

#411 • CZERWIEC 2025



INFORMATOR

GDŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI

ISSN 1505-8476



YARKOS, 2025



JAK TO YARKOS NIE MUSIAŁ PRZEPROJEKTOWYWAĆ OKŁADKI

Witam Was wakacyjnie w tym czerwcowym wstępniku naszego „Informatora”. Następny (#412) numer będzie bowiem tradycyjnie lipcowo-sierpniowym dubeltowcem i ukaże się dopiero tuż po wakacjach.

Na 28 czerwca zbiegły się akurat dwie klubowe imprezy: kolegium redakcyjne „Informatora” (w Wejherowie) oraz impreza integracyjna GKF-u (w Gdyni). Z pierwszej z nich zdaję sprawozdanie poniżej; natomiast na relację z tej drugiej liczę w kanikułowcu...

Spotkaliśmy się w pełnym redakcyjnym składzie, a nawet w gronie nieco szerszym niż zazwyczaj – i, biesiadując w niezawodnym cieniu orzecha (z pogodą wstrzeliliśmy się idealnie!), podyskutowaliśmy sobie o zawartości aktualnego numeru (trochę) oraz o fantastyce i życiu (dużo), czekaliśmy też na decyzję o ewentualnej europejskiej nagrodzie dla „Informatora”.

Impreza była udana, jednak informacja z Euroconu odbywającego się w Finlandii nie okazała się pomyślna: nagrodę zgarnął ktoś inny. Trudno, nadal będziemy robili swoje; i tak uważam, że wytypowanie przez polski fandom naszego akurat miesięcznika (i to w kategorii magazynu!) oraz znalezienie się w gronie finalistów – to i tak zauważalny efekt naszej wolontariackiej (a chwilami też waryjackiej...) pracy. Całą sprawę podsumował z humorem Yarkos – mówiąc, że przynajmniej nie będzie musiał zmieniać, prawie już gotowej, okładki ☺

Prawdziwą łyżką dziegciu było coś innego: cały nakład poprzedniego numeru przyszedł z takimi błędami drukarskimi, że nadaje się tylko na makulaturę. Drukarnia wprawdzie uznała reklamację i nową paczkę z egzemplarzami majowca (#410) obiecała przysłać jak najszybciej; jednak poślizg (i – nomen-omen – plama) pozostaje.

Stopniowo, syci ciałem i duchem, porozchodziliśmy się w różne strony. Sporo osób miało jeszcze rozmaite plany na sobotni wieczór. Zrobiliśmy pamiątkowe zdjęcie na tle zieleni; jednak oczywiście poniewczasie, gdy parę osób zdążyło już opuścić kolegium...

Pozostaje mi więc życzyć Wam wszystkim interesującej lektury i udanych wakacji – zaś wszystkim Redaktorom i Współpracownikom niezmiennie podziękować za ich pracę!

JPP



phot. Katarzyna Zielińska-Szczepaniak

INFORMATOR

GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI



#411 • CZERWIEC 2025

UKAZUJE SIĘ OD 1987 ROKU

FANDOM

Z życia GKF-u

Ola Markowska

Początki GKF-u – to już pełnoprawne „retro”!...

Damian Filipkowski

Czas na wakacje

Adam Cetnerowski

Bez tytułu (7)

#Nie tylko barbarzyńcy – Gosia Wowczak

INFORMACJE

Janusz Piszczek

Zapowiedzi wydawnicze

Artur Łukasiewicz

Filmowisko

Niusy

LITERATURA

George Dimitriu

Czekolada z orzechami laskowymi

Yorick

Wakacje

PUBLICYSTYKA

Adam Cetnerowski

Powrót Top 10 – sezon 5, odcinek 6

Magdalena Świerczek-Gryboś

Szóste wielkie wymieranie z winy człowieka...

Artur Łukasiewicz

Okrągły jubileusz KMF „Sagitta”

Grzesznicy – czyli jak zostałem kinowym wampirem...

Leszek Błaskiewicz

Czy polecimy na Marsa?

Grzegorz Szczepaniak

Okruchy Ogana. Korespondencja 162

Michał Bleja

Naród z fantastyką, fantastyka z narodem

Tomasz Magulski

Jest Predator – jest jatka

Goście – czyli draka w sennym miasteczku

Andrzej Prószyński

Półka z DVD

KOMIKS

Jarosław S. Kosiorek (Yarkos), Andrzej Prószyński

Sklep rybny

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:

VOLKSWAGEN BANK

42 21 30 0004 2001 0671 8241 0001

KRS: 0000098018

„INFORMATOR GKF”

ISSN 1505-8476

WYDAWNICTWO BEZPŁATNE

NAKŁAD 120

REDAKCJA:

JAN PLATA-PRZECHELEWSKI

GRZEGORZ SZCZEPANIAK

MARCIN SZKLARSKI

JAROSŁAW S. KOSIOREK (YARKOS)

ARTUR ŁUKASIEWICZ

MICHAŁ BLEJA

STAŁA WSPÓŁPRACA:

ADAM CETNEROWSKI

JANUSZ PISZCZEK

ANDRZEJ PRÓSZYŃSKI

TOMASZ MAGULSKI

ALEKSANDRA MAŁAJ

ADAM MATEJA

DAMIAN FILIPKOWSKI

ALEKSANDRA MARKOWSKA

MAGDALENA ŚWIERCZEK-GRYBOŚ
(NAZ)

E-MAIL:

INFORMATOR@GKF.ORG.PL

OKŁADKA:

JAROSŁAW S. KOSIOREK (YARKOS)

DRUK:

PRINT GROUP SP. Z O.O.

HTTP://PRINTGROUP.PL

PROTOKÓŁ Z POSIEDZENIA ZARZĄDU GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI

16 CZERWCA 2025 R.

I. Sprawy personalne

1. Nowi członkowie:

- Szymon Kania (KCzK)
- Michał Kowalewski (GKF)
- Szymon Prugar (GKF)
- Adrianna Śliska (GKF)
- Mariusz Więcek (GKF)
- Maciej Załuski (GKF)

Zarząd postanowił o założeniu kont bibliotecznych dla nowych członków.

II. Sprawy organizacyjne

1. Zarząd zaproponował dyżury poszczególnych członków zarządu na środowych otwartych spotkaniach w klubie.
2. Zarząd omówił sposób powiadomienia klubowiczów (w tym członków specjalnych) o zmianach w statucie oraz o sposobie rozesłania „Informatora GKF” w wersji papierowej.
3. Zarząd omówił sposoby sprzątania siedziby. Zaproponował zorganizowanie spotkania klubowiczów w formule „deep cleaning”, wstępnie w pierwszej połowie września.
4. Zarząd omówił i ustanowił zasady przechowywania produktów w lodówce klubowej:
Produkty spożywcze (w tym alkohol) powinny być przechowywane w części prywatnej lodówki tylko na okres trwania imprezy;
 - Produkty spożywcze (w tym alkohol) pozostawione w części prywatnej zostaną przeniesione do części wspólnej z początkiem środowego spotkania otwartego;
 - Z uwagi na otwarty i rodzinny charakter Planszówkarium uprasza się o zabieranie alkoholu z siedziby przed Planszówkarium. Alkohol znajdujący się w siedzibie z początkiem Planszówkarium **zostanie zutyliзовany**;
 - Zakazuje się pozostawiania alkoholu w szafkach łatwo dostępnych dla osób nieletnich,
 - **Zmiany wchodzi w życie od dnia 25.06.2025 r.**
5. Została omówiona propozycja delegacji GKF (Ceti, Hubert) na Polcon oraz dofinansowanie kosztów podróży dla chętnych (200 zł).
6. Została omówiona kwestia użytkowania zasobów graficznych klubu.
7. Zarząd przedyskutował możliwości pozyskiwania grantów dla klubu.
8. Zarząd omówił sprawę uhonorowania osób spoza klubu za szczególne zasługi dla GKF-u.
9. Zarząd omówił zasady użytkowania siedziby. Szczegółowe informacje zostaną zamieszczone na kanale Discord.
10. Zarząd omówił i przydzielił kolejne zadania.

UWAGA: Informacje nt. wszelkich wydarzeń klubowych – w tym czerwcowych oraz tych zaplanowanych na dwumiesięczny okres kanikuły – osoby zainteresowane znajdą na GKF-owskim Facebooku i Discordzie; zapraszamy na te strony oraz na najbliższe imprezy! /red./

OLA MARKOWSKA
**POCZĄTKI GKF-u – TO JUŻ
PEŁNOPRAWNE „RETRO”!
ALE IMPREZA UDANA...**

W ostatnim czasie klubowe wydarzenia wykraczają poza standardowe planszówki i RPG-i. Poza stałą już pozycją w klubowym kalendarzu, jaką stał się Dyskusyjny Klub Książki, mieliśmy też okazję uczestniczyć w różnego rodzaju warsztatach: kaletniczych, tapicerskich, szydełkowych. Tym razem Wojtek Czarnecki zaskoczył nas powrotem do lat 80. i 90., czyli imprezą w stylu retro pod kuszącym tytułem: „Powrót do przeszłości”.

Wsobotnie popołudnie (7 czerwca) mieliśmy bez wątpienia szansę przebieść się kilka dziesiątek lat wstecz. Siedzibę Klubu opanowały konsole, monitory i inne gadżety – również codziennego użytku. Prawie każdy, kto wchodził do łazienki, wykrzykiwał: „O, miałem taką wagę w domu!”. Można było spróbować swoich sił na zaawansowanej technicznie maszynie liczącej (którą udało się uruchomić dopiero Zosi Szklarskiej następnego dnia). Odważnych kusiła paczka „Klubowych” i butelka piwa „Żywiec”, przeterminowana w 1999 roku... Z każdego zakątka grało jakieś stare radio, a na telewizorze można było obejrzeć aerobik w wykonaniu Cindy Crawford, oczywiście z kasety wideo. Dużą popularnością cieszyły się przezrocza, przedstawiające iście wybuchową mieszankę zdjęć: poczynając od widoków z Mongolii, kończąc na specjalnych zabiegach dekontaminacyjnych – instruktażu z lekcji przysposobienia obronnego. Dzięki temu dowiedzieliśmy się, że krowę należy szczotkować od góry do dołu.

Osobną aktywnością były rozgrywki na wszelkiego rodzaju retro-konsolach. Pozwólcie, że jako laik nie będę wypowiadać się w tej kwestii – trudno mi się tu popisać jakkolwiek znajomością elektroniki z tamtych lat. Chociaż pamiętam, że z siostrą miałyśmy Atari, na którym grałyśmy (jak już udało się jakąś grę wgrać po godzinach oczekiwania...) – najczęściej w *Cave Lord* i *Alley Cat*. Odbył się również zapowiadany turniej w *Space Invaders*. Liczących się zawodników było

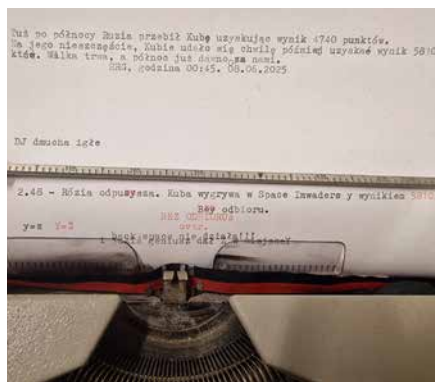




trzech: Kuba, Maciej i Różia. Walka toczyła się praktycznie całą noc i była wyjątkowo zacięta, a relacja na bieżąco była spisywana na maszynie. Ostatecznie wygrał Kuba, z imponującym wynikiem 5810, co widać na załączonych zdjęciach.

Około godziny 21 przenieśliśmy się do biblioteki, w której Wojtek przygotował drugą część wieczoru – dyskotekę z winyli, z muzyką z lat 80. i 90. I tutaj muszę oddać hołd Wojtkowi, który okazał się niezwykle zręcznym DJ-em. Tłum oszalał: hulanki i swawole trwały do 3 nad ranem, tańcom nie było końca. Jednomyslnie zapadła decyzja, że chcemy DJ-a Wojtka z winylami na Nordconie – co na to Jego Wysokość Koordynator?

Podsumowując: „Powrót do przeszłości” był niezwykle udanym powrotem – a może też początkiem nowego cyklu wydarzeń? ■



DAMIAN FILIPKOWSKI
CZAS NA WAKACJE

Jeśli możesz pozwolić sobie na to, by nie liczyć uderzeń fali i upływających chwil, jeśli upływ czasu nie wywołuje paniki w twoim umyśle – jesteś naprawdę szczęśliwy.

Janusz A. Zajdel, *Limes inferior*

Wostatnim numerze, wspólnie z Magdaleną Świerczek-Gryboś, zachęcaliśmy Was do głosowania na Nagrodę Zajdla. Mam nadzieję, że choć kilka osób zainteresuje się tą inicjatywą i odda swój głos. Dla mnie to właśnie dzięki tej nagrodzie rozpoczęła się przygoda z twórczością Andrzeja Zajdla – i jest to przygoda, która trwa do dziś. Niedawno sięgnąłem po słuchowisko *Limes inferior* – stąd cytat otwierający dzisiejsze „Oko Saurona”. Ten audiobook nie tylko pozwolił mi skreślić jedną pozycję z „półeczki wstydu”, ale również zabrał mnie w sentymentalną podróż do czasów młodości, kiedy – żeglując po mazurskich jeziorach – czytałem między innymi *Cylinder van Troffa* czy *Całą prawdę o planecie Ksi*.

Dlaczego o tym piszę? W rozważaniach Sneera, dryfującego po jeziorze Tibigan, uderzyła mnie przede wszystkim aktualność i trafność jego definicji szczęścia. W dorosłym życiu trudno pozwolić sobie na luksus beztroskiego marnowania czasu. Żyjemy w epoce, w której liczy się efektywność i wydajność – ale czy to właśnie one dają nam szczęście? Zostawiam Was z tym pytaniem.

Planując wakacyjne wyjazdy – pamiętajmy, że czasem mniej znaczy więcej. Zamiast wypoczywać „efektywnie”, może warto po prostu się zatracić i pozwolić, by czas płynął swoim rytmem. Bo często to nie miejsce, ani nawet sposób spędzania wakacji są najważniejsze – tylko ludzie, z którymi je dzielimy.

Lato to także czas fantastycznych konwentów. Za nami Pyrkon – z kolejnym rekordem frekwencji – a już niebawem w Warszawie odbędzie się Bazyliszek w randze Polconu. A to dopiero początek – dziś niemal każde większe miasto oferuje jakiś festiwal lub konwent związany z fantastyką. Sam, planując wyjazdy, zawsze sprawdzam, czy w okolicy nie dzieje się coś „fantastycznego”. W końcu dobrze mieć plan B na wypadek niepogody.

I nie chodzi tu tylko o wydarzenia w Polsce – bo przecież nie tylko my żyjemy fantastyką i konwentami. Przykładem może być Eurocon, który odbędzie się w ostatni weekend czerwca na Wyspach Alandzkich. O ile mi wiadomo, nikt z naszego klubu się tam nie wybiera, ale wielu z nas z niecierpliwością będzie śledzić wyniki plebiscytu Europejskiego Towarzystwa Fantastyki Naukowej (ang. European Science Fiction Society). Jak zapewne wiecie – nasz „Informator” został nominowany do Hall of Fame w kategorii magazyn. Już sama nominacja to ogromne wyróżnienie – zwłaszcza dla redakcji. Czy wygramy? Nie wiem. Ale szampan już się chłodzi.

Cieszmy się, że wybór Saurona na patrona tej serii felietonów wzbudza emocje. Liczyłem co prawda bardziej na uśmiech niż na oburzenie, ale – biorąc pod uwagę naturę Władcy Ciemności – może właśnie takie reakcje są bardziej na miejscu. Czy próbuję go nobilitować? Raczej nie; a jeśli tak się dzieje, to zupełnie nieświadomie.

Już w pierwszym felietonie starałem się wyjaśnić, dlaczego to właśnie Czarny Władca przyświeca tej serii. Po pierwsze – jego subtelny styl zarządzania. W całej trylogii nie bierze udziału

w ani jednej bitwie, a mimo to skutecznie dowodzi armią Mordoru. Po drugie – podobnie jak wielu z Was, pochodzę z Angmaru, więc moja słabość do *Władcy Pierścieni* jest, powiedzmy, wrodzona. Po trzecie – historię piszą zwycięzcy, więc dlaczego miałoby być inaczej w przypadku dziejów Śródziemia? J.R.R. Tolkien był, o ile mi wiadomo, człowiekiem – jego relacja dotycząca ucznia Morgotha mogła być, delikatnie mówiąc, nieobiektywna.

Dla szerszej perspektywy polecam książkę Kiriłła Ješkowa *Ostatni władca Pierścienia*, w której poznajemy zupełnie inną wersję wydarzeń. To przykład zabawy formą, których ostatnio pojawia się coraz więcej – chociażby *losy Harry'ego Pottera z perspektywy Slytherinu*, czy *James Percivala Everetta* – nowa wersja *Przygód Hucka Finna*, opowiedziana oczami Jima. Uważam, że to przede wszystkim fascynujące eksperymenty literackie.

Zresztą – czy w ogóle doszłoby do wojny o Pierścień, gdyby Sauron więcej odpoczywał? Może losy Śródziemia potoczyłyby się zupełnie inaczej, gdyby wybrał się na dwutygodniowy urlop do Shire albo wczasy all inclusive w Rivendell? Wakacje z pewnością dobrze by mu zrobiły – ale to już temat na zupełnie inną opowieść.

My, jako klub, powitamy lato imprezą w Valhalli, gdzie będziemy mieli okazję przywitać nowych członków, których w tym roku znacznie przybyło. Bardzo się cieszę na to wydarzenie: to zawsze świetna okazja, by się spotkać w szerszym gronie, zobaczyć znajome twarze, które rzadziej zaglądają do klubu, oraz porozmawiać o wakacyjnych planach.

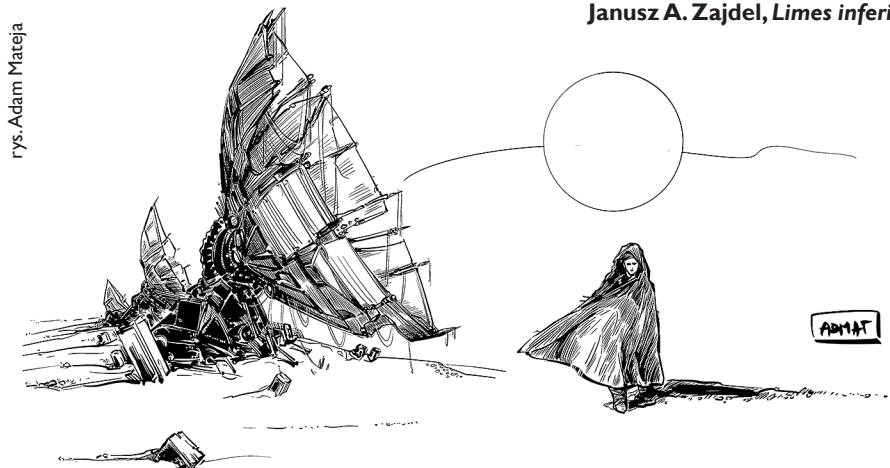
Ja osobiście wakacje rozpocząłem od świetnego LARP-a zatytułowanego *4th of July*. Och, cóż to była za gra! Tak dobra, że zasługuje na osobny tekst. Lato zaczęło się z wysokiego C – a co dalej? Czas pokaże. Jak pisałem wcześniej – być może brak planu to najlepszy plan. W tym roku chcę skupić się na ludziach, którzy są blisko, i na tym, żeby naprawdę odpocząć.

Tego właśnie życzę wszystkim klubowiczom: fantastycznego, prawdziwie relaksującego lata!

A skoro zaczęliśmy Zajdlem – to i Zajdlem zakończmy:

Szczęśliwi czasu nie liczą – przypomniat sobie stare porzekadło. Coś w tym musi być, skoro już dawniej tak mówiono. Ale ja ująłbym to inaczej: szczęśliwi, którzy nie muszą liczyć czasu.

Janusz A. Zajdel, *Limes inferior*



rys. Adam Mateja

ADAM CETNEROWSKI
BEZ TYTUŁU (7)

Chcąc uniknąć przedwczesnego gniewu RedNacza (na to jeszcze przyjdzie czas przy jakimś kolejnym felietonie!) – zdecydowałem się jednak napisać coś w tym miesiącu, a będzie głównie o obowiązkach.

Nie wiem, czy za „moich” czasów było mniej papierkologii, czy (*nomen omen*) Papier chronił mnie przed nią – ale widzę, ile pary pracy Zarządu idzie w różne zgłoszenia, wyjaśnienia, regulaminy, itd. Aż nie ma czasu działać! Część to zapewne efekt siedziby, więc (nie jest to w żadnym wypadku zarzut wobec poprzednich włodarzy) niektóre rzeczy po prostu można załatwić dopiero na dziewiczym rejsie.

Chciałoby się jednak zrobić coś ekstra – a tu szare obowiązki czekają na agendzie spotkania czy liście zadań. Ot, choćby w miniony weekend zamówiłem nowe ulotki do klubu. Dobrze, że czasami terminy gonią i letnia impreza jest zaplanowana (a w tym numerze „Informatora” może nawet zrelacjonowana).

**

Na szczęście „próżnię” wypełniają członkowie klubu i w siedzibie (oraz trochę na Discordzie) dzieje się. Imprezy cotygodniowe (OSK, Mahjong), co miesięczne (DKK, OGT, Planszówkarium) i jednorazowe (genialny „Powrót do przeszłości”!) – w trybie planowym, a nieraz spontanicznym.

Nie wiesz o co chodzi? Wejdź na Discord! Link jest w stopce tegoż periodyku...

**

A tymczasem jesteśmy na półmetku przygotowań do Nordconu. Co roku siadam do organizacji z nadzieją, że to jest ten rok, w którym sprawy administracyjne są już ułożone i można poświęcić się gościom, dekoracjom i happeningom. A wychodzi jak zawsze. Mimo to widać postęp i pewną profesjonalizację; a spoglądając na rosnące uczestnictwo – można przypuszczać, że konwentowicze to doceniają ■



rys. Adam Mateja

#NIE TYLKO BARBARZYŃCY – GOSIA WOWCZAK



Małgorzata Wowczak

Czy mogłabyś powiedzieć kilka słów o sobie?

Nazywam się Gosia Wowczak, pochodzę z Krakowa. Skończyłam studia na Wydziale Grafiki krakowskiej ASP. Na co dzień pracuję w Klubie Kultury. Wydawanie zinów i rysowanie komiksów to moja pasja. W 2018 roku, razem ze znajomymi ze studiów, założyliśmy zin „Fanga”. Oprócz „Fangi” wydaję też swoje własne ziny, np.: „Malinki”, „Fly Trap”. Mam kota – Fistaszka.

Kto był/jest dla Ciebie inspiracją w drodze do twojej fascynacji komiksem/fantastyką?

Od zawsze interesował mnie rysunek narracyjny. Pierwsza moja styczność z komiksem miała miejsce w podstawówce, kiedy to odkryłam świat mangi. Uwielbiałam uniwersum *Naruto* i *Neon Genesis Evangelion*. Potem poznałam mangi autorstwa Junji Ito. Po przeczytaniu *Uzumaki* pozostawałam pod ogromnym wrażeniem. Bardzo wymowne rysunki

balansujące na granicy horroru i groteski na długo zapadły w mojej pamięci. Myślę, że to właśnie wpłynęło na moją wyobraźnię i chęć tworzenia komiksów.

Jakie są Twoje początki w działalności w komiksowie?

Na studiach artystycznych poznałam wiele osób, które dzieliły moją pasję do komiksów. To spowodowało, że zaczęłam zastanawiać się nad publikacją swoich i ich prac. W tamtym czasie było wydawane wiele niezależnych, zinów komiksowych („Mydło Zin”, „Klub Zin”, „Warchlaki”...). Razem z grupką znajomych zainspirowaliśmy się nimi i wydaliśmy w 2018 r. nasz pierwszy zin – „Fangę”. Była to publikacja licząca około 80 stron. Pojechaliśmy wtedy również na nasz pierwszy festiwal: MFKiG do Łodzi.

Czy udzielasz się lokalnie, czy działasz w organizacjach krajowych?

Nasz kolektyw został założony w Krakowie. Tutaj na co dzień mieszkamy. W czasie roku podróżuję po Polsce ze swoim stoiskiem, sprzedając komisy i ziny na różnych festiwalach.

Co uważasz za swoje największe osiągnięcie?

Tak naprawdę wydanie każdego nowego zina czy narysowanie komiksu jest moim małym osiągnięciem. Jest to czasochłonny proces, więc zawsze czuję satysfakcję, gdy doprowadzę go do końca i mam przed sobą fizyczną kopię mojej publikacji. Natomiast największym osiągnięciem związanym z kolektywem Fanga jest na pewno otrzymanie przez Ewelinę Gałę Złotego Kurczaka w lutym tego roku. Dostała go za wykonanie okładki do zina „Fanga: Delusions”.

Co Ci sprawia największą radość w tym, co robisz?

Wiele radości sprawia mi wymyślanie historii, rysowanie ich, a potem wydawanie. Ale chyba najfajniejszy moment jest podczas premiery publikacji – kiedy w końcu mogę podzielić się swoim komiksem/zinem z innymi. No i oczywiście pozytywny feedback mojej pracy jest zawsze miły i motywujący do dalszego działania :-)

Czy przed wejściem w świat komiksu obserwowałaś fandom?

Oczywiście czytałam wcześniej komiksy i mangi, ale moje zainteresowanie nimi wzrosło, kiedy zaczęłam jeździć po festiwalach ze swoim stoiskiem. Wtedy też odkryłam komiks niezależny, który teraz obserwuję na bieżąco.

Jak zmieniała się rola kobiet w fandomie na przestrzeni lat?

Wydała mi się, że na pewno jest o wiele więcej kobiet tworzących komiksy niż kilkanaście lat temu. Gdy organizujemy Open Calle do kolejnych numerów „Fangi” – to dostajemy bardzo dużo zgłoszeń od artystek komiksowych. Też o wiele więcej się mówi o kobiecym komiksie i odbiorcy są go bardzo ciekawi.

Ulubiony konwent / festiwal / comicon – i dlaczego akurat ten?

Trudno wybrać jeden z nich. Bardzo lubię Poznański Festiwal Sztuki Komiksowej. Ma niesamowity klimat. Festiwal jest organizowany w Bibliotece Uniwersyteckiej w Poznaniu. Oprócz giełdy komiksowej, z dużą ilością stoisk należących do wystawców niezależnych i większych wydawnictw, są organizowane prelekcje, wystawy, a także spotkania z ciekawymi osobami powiązanymi z komiksem. Oprócz tego Biblioteka wydaje i rozdaje w czasie trwania festiwalu komiksy.

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

Rozmowy przeprowadzają:

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

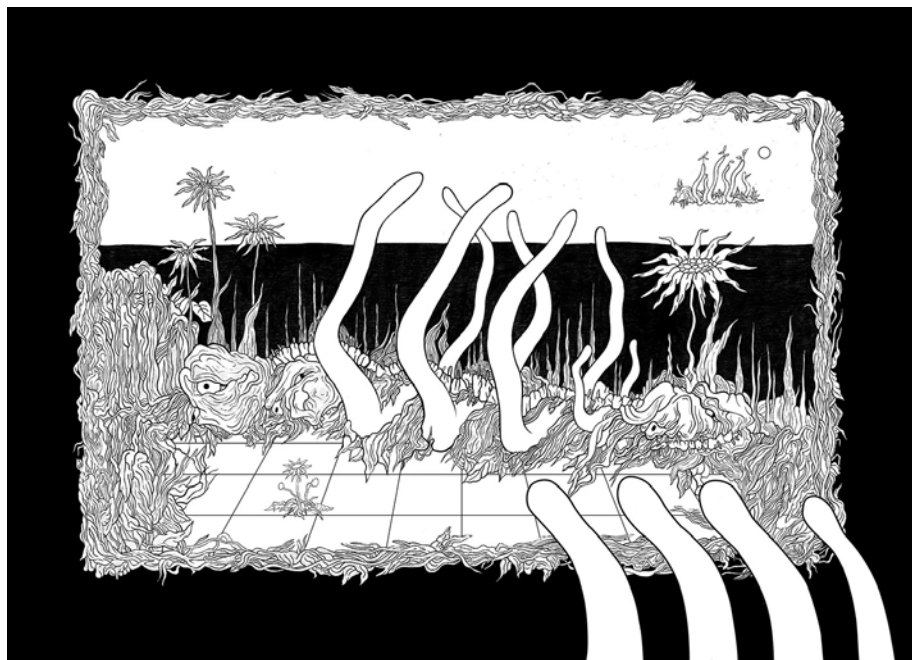
Tomasz „Kruszon” Stępiński – rocznik '86, współtwórca Klubu Miłośników Fantastyki „Sagitta”. Animator życia kulturalnego, dziennikarz popkulturowy, regionalista, badacz nowych mediów, miłośnik fantastyki, filmów i komiksów. Prowadzi blog steamalmanac.pl oraz dziejograf.pl

Jakie kobiety są dla Ciebie inspiracją w życiu codziennym?

Jeśli chodzi o moją twórczość – to dużą inspiracją była dla mnie Maria Abramowicz. Zawsze przemawia do mnie jej wrażliwość artystyczna i tematy, które porusza w swoich



rys. Małgorzata Wowczak



rys. Małgorzata Wowczak

performance'ach. Natomiast z polskiego komiksowa zawsze podziwiam Martę Falkowską. Jest ona koordynatorką wielu projektów i inicjatyw komiksowych. Dzięki niej powstała bardzo ważna według mnie antologia komiksowa *Własnym głosem*.

Ja ocenisz mangę; czy komiks europejski ma z tym nurtem jakieś szanse?

Uważam, że zarówno manga, jak i komiks europejski mają ciekawe pozycje. To już zależy od odbiorcy – który sposób narracji komiksowej bardziej mu pasuje. Byciem fanem komiksu japońskiego nie wyklucza zainteresowanie komiksem europejskim (i na odwrót).

Czym jest kolektyw Fanga oraz jakie cele sobie stawia?

Kolektyw Fanga wydaje ziny i organizuje open calle. Publikujemy prace artystów

komiksowych w obszernych, zbiorczych zinach. W wydanych przez nas antologiach dużą rolę odgrywa sposób rysowania i narracja w komiksach. Chcemy pokazać, jak różnorodna może być kreska, poprzez wydanie komiksów z różnymi stylami rysowania. Mamy nadzieję, że osoba, która kupi naszego zina, pozna nowych twórców komiksowych i zainteresuje się komiksem niezależnym.

Kto tworzy Fangę?

Ewelina Galla, Justyna Piastuch, Karol Patoła, Małgorzata Wowczak.

W jaką stronę zmierza polski komiks?

Myślę, że polski komiks obecnie bardzo się rozwija. Na każdym festiwalu komiksowym można spotkać nowych twórców. Myślę, że jeszcze dużo dobrego się wydarzy w przyszłości!

ADAM „CETI” CETNEROWSKI
POWRÓT TOP 10 – SEZON 5, ODC. 6
DIUNA: IMPERIUM

Autor: Paul Dennen
Rok wydania: 2020
Liczba graczy: 1-4 (tak naprawdę 3-4)
Czas gry: 60-120 minut
Ranking BGG*: 6

Wyczerpawszy listę gier w połowie roku – sięgnąłem jeszcze raz do Top 10 BGG, aby zobaczyć, czy pojawiło się coś nowego. W najbliższych miesiącach przeczytacie trzy kolejne recenzje. Aktualna lista Top 5 wygląda następująco:

Brass: Birmingham („Informator” #358);
Pandemic Legacy Sezon I („Informator” #349);
Ark Nova („Informator” #407);
Gloomhaven („Informator” #356);
Twilight Imperium („Informator” #359).

Nowa ekranizacja klasyki SF nie tylko przybliżyła powieść nowej grupie fantastów (i pewnie też mugoli), ale dała okazję do stworzenia nowych gier, także planszowych (oraz wydanie nowej edycji pierwszej gry z 1979!).

Jak przystało na grę o Diunie – wcielamy się w jeden z wielkich domów Landsraadu (do dyspozycji są oczywiście Atrydzi i Harkonenowie, ale też nowe lub mniej znane rody). Będziemy uprawiać politykę na poziomie galaktycznym i walczyć (też dosłownie) o kontrolę nad Arrakis.

Bazowa mechanika gry to nietypowe połączenie *deckbuildera** i *worker placement**. W swojej turze wyślemy jednego ze swoich agentów na misję; aby jednak mógł ją wykonać – musimy mieć odpowiednie zasoby (kredyty lub melanz) i zagrać odpowiednią kartę dającą dostęp do danego pola akcji. Każdy gracz ma dwóch agentów (z możliwością zdobycia kolejnego) i, gdy

obaj już wykonają swoje zadanie, ujawnia się pozostałe karty na rękę, które pozwalają wykonać dodatkowe działania (szczególnie zakupić nowe karty do talii oraz wzmocnić siłę naszych wojsk). Ponieważ wojska wszystkich stron zbierają się na środku Arrakis i co rundę dochodzi do bitwy – zwycięzca otrzymuje melanz, kontrolę nad kluczowymi miastami oraz, co najważniejsze, punkty zwycięstwa!

Cała gra to w rzeczywistości wyścig do ustalonej liczby punktów. Jak wspomniałem – punkty można zdobyć, wygrywając bitwy, ale też zdobywając poparcie u różnych frakcji (Imperator, Gildia, Bene Gesserit, Fremeni), zakupując Landsraad melanzem czy zdobywając niektóre karty (w szczególności „Melanz musi płynąć”). Oczywiście, nie byłaby to gra w tym uniwersum, gdyby nie występowały karty intryg (specjalność Barona oraz Bene Gesserit),





które nie tylko wpływają na przebieg rozgrywki, ale na samym końcu mogą zmienić kolejność na torze zwycięstwa.

Diuna: Imperium cieszyła się na tyle dużą popularnością, że doczekała się dwóch dodatków, które dramatycznie podnoszą jakość i regrywalność* gry, a przy okazji balansują rozgrywkę. Wprowadzają najbardziej tajemnicze frakcje – czyli *Ix* i *Tleilixan*. A potem jeszcze zaskoczono graczy, wydając *Diunę: Powstanie* – grę o identycznej bazowej mechanice, ale osadzoną w drugiej połowie powieści. Czy doczekamy się *Diuny: Mesjasza*? Czas pokaże...

Moja opinia

Kocham *Diunę* i... lubię tę grę. Szczególnie z dodatkami. Zasadniczo lubię deckbuilder od czasów *Dominiona* i bardzo lubię gry, które są wyścigami (w odróżnieniu od gier, gdzie na koniec po prostu liczymy punkty – szczególnie po określonej liczbie rund).

Natomiast *Diuna: Powstanie* mniej mi się spodobała. Ale może to kwestia przyzwyczajenia do pierwszej części? ■

Słowniczek:

BGG – BoardGameGeek (boardgamegeek.com) – strona o grach planszowych z jedną z największych, jeśli nie największą, bazą danych gier planszowych; ponadto na 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_

Deckbuilder – gra, w której główna mechanika polega na zagrywaniu kart z indywidualnej talii, którą rozbudowuje się podczas gry. Jako minimum – karty w talii pozwalają pozyskać kolejne karty. Oryginalnie deckbuildery ograniczały się do rozbudowywania talii (i zdobywania Punktów Zwycięstwa). Z czasem dodano inne mechanizmy (np. ruch po planszy), które rozbudowały grę. Pochodną Deckbuilderów są *Bagbuildery**. Przykłady deck builderów to *Dominion*, *Ascension*, *Clank!*.

Dodatek (rozszerzenie, ang. *expansion*) – dodatkowe elementy do gry kupowane w osobnym zestawie. W wersji minimalistycznej są to nowe karty lub żetony. W wersjach rozbudowanych zawierają całe pudełko nowych elementów oraz sporo zmian w zasadach. Szczególnym przypadkiem są tzw. *Standalone Expansion* (samostanowione), które można używać jako oddzielnej gry albo połączyć z poprzednią częścią.

Regrywalność – (subiektywna) cecha gry określająca, ile razy można zagrać w grę, nim się ona znudzi/wyczerpie. Regrywalność może wynikać z dostępności różnych scenariuszy/misji/przygód, obecności różnych dróg do zwycięstwa, losowości w grze (np. losowa plansza), interaktywności.

Worker Placement – rodzaj gry, w której główny mechanizm to stawianie pionków robotników (*worker*) na polach z jakąś czynnością – zebraniem surowców, postawieniem budowli, sprzedażą dóbr. Przykłady to *Agricola*, *Uczta dla Odyna* (*Feast for Odin*), *Epoka Kamienia* (*Stone Age*), *Wojownicy Midgardu* (*Champions of Midgard*).

MAGDALENA ŚWIERCZEK-GRYBÓŚ (NAZ)

SZÓSTE WIELKIE WYMIERANIE Z WINY CZŁOWIEKA? DIAGNOZA WSPÓŁCZESNOŚCI W GRZE *DEATH STRANDING*

Gra legendy branży, Hideo Kojimy, może być analizowana nie tylko jako fantastyczna produkcja, ale i interesujący przekrój dziejów Ziemi. Właśnie ukazała się druga część kultowego Wdarcia Śmierci – warto więc przypomnieć i przeanalizować jedynekę.

UWAGA, SPOILERY!

Death Stranding opowiada o naszej nieodległej przyszłości w trakcie kolejnego, szóstego wielkiego wymierania, choć oczywiście historia ma także drugie dno – nim zajmiemy się jednak za chwilę. Tak zwane „Wdarcie Śmierci” powoduje przetarcie granicy rozdzielającej świat żywych i umarłych; teraz martwe ciała, jeśli nie zostaną spalone, powodują rozprznięcie, czyli ogromne eksplozje, w rzeczywistość wdzierają się pośmiertne Plaże i wynurzeni, a ludzkość egzystuje w podziemnych kompleksach. Sieć i łączność padły, zupełnie tak, jak mogłyby zostać zniszczone przy odpowiednio silnym wybuchu na Słońcu – kontakt pomiędzy bunkrami jest mocno ograniczony. Stąd kurierzy, którzy z narażeniem życia przewożą wiadomości i paczki po skażonej powierzchni. Powierzchnia planety, jeśli nie rozerwała jej rozprznięcia, wygląda idyllicznie spokojnie, ale to tylko pozory: wynurzeni tkwią tam niewidoczni z daleka, na granicy światów, śmiertelnie niebezpieczni dla żywych.

Choć brzmi to mocno fantastycznie – gra skupia się na głębokiej par naukowej analizie niecodziennych zjawisk i powiązaniu ich z poprzednimi wymieraniami. Podobnie jak w *Solaris* Stanisława Lema powstała solarystyka, cała nauka mająca badać odkryty ocean-planetę – tak i tutaj nauka oraz inżynieria skupiają się

na Wdarcu Śmierci oraz tym, co ono z sobą przyniosło.

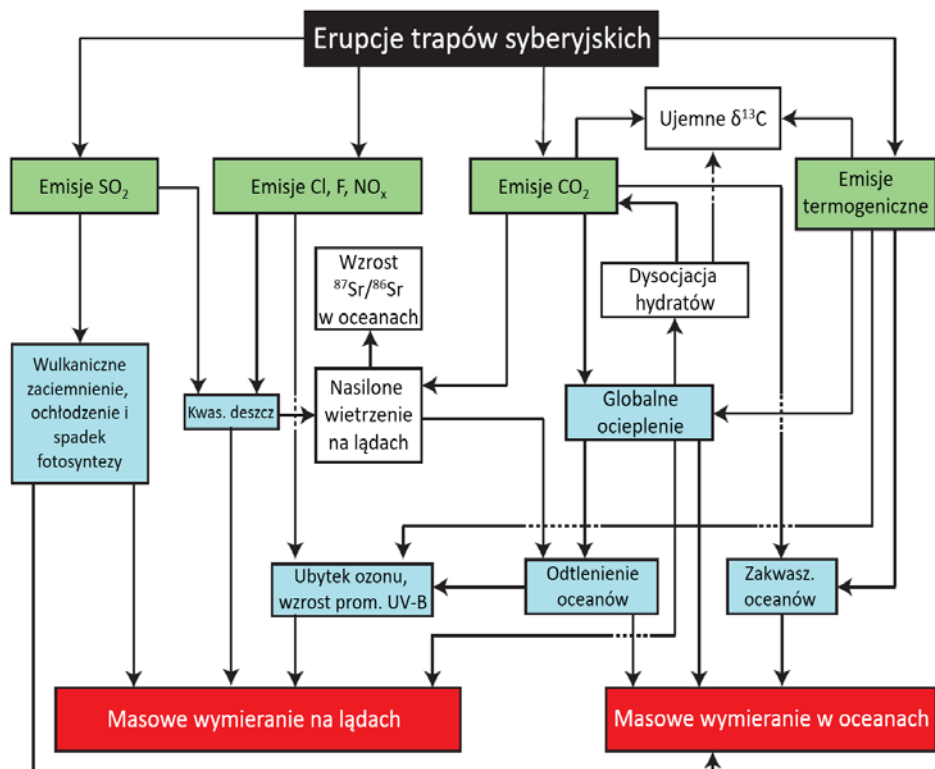
Wielkie wymieranie

W dziejach Ziemi zarejestrowano dotąd pięć wielkich wymierań (i wiele pomniejszych), od ordowickiego do kredowego; to ostatnie miało miejsce 66 milionów lat temu. O wielkim wymieraniu mówimy wtedy, gdy dochodzi do masowego giniecia gatunków, spowodowanego globalnymi czynnikami. Niektórzy ekologowie uznają człowieka za przyczynę rozwijającej się, szóstej globalnej katastrofy.

Największym wymieraniem było to, które miało miejsce 252 miliony lat temu (przełom permu i triasu) – unicestwieniu uległo wtedy 90% gatunków wodnych i 75% lądowych, a czas, jaki był potrzebny do odrodzenia się ekosystemów, to 10 milionów lat. Jego przyczyną najprawdopodobniej było olbrzymie spękanie skorupy ziemskiej i rozlewanie się lawy na oraz pod powierzchnią ziemi. W następstwie doszło do odtleniania się oceanów i wielkiej emisji metanu i siarkowodoru do atmosfery.

Szóste wymieranie w *Death Stranding*

Gra Hideo Kojimy to nie tylko wariacja na temat zagłady; stanowi rodzaj społecznej diagnozy i wskazuje człowieka jako powód



Procesy podczas wielkiego wymierania 250 milionów lat temu. Źródło: Bond i Wignall 2014, [w:] naukaoklimacie.pl, Klimat dawnych epok. Wielkie wymierania.

szóstego wielkiego wymierania. *Death Stranding* piętnuje izolację mocarstw, rozwój broni jądrowej (rozpróżnie to wszak nic innego jak komentarz do użycia broni jądrowej, a motyw ten w japońskiej grze nie dziwi chyba nikogo) oraz nadmierną eksploatację Ziemi. W grze istotnymi motywami są energia chiralna (chirality to związek wytwarzający się w miejscach, gdzie bytują liczni wynurzeni, a na jego podstawie powstaje sieć chiralna, mająca na powrót złączyć ludzkość) oraz ludzka dłoń. Wynurzeni stanowią lustrzane odbicia żywych – i jedyne ślady, jakie pozostawiają, to właśnie ślady dłoni. Człowiek jako stwórca

i destruktor, który musi pamiętać, że stanowi część wielkiej jedności, a niszczenie jej elementów oznacza destabilizację całości – takie przesłanie otrzymujemy od twórców gry. Powodem szóstego wymierania jest tu separacja narodów czy odcinanie murem grup etnicznych i tak głębokie zbrodnie przeciwko jedności, że następuje kolejne Wdarcie Śmierci, lustrzanej strony istnienia.

Cała symbolika gry, a także nowe systemy naukowe, wszystko zdaje się potwierdzać ideę solidarności. Jednocześnie to, co zostało złączone przez Wdarcie – żywi i wynurzeni – nie może się spotkać; kontakt powoduje

olbrzymie eksplozje, niszczące całe ludzkie siedliska, niczym broń masowej zagłady i katastrofy nuklearne. Wykorzystują to terroryści, dla „zabawy” wywołujący rozpróznienie, w przekonaniu, że czas człowieka przeminął. Wdarcie Śmierci ujawnia to, co zdążyły nam ukazać konsekwencje rozwoju przemysłu i broni nuklearnej: pod względem rozwoju etycznego ludzkość nie jest gotowa na to, co potrafi stworzyć pod względem technologicznym. Rozwój technologii jest znacznie szybszy niż ludzka dojrzałość i gotowość do dźwierzenia tak wielkiej odpowiedzialności.

Wdarcie Śmierci to nie tylko wynurzenie i rozpróznienie. To także opad chiralny, czyli deszcz, przed którym trzeba się chronić, ponieważ w specyficzny sposób niszczy to, na co spada – gwałtownie postarza daną tkankę. Człowiek błyskawicznie posuwa się w latach, samochody rdzewieją, budynki niszczeją. To kolejny element przywołujący refleksję, że realia, w jakich żyją postaci z gry, są nazbyt daleko posunięte jak na ich gotowość do stawienia im czoła: na zewnątrz, w pozornie idyllicznie zielonych krainach, czeka przedwczesne starzenie się, wynurzenie i śmierć.

Główny bohater, Sam Bridges, jest repatriantem, czyli nie może umrzeć, niejako skazany jest więc na los kuriera, samotność, wyobcowanie, ale i ogromny respekt zabunkrowanego społeczeństwa. „Spotyka” innych głównie pod postacią hologramów wyłaniających się z terminali, gdyż ludzie tkwią głęboko pod ziemią, i musi ponownie zjednoczyć upadłą Amerykę. Taką właśnie wizję ostatniego wymierania serwuje nam gra. Posuwa się jednak jeszcze dalej.

Teoria Wielkich Wymierań

Wielkie Wymierania powodowane są przez epizodyczne aktywności na tyle

destrukcyjnych sił, by doszło do zlikwidowania znaczącej części życia na planecie. Ludzkość jawi się nie tylko w grze, ale i w rzeczywistych teoriach, jako kolejna siła, uzbrojona w broń masowej zagłady (niebezpieczne zwłaszcza w rękach terrorystów), która grozi Ziemi szóstym wymieraniem. Finał *Death Stranding* sugeruje, że człowiek zabawiający się w „Boga” nie może przynieść życiu nic innego, niż niemal całkowitą zagładę, i że stanowi kolejne narzędzie swoistego samooczyszczania się planety. Zagłada to być może jeden z kluczowych elementów funkcjonowania Ziemi.

Badając ślady w glebie po wielkich wymieraniach, naukowcy ze świata gry natrafiają na chiralium. Jednak to nie najciekawszy element łączący wszystkie wymierania. Trylobity (550–360 mln lat wstecz), amonity (250–203 mln), dinozaury (65,5 mln), mamuty (10 tys.), Ötzi („człowiek lodu” sprzed 5 tys.) – wszystkie te istoty łączyć ma to, że pojedyncze osobniki zastygły w czasie i posiadały spłot łączący je z Plażą (zaświatami) – czyli swoisty pierwowzór pepowiny ssaków. Owe osobniki zostały nazwane Czynnikiem Zagłady, mogący doprowadzić do wymierania. Z tych przesłanek wysnuto wniosek, że wielkie wymierania spowodowały CZ danej epoki – i było to w jakiś sposób działanie celowe, może nawet nieuchronne.

Zagrażający bohaterom terrorysta, Higs, porywa współczesny CZ, by sprowadzić na Ziemię czy też przyspieszyć szóste wymieranie, a więc wywołać ostateczne dla ludzkości Wdarcie Śmierci.

Zrobiona z rozmachem, pełna symboli i dialegoz etycznych gra Hideo Kojimy to intrygująca produkcja również dla miłośników historii dziejów Ziemi – zawiera wiele wpisów w dzienniki i bazę danych, w których teoria



Zrzut z gry *Death Stranding*, widok Plaży

Wdarcia Śmierci i powiązań pomiędzy wymiarami jest rozwijana w oparciu o rzeczywistą wiedzę naukową. A to tylko jeden z wielu tego typu wątków. Warto też wspomnieć, że gry online i tworzymy społeczność kurierów z innymi graczami; nie spotykamy ich bezpośrednio, lecz na mapie pojawiają się ułatwienia, które wspólnie z nimi budujemy: drogi, kryjówki, pojazdy, mosty, ostrzeżenia, wydeptane ścieżki i wiele innych. Choć więc Sam Bridges przemierza powierzchnię samotnie, ciągle napotyka ułatwienia od innych kurierów. *Death Stranding* uczy życzliwości, niesie refleksję, skłania do czynienia dobra i za najwyższą cnotę stawia heroizm w odbudowie

świata. Jest to moja absolutnie ulubiona gra – ciupałam w nią jakieś 400 godzin, ale nie jest to żaden rekord; są takie, w które grałam i po 600, a może i 800, bo miały jeszcze większe mapy i dodatki, a dobre produkcje przecho- dzę kilka razy. Szczerze polecam jej przejście nawet tym, którzy mało grają – jest w niej mnóstwo przerywników filmowych, nie można zabijać (to sztandarowe przesłanie gry), można unikać walki z wynurzonymi (dwójka pozwoli ponoć nawet omijać kluczowe walki z bossami, jeżeli ktoś tego nie lubi) i można po prostu podróżować oraz śledzić fabułę z rosnącym zaciekawieniem (a w moim przypadku zachwytem) ■

*W nieco skromniejszej wersji tekst ten napisany był do działu science fiction portalu „Uranii,” gdzie swego czasu publikowałam artykuły; z przyczyn technicznych jednak się nie ukazał.



JANUSZ PISZCZEK

ZAPOWIEDZI LIPCA

Zagłada domu Usherów (The Fall of House of Usher) – Edgar Allan Poe

Data wydania: 1 lipca 2025 (wznowienie)

Wydawca: Replika

Portret Doriana Graya (The Picture of Dorian Gray) – Oscar Wilde

Data wydania: 1 lipca 2025 (wznowienie)

Wydawca: Replika

Czarny dom (Black House) – Stephen King & Peter Straub

Data wydania: 1 lipca 2025 (wznowienie)

Wydawca: Prószyński

Witajcie w moim piekle – Jacek Piekara

Data wydania: 1 lipca 2025

Wydawca: Zysk i S-ka

Buick 8 (From a Buick 8) – Stephen King

Data wydania: 1 lipca 2025 (wznowienie)

Wydawca: Prószyński

Słony mech – Monika Grabowska

Data wydania: 1 lipca 2025

Wydawca: Nowe Strony

Dżihad Butleriański (The Butlerian Jihad) – Brian Herbert & Kevin J. Anderson

Data wydania: 1 lipca 2025 (wznowienie)

Wydawca: Rebis

Rzeźbiarz śmierci (His Mortal Demise) – Vanessa Le

Data wydania: 2 lipca 2025

Wydawca: Uroboros

Strzeż się żniwiarza u bram (A Reaper at the Gates) – Sabaa Tahir

Data wydania: 2 lipca 2025

Wydawca: We need YA

Kolonia (Kołonia) – Max Kidruk

Data wydania: 2 lipca 2025

Wydawca: Insignis

2 0:32 – Marcin Mortka

Data wydania: 2 lipca 2025

Wydawca: Sine Qua Non

Szklany miecz (Glass Sword) – Victoria Aveyard

Data wydania: 2 lipca 2025 (wznowienie)

Wydawca: Mag



**Wojstawicka masakra kosą
łańcuchową – Andrzej Pilipiuk**

Data wydania: 2 lipca 2025

Wydawca: Fabryka Słów

**Herkules. Krew (Blood of Hercules) –
Jasmine Mas**

Data wydania: 2 lipca 2025

Wydawca: Czwarta Strona

Drewniana twierdza – Andrzej Pilipiuk

Data wydania: 4 lipca 2025 (wznowienie)

Wydawca: Fabryka Słów

Droga do Nidaros – Andrzej Pilipiuk

Data wydania: 4 lipca 2025 (wznowienie)

Wydawca: Fabryka Słów

Srebrna łania z Visby – Andrzej Pilipiuk

Data wydania: 4 lipca 2025 (wznowienie)

Wydawca: Fabryka Słów

**Wieczna wolność (Forever Free) – Joe
Haldeman**

Data wydania: 8 lipca 2025 (wznowienie)

Wydawca: Rebis

**Krucjata przeciw maszynom (The
Machine Crusade) – Brian Herbert &
Kevin J. Anderson**

Data wydania: 8 lipca 2025 (wznowienie)

Wydawca: Rebis

**Ornament (Ornamento) – Juan
Cardenas**

Data wydania: 9 lipca 2025

Wydawca: ArtRage

**Świt przeklętej królowej (Dawn of the
Cursed Queen) – Amber V. Nicole**

Data wydania: 15 lipca 2025

Wydawca: Nowe Strony

**Zatruty kielich (The Tainted Cup) –
Robert Jackson Bennett**

Data wydania: 16 lipca 2025

Wydawca: Mag

**Klaun na polu kukurydzy (Clown in a
Cornfield) – Adam Cesare**

Data wydania: 16 lipca 2025

Wydawca: Akurat

**Star Wars. Moje pierwsze bajki
z odległej galaktyki – Antologia**

Data wydania: 16 lipca 2025

Wydawca: Olesiejuk

**Wisznia ze słowiańskiej głuszy –
Katarzyna Maludy**

Data wydania: 17 lipca 2025

Wydawca: Replika

Bicz boży – Jacek Piekara

Data wydania: 18 lipca 2025 (wznowienie)

Wydawca: Fabryka Słów

Dotyk zła – Jacek Piekara

Data wydania: 18 lipca 2025 (wznowienie)

Wydawca: Fabryka Słów

**Księga czarownic (A Discovery of
Witches) – Deborah Harkness**

Data wydania: 18 lipca 2025 (wznowienie)

Wydawca: Mag

**Fundacja i chaos (Foundation and
Chaos) – Greg Bear**

Data wydania: 22 lipca 2025 (wznowienie)

Wydawca: Rebis

Jest krew... (If It Bleeds) – Stephen King

Data wydania: 22 lipca 2025 (wznowienie)

Wydawca: Prószyński

**Płyńcie łzy moje, rzekł policjant (Flow My
Tears, The Policeman Said) – Philip K. Dick**

Data wydania: 22 lipca 2025 (wznowienie)

Wydawca: Rebis

**Królewska krew (The Crown
Conspiracy) – Michael J. Sullivan**

Data wydania: 25 lipca 2025 (wznowienie)

Wydawca: Mag

**Wojna córek (The Daughter's War) –
Christopher Buehlman**

Data wydania: 25 lipca 2025

Wydawca: Mag

**Filmowy wehikuł czasu (The
Technicolor Time Machine) – Harry
Harrison**

Data wydania: 29 lipca 2025 (wznowienie)

Wydawca: Rebis

Oszukani (The Old Republic: Deceived) – Paul S. Kemp

Data wydania: 30 lipca 2025 (wznowienie)

Wydawca: Olesiejuk

Quicksilver (Quicksilver) – Dean Koontz

Data wydania: 30 lipca 2025

Wydawca: Albatros

Rincewind tom I (The Colour of Magic. The Light Fantastic. Sourcery) – Terry Pratchett

Data wydania: 31 lipca 2025

Wydawca: Prószyński

Dzieci ruin (Children of Ruin) – Adrian Tchaikovsky

Data wydania: 31 lipca 2025

Wydawca: Vesper

Miasto permutacji (Permutation City) – Greg Egan

Data wydania: 31 lipca 2025 (wznowienie)

Wydawca: Vesper

Zima Helikonii (Helikonian Winter) – Brian W. Aldiss

Data wydania: 31 lipca 2025 (wznowienie)

Wydawca: Vesper

Dla twojego bezpieczeństwa – Grzegorz Zasuwik

Data wydania: 31 lipca 2025

Wydawca: Drageus

Cień Bafometa – Stefan Grabiński

Data wydania: lipiec 2025 (wznowienie)

Wydawca: IX

Wyspa Itongo – Stefan Grabiński

Data wydania: lipiec 2025 (wznowienie)

Wydawca: IX

Klasztor i morze – Stefan Grabiński

Data wydania: lipiec 2025 (wznowienie)

Wydawca: IX

W cieniu drzew – Bartek Biedrzycki

Data wydania: lipiec 2025

Wydawca: IX

Czarna skrzynka – Dawid Kain

Data wydania: lipiec 2025

Wydawca: IX

Rozbite legiony (Shattered Legions) – Antologia

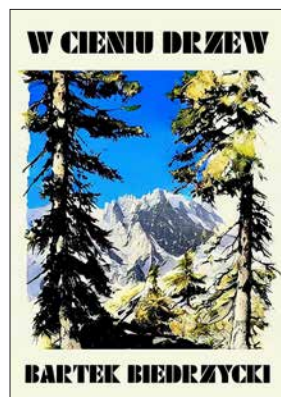
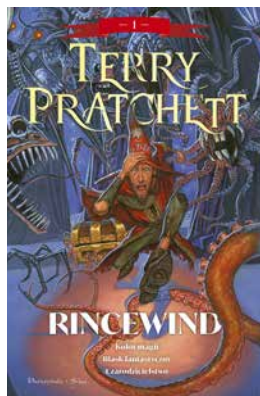
Data wydania: lipiec 2025

Wydawca: Copernicus Corporation

Tarzan. Ludzie z pieczar – Edgar Rice Burroughs

Data wydania: lipiec 2025

Wydawca: Stalker Books



WSTĘPNE ZAPOWIEDZI SIERPNIA

Aż zobaczycie ogień – Paweł Majka

Data wydania: 1 sierpnia 2025

Wydawca: Drageus

Agla. Abraxas – Radek Rak

Data wydania: 1 sierpnia 2025

Wydawca: Powergraph

Pan wilków – Andrzej Pilipiuk

Data wydania: 8 sierpnia 2025 (wznowienie)

Wydawca: Fabryka Słów

Triumf lisa Reinicke – Andrzej Pilipiuk

Data wydania: 8 sierpnia 2025 (wznowienie)

Wydawca: Fabryka Słów

Niedokończone opowieści Śródziemia i Numenoru (Unfinished Tales) – J.R.R. Tolkien

Data wydania: 12 sierpnia 2025 (wznowienie)

Wydawca: Zysk

Generacje (Generations) – Noam Josephides

Data wydania: 12 sierpnia 2025

Wydawca: Rebis

Głęboko pogrzebany i inne opowiadania (Buried Deep and Other Stories) – Naomi Novik

Data wydania: 12 sierpnia 2025

Wydawca: Rebis

Jak mówić po smoczemu (How to Speak Dragonese) – Cressida Cowell

Data wydania: 12 sierpnia 2025 (wznowienie)

Wydawca: Replika

Afirmacja (Acceptance) – Jeff VanderMeer

Data wydania: 13 sierpnia 2025 (wznowienie)

Wydawca: Znak Jednym Słowem

Snape. Prawdziwa twarz tajemniczego mistrza eliksirów (Snape: The Definitive Analysis of Hogwarts's Mysterious Potions Master) – Lorrie Kim

Data wydania: 13 sierpnia 2025

Wydawca: Znak Literanova

Strefa armilarna – Andrzej Pilipiuk

Data wydania: 14 sierpnia 2025 (wznowienie)

Wydawca: Fabryka Słów

Sowie zwierciadło – Andrzej Pilipiuk

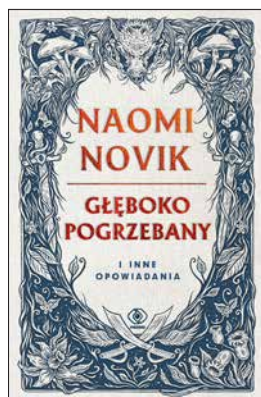
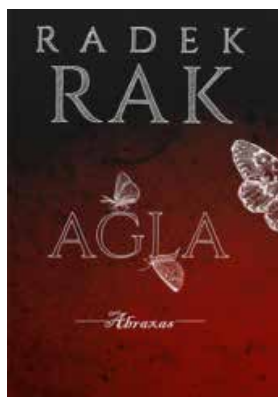
Data wydania: 14 sierpnia 2025 (wznowienie)

Wydawca: Fabryka Słów

Ur, syn Shama (Ur, syn Szama) – Isaj Łukodjanow & Jewgienij Wojskunsij

Data wydania: 15 sierpnia 2025

Wydawca: Stalker Books



Tryumf Fundacji (Foundation's Triumph) – David Brin

Data wydania: 19 sierpnia 2025 (wznowienie)

Wydawca: Rebis

Wet za wet – Robert J. Szmidt

Data wydania: 28 sierpnia 2025

Wydawca: Rebis

Konsekwencje (Aftermath) – Craig Alanson

Data wydania: 28 sierpnia 2025

Wydawca: Drageus

Xenogenesis (Dawn/Adulthood Rites/ Imago) – Octavia E. Butler

Data wydania: 31 sierpnia 2025

Wydawca: Vesper

Wieża elfów (Avempartha) – Michael J. Sullivan

Data wydania: sierpień 2025 (wznowienie)

Wydawca: Mag

Cień nocy (Shadow of Night) – Deborah Harkness

Data wydania: sierpień 2025 (wznowienie)

Wydawca: Mag

Światło niezwykłych gwiazd (Light from Uncommon Stars) – Ryka Aoki

Data wydania: sierpień 2025

Wydawca: Mag

Dzikie nasienie (Wild Seed) – Octavia E. Butler

Data wydania: sierpień 2025

Wydawca: Mag

Erupcja (Eruption) – Michael Crichton & James Patterson

Data wydania: sierpień 2025

Wydawca: Vesper

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

Data wydania: sierpień 2025

Wydawca: Copernicus Corporation

Escape from Valo (Escape from Valo) – Daniel Jose Older & Alyssa Wong

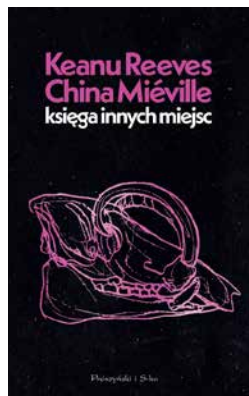
Data wydania: sierpień 2025

Wydawca: Olesiejuk

Księga innych miejsc (The Book of Elsewhere) – Keanu Reeves & China Miéville

Data wydania: sierpień 2025

Wydawca: Prószyński



ARTUR ŁUKASIEWICZ

Słowa własne – opisy po części kradzione. Coś się tam w tej branży, Panie Dzieju, ruszyło... Co prawda nie mam pojęcia, co można interesującego wycisnąć z dinozaurzej epopei, ale ze starego sentymentu raczej skorzystam. Podoba mi się wizualnie nowa Fantastyczna „Czwórca” – więc chyba też zahaczę. Z Supermanem raczej poczekam na stream (chyba że zaczną się jodłowanie z zachwytem!). No i oczywiście nie daruję sobie obejrzenia Pikniku pod Wiszącą Skałą (po raz pierwszy w kinie!). Machulski dawno nie zabłysnął; ale Vinci 2 – to program obowiązkowy. Co do streamu: Instytut – gdy się dokładnie wyjaśni, kto go będzie nadawał (prawdopodobnie Prime Video; MGM – to już ich własność!) i ew. Sandman – jak się zdecyduję dokończyć pierwszy sezon. Poza tym – nie wiem. Ale Dexter na pewno nie! Ta marka już dawno przeskoczyła rekina – i nie wiem, kto chce wciąż dokarmiać to zombie.

- 2 lipca

Heads of State / film / Prime Video

Gwiazdorskie łubu-du! Prezydent Stanów Zjednoczonych Ameryki (Wrestler – John Cena!) i premier Wielkiej Brytanii (Idris Elba!) raczej nie darzą się sympatią, ale muszą połączyć swoje siły, by pokonać globalny spisek super-złoczyńców. W dodatku muszą zrobić to sami, gdyż ich służby po prostu dały ciała.

The Old Guard 2 / film / Netflix

Podczas gdy Booker (Matthias Schoenaerts) wciąż przebywa na wygnaniu po zdradzie, a Quynh (Veronica Ngô) pragnie zemsty po ucieczce z podwodnego więzienia, zaś Andy zmagają się ze swoją nowo odkrytą śmiertelnością – pojawia się tajemnicze zagrożenie, które może zagrozić wszystkiemu, na co pracowała przez tysiące lat. Druga część dość ciepło przyjętego filmu o nieśmiertelnych wojownikach stojących na straży Porządku Świata.

The Sandman / sezon 2 / Netflix

(pierwsza część sezonu 2; część druga dostępna od 24 lipca)

Kontynuacja i jednocześnie finał serialu o wymyślonej przez Neilla Gaimana postaci komiksowej Morfeusza/Snu. Serial anulowany w wyniku konfliktu Gaimana z Netflixem z powodu podejrzeń o molestowanie kobiet. Po fatalnym spotkaniu z rodziną Sen musi stawić czoła jednej niemożliwej decyzji po drugiej – próbując ocalić siebie, swoje królestwo i świat na jawie przed tragicznymi skutkami swoich przeszłych występków. Aby zadośćuczynić – Sen musi skonfrontować się z wieloletnimi przyjaciółmi i wrogami, bogami, potworami i śmiertelnikami. Droga do przebaczenia jest jednak pełna nieoczekiwanych zwrotów akcji, a prawdziwe rozgrzeszenie może kosztować go wszystko.

- 4 lipca

Den stygge stesosteren / film / kino

Body horror. Czy kiedyś czułaś się gorsza, odrzucona, niekochana, samotna, wściekła? Czy zrobiłabyś absolutnie wszystko, żeby poczuć się piękna? Dekonstrukcja historii o Kopciuszku opowiedziana z punktu widzenia „brzydkiej siostry”, która zrobi wszystko, by być piękną. *Brzydka siostra* to historia Elwiry, która żyje w cieniu swojej bajecznie pięknej przyrodniej siostry. W świecie, gdzie uroda to waluta, a królewski bal przypomina bezwzględne igrzyska – Elwira

postanawia za wszelką cenę poślubić księcia. Największą przeszkodą, aby podbić serce wymarzonego mężczyzny i rozpocząć nowe lepsze życie, jest Kopciuszek.

Jurassic World: Rebirth / film / kino

Pięć lat po wydarzeniach z *Jurassic World: Dominion* ekologia planety okazała się w dużej mierze niegościnna dla dinozaurów. Te, które pozostały, żyją w odizolowanych środowiskach równikowych, w klimacie przypominającym ten, w którym kiedyś się rozwijały. Trzy najbardziej kolosalne stworzenia na lądzie, w morzu i w powietrzu w tej tropikalnej biosferze kryją w swoim DNA klucz do leku, który przyniesie ludzkości cudowne korzyści. Wykwalifikowana ekspertka od tajnych operacji Zora Bennett (Scarlett Johansson) zostaje zatrudniona do kierowania zespołem w ściśle tajnej misji zabezpieczenia materiału genetycznego. Kiedy operacja Zory krzyżuje się z wyprawą rodziną, której to łódź została wywrócona przez grasujące wodne dinozaury, wszyscy znajdują się na zakazanej wyspie, na której kiedyś mieścił się nieujawniony ośrodek badawczy dla Jurassic Park. Tam, na terenie zamieszkanym przez dinozaury bardzo różnych gatunków, stają twarzą w twarz ze złowrogim, szokującym odkryciem, ukrywanym przez dziesięciolecia.

• 10 lipca

Brick / film / Netflix

Thriller. W nocy wokół pewnego domu pojawił się tajemniczy mur, który szczelnie otacza całą posiadłość. Nie da się go sforsować, otacza nawet fundamenty domu. Mieszkańcy są zdezorientowani. Szybko odkrywają, że są obserwowani przez kamery. Nie wiem, czy to czasem nie jest *remake* historii, którą kiedyś widziałem jako odcinek jakiegoś serialu (nawet nie pamiętam tytułu). Rodzina próbuje się wydostać ze swojego domu (do pracy, szkoły, itp.), ale za otwartymi drzwiami, oknami, nawet w fundamentach domu otoczeni są ścianą nie do przebycia. Zaczynają się zastanawiać, o co chodzi, ale w telewizji widzą jedynie tajemniczy symbol. Po czym się okazuje, że owa rodzina – to mieszkańcy domu lalek, który młoda właścicielka przezornie wsadziła do szczelnego pudełka. [spoiler?]

• 11 lipca

Superman / film / kino

Superman próbuje pogodzić swoje dziedzictwo z ludzkim wychowaniem. Jest ucieleśnieniem prawdy, sprawiedliwości i ludzkiej drogi w świecie, który uważa te wartości za przestarzałe. Zapobiega wojnie, czym się naraża Stanom Zjednoczonym. Lex Luthor – jako arcywróg Supermana – pragnie go unicestwić. W tle miłość Lois Lane i Kenta. Próba kolejnego rebootu serii; ale jeszcze nie wiem, co o tym myśleć. Choć generalnie powtarzam to już setny raz: Warner powinien już dawno dać sobie spokój z robieniem w Uniwersum DC – bo po prostu nie umie.

Foundation / sezon 3 / Apple TV+

Generalnie utknąłem w pierwszym sezonie i jakoś mnie nie ciągnie – mimo że doceniam wysiłki. Do swoich ról powrócą oczywiście Jared Harris i Lee Pace. Wiemy też, że w kolejnych odcinkach Muł zajmie centralne miejsce, a wątki ulubieńców fanów – takich jak Bayta, Toran, Ebling czy Magnifico Gigantus – zostaną jeszcze bardziej rozbudowane. Serial częściowo realizowano w Polsce. I miał kłopoty (strajk scenarzystów, rozbuchany budżet), co mocno opóźniło premierę 3. sezonu.

- 13 lipca

Dexter: Zmartwychwstanie / SkyShowtime

O jeżu – kto tu dokarmia trupa? Podobno Dexter, mimo że zginął, to jednak nie zginął; istny skok już nie przez rekina, ale przez megalodona! Choć pojawia się cała gama fajnych filmowo nazwisk typu Uma Thurman czy Peter Dinklage – ja już podziękuję. Zresztą nie potrafiłem już zdzierżyć ostatniej serii klasycznego *Dextera*, zaś próba SkyShowtime reaktywowania serii zniechęciła mnie po dwóch odcinkach. Notabene wcale nie była dobrze przyjęta. Spróbowano wrócić do dzieciństwa i młodości *Dextera*; ale nie zaglądałem, więc się nie wypowiadam. Dla mnie Apage Satanas!

The Institute / serial / MGM+ (u nas zapewne Prime Video)

(wersja polska będzie, bo do trailera są polskie napisy)

Dramat: adaptacja powieści Stephena Kinga o tym samym tytule autorstwa byłego scenarzysty *Justified*, Benjamin Cavella; ten thriller koncentruje się na nastoletnim geniuszu, który zostaje porwany i zabrany do tajemniczego ośrodka pełnego innych dzieci o niezwykłych zdolnościach.

- 17 lipca

Star Trek: Strange New Worlds / sezon 3 / SkyShowtime

Serial będzie kontynuował „miesz-masz gatunków” w każdym odcinku trzeciego sezonu. Scenarzystom udało się jeszcze przedstrajkowo ustalić główne linie fabularne. Sezon zawiera kilka pomysłów, których nie można było wykorzystać w drugim sezonie – ze względu na limit odcinków w serii. Podobno odcinek czwarty ma mocno kryminalny charakter. A: będzie też sezon czwarty.

- 18 lipca

I Know What You Did Last Summer / film / kino

Naprawdę? Ktoś postanowił nakręcić nową wersję filmu, który już był średnio rozgarniętym dziełem za pierwszym razem, chociaż jakoś się sprzedał. Za to część druga była na granicy Złoty Malin!

Picnic at Hanging Rock / film / kinowe przypomnienie po latach

Ten film można kochać lub nie. Ale trzeba zobaczyć i swoje zdanie sobie wyrobić! Rok 1900 – grupa panien z pensji jedzie na szkolny piknik z okazji dnia Św. Walentego. W pewnej chwili w tajemniczy sposób znikają trzy uczennice oraz nauczycielka. Jedna z uczestniczek odnajduje się, nieprzytomna, dwa dni później i nic nie pamięta. Mimo prób – zagadka w filmie nie zostaje rozwiązana, a książkowa jej kontynuacja (zawierająca dodatkowy rozdział z wyjaśnieniem historii) jeszcze bardziej wszystko gmatwa. Odsyłam do mojej recenzji tego filmu zamieszczonej w... no właśnie, od prawie godziny szukam i nie mogę znaleźć, ale wiem że ją pisałem.

- 25 lipca

The Fantastic Four: First Steps / film / kino

Reboot serii – na to wygląda. Historia, osadzona w inspirowanym latami sześćdziesiątymi retro-futurystycznym świecie, przedstawia Pierwszą Rodzinę Marvela: Reeda Richardsa/Mistera Fantastica, Sue Storm/Niewidzialną Kobiętę, Johnny’ego Storma/Ludzką Pochodnię oraz



Kadr z filmu *Piknik pod Wiszącą Skalą*, reż. Peter Weir, Australia 1975

Bena Grimma/Stwora. Bohaterowie stają przed najtrudniejszym dotąd wyzwaniem. Zmagając się z koniecznością pogodzenia swoich superbohaterskich obowiązków z siłą rodzinnych więzi, muszą stanąć w obronie Ziemi przed wygłodniałym kosmicznym bogiem, Galactusem, i jego enigmatycznym heroldem, Srebrnym Surferem. Sytuacja staje się jeszcze bardziej dramatyczna, gdy plan Galactusa – pożarcie całej planety i jej mieszkańców – nabiera dla nich osobistego wymiaru. Ta historia wydaje mi się znajoma, ale chyba była opowiedziana okiem Sliver Surfera. Czyżby w którymś komiksie TM Semic – lata temu? Ale chyba nie w filmie? Pamięć niestety zawodzi...

Vinci 2 / film / kino

Vinci 2 jest bezpośrednią kontynuacją kultowej komedii kryminalnej *Vinci* (z roku 2004). Akcja rozpoczyna się w 2024 roku. Cuma (Robert Więckiewicz), ex-złodziej sztuki, spędza emeryturę na andaluzyjskim wybrzeżu. Odwiedza go stary znajomy, paser Chudy (Miroslaw Haniżewski), były współpracownik Grubego, proponując kolejny skok w Polsce. Ech, no jednak trzeba zobaczyć – choć starego Machulskiego brak.

• 31 lipca

Sandman / odcinek specjalny / Netflix

Mimo że finał serialu technicznie był transmitowany już wcześniej – otrzymamy niezależny odcinek bonusowy, który koncentruje się na śmierci Kirby'ego Howell-Baptiste'a. (Żeby było jasne: Netflix nie zabija aktorki – postać Kirby'ego to Śmierć).



ZMARŁ TADEUSZ MESZKO

11 czerwca pożegnaliśmy Tadeusza Meszkę (67 lat) – pisarza, scenarzystę, grafika komputerowego. Przez wiele lat współpracował z Wojtkiem Sedeńką, dbając o szatę graficzną książek i publikacji sygnowanych przez jego wydawnictwa. Wpadałem na niego wielokrotnie przy okazji różnych fandomowych spotkań, ale jakoś nigdy nie miałem okazji bliżej go poznać. Najszczerze kondolencje dla rodziny, znajomych i współpracowników.

grzeszcz

NAGRODY, NAGRODY

ŚKF ogłosił laureatów tegorocznych **Śląsk**, którymi zostali: w kategorii najlepszy fan – Paweł Majka i Cezary Zbierchowski (za podcast czapakulturalna), w kategorii wydawca – Wydawnictwo Muduko (m.in. za paragrafówki) oraz Andrzej Sapkowski – twórca roku. Laureatom gratulujemy!

Magazyn „Locus” zaprezentował listę laureatów swoich nagród. W najważniejszych kategoriach zwycięzcami zostali: *The Man Who Saw Seconds* Alexandra Boldizara – powieść SF; *Zagłada puka do drzwi* T. Kingfisher – powieść fantasy oraz *Bury Your Gays* Chucka Tingle’a – powieść grozy. Z pozostałymi laureatami rozlicznych kategorii można się zapoznać na stronie locusmag.com.

Poznaliśmy laureatów **Stoker Award 2024** dla twórczości związanej z gatunkami grozy. Najlepszą powieścią w minionym roku zostało *The Haunting of Velkwood* Gwendolyn Kiste (Saga), natomiast debiutem powieściowym – *The Eyes Are the Best Part* Moniki Kim. Pełna lista dostępna jest na stronie locusmag.com w zakładce 2024-stoker-award-winners.

Mimo że „Informator” nie dostał **Nagrody ESFS** dla najlepszego magazynu, to większości nominatów z Polski poszło całkiem dobrze. Najlepszym fanzinem uznano internetowy „Mimik” #4, nagrodę dla Promotora zgarnął Tomek Kołodziejczak, a w kategoriach dla twórców plastycznych zwycięzczyniami zostały: Joanna Karpowicz oraz Justyna Hankus. Niestety nagród nie otrzymali Tadeusz Baranowski oraz Istvan Vizvary, co mówi samo za siebie.



W czasie tegorocznego Polconu przyznano tradycyjnie **Nagrodę Fandomu Polskiego im. Janusza A. Zajdla**. W kategorii powieść powędrowała ona do Andrzeja Sapkowskiego za *Rozdroże kruków*, a w wypadku opowiadania do Aleksandry Janusz za *Dlaczego nie ma klanu Kruka*. Gratulujemy lauretom!

grzeszcz

ALE JEDNAK W CZERWCU!

Po kilku odkładanych (z różnych powodów) odliczaniach – 25 czerwca 2025 r. polski astronauta, dr Sławosław Uznański-Wiśniewski, wraz pozostałymi członkami załogi wystartował w kierunku Międzynarodowej Stacji Kosmicznej i dobie później dotarł do niej już bez żadnych perturbacji.

jpp

ARTUR „BAZYL” ŁUKASIEWICZ
OKRĄGŁY JUBILEUSZ KMF „SAGITTA”

Z okazji dziesiątej rocznicy powstania Klubu Miłośników Fantastyki „Sagitta” grupa ludzi związanych z tym klubem postanowiła uczcić to wydarzenie okolicznościowym wydawnictwem pod ambitnym tytułem *Nadal podążamy tam, gdzie innym się nie chce*. 94-stronicowy okolicznościowy zin z okładką na kredowym papierze zawiera misz-masz popkulturalny. Przeważają artykuły krytyczne poświęcone komiksowi (twórczość Stanisława Weinfeld), eliksirom w świecie popkultury (światy fantasy w powieściach i grach komputerowych) oraz „bardzo złym” filmom i powieściom – to zresztą jeden z charakterystycznych tematów, które omawiamy na spotkaniach klubowych i Stacji Sagitta.

„Sagitta” to już właściwie konglomerat medialny: własny kanał discordowy, regularne wywiady ze Smokami Fandomu (zarówno w wersji pisanej na stronie Sagitty, jak i mówione na kanale Y2be). To odbywające się co dwa tygodnie spotkania klubowe – jedynie w sieci, gdyż członkowie klubu „rozjechali się po świecie”, więc możliwość spotykania się w realu jest mocno utrudniona. To comiesięczna „Stacja Sagitta”. A poza tym prelekcje wygłaszane przez członków klubu na najprzeróżniejsze tematy (sam mam już za sobą debiut – więc wiem, co mówię).

Ale wróćmy do wydanego właśnie zeszytu. Mamy dwa interesujące opowiadania, komiks, recenzję gry, a na końcu jest moja „skromna recenzja okołofilmowa”. Sporo stron poświęconych jest też życiu klubowemu: wydawnictwom, maskotkom, autografom, historii klubu itp.



Ale muszę się jednak trochę doczepić do składu, który jest (delikatnie mówiąc) niezadowolający – skąd pomysł, by na każdej stronie zaśmiewać nagłówki i stopkę niepotrzebnymi, powtarzającymi się informacjami o autorach pozycji, jak też irytującą reklamą?

To małe niedopatrzenia nie zmieniają mojej opinii o świetnie wykonanej robocie – i wypadałoby życzyć takiej aktywności naszemu GKF-owi.

Aha, rzeczone wydawnictwo można, niestety w jednym egzemplarzu, obejrzeć sobie w GKF-oskiej bibliotece, ewentualnie ściągnąć sobie w formacie pdf ze strony klubu „Sagitta”. Znaleźć tam można również i inne, wcześniejsze, wydawnictwa tego klubu ■

GEORGE DIMITRIU

Czekolada z orzechami laskowymi

Mary szła przez gęsty, chłodny las, a krew w niej wciąż bulgotała. Minęły dwa dni, odkąd wyruszyła, napędzana buntem. *Jak mogę dać się kontrolować technologii? Czemu Sztuczna Inteligencja wie, co w każdej chwili robię, czego chcę w każdej chwili, o czym w każdej chwili myślę?*

Kroplą, która przełaziła czarę, była czekolada.

— *Chętnie zjadłabym czekoladę z orzechami laskowymi!* — pomyślała na głos, po czym odblokowała telefon, żeby przeczytać e-maile. Na ekranie leciała reklama przedstawiająca gigantyczną tabliczkę czekolady z orzechami laskowymi. Strach zniekształcił piękne rysy jej twarzy, które następnie pozwoliły się opanować wściekłości. *Nie, nie chcę żyć w świecie, który kontroluje mnie jak pionek.* Jej niebieskie oczy błyszczały. Rozejrzała się gniewnie po pomieszczeniu i uderzyła ją to, co ujrzała w kalendarzu wiszącym na ścianie: 13 sierpnia 2028 r. *Do czego doszliśmy? Co się dzieje z ludzkością?*

Po dniu i nocy medytacji podjęła decyzję o zmianie swojego życia. Odlączy się od tej pępowiny i pójdzie własną drogą. I tak nie miała nikogo, a te 32 lata dodały jej pewności siebie i nadziei. Wiedziała o opuszczonej chatce w odosobnionym miejscu, więc zdecydowała się tam przenieść. Będzie żyła pośród natury dokładnie tak, jak chce. ONA, a nie ktoś inny. Teraz szła szybko jak jeleń przez ochronne zarośla, choć niosła ze sobą podręczny bagaż. Niewiele, bo wzięła tylko to, co było konieczne.

Sztuczna inteligencja codziennie ustalała liczbę naczelnych, które ją stworzyły. Brakowało jednego. Z łatwością to identyfikuje. Kobieta, blondynka, wysoka, niebieskie oczy. Miała ochotę na czekoladę z orzechami laskowymi. A potem już jej nie było. Rozłączyła się. Podejmuje więc decyzję o wysłaniu Policji Internetowej w celu rozwiązania problemu.

Porucznik Arthur pogłaskał swoje brązowe wąsy i przeklął w myślach: *Cholera! Kolejny zbieg.* Następnie powiedział głośno:

— No, chłopaki, rozstawcie urządzenie myśliwskie.

Żołnierze utworzyli półkole – do tych na krawędziach dołączyły wilczarze, które obwąchały kwaterę Marii. Arthur spojrzał na swój mały gadżet, który pokazywał mu prawdopodobny obszar, w którym może znajdować się zbieg, a kiedy się przybliżył — rozkazał:

— Puścić psy!

Zwierzęta pobiegły przez polanę, a po chwili rozległy się rozpaczliwe krzyki kobiety.

Mary została wprowadzona do Sali Reedukacyjnej, gdzie wyposażono ją w gogle VR, aby oczyścić jej mózg. Miała tam spędzić kilka bolesnych tygodni; ale była pewna, że kiedy wyjdzie, nawet nie będzie wiedziała, na którym roku się znajduje ■

Od redakcji:

W tym miesiącu opublikowaliśmy nie II miejsce z naszego konkursu, lecz tłumaczenia shorta nadesłanego przez naszego sympatyka aż z Rumunii (dziękujemy i pozdrawiamy!). Kolejny utwór konkursowy przeczytacie w dubeltowym kanikułowcu #412.

YARKOS 2025 rys. Jarosław S. Kostorek (Yarkos)



CHOCOLATE



LESZEK BŁASZKIEWICZ

CZY POLECIMY NA MARSA?

Czerwona Planeta od dawna pobudza wyobraźnię ludzi – zarówno naukowców, jak i pisarzy czy marzycieli. Świadczy o tym już sama nazwa nadana owej „gwieździe błędzącej” w starożytności, a odzwierciedlająca jej niezwykle kolor – Mars, czyli bóg wojny, pokazuje fascynację tym obiektem.

Jednak prawdziwe zainteresowanie Marsem zaczęło się na dobre w XIX wieku, gdy Angelo Secchi, włoski astronom i jezuita, w 1858 roku dostrzegł spore dziwne struktury na jego powierzchni. Jedną z nich nazwał Kanałem Atlantyckim (później formacji tej nadano nazwę Syrtis Major). Nieco później inny Włoch, Giovanni Schiaparelli, doniósł o zaobserwowaniu prostych linii na powierzchni Czerwonej Planety podczas opozycji Marsa i Ziemi w roku 1877. Dopiero te obserwacje wywołały dyskusję na ten temat wśród astronomów. Schiaparelli nazwał proste linie słowem *canale* (liczba mnoga *canali*), które mogło oznaczać sztuczne kanały albo dukty wodne, czy też kanały w znaczeniu przejścia lub połączenia między dwoma punktami, ale w tłumaczeniu na angielski zamieniono je na *canals* (a nie *channel*), co zasugerowało ich sztuczne pochodzenie. Tym sposobem narodziła się legenda o marsjańskiej cywilizacji.

Fantastyka szybko podchwyciła temat. W 1898 roku Herbert George Wells opublikował *Wojnę światów* – klasyczną powieść, w której Marsjanie najeżdżają Ziemię. Warto odnotować w tym miejscu, że już rok później, w roku 1899, pojawiło się polskie wydanie *Wojny światów* nakładem „Gazety Polskiej”, w tłumaczeniu Marii Wentzl. Powieść Wellsa została przetłumaczona na ponad 40 języków na całym świecie, powstały cztery filmy i dwa serie bazujące na tej opowieści. Powstała też adaptacja muzyczna; ale o niej napiszę pod koniec tego tekstu.

To, co było jednym z najbardziej niezwykłych wydarzeń – miało miejsce 40 lat po wydaniu powieści, gdy Orson Welles przeniósł tę historię i wyemitował jako audycję na falach radiowych. Słuchowisko *Wojna światów* to adaptacja radiowa wspomnianej powieści Wellsa. Przygotowane ono zostało przez Wellesa i Mercury Theatre, a wyemitowane „na żywo” przez stację CBS w dniu 30 października 1938 roku. Przedstawienie to, w atmosferze napięcia społecznego i wzrostu poczucia zagrożenia poprzedzającego II wojnę światową, zostało potraktowane przez radiosłuchaczy jako rzeczywisty reportaż z inwazji Marsjan na Ziemię, który wzbudził panikę wśród wielu mieszkańców New Jersey. Im więcej czasu mijało od dnia emisji, tym większa liczba osób



Orson Welles w studio CBS

twierdziła, że słuchała „doniesień o inwazji” na żywo i faktycznie była świadkiem paniki. Po kilku latach powszechne stało się przekonanie, że *Wojna światów* była najchętniej słuchaną audycją radiową tego dnia. Owa adaptacja *Wojny światów* jest uważana za jedną z najlepiej przygotowanych produkcji radiowych w dziejach. Stała się ona jednym z pierwszych obiektów badań socjologicznych, tzw. *Projektu Radio*, prowadzonych przez Fundację Rockefellera – skupiającej się na badaniu wpływu wywieranego przez *mass media* na społeczeństwo, co stało się początkiem wykorzystywania mediów do sterowania społecznego. Samo wydarzenie zostało przedstawione w fabularnym filmie z 1975 roku jako *Noc, która wstrząsnęła Ameryką*.

A wracając do Marsa jako planety – rewelacje o sztucznych kanałach dosyć szybko zdementował Eugène Michel Antoniadi, który zyskał reputację swymi obserwacjami Czerwonej Planety i z biegiem lat zaczął podawać w wątpliwość istnienie kanałów marsjańskich. Podczas obserwacji, przy użyciu 83-centymetrowego teleskopu w obserwatorium w Meudon, w czasie opozycji Marsa w 1909 roku upewnił się, że zjawisko to jest złudzeniem optycznym. Mimo to jeszcze przez długi czas byli tacy, którzy w istnienie kanałów wierzyli. Między innymi Percival Lawrence Lowell, amerykański biznesmen, pisarz, matematyk i astronom, który – wierząc w spekulacje na temat istnienia na Marsie kanałów – napisał na ten temat kilka książek.

Od połowy XX wieku rozpoczęły się faktyczne badania Marsa. Zaczęło się od radzieckich i amerykańskich sond: Marsnik, Mariner i Viking. Już wtedy wiadomo było, że Mars jest światem raczej martwym, ale fascynującym – z suchymi korytami dawnych rzek, gigantycznymi wulkanami i atmosferą o niewielkiej

gęstości. W kolejnych dekadach misje lądowników i łazików (jak Mars Pathfinder, Spirit i Opportunity, a później Curiosity i Perseverance) dostarczały coraz więcej informacji. Dziś na Marsie działają nie tylko łaziki, ale swoje loty odbył też pierwszy dron – Ingenuity. Misje w kierunku Marsa to nie tylko Ameryka, Europejska ESA czy Rosja. Swoje orbiter-y wysłały tam z powodzeniem Indie, Chiny, a nawet Zjednoczone Emiraty Arabskie, Al-Amal.

Zatem, reasumując tę część eseju, planeta Mars jest całkiem dobrze zbadana, chociaż wiele pytań wciąż pozostaje bez odpowiedzi. Najważniejsze z pytań brzmi: Czy polecimy tam osobiście oraz kiedy może to nastąpić?

W XX i XXI wieku pojawiały się śmiałe plany kolonizacji Marsa; niektóre były wizjami niczym z kart powieści SF, a inne traktowano całkiem serio.

Jednym z pierwszych wizjonerów i pomysłodawców śmiałych planów podboju Kosmosu, w tym kolonizacji Marsa, był Werner von Braun, który 1952 roku opublikował artykuł w magazynie „Collier’s”, a w 1953 wydał książkę *Projekt Mars*, w której przedstawił szczegółową wizję ekspedycji na Czerwoną Planetę. Plan zakładał wysłanie floty 10 statków kosmicznych: 7 transportowych i 3 ładunkowych, z łączną załogą liczącą 70 osób.

Podobnych pomysłów w latach 60. i 70. pojawiło się wiele, ale niestety ich realizacja w tamtych czasach, jak i obecnie, stoi pod znakiem zapytania.

Niemniej pojawiły się też bardziej ambitne pomysły – związane nie tylko z lotem ludzi na Czerwoną Planetę, ale też z zasiedleniem jej.

Najbardziej znanym projektem była inicjatywa Mars One, która miała na celu wysłanie ludzi na Marsa. Na zawsze – bez powrotu. Pomysł zakładał finansowanie przedsięwzięcia poprzez realizację reality show. Skończyło się niestety spektakularną porażką

i bankructwem, chociaż wiele osób chętnych opuścić Ziemię, w tym również z Polski, przeszło przez sito kwalifikacyjne.

Inny projekt, nazwany Mars500, był międzynarodowym eksperymentem prowadzonym w latach 2007–2011 przez Instytut Problemów Biomedycznych Rosyjskiej Akademii Nauk (IBMP), we współpracy z Europejską Agencją Kosmiczną (ESA) i partnerami z Chin – był programem bardziej realistycznym. W ramach tego eksperymentu Rosjanie i Europejczycy zamknęli grupę ludzi w izolowanym habitacie na ponad 500 dni, symulując misję na Marsa. Zdobyto ogrom danych na temat psychologii w czasie długotrwałej izolacji niewielkiej grupy osób.

Na tle tych i innych projektów czy pomysłów wyrastają poważniejsze plany. NASA rozważa załogową misję po roku 2030, prawdopodobnie po udanej eksploracji Księżyca w ramach programu Artemis. Agencje ESA, CNSA i JAXA również prowadzą badania i testy technologii. Najbardziej medialny pozostaje jednak Elon Musk i SpaceX. Celem firmy jest kolonizacja Marsa – przy pomocy statku Starship (wielokrotnego użytku, zdolnego do przewozu kilkudziesięciu osób naraz). Musk mówi otwarcie: *Chcemy uczynić ludzkość cywilizacją wieloplanetarną.*

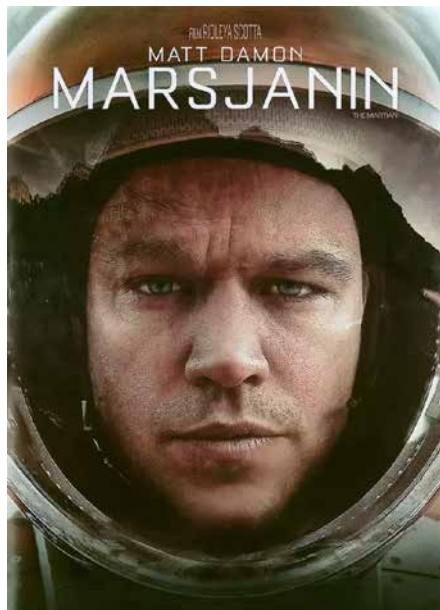
Czy to jednak jest realne? Realizacja misji na Marsa, a tym bardziej kolonizacja tej planety, potyka się o wiele przeszkód. Nie będę się nad nimi rozpisywał szczegółowo, ale wspomnę tylko często przywoływane promieniowanie kosmiczne, które grozi w drodze na Marsa, zaś na samej planecie jest zdecydowanie większe niż na Ziemi, a długotrwała ekspozycja grozi nowotworami, uszkodzeniem DNA i chorobami neurodegeneracyjnymi.

Ważna jest też psychologiczna izolacja: fakt, że Mars oddalony jest o średnio 225 milionów kilometrów od Ziemi (najbliżej jest

ok. 55 mln km, co daje przeszło 3 minuty świetlne, zaś najdalej przeszło 400 mln km, czyli ponad 22 minuty świetlne). Sama podróż trwać będzie około 6–9 miesięcy. Innymi elementami są mikrogravitacja podczas podróży i znacznie mniejsze przyciąganie samej planety (gravitacja na powierzchni Marsa to około 38% ziemskiej).

Niemniej jednak marzenia są silne, zaś nasza obecność na Marsie jest bardzo mocno zaznaczona w filmach i powieściach SF.

Przykładami filmowych opowieści o lotach na Czerwoną Planetę są: *Misja na Marsa* z roku 2000 w reżyserii Briana De Palmy, albo *Czerwona Planeta* Anthony’ego Hoffmana z tego samego roku. Nowszym, bo nakręconym w 2015 roku, filmem jest *Marsjanin* – wyreżyserowany przez Ridleya Scotta, a nakręcony na podstawie znakomitej powieści Andy’ego Weira. Wizję kolonizacji Marsa to przede wszystkim słynna *Pamięć absolutna* z 1990 roku – kultowy film z Arnoldem Schwarzeneggerem, na



Marsjanin, reż. Ridley Scitt, USA, Wielka Brytania, Węgry, Jordania 2015

podstawie opowiadania Philipa K. Dicka. Skolonizowany i niezależny od Ziemi Mars odgrywa ważną rolę w serii książek i serialu *Expanse*. Kolonia na Marsie to też tło w pierwszej powieści Rafała Kosika, wydanej w 2003 roku i za tytułowanej po prostu *Mars*. Także znakomity serial *For All Mankind* w trzecim sezonie tej alternatywnej historii wyścigu kosmicznego pokazuje kolonizację Marsa; a jest to kluczowym elementem fabuły. Najwspanialszą jednak wizję kolonizacji Marsa zaprezentował Kim Stanley Robinson w swojej trylogii o tytułach kolