziecku Rosemary* (1968, jako dr Hill), remake'u *King Konga* (1974, jako Fred Wilson), *O kobiecie, co małała* (1981, jako Vance Kramer), remake'u *Niebiosa mogą poczekać* (1978, jako Tony Abbot). W 1993 r. był nominowany do Nagrody Saturna (dedykowanej filmom sf, f i h) za drugoplanową rolę w obrazie *Serce i dusze*.

wg: scifi.radio

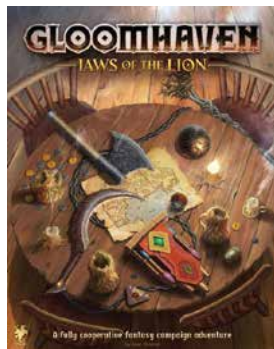
Z POWIEŚCI DO GRY

Na podstawie powieści *Krew Kamienia* i *Serce Lodu* – autorstwa rumianina Arkadego Saulskiego – powstanie gra komputerowa nawiązująca do kultowego *Clasha*. Budżet tej produkcji ma wynieść pięć milionów złotych. Gra zostanie wydana przez rzeszowską firmę *PrimeBit Games* – najprawdopodobniej do końca 2023 roku.

wg: nadmorski24.pl

MODYFIKACJE I LAUREACI

Ogłoszono zwycięzców Golden Geek Awards dla najlepszych gier planszowych roku – nagrody przyznawane są przez użytkowników forum BoardgameGeek (największej strony/forum o grach planszowych w Internecie) za rok 2020. W tym roku wprowadzono zmiany w kategoriach gier. Gra roku, Strategiczna gra roku i Rodzinna gra roku zostały zastąpione kategoriami Lekka / Średnia / Ciężka gra roku. Ponadto dodano nową kategorię: Najlepsza Gra do grania przez Zoom. Najbardziej wyróżnione tytuły to *Gloomhaven: Jaws of the Lion* (nagrody w kategoriach gra kooperacyjna, gra tematyczna, gra ciężka) oraz *MicroMacro: Crime City* (gra innowacyjna i gra lekka). Pełna lista zwycięzców na stronie: <https://boardgamegeek.com/awardset/70257/2020-golden-geek-awards>



NOMINACJE DO SPIEL DES JAHRES

Spiel des Jahres (Gra Roku): *The Adventures of Robin Hood* (Michael Menzel), *MicroMacro: Crime City* (Johannes Sich), *Zombie Teenz* (Annick Lobet); Kinderspiel (Gra dla Dzieci): *Dragonimo* (Bruno Cathala, Marie Fort, Wilfried Fort), *Storytailors [Opowiadanki]* (Marie Fort, Wilfried Fort), *Mia London* (Antoine Bauza, Corentin Lebrat); Kennerspiel (Gra Zaawansowana): *Lost Ruins of Arnak [Zaginiona wyspa Arnak]* (Min Elwen), *Fantasy Realms [Fantastyczne światy]* (Bruce Glassco), *Paleo* (Peter Rustemeyer).

Ceti

PLASTYCZNE WIZJE NA MOTYWACH PROZY LEMA

Wejherowskie Centrum Kultury / Filharmonia Kaszubska oraz I Liceum Ogólnokształcące im. Jana III Sobieskiego zapraszają młodych ludzi w wieku 15–26 lat do wzięcia udziału w Ogólnopolskim Konkursie Form Plastycznych *Różnorakie światy mistrza fantastyki*. Regulamin konkursu i karta zgłoszeniowa znajdują się pod poniższym adresem:

<https://wck.org.pl/pozostale/opis/5520-roznorakie-swiaty-mistrza-fantastyki-ogolnopolski-konkurs-form-plastycznych.html>

jpp

UDANY TAKŻE POWRÓT

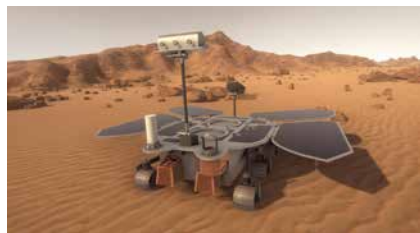
Zakończyła się misja Crew-1, podczas której czworo astronautów spędziło pół roku na pokładzie Międzynarodowej Stacji Kosmicznej. Statek Crew Dragon, który zabrał ich na orbitę 15 listopada 2020 r., teraz sprowadził ich z powrotem na Ziemię. 2 maja 2021 r. kapsuła opadła na spadochronach do Zatoki Meksykańskiej. Było to już drugie odzyskiwanie załogi przeprowadzone przez SpaceX w ramach Komercyjnego Programu Załogowego. Pierwsze odbyło się w sierpniu 2020 r., gdy statek Crew Dragon „Endeavour” z dwoma astronautami wracał z załogowej misji demonstracyjnej Demo-2.

wg: urania.edu.pl

CZERWONA SONDA NA CZERWONEJ PLANECIE

Chińska sonda Tianwen-1 (z łazikiem Zhurong) wylądowała 15 maja na Marsie. To pierwsza chińska bezzałogowa misja na Czerwoną Planetę – i wielki sukces Chińczyków, gdyż do tej pory jedynie Stany Zjednoczone umieściły swoją sondę na powierzchni Marsa. Wiele wcześniejszych prób lądowania na czwartej z planet naszego układu prowadzonych było przez USA, Rosję i państwa europejskie – ale kończyły się one niepowodzeniem. Chiny to pierwsze państwo, któremu udało się przeprowadzić orbitowanie, lądowanie i wypuszczenie łazika na Marsa w ramach swojej pierwszej misji marsjańskiej.

wg: tvn24.pl



PROSZĘ WSIADAĆ, DRZWI (SZCZELNIE) ZAMYKAĆ!

Firma Virgin Galactic przeprowadziła udany załogowy lot suborbitalny swojego raketoplanu SpaceShipTwo VSS Unity. Był to pierwszy przeprowadzony lot raketowy tego statku od ponad dwóch lat i pierwszy z nowej bazy firmy – kosmicznego portu Spaceport America w stanie Nowy Meksyk. Misja została przeprowadzona 22 maja 2021 r. Raketoplan VSS Unity został wyniesiony przez samolot-matkę VMS Eve na wysokość prawie 13,5 km. Z tej wysokości został



wypuszczony i odpalił swój hybrydowy silnik raketowy. Statek był przyspieszany przez napęd przez około jedną minutę, dzięki czemu osiągnął prędkość Mach 3. Później nastąpiła faza swobodnego lotu, w czasie którego piloci raketoplanu odczuwali stan nieważkości. VSS Unity osiągnął maksymalny pułap nieco ponad 89 km (w Stanach Zjednoczonych pułap 80 km jest uznawany za granicę kosmosu). Po uzyskaniu maksymalnej wysokości raketoplan zaczął powrót lotem szybowcowym na Ziemię i wylądował bezpiecznie na pasie w Spaceport

America. Mimo rozmaitych problemów Virgin Galactic deklaruje, że pierwsze komercyjne loty turystyczne są coraz bliżej. Zapowiadane jest przeprowadzenie w 2021 r. jeszcze przynajmniej trzech prób. W kolejnym starcie, oprócz dwóch pilotów, w kabinie pasażerskiej znajdzie się czterech specjalistów misji, którzy wykonają ocenę wnętrza i funkcjonalności pod kątem obsługi przyszłych turystów. W następnym locie na pokład raketoplanu wejdzie sam Richard Branson. Czwarty w tym roku lot ma być już w pełni komercyjny, wykupiony przez Siły Powietrzne Włoch. Testowany będzie zestaw ładunków pod badanie w stanie nieważkości i weźmie w nim udział kilka osób. Virgin Galactic planuje rozpocząć regularne komercyjne usługi w 2022 r. Firma rozszerza też flotyllę swoich raketoplanów. W marcu 2021 r. zaprezentowano pierwszy statek trzeciej generacji – SpaceShipThree VSS Imagine, trwają też prace nad kolejnym egzemplarzem.

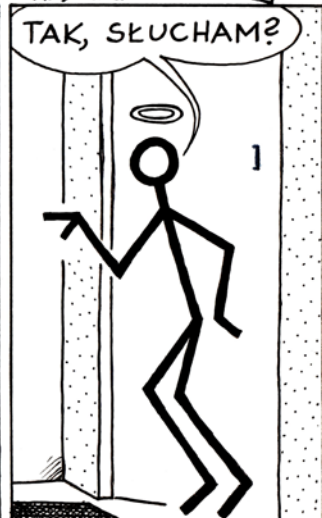
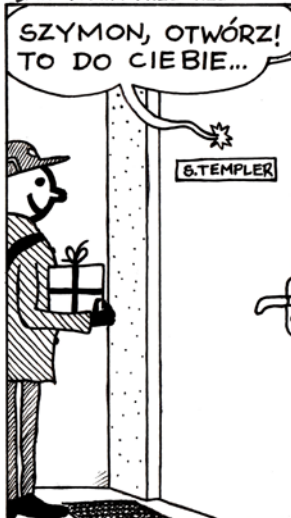
wg: urania.edu.pl

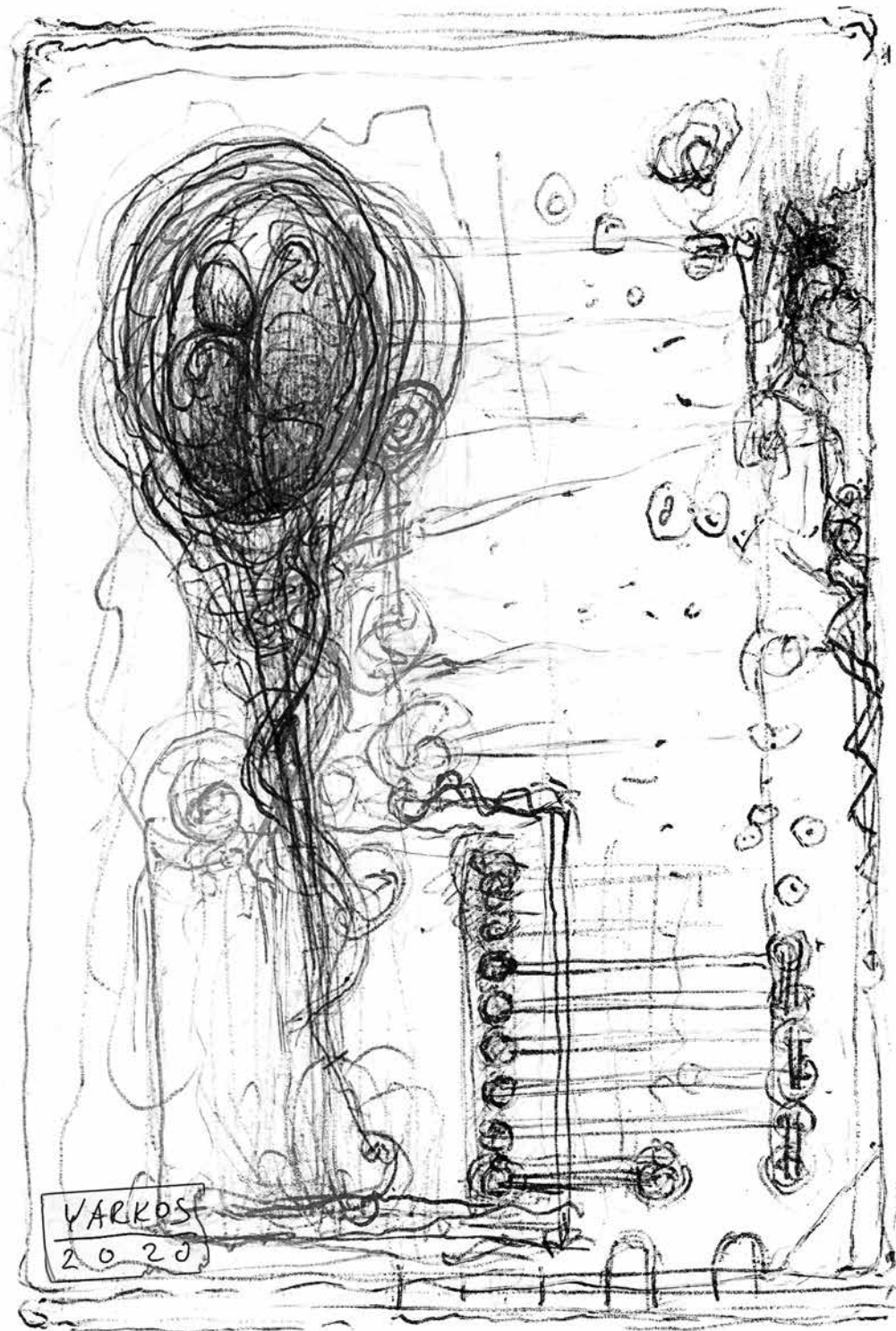
ZE WSPOMIENIŃ FANTASTYCZNEGO DORĘCZYCIELA

SCEN. ARTUR ŁUKASIEWICZ

RYŚ. JAN PŁATA-PRZECHLEWSKI

MAJ 2024 r.





YARKOS
2020

KLAUDIA ROGOWICZ

Zasiew

Niebo przepelniał pył i kurz, które – jak co roku o tej porze – zawiewało od Sahary. Dunja spieszyła się na konferencję prasową. Helikopter dławił się od drobnych ziaren. Kobieta zakaszła w chusteczkę.

— Wszystko w porządku? — zapytał pilot.

Dunja przytaknęła. I pomyśleć, jak daleko zaszła – z małej wioski pod Niszem do profesorki fizyki kwantowej na uniwersytecie w Toronto. Helikopter wylądował w pobliżu centrum badawczego. Dziennikarze oblepili ją jak muchy. Pytania te same, wprost dla zwolenników teorii spiskowych. Nie zwracała uwagi i z wolna udała się w stronę newsroomu.

„Czy nie boicie się wywołania końca świata?“, „A co, jeśli znajdziecie piekło?“, „Czy Cyklotron I odkryje tunele czasoprzestrzenne?“

Dunja tupnęła nogą.

— Chcemy badać procesy stojące za powstaniem wszechświata, czasu i przestrzeni, proszę nie zadawać głupich pytań!

Wzięła głęboki oddech, po czym wypita szklanek wody.

Nienawidziła tej całej otoczki wokół Cyklotronu I, spodziewała się, że odkryją i wszystko, i nic. To pierwszy na taką skalę eksperyment, zderzane cząstki osiągną prędkość światła.

Pod oknami hotelu fanatycy religijni śpiewali nabożne pieśni lub ciskali błuzgi w stronę naukowców.

Uruchomienie urządzenia nie odbyło się bez przeszkód. Już rano grupka radykalnych chrześcijan przywiązała się do drzwi otwierających wjazd do Cyklotronu I. Dunja patrzyła na to wszystko z okna hangaru, gdzie zwykli mieszkać badacze. Nad arktycznym pustkowiem krążyły trzy śmigłowce. W telewizji naukowcy spierali się o celowość projektu, w CNN papież Józef I wyrażał swoje obawy i grzmiął o zabawie w Boga. Dunja, jak większość naukowców, była racjonalistką. W młodych latach zraził ją pop grzmiący o truciu gejów parówkami. To było po tym, jak jej kuzyn powiesił się, gdy w szkole rozpowszechniło się zrobione ukrytą kamerą nagranie, na którym całował się ze swoim chłopakiem.

Przełknęła ślinę; zaraz zjadą się media i zrobią pierwsze zdjęcia. Przebiebrała się w strój roboczy, włosy związała w koński ogon. Nerwowo zerkała na zegarek, zaraz powinno się zacząć.

Kamery filmowały, jak Dunja otwiera wjazd do Cyklotronu I. Helikopter zrzucił konfetti, zabrzmiały pierwsze akordy *The Dark side of the moon*, kobieta uśmiechnęła się do operatora.

— Cyklotron uznajemy za otwarty! — krzyknęli badacze, podskakując.

To zdjęcie obiegło później cały świat.

Dunja uruchomiła pierwsze kontrolki, zderzenie o częstotliwości 17 tev to tylko dobry początek, po jakimś czasie osiągnie wartość 90 tev. Wszystko poszło sprawnie, można było otwierać szampana.

— Gratulacje, pani Marković! — zawołał jej kolega, Jonas.

Wzniesli toast za naukę i Cyklotron.

Miesiąc mijał na dokonywaniu coraz to nowych odkryć, jednocześnie rodził się strach, gdy tylko zbliżał się 3 czerwca, coraz więcej różnych świrów i fanatyków kręciło się dookoła. Jeden z badaczy, Fred, został zaatakowany przez radykalnego księdza z Francji, maile i listy z pogroźkami zasypywały ich skrzynki. Patriarcha Serbii – Dositej – wyklął Dunję za badania.

— Witamy w klubie wyklętych! — zaśmiał się Jonas.

Mimo całej tej historii – wszystkim dopisywały humory.

— Naturę materii i czasu już znamy, teraz kolej na fizykę wyższych lotów! — zawołał szef projektu, Thomas Clifton.

Wtem rozległ się huk, gruby mężczyzna w koszulce z krzyżem strzelał z kapiszonów.

— Bóg nienawidzi Cyklotronu I! — zawołał...

Thomas podszedł doń bliżej, gdy mężczyzna wyjął nóż i dźgnął naukowca w ramię. Wszyscy schowali się w swoich pomieszczeniach. Dunja czekała, aż przyjadą służby. Fanatyk krążył wzdłuż budynków. Bała się, że w końcu zrobi i jej krzywdę. Mężczyzna miotał się, przytrzymywany przez kilku policjantów.

Patrzyła z pustką w dal, zasnęła, patrząc na niknący dzień polarny. Wtuliła się w poduszkę, zamknęła oczy, wędrowała po górach Pamiru. Była tam kilka lat temu z ówczesnym narzeczoną, chcieli przejechać na motorach Korytarz Wachański i dotrzeć w Hindukusz, ale zabrakło im pieniędzy. Leżała oparta o jego ramię, w dole płynęła rzeka, w tle wznosiły się ośnieżone szczyty.

— Nie wierzę, że to powstało przez przypadek — powiedziała.

— Bredzisz! — odrzekła Dunja.

Wstała i poszła się kąpać w rzece. Woda obmywała jej kolana i stopy.

— Ha Dwa O, twórcy chemiczny! — zawołała.

Udawał, że nie słyszy.

Zasnęła w mig, choć arktyczne noce bywają krótkie.

Przez incydent uruchomienie pełnej mocy Cyklotronu przesunięto o dwa tygodnie. Nad budynkami krążyły policyjne helikoptery. Nikt, poza akredytowanymi dziennikarzami, nie miał prawa odwiedzać naukowców.

Dunja z atencją otworzyła włącznik, bała się nieprzyjemnych niespodzianek. Rozpoczęli odliczanie, Cyklotron I wszedł na pełne obroty. Lampki zaczęły mrugać, wskaźniki wariowały.

— Chyba nie wyhodowaliśmy czarnej dziury? — odezwał się przerażonym głosem Thomas.

— Nie wiem, co się dzieje — rzekł Jonas.

Wskaźniki dobijały do 1000 tev. Monika, Polka pracująca przy projekcie, otworzyła usta ze zdziwienia. Nikt nie wiedział, co się zaraz stanie. Zauważyli, że w rogu formuje się ogromny lej, nie wyglądał on jednak na czarną dziurę.

— Cokolwiek to jest, zachowajmy spokój — uspakajała Dunja.

— Chcesz, żeby nas to zjadło?! — wrzasnął Jonas.

Dunja wstała i podeszła do tworu. Jednym ruchem ręki zatrzymała wirujący tunel, by rozszerzyć go, jakby był ekranem smartfona. Niedowierzenie na twarzy badacza było nie do opisania.

Dunja zsunęła gumkę, jej czarne włosy opadły na ramiona, twarz przybladła, źrenice poszerzyły się tak, jakby przeistaczała się w zwierzę. Czuć było od niej dziwną energię. Monika zemdląła, Dunja podeszła do niej, cucąc gorącym pocałunkiem.

— Eee, ja nie jestem lesbijką — wycedziła zamroczona Polka.

— Ale w duszy jesteś bi — odpowiedziała swym głębokim głosem Dunja.

Monika nie wiedziała, co robić, nie miała ochoty na spotkanie z rozszalałą żądzą Dunji; próbowała ją uderzyć, lecz ta mocno rzuciła ją na ziemię. Tunel zdawał się kręcić w stronę przerażonej kobiety. Wyparował wraz z Moniką.

Nagle Dunja siadła na krześle, zaczęła płakać; nie był to ludzki szloch, lecz wycie.

— To nie tak miało wyglądać... — wyszeptwała.

Jonas podszedł do niej i, jak za dawnych lat, objął ramieniem.

— Wiem, czym to wszystko jest... ta dziura... te zajścia... po co to było — zaczęła się jękać.

— Jestem tu od zawsze, od tych pierdolonych czternastu miliardów lat! Chciałam poznać wszystko, a nie zrywać kwiatki, bo tak mi mówili, powiedziała Stwórcy *fuck off*, robiłam różne złe rzeczy, ale w pewnym momencie zdałam sobie sprawę, ile zła wyrządziłam swoją wolą. Zapragnęłam naprawić swój błąd i przeprosić Go, zatem dałam wam wiedzę o wszechświecie, o tym, czym są czas, zło i dobro, życie i śmierć. Niestety, zła nie da się tak łatwo wykorzystać, stąd te incydenty, próba gwałtu na Monice i wysłanie jej do wszechświata równoległego.

— Rów... co? — zapytał Thomas.

— Istnieje wiele wszechświatów, wszystkie coraz bardziej odporne na zakusy zła.

— A zwrócisz chociaż Monikę?

— Chwileczkę.

Dunja podeszła do panelu kontrolnego, zwiększyła moc maszyny. Jonas przymknął oczy pod naporem wibrujących tuneli.

Kilka lat temu para serbskich podróżników wędrowała po Pamirze, próbowali oni na dziko przejść Korytarzem Wachańskim w Hindukusz. Napotkali na drodze dziewczynę; miała rozszerzone źrenice i ogromne tęczówki, mówiła w języku, którego nie rozumieli nawet miejscowi. Była umorusana, wzięli ją do siebie, szybko nauczyła się trzech języków – serbskiego, angielskiego i niemieckiego – wymyślili jej imię i tożsamość. Gdy okazało się, że posiada bogatą wiedzę naukową, napisali do różnych profesorów w sprawie jej zatrudnienia, lecz wszystkie odpowiedzi były negatywne, póki nie natrafili na Jonasa, pracującego nad Cyklotronem I. Dunja zaś przez te lata ukrywała swoje prawdziwe pochodzenie.

Jonas poczuł ciepłą dłoń, obok stała Monika, wyglądała na zmieszaną. Dunja przeszła ponowną transformację, ze zjawiskowej brunetki o bałkańskiej urodzie stała się złotookim rudzielcem o wroście przynajmniej trzech metrów. Roztaczała wokół siebie aurę dobra i miłości.

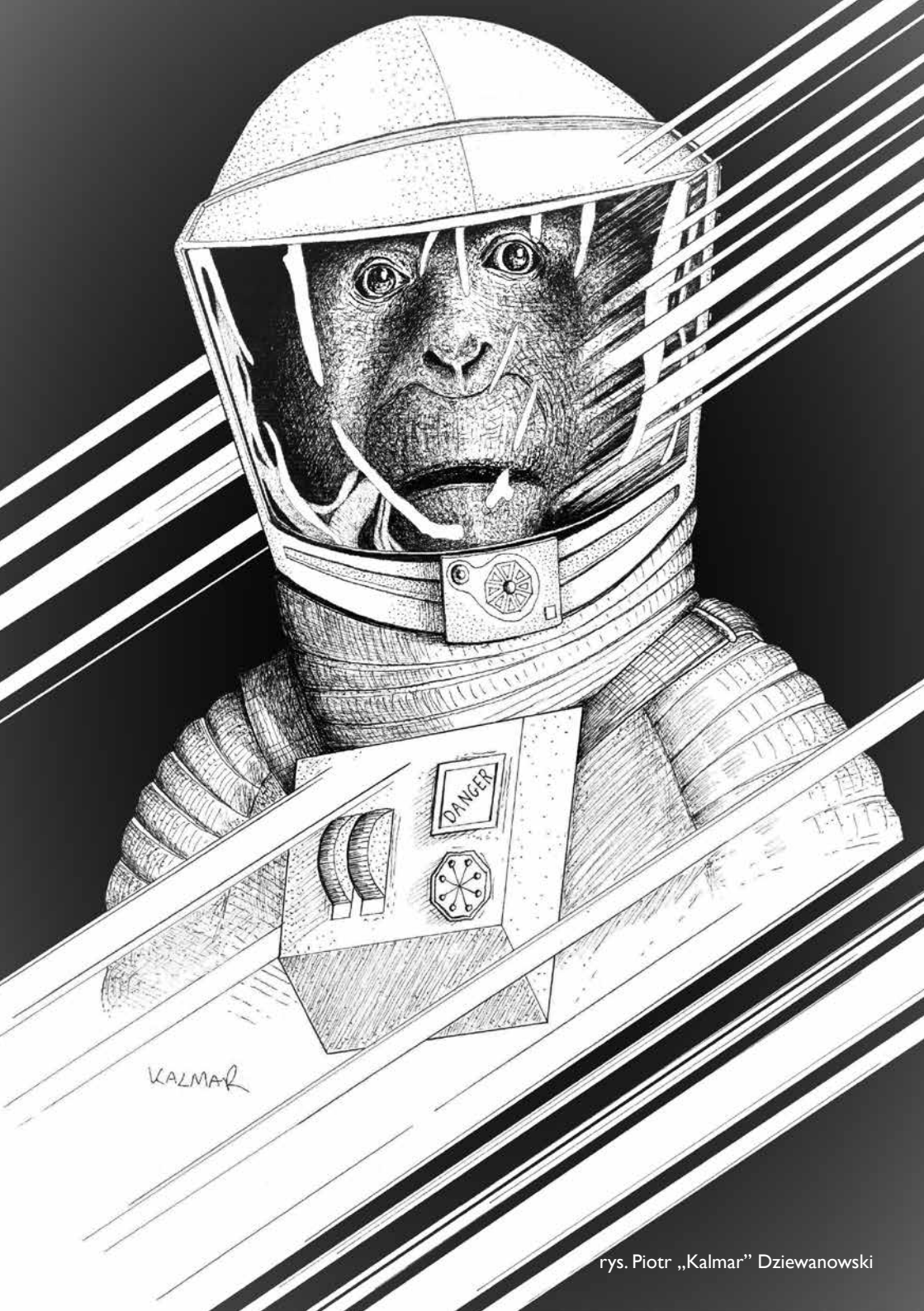
— A więc już znacie prawdę i macie wiedzę, tylko znowu czegoś nie schrzacie — powiedziała, po czym zniknęła w blasku, a Cyklotron wrócił do początkowej prędkości.

— Dunja poszła, a my się tu opierdzielamy — stwierdził Thomas, po czym włączył guzik zwiększający prędkość urządzenia; ten dzień polarny był wyjątkowo długi...

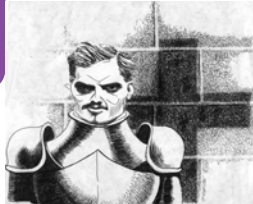
Epilog

— Fajnie, Ziemianie w ciągu sześciu lat skolonizowali całe wszechświaty, nie licząc ich własnego — westchnął Stwórca, patrząc, jak w Arktyce Kanadyjskiej Thomas Clifton i Monika Dworczyńska konstruują aparat, dzięki któremu z Nim porozmawiają.

W Korytarzu Wachańskim trójka obywateli Serbii, Kosowa i Albanii próbowała przedrzeć się na odrzutowych plecakach w Hindukusz. Na jednym ze szczytów mignęła im sylwetka rudowłosej kobiety. Czuli, że to będzie udana wyprawa ■



KALMAR



KORESPONDENCJA 121

POZYCJA OBOWIĄZKOWA

Artur Nowakowski to nie tylko redaktor najoryginalniejszego w tej chwili polskiego fanzinu „HYNH+”, prozaik, ale także badacz i popularyzator wydawnictw sf/f/h (w tym fandomowych) w Polsce i na świecie. Jego artykuły ukazują się m.in. w „SFinksie” Wojtki Sedeńki, natomiast poważniejsze rozprawy prezentują wydawnictwa akademickie. Po książkach poświęconych okładkom powieści fantastycznych oraz fanzinom sf Nowakowski podjął się opisanie typowo polskiego fenomenu związanego z ruchem klubów fantastyki, czyli tzw. klubówek. **Klubówkowe szaleństwo. Polski trzeci obieg w fantastyce lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych XX wieku** to próba całościowego ujęcia zjawiska niezależnej produkcji i dystrybucji książek fantastycznych prowadzonej przez kluby czy pojedynczych fanów fantastyki w Polsce u schyłku prylu.

Blisko 10 lat temu opublikowałem na tych łamach kilka felietonów poświęconych tytułom, które ukazały się w ramach tego procederu, a nie miały jeszcze polskiej premiery w oficjalnym obiegu (ich status się od tamtego czasu niestety nie zmienił). Dlatego opracowanie Nowakowskiego przyjąłem z entuzjazmem i pochłonałem niemal jednym tchem.

Książka dzieli się wyraźnie na dwie części. W pierwszej, blisko 120-stronicowej, autor pochyła się nad zjawiskiem klubówki, zaczynając od powodów, które stały za narodzinami niezależnego ruchu wydawniczego (nie mylić z drugim obiegiem jawnie kontestacyjnym i antysytemowym), charakteryzując elementy składowe wydawnictw bezdebitowych (ich

warstwę edytorską oraz wygląd zewnętrzny) i opisując zawartość poszczególnych serii. Nie zabrakło w niej smaczków związanych z tą aktywnością, np. perypetii ze zdobywaniem reglamentowanego papieru na publikacje czy organizacją procesu poligraficznego, a także przedstawienia tych wydawców, którzy odważyli się ujawnić. Trzeba bowiem powiedzieć to jasno: wydawanie klubówek, choć nie nielegalne (ówczesne prawo przewidywało możliwość drukowania publikacji do użytku wewnątrzorganizacyjnego w liczbie nie większej niż 100 egz.), to jednak balansowało na granicy prawa. Z jednej bowiem strony nakłady znacznie przewyższały deklarowane 100, a z drugiej – kompletnie nie respektowano majątkowych praw autorskich twórców, których dzieła publikowano (swoją drogą również oficjalne wydawnictwa nie za bardzo dawały możliwość zarobienia pisarzom zagranicznym). O tym, że spora część tytułów nie miała pieczętki cenzury, bez której oficjalnie w prylu nie mógł się ukazać żaden druk, nawet nie wspominam. Wydawanie klubówek nie było wyłącznie działalnością charytatywną nastawioną na wypełnianie luki na rynku książki fantastycznej w Polsce, ale przynosiło nakładcom konkretne zyski (ich ceny wielokrotnie przebijały oficjalne wydawnictwa, dając w zamian produkt nieporównywalnie niższej jakości). Dlatego taką działalnością interesowały się odpowiednie służby (nie tylko skarbowe) i nie obyło się bez wpadek (nielegalne wydawnictwa stanowiły obiekt zainteresowania esbecji, która tropiła opozycyjne drukarnie oraz bibułę). Nie sposób pominąć również

zjawiska powtórnego piracenia pirackich tytułów w ramach tzw. wersji bazarowych (skopiowanych przez przedsiębiorczych handlarzy łącznie z okładką na ksero, wówczas przeważnie czarno-białym). Liczne anegdoty nie tylko odsłaniają tajemnice kuchni klubówkowego interesu, ale także opowiadają o wewnętrznych tarciach w fandomie związanych z tym zjawiskiem (utyskiwania na relację jakości do ceny czy protekcyjne połajanki PSMF).

Drugą część książki (ponad 240 stron) stanowi katalog publikacji klubowych wraz z kolorowymi reprodukcjami okładek. To prawdziwy rarytas, bowiem wiele z tych pozycji ma dziś charakter zupełnie unikalny (spora część z nich ukazała się jeszcze przed powstaniem GKF i nie ma ich w naszej klubowej bibliotece). Przeglądanie tego zestawienia jest podróżą do źródeł polskiego fandomu i dowodem zaradności naszego środowiska. Nowakowskiemu udało się dotrzeć do większości opublikowanych w Polsce klubówek, choć trudno orzec, czy kiedykolwiek uda się sporządzić kompletną ich listę. Ponieważ bliższa ciątu koszula, z zadowoleniem odnotowuję, że pojawiły się w nim też tytuły sygnowane przez GKF, chociaż nasza federacja nigdy nie celowała w tym aspekcie działalności wydawniczej. Niemniej opublikowaliśmy kilka komiksów (z *Wampirs Wars* na czele) i minialbumów z grafikami (nie wszystkie znalazły się w katalogu, część tylko wymieniono w pierwszej partii książki), a także powieści w odcinkach, które ukazywały się na łamach fanzinu „Galactica”. Już po upadku prylu w „Czerwonym Karle” #14+ (1998 r.) oraz #16 (1999 r.) zaprezentowaliśmy powieść Clifforda D. Simaka *Miejsce odlotu do gwiazd* – pominiętą przez Nowakowskiego zapewne dlatego, że ukazała się już pod koniec tysiąclecia.

Klubówkowe szaleństwo powinno się znaleźć na półce każdego szanującego się fana

fantastyki w Polsce – nie tylko w celu zbierania kurzu, ale stałego wertowania i podczytywania. Nie ma bowiem sensu ani sposobu, aby streścić wszystkie wątki tej książki i opisać je w najdrobniejszych szczegółach. Przyjemność ich odczytania zostawiam Wam. Książka została wydana bardzo starannie: choć jest klejona, to w twardej oprawie, w pełnym kolorze, z aparatem przypisów oraz indeksem nazwisk i w akademickim formacie B5.

Na zakończenie muszę dodać, że cieszy mnie, iż Nowakowski również zauważył brak w ofercie oficjalnych wydawnictw m.in. *Skaly marzeń* Caroline Janice Cherryh – jednej z bohaterek mojego felietonu sprzed blisko dekad. A przypis 120 ze s. 124 odnosi się do cytatu właśnie z tamtego tekstu (nb. „Informator” #274 datowany był na rok 2012, a nie 2011 jak u Nowakowskiego, co w niczym jednak nie umniejsza walorów jego opracowania) ■



ONTOLOGICZNA ODYSEJA PO KRAWĘDZIACH RZECZYWISTOŚCI

Rok 2020 w polskiej fantastyce z pewnością należał do **Konrada T. Lewandowskiego**, który opublikował dwie niebanalne powieści z historią Polski w tle. O *Narzeczonej z Kociewia* pisałem dwa miesiące temu, tym razem przyszła kolej na **Złotą Kaczkę. Noteka 2020**. Co prawda kolejność ukazywania się tych książek była inna, ale temat Powiśla i Kociewia w związku ze 100-leciem ich powrotu do Rzeczypospolitej był dla mnie – mieszkańca Pomorza – ważniejszy, stąd brak chronologii w prezentowaniu tytułów.

Złota Kaczka... jak już wspomniałem, sięga do dziejów Polski, choć skupia się na wydarzeniach współczesnych, a dodatkowo powraca z jednym z najciekawszych bohaterów wykreowanych przez Przewodasa – redaktorem Radostławem Tomaszewskim (swoistym *alter ego* pisarza). Zawiązaniem akcji są niezwykle wydarzenia na Krakowskim Przedmieściu, które miały miejsce w trakcie jednej z miesięcznic smoleńskich. Oto ich uczestnicy, z obydwu stron sporu, ulegają zbiorowej halucynacji, obserwując nieoczekiwane pojawienie się... Złotej Kaczki ze złotą koroną na głowie. Tomaszewski, który przybył na miesięcznicę, by rozdać przedstawicielom obu zwalczających się ugrupowań ulotki przestrzegające przed dalszą eskalacją konfliktu, orientuje się nagle, że słyszy myśli otaczających go ludzi niczym wszechwiedzący narrator czy postać literacka. Kiedy legitymujący go policjanci rozplywają się nagle z jego dowodem, dociera do niego, że jego świat zaczyna się ontycznie rozpadać, a na ucieczkę jest już za późno. Ponieważ w swojej odezwie przewidział podobną katastrofę, zostaje wplątany w misję ratowania rzeczywistości. Pomaga

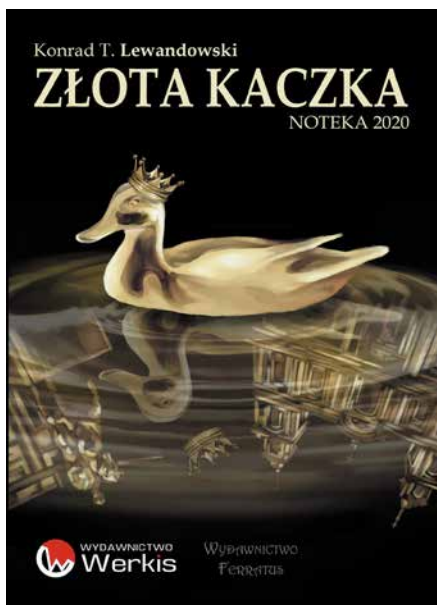
mu trójka wypróbowanych przyjaciół (jeden mężczyzna i dwie kobiety – parytet zostaje więc zachowany, choć towarzyszek redaktora z całą pewnością nie da się policzyć w szeregi feministek), z którą przyjdzie mu podróżować między alternatywnymi światami, poszukując zaginionego wcielenia Prezesa, bez którego nie da się ocalić ich własnego.

U podstaw kreacji literackiej rzeczywistości powieści leżą metafizyczne koncepcje autora, który obronił doktorat z filozofii na UKSW. Główną jest zależność między oczekiwaniem zmiany przez wystarczająco dużą liczbę osób a prawdopodobieństwem jej zaistnienia. Zdaniem Tomaszewskiego wzajemnie wykluczające się emocje zwolenników i przeciwników zamachu smoleńskiego doprowadziły do rozrwania łańcuchów przyczynowo-skutkowych kreacji teraźniejszości, pękła jej struktura ontyczna, a liczne alternatywne rzeczywistości (będące pochodnymi oczekiwań mniejszych grup społecznych) przemieszały się ze sobą, zaburzając czasoprzestrzeń. Znana bohaterom powieści rzeczywistość zaczęła się rozpadać, pozwalając zaistnieć innym potencjalnym bytom. Miejscem, w którym nowe światy zaczęły się na siebie nakładać, były okolice Krakowskiego Przedmieścia w Warszawie – powstało tam tzw. zapadlisko światów. Przekroczenie tej granicy stało się niemożliwe, z jednym wyjątkiem: swobodnie pokonywał ją kolega redaktora Paweł (ze względu na tę umiejętność odegrał w narracji bardzo ważną rolę).

Fabuła powieści to typowy dla fantastyki *quest*. Bohaterowie podróżują między alternatywnymi rzeczywistościami, doświadczając różnych możliwości rozwoju historii własnego

świata, łącznie z tymi, do których może dojść w przyszłości (ontologiczny *collaps* umożliwiają śledzenie również tego typu fenomenów). Charakter opowieści jest zdecydowanie dyskursywny, a narrator nie kryje swoich sympatii politycznych i światopoglądowych. Jest wrogiem wszelkiego typu totalitaryzmów, począwszy od hitlerowskiego, a skończywszy na islamskim. Zagrożenie dla wolności dostrzega również w marksistowsko-tęczowych ideologiach współczesności. Co więcej – ostrzega, że w sprzyjających okolicznościach możliwe będzie połączenie się islamskiej rewolucji z LGBT i stworzenie niezwykłej Tęczowej Republiki Islamskiej. To chyba jeden z najbardziej egzotycznych pomysłów *Złotej Kaczki*..., równie niebanalny jak w nagrodzonej *Zajdlem Notece 2015*, w której Polacy wygrywają wojnę z Amerykanami, stosując taktykę opartą na teorii chaosu. Narrator pokpiwa też i dogryza feministkom, PiSowi, KODowi, klerowi i całej masie polityków ze wszystkich stron. Nie jest to jednak typowy symetryzm, bo między wierszami daje się wyczytać jego sympatię dla konserwatyizmu i patriotyzmu, choć oba są wypreparowane z jakichkolwiek religijnych miazmatów. Dodatkowo, do czego zdołał już przyzwyczaić czytelników, śmiało okrasza fabułę opisami łożkowych zmagania bohaterów (zwłaszcza pierwsze zbliżenie wygląda na jakieś dzikie zapasy), nadając im – podobnie jak w *Szninklu* – onejromancki charakter. Zresztą odwołań do innych utworów fantastyki nie brakuje w całej powieści, choć autor zdaje się nie do końca dowierzać przenikliwości i wiedzy Czytelnika, podając ich tytuły *explicit*.

To bardzo interesująca i oryginalna powieść, udowadniająca, że fantastyka fundowana na trosce o Polskę nie musi być drętwa i martyrologiczna. Jednym z remediów na przekraczający granice zdrowego rozsądku konflikt polsko-polski jest w powieści historia dwójki



różnopleciowych uczestników zwalczających się manifestacji. Zupełnie niespodziewanie zakochują się w sobie i wytwarzają własną enklawę odciętą od agresywnych rzeczywistości. Jeszcze do niedawna można byłoby uznać ten koncept za *stricte* literacki, ale 30 kwietnia miało miejsce zdarzenie na miarę opisywanego przez Lewandowskiego. Oto dziewczyna, zakłócająca modlitwę członków Rodziny Radia Maryja, przed sądem, w którym odbywała się sprawa przeciw tej rozgłośni, została całkowicie rozbrojona przez staruszkę, która ukłękła przed nią i całowała jej stopy. Ten chrześcijański gest przełamał agresję młodej aktywistki – i daje nadzieję, że porozumienie między wrogimi obozami jest możliwe. Rzecz w tym, że aby tego dokonać, trzeba całym sobą zawierzyć Dawcy Miłości i stanąć z pokorą przed swoim przeciwnikiem. Niewielu ludzi jest w stanie tak z siebie zrezygnować dla wyższego Dobra. Ale nie wszystko jeszcze stracone ■

Wasz wielkokacki korespondent

KAROL GINTER

FINAŁOWE ROZCZAROWANIE

John Scalzi

Ostatnia imperoks

Rywalizacja o władzę wśród członków rodu kończy się śmiercią Derana Wu. Deran dopiero co uzyskał stanowisko dyrektora naczelnego rodu Wu. Szybki awans zawdzięczał decyzji o porzuceniu spiskowców i przejściu na stronę imperoks Grayland II. Zdradził w ostatniej chwili, jako że imperoks i tak wiedziała już wystarczająco dużo o spiskowcach, by się z nimi rozprawić. Deran nie miał okazji, by nacieszyć się swoim sukcesem. Za to jego ród postanawia dalej spiskować przeciw imperoks.

Seria niepowodzeń nie zniechęciła Nadashe Nohamapetan. Dalej knuje. Otrzymuje wsparcie najpierw od rodu Wu, a potem od innych rodów arystokratycznych. Dysponując odpowiednimi środkami finansowymi – jest w stanie nadać impet nowemu spiskowi.

Cardenia/Grayland II szuka sposobu ocaczenia mieszkańców Wspólnoty. Marce Claremont został jej kochankiem. Imperoks ukrywa przed nim informacje z odległej przeszłości dotyczące Nurtu i możliwości wpływania na niego.

Dla Kivy Lagos ostatnie wydarzenia skutkowały kolejnymi awansami. Musi się jednak mierzyć z intrygami innych rodów. Wsparcie imperoks wiele ułatwia, ale też sytuuje ją w pozycji wroga spiskujących arystokratów. Kiedy orientuje się, że istnieje nowy spisek, podejmuje się

roli podwójnego agenta. Czy jednak uda jej się zwięść Nadashe Nohamapetan?

Zachęcony drugim tomem – szybko przeczytałem trzeci tom cyklu. I, niestety, rozczarowałem się. Nie jest to kompletnie zła powieść, ale jednak najłabsza z trylogii. Wróciły nużące mielizny rozmyślań bohaterów i komentarzy narratora, które wytykałem po lekturze pierwszego tomu. Spowalniały one akcję i rzadko cokolwiek wносиły do fabuły. Ot, taki wypełniacz, aby zwiększyć objętość.

Autor nie bardzo wiedział, jak poprowadzić fabułę. Zadał o zwroty akcji, ale ich ofiarą padła logika. Krzywiłem się, bo wołę czytać o ludziach inteligentnych niż o nieporadnych głupcach. Choć oczywiście wszystko zależy od konwencji powieści. Tym razem odeszła ona od tej prezentowanej w poprzednich tomach. Z kolei zakończenie fabuły jest z gatunku *deus ex machina*. Po prostu naciągane do bólu.

Moje zastrzeżenia budzą pomysły fabularne autora. Dlaczego ktokolwiek miałby zwracać się do Nadashe Nohamapetan z propozycją współpracy? Wielokrotnie udowodniła

niekompetencję, a do tego nie sprzyjało jej szczęście. Co miałyby ją rekomendować na stanowisko lidera nowego spisku? Nie ma żadnych atutów. Nie stoi za nią potężny ród. Nie dysponuje majątkiem. Nie ma armii. Po prostu nie ma niczego. Inteligencja Nadashe też pozostawia sporo do życzenia, skoro żadne jej dotychczasowe działania nie zakończyły się sukcesem. A lista porażek jest długa... Jest



raczej takim komiksowym i karykaturalnie przerysowanym czarnym charakterem. Już przy drugim tomie zastanawiałem się, po co autor ciągnie jej wątek. Tak trudno wprowadzić do fabuły nowy czarny charakter?

Wiele pomysłów przedstawionych w powieści budziło moje wątpliwości. Niektóre dałoby się usprawiedliwić naturą ludzką. W końcu ludzie często są niekonsekwentni i zachowują się nieracjonalnie. Dlaczego prawni do takich zachowań nie mieliby mieć bohaterowie książkowi? Gorzej, gdy owe postacie zachowują się kompletnie absurdalnie. Skoro łamią prawo, spiskując – dlaczego na końcu miałyby się przejmować prawem? „A nie, skoro prawo stanowi inaczej, to w porządku, przegraliśmy”. Co za wykwit głupoty!

Imperoks, która rozczuła się nad swoim losem, gdyż ktoś przeciw niej spiskuje, to też niezłe kuriozum. Osoby u władzy muszą się liczyć z tym, że będą miały wrogów, będą stawiać czoła intrygom i spiskom. W demokracji wentylem bezpieczeństwa są wybory. W innych systemach, gdzie władza nie jest

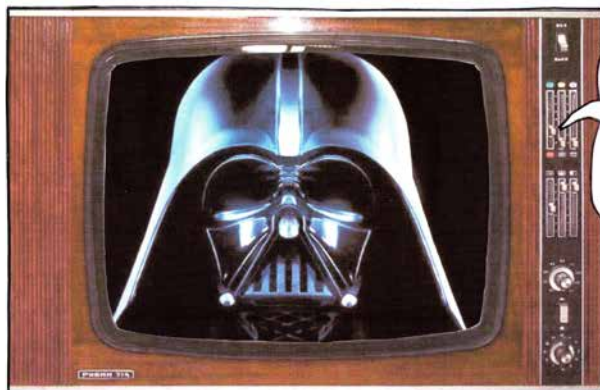
kadencyjna, jedynym sposobem na zmianę władzy jest obalenie jej siłą. To ma swoje konsekwencje. Tymczasem Cardenia/Grayland II nie potrafi tego przyjąć do wiadomości. Chciałaby, żeby wszyscy ją kochali, bo przecież chce dla nich dobrze. Znajduje takie rozwiązanie problemu, które spowodowało u mnie ubytki szkliska w następstwie zgrzytania zębami. Widocznie autor cierpiął na chwilowy brak weny. Terminy go goniły, więc zafundował czytelnikom zakalec.

Starałem się być ogólnikowy w swoich uwagach, by nie zdradzić zbyt wiele z zakończenia. Jest głupie. Nie mogę posunąć się dalej w krytyce, bo wtedy ujawniłbym finałowe szczegóły. Poprzestanę na powtórzeniu raz jeszcze, że jestem rozczarowany. Wielka szkoda! Drugi tom otwierał wiele możliwości, ale autor nie umiał z nich skorzystać ■

www.karolginter.pl

tytuł od redakcji INFO!

ŁAMIĄCA WIADOMOŚĆ • BREKING NIUS



REAGUJĄC NA DZIWNE PROTESTY SPOŁECZNOŚCI MIĘDZYGWIEZDNEJ – OFICJALNIE INFORMUJĘ, IŻ: KSIĘŻNICZKA LEIA DOBROWOLNIE PRZESIADŁA SIĘ DO GWIEZDNEGO NISZCZYCIĘLA, DOBROWOLNIE TEŻ PRZEBYWA NA GWIEZDZIE ŚMIERCI!

collage by jpp

ARTUR ŁUKASIEWICZ

KOMPUTER ZBAWCĄ LUDZKOŚCI – CZYLI BETA WERSJA TERMINATORA

To jest taki moment, kiedy się będę mądrzył – bo zapewne nikt (oprócz tych, którzy niejako zawodowo lub amatorsko – choć i tak zapewne mocniej niż przeciętny zjadacz SF – interesują się kinem o tej tematyce) nie będzie miał pojęcia, o czym piszę. Co by tu mówić: ja sam gdzieś tak rok temu uzyskałem jako-taką świadomość istnienia tego filmu i nie przypominam sobie żadnej „oficjalnej monografii” czy choćby jednej recenzji tegoż w jakimś popularnym miesięczniku o tematyce SF. W internecie jest jedna (bardzo pochlebna) recenzja tego, mającego już ponad pół wieku, dzieła – z którą się zresztą zgadzam jedynie częściowo – ale znów jest to miejsce, gdzie piszą fimomaniacy dla filmomaniaków, zatem chyba się nie liczy.

Wspominają go Andrzej Kołodyński w *Dzieciństwie wyobraźni* czy Janusz Skwara w *Kinie szoku przyszłości*; ale tylko kilkudzaniowo – podczas gdy o innych filmach, wyrosłych niejako z fundamentów omawianego tutaj dzieła, potrafią pisać kilkustronicowe elaboraty. Film ma co prawda polską listę dialogową (najpewniej nielegalną). Oryginalne DVD (bez polskich napisów) można spokojnie kupić, bo to w końcu

klasyka; choć w naszym regionie Europy mało znana. A niestety podejrzewam, że nikomu poza filmomaniakami nie będzie się chciało nabywać tego filmu oficjalnie, choćby nawet drogą wysyłkową, a tym bardziej w oryginale. Wierzę, że angielski zna już znacznie więcej osób niż za moich czasów szkolnych – ale żeby kupić dla samego filmu – co to, to raczej nie.

Dobra, koniec podbijania sobie bębena i zawyżania levelu „jaki ja jestem zajebisty, że wiem”.

Podobno produkcja tego filmu szła niejako równoległe z *2001: Odyseją kosmiczną* Stanleya Kubricka. W jakimś stopniu owe dwa dzieła poruszają m.in. bardzo podobną tematykę. Świadomego buntu komputera, działającego na szkodę ludzkości – i, co ciekawe, obydwie są oparte na powieściach.

Colossus: Projekt Forbina jest adaptacją powieści *Colossus* wydanej w 1966 roku, a napisanej przez Dennisa Felthama Jonesa. Choć sam film tego specjalnie nie zaznacza, to książka wyraźnie umiejscawia akcję na przełomie XX i XXI wieku (jakiż ciekawy zbieg okoliczności: znów podobieństwo z *Odyseją!*).





Kadr z filmu *Colossus: Projekt Forbina*, USA 1970

Ameryka i Kanada stanowią Zjednoczone Stany Ameryki, czyli gdzieś tam po drodze doszło do połączenia się obu państw w jeden organizm pod wodzą prezydenta (Gordon Pinsent), mocno stylizowanego na Johna Fitzgeralda Kennedyego.

I oto następuje szczęśliwy dzień, kiedy nauka uzyskała tak wysoki stopień zaawansowania, że udało się dzięki genialnemu naukowcowi doktorowi Charlesowi Forbinowi (Eric Braeden) i jego projektowi Colossus stworzyć sztuczną inteligencję, której zadaniem

będzie opieka nad arsenałem nuklearnym Zjednoczonej Ameryki, dbanie o bezpieczeństwo ludzi i ogólną szczęśliwość obywateli. Jest on samowystarczalny, samodzielny i w dodatku całkowicie odcięty od jakichkolwiek ingerencji z zewnątrz w niedostępnej pieczarze i zasilany własnym reaktorem jądrowym. Widocznie jest już tak doskonale, że można powierzyć sterowanie reaktorem i jego odpadami superkomputerowi; ale nie czepiajmy się jeszcze zbyt mocno – na to przyjdzie czas za moment.

I w tej właśnie chwili następuje ceremonia naciśnięcia stosownego guzika. Forbin jest z prezydentem w Białym Domu. Ale, oczywiście, jak to zwykle w takich sytuacjach, następuje owo „ale”...

Uruchomiony komputer informuje, że wykrył podobny superkomputer pod drugiej stronie żelaznej kurtyny!

Tak, oto Związek Radziecki znów zrobił w balona FBI, CIA i wszystkie policje tajne i dwupłciowe. Pozostaje tylko pytanie, w jaki sposób Colossus odkrył istnienie drugiego komputera? Ale może po prostu skojarzył fakty. Przecież do oficjalnego „poznania się” komputerów ma dopiero dojść? I skoro nie dostrzegły go służby tajne i jawne, to jak dokonał tego nasz bohater? Może stało się to jedynie dzięki inwencji twórczej naszego scenarzysty (James Briges), twórcy katastroficznego *Chińskiego syndromu* czy obyczajowego *Miejskiego kowboja*. Ale znów się czepiam...

Początkowo zarówno rząd USA, jak – co ciekawsze – Komitet Centralny ZSRR wyrażają zgodę na kontakt obu komputerów. Jedni i drudzy żywią bowiem nadzieję, że dzięki temu uda się ukraść tajemnice wojskowe drugiej strony; ale gdy orientują się, że zmierza to w zupełnie innym kierunku – dochodzą do porozumienia i następuje zerwanie łącz. Kiedy komputery nie dostają zgody na współpracę,

zaczynają się problemy. Colossus oraz Strażnik (bo takie miano ma jego sowiecki odpowiednik) już nie proszą, ale żądają wspólnych łącz. Inaczej oba kraje zostaną zaatakowane atomowym arsenałem. Ciekawe tylko, w jaki sposób oba komputery koordynują swoje poczynania, choć fizycznie nie mają ze sobą kontaktu? Przyjmijmy, że wcześniej ustaliły wspólny plan działania „na wszelki wypadek”.

Zarówno rząd Zjednoczonych Stanów, jak i ZSRR, zmuszone zostają, pod groźbą atomowej zawieruchy, do przyjęcia ich ultimatum. Od tego momentu to komputery dyktują warunki. Rządzący oraz naukowcy skupieni wokół projektu są pod stałą obserwacją kamer. Udaje się im jednak, mimo wszystko, w jakiś sposób koordynować zakulisowy bunt; notabene dzięki interesującemu wątkowi miłośnemu. Wydaje się wręcz, że obrót spraw zmierza we właściwym kierunku i już za chwilę komputery zostaną pokonane. Ale wszystko okazuje się być tylko złudzeniem, zaś kara będzie okrutna.

Komputery przejmują władzę, a nawet przygotowują coś w rodzaju obozu koncentracyjnego dla całej ludzkości. Taki przynajmniej mają zamiar.

I nawet końcowe „NIE!” wykrzywane przez Forbina, choć jest wyrazem buntu, to jednak w obliczu bezszyły – i to wywołanej niejako na własną prośbę przez samego



Kadr z filmu *Colossus: Projekt Forbina*, USA 1970

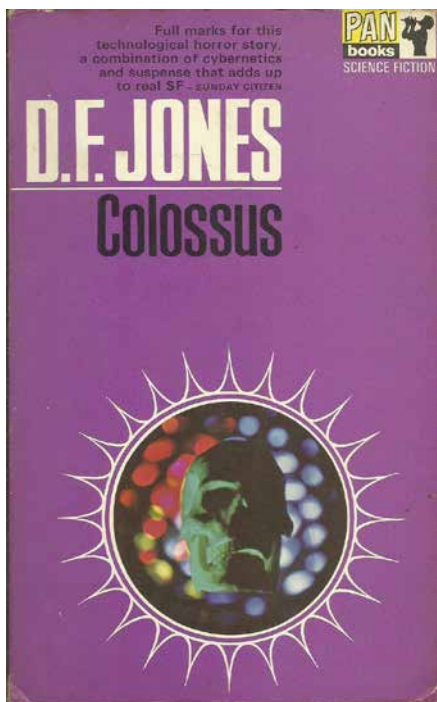
człowieka – brzmi nieprzekonująco. Jako zakończenie jest, moim zdaniem, zbyt słabe.

Film technicznie jest wytworem tamtych czasów, tak więc nie można się spodziewać jakichś oszałamiających efektów specjalnych; co zresztą zbytnio nie razi, bo i tak większość akcji – nie licząc kilku ładnych ujęć nakręconych w Rzymie (czyżby miasto Rzym było współsponsorem filmu?) – toczy się w pomieszczeniach zamkniętych. Na plus można również zaliczyć twórcom filmu to, że aktorzy odgrywający Rosjan mówią po rosyjsku, a nie zamekrykanizowaną, twardą odmianą tego języka, która zwykle razi choćby w filmach z Jamesem Bondem czy podobnych, w których czarnymi charakterami są obywatele ówczesnego ZSRR.

Film został przyjęty przez krytykę życzliwie, ma swoich fanów; choć najczęściej krytykowane jest (już przeze mnie wspomniane) blade zakończenie. Widzi się pewne cechy wspólne z *Odyseją kosmiczną*, ale też wyraźnie oddziela się różnice. Bo *Colosussowi* bliżej jest już do znacznie późniejszego Skynetu z *Terminatora*, czy w dalszej perspektywie do *Matrixa* z cyklu o takimż tytule – niż do wysmakowanej plastycznie epopei Kubricka. Powiem więcej: *Terminator* Jamesa Camerona jest wręcz utkany z pomysłów zawartych w *Colossusie*!

Szkoda, że film tak rzadko (albo i wcale) gości na ekranach stacji telewizyjnych. Niewykluczone, że kiedyś TCM Classic go pokazywał, być może gdzieś przemknął niezauważony. Przynajmniej ja go nigdy w telewizji nie widziałem.

Warto znać, choć należy nieco przymknąć oko na dawkę naiwnej ludzkiej wiary w to, że komputer jest w stanie całkowicie zastąpić człowieka i że można mu zawierzyć we wszystkim. Na szczęście to tylko film ■



PS. OD REDNACZA

Jestem fascynatem historii fantastyki oraz historii kina. Ośmielę się domniemywać, że moja wiedza o filmowej fantastyce przekracza więc średnią (poza może hitami najnowszymi: np. cyklu *Avengers* nie oglądałem w ogóle – co absolutnie nie jest krytyczną oceną, tylko stwierdzeniem czystego faktu). Ale, chociaż

nawet miałem niegdyś wspomniane opracowania Kołodyńskiego i Skwary w swej filmoznawczej biblioteczkę, o *Colossusie* (literackim oraz filmowym) słyszę po raz pierwszy. Brawa i podziękowania dla naszego Recenzenta za upolowanie tak unikatowego osobnika mysiego gatunku! ■

ARTUR ŁUKASIEWICZ

NEXT. W POSZUKIWANIU ŚWIĘTEGO GRAALA SERIALI – CZYLI ELEKTRONICZNY MACGYVER

Są seriale, które rozpędzają się wolno i trzeba odrobiny wysiłku (ot, przeczekać ten jeden-dwa odcinki), by w końcu wkręcić się w fabułę, by na końcu powiedzieć gromko „WOW! ale to było wspaniałe”. Są też takie, które na początku mają kosmiczne WOW, by z każdą kolejną minutą projekcji robiło się tylko coraz lepiej. Są również takie, po których masz ochotę z miejsca paść na kolana i powiedzieć „NO, WRESZCIE JEST TEN JEDYNY / DOSKONAŁY / BEZ SKAZY istny ŚWIĘTY GRAAL SERIALI” – po czym wszystko podąża ku katastrofie.

Omawiany serial ma co prawda nieco wyblakły już punkt wyjściowy, czyli narodzin rozumnej sztucznej inteligencji, ale potem jest naprawdę zaskakująco, jak na telewizyjny

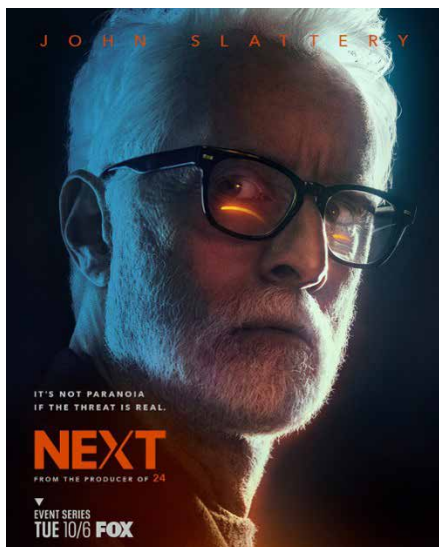
serial. Dojrzały wykład głównego bohatera naszego serialu oraz łapiąca za twarz sekwencja pościgowa z efektownym wypadkiem samochodowym. Palce lizać!

I zaczynasz mieć nadzieję, że te osiem godzin przy ekranie telewizora na kanale AXN nie będzie czasem zmarnowanym...

Dobra, zacznijmy może jednak tak. Krótko i zwięźle.

Pierwszy raz od bardzo już dawna obejrzałem serial, który nadawca skasował już po emisji odcinka drugiego na swoim kanale macierzystym; a serial nie był chyba nawet ukończony. To znaczy do chwili emisji liczył tylko osiem odcinków, zaś produkcję ostatnich dwóch spowolniła pandemia. Odcinki owe, na szczęście dla samego serialu, jednak ukończono. Dlaczego „na szczęście” – o tym później. Powody takiej decyzji mogły być dwa.

Pierwszy: serial jest zbyt „dobry” albo zbyt „dziwny” dla widzów, którzy go „nie kupią”, nie będzie miał odpowiedniej „oglądalności” przeliczającej się na brzęczącą „reklamodawczą” monetę, więc ląduje w koszu. Pamiętajmy, że zrobiła go stacja FOX – a to stacja niepłatna i walcząca o widza (a właściwie o to, by byli nią zainteresowani reklamodawcy). Ot, nieważne, że „ma coś”, ważne, że się nie spodobał, zatem nikt nie chce w stosownych serialowych przerwach wrzucić paru zajawek nowych produktów – i już. Koniec, finito. Po jakimś czasie taki serial może uzyskać status kultowego. Jest parę takich skasowanych po pierwszym sezonie. Przypomnijmy choćby *Firefly*, *Almost*



Human, czy serial, o którym prawdopodobnie coś napiszę, czyli *Awake*.

Drugi powód jest taki, że serial jest rzeczywiście do chrzantu i nic go nie uratuje.

Dobra! To jest tak...

Sześć miesięcy przed czasem rzeczywistym akcji dochodzi do kłótni dwóch braci, właścicieli potężnej korporacji technologicznej Zava, Paula (John Slattery) i Teda (Jason Butler Harner) LeBlanców. Paul, faktyczny wizjoner i genialny wynalazca, jest przeciwnikiem kontynuowania badań nad sztuczną inteligencją, która akurat powstaje w ich firmie. Ted zaś to kreatywny przedsiębiorca, który wierzy w tym interes. W wyniku kłótni i prawnych zawłości Paul traci swoją pozycję oraz wpływ na rozwój i działania firmy – pod warunkiem, że ta raz na zawsze odstawi ów projekt do lamusa. Sam zaś jest kimś w rodzaju wieszczka przepowiadającego na organizowanych wszędzie wykładach upadek naszej cywilizacji. I od takiej właśnie przepowiedni (całkiem sensownej zresztą) serial się zaczyna.

W wyniku nieszczęśliwego wypadku, a może dziwnego zbiegu okoliczności, pół roku później ginie naukowiec Richard Weiss (John Billingsley); był on mentorem i niejako

drugim ojcem agentki FBI Sheai Salazar (Fernanda Andrade). Na miejscu znaleziono taśmę wideo, która była skierowana do Paula LeBlanca z informacją, że nieznana w pełni sztuczna inteligencja zagraża ludziom. Agentka i Paul razem zaczynają śledztwo w tej sprawie.

Mamy więc początek niczym kryminalny procedural (co, niestety, pomimo kilku zakrętów i mało zaskakujących twistów okazuje się być główną osią scenariuszową serialu). Fabuła skupia się na poszukiwaniach serwera, na którym znajduje się sztuczna inteligencja, oraz na jej likwidacji. To ta sama, której pomysłodawcą jest nasz Paul – a którą (mimo zawartej z bratem umowy) Ted nadal rozwijał bez jego wiedzy. Sztuczna inteligencja, zwana tu Next, dość skutecznie (przynajmniej do czasu) opiera się tym poszukiwaniom i sama w magiczny sposób przenosi się z miejsca na miejsce. Najpierw dzięki jednemu z techników w samej Zavie. Potem zaś przez jakiś czas znajduje się w ośrodku badawczym, w którym udaje się jej przejąć funkcje motoryczne szefa placówki naukowców, który – niczym Stephen Hawking – porusza się i porozumiewa dzięki elektronicznie. Nawet jak na serial sf – i to z dużą tolerancją na nierzeczywistość – jest to wszystko niczym innym, jak mocną przeginką



(uśmiełem się, kiedy to zobaczyłem). Ponieważ ma to miejsce w odcinku trzecim – pomyślałem sobie, że gdy decydenci w FOX-ie zobaczyli ten żart (bo inaczej tego nazwać nie umiem), złapali się za głowę i przed emisją trzeciego odcinka szybciotko serial skasowali.

Potem mamy nawet chińską armię na amerykańskim lotnisku – swobodnie ładującą serwer do wycarterowanego samolotu (w końcu, dzięki jakiemuś cudowi, ląduje ona w NSA, by tam zacząć główną krecią robotę).

Żeby było mocniej (a może śmieszniej?) twórcy serialu zafundowali Paulowi rzadką odmianę bezsenności, która objawia się paranoiczną podejrzliwością i zwidami, zostało mu zaś (tak twierdzi sam bohater) pięć miesięcy życia. Choroba jest podobno dziedziczna (czego nie rozumiem: jeśli jest to choroba rzadka, to raczej wyklucza dziedziczność, bo tu zachodzi pewna sprzeczność!). Oczywiście, Paul nie wierzy nikomu – ani agencji FBI, ani córce – co skutkuje tym, że doskonale dezorganizuje on życie wszystkim: zarówno tym, którzy mu pomagają, jak i niej samej.

Kiedy w serialu padają sensowne słowa o tym, że o sprawie należałoby zawiadomić stosowne władze, rząd, prezydenta, kogokolwiek – szybko pada stwierdzenie, że nikt im nie uwierzy albo po prostu słyszymy „NIE!”

Właściwie pytaniem zasadniczym powinno być – dlaczego „NIE”? Skąd założenie, że nikt nie uwierzy, skoro dochodzi do przynajmniej kilkunastu mocno intrygujących wydarzeń, które powinny zainteresować chociażby policję stanową. Czemu więc nie pojawia się ktoś, kto zbiera te fakty i próbuje jakoś połączyć? Jest oczywiście nasza agentka, ale poza nią właściwie nikt więcej (no, prawie nikt). A kiedy samej sztuczniej inteligencji udaje się zapanować nad serwerami NSA, to oczywiście sama ta instytucja pozostaje

przez długi czas ślepa i głucha. I do końca prawie nikt w nic nie wierzy, mimo ewidentnych anomalii w działaniu wielu systemów informatycznych.

Natomiast sztuczna inteligencja ma właściwie nieograniczone możliwości. Atakuje i kieruje wszystkim, co elektroniczne. Niczym MacGyver potrafi dostać się wszędzie (nawet do więzienia, wywołując tam bunt i otwierając zamki elektryczne) oraz kierować wszystkim (mimo przecież różnego stopnia zabezpieczenia czy niekompatybilności systemów). Zawsze jej się udaje. No, prawie. Kiedy nasi bohaterowie próbują się porozumieć dzięki sieci telefonicznej – ta staje się ślepa niczym kret. Nawet wtedy, kiedy używają oni przestarzałych komórek. Gdy zaś w końcu odkrywa niecną intrygę swoich prześladowców i nawet łączy się z Paulem (analogowo? cyfrowo?) – jest już dla niej za późno.

Śledztwo prowadzone przez Agentkę Szalazar toczy się głównie... przy biurku, gdzie bohaterowie a to przechodzą na korytarz, a to rozmawiają w innym pokoju, by znowu wrócić do głównej sali odpraw, ale tym razem w innej konfiguracji osobowej. Tu mam nieodparte skojarzenie z agentem Bauerem z *24 godzin*, który działał bardzo podobnie, lecz to miało więcej twistów i zaskoków. Nie ma się co zresztą dziwić: autorem jest Michael Coto – twórca serialu *24 godziny*. Oczywiście oczywistość...

W dodatku Paul jest takim kozakiem, że nie wiadomo gdzie by był i z jakiego komputera by korzystał – zarówno w biurze FBI, jak internetowej kafejce ma dostęp (oczywiście nie wykrywalny przez NEXT!) do wszelkich systemów komputerowych wszelkich instytucji. Wystarczy tylko włączyć komputer i postukać w klawisze! Co ja mówię: taką zdolność ma prawie każdy z istotnych bohaterów serialu.



ANDRZEJ PRÓSZYŃSKI

DZIEŃ ŚWISTAKA MA SIĘ DOBRZE

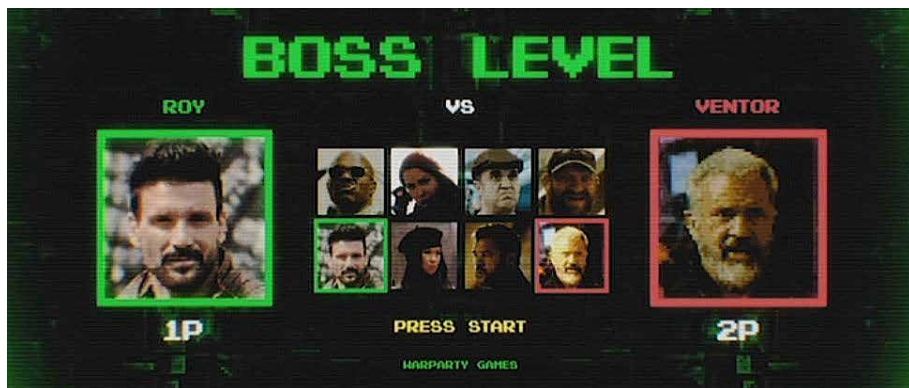
...a nawet bardzo dobrze. Zaczynam nawet powoli dochodzić do wniosku, iż jest to jeden z najbardziej inspirujących filmów wszech czasów. Pomyślcie sami: nie dalej jak dwa miesiące temu („Informator” #368) opowiadałem w tej rubryce o filmie *Śmierć nadejdzie dziś*, opartym na świstakowym motywie – a dziś też nadejdzie śmierć, i to wielokrotnie, tyle że tym razem w filmie *Poziom mistrza (Boss Level, 2021)*. A jeśli chodzi o samego świstaka, to zostaje on przywołany już w opisie dystrybutora DVD na okładce.

Drugim źródłem inspiracji tego filmu są niewątpliwie gry komputerowe, co sugeruje zarówno tytuł, jak i czółowka (ponizej).

Protagonistą jest Roy (Frank Grillo, po lewej), którego chce zlikwidować główny antagonistą, pułkownik Vantor (Mel Gibson, po prawej) przy pomocy licznych etatowych zabójców, z których część widać pośrodku. Roy nie wypadł jednak sroce spod ogona, bo jest byłym komandosem, który w dodatku szybko się uczy na swoich błędach, skutkujących nagłą śmiercią – a potem resetem, jak na prawdziwą grę komputerową przystało.

Owa historia ma swoje niby-naukowe wyjaśnienie, dzięki któremu tę wersję *Dnia Świstaka* można przypiąć do sf. Otóż była partnerka Roya, Jemma Wells (w tej roli Naomi Watts), pracuje pod niezbyt światłym nadzorem Ventora i jego ludzi nad Wrzecionem Ozyrysa, które służy do mieszania w czasoprzestrzeni. Megaloman Vantor chce za jego pośrednictwem poprawiać historię, co pani doktor Wells nie bardzo się podoba. A ponieważ jawny sprzeciw oczywiście nie wchodzi w grę, wmanewrowuje Roya w pętlę, aby ją uratował, a przy okazji – rzecz jasna – uratował świat.

W warstwie wizualnej filmu mamy przede wszystkim wartką akcję, w tym głównie efektowne pościgi, strzelaniny i siekaniy. Zwłaszcza te ostatnie byłyby wyjątkowo makabryczne, gdyby nie potężna dawka czarnego humoru i groteski. Taka na przykład Guan-Yin, po każdorazowym ścięciu Royowi głowy chińskim mieczem, przyjmuje wyuczoną pozę i wygłasza swoją sztandarową kwestię: *Jestem Guan-Yin i nigdy nie zawodzę!* Nawiąsem mówiąc – obecność owej pani zmusza Roya do





nauki fechtunku od mistrzyni Dai Feng (Michelle Yeoh), dzięki której kilkadziesiąt podejść później Roy może odwrócić sytuację i sam wygłosić symetryczną kwestię.

Innym przykładem czarnego humoru jest opowieść Roya o wrażeniach kulinarnych, których doznał, kiedy pewnego razu pocisk usmażył mu język. Roy zresztą chętnie dzieli się z widzami wiedzą na temat tego, który rodzaj śmierci jest bardziej, a który mniej bolesny, a z czasem wykształca w sobie wyjątkowo nonszalancki stosunek do umierania. Zdarza się, że daje się posiekać, gdyż po prostu nie chce mu się bronić, kiedy indziej zaś sam dokonuje resetu, strzelając sobie w głowę.

Gdyby na tym sprawa się kończyła, mielibyśmy do czynienia z efektownym akcyjniakiem, przy którym w dodatku można się pośmiać. Jest tam jednak coś jeszcze, a mianowicie opowieść o uczuciach, które posiada nawet taki twardziel jak Roy. Otóż nasz komandos jest

nieprzytomnie zakochany w swojej byłej, co diagnozuje zaprzyjaźniona barmanka. Ponadto Roy ma z Jemną syna, którego dawno nie widział, ale myśli o nim i chciałby się zbliżyć do niego; tym bardziej, że ów jest potencjalnym obiektem ataku Ventora. Na szczęście chłopak właśnie tego dnia wagaruje, a Roy natyka się na niego przypadkiem przed wejściem na turniej baaardzo starych, acz kultowych gier komputerowych (*Street Fighter, Galaga and so on*). A ponieważ ów dzień powtarza się w nieskończoność, Roy nadrabia zaległości i staje się w końcu ekspertem od spraw swojego syna.

No to jeszcze jeden spoiler na koniec. Wspomniane Wrzeciono Ozyrysa jest dopiero w fazie testów, jest więc *de facto* potencjalną *Doomsday Machine*, zaś Roy jedynym kluczem do jej zresetowania. Uda mu się, czy się nie uda? I czy wyjdzie z tego cało? Chętnie bym wyłożył kawę na ławę, ale sam tego nie wiem – zakończenie filmu jest wybitnie spoileroodporne. Myślę, że to bardzo dobrze ■

Poziom mistrza (Boss Level), USA 2021

reżyseria: Joe Carnahan

scenariusz: Chris Borey, Eddie Borey
gatunek: akcja, sf

ocena FilmWeb 6,4, IMDb: 6,9

czas trwania: 1 godz. 37 min.

Obsada:

Frank Grillo (Roy Pulver, ocena 7,7)

Mel Gibson (pułkownik Clive Ventor, ocena 6,9)

Naomi Watts (dr Jemma Wells, ocena 6,9)

Michelle Yeoh (mistrzyni Dai Feng, ocena 6,6)

Ken Jeong (szef kuchni Jake, ocena 6,4)

Annabelle Wallis (Alice, postać wybitnie dwuznaczna)

Wybrani antagoniści:

Will Sasso (Brett, ocena 6,3)

Selina Lo (Guan-Yin, ocena 6,6)

Meadow Williams (Pam)

Pan Tadeusz i zombie

Rys. Adam Mateja

Scen. i text Grzegorz Szczepaniak





Diuna Franka Herberta – arcydzieło science fiction w wersji komiksowej!



Nordyckie misterium. Krew, pożądanie i tajemnica. Nowy cykl „Vardari”!



Kontynuacja *Wiecznej wojny*, laureatki nagród Hugo i Nebula.



Czy człowiek osiągnął już szczyt swoich możliwości? Kolejny tom serii „Wehikuł czasu”.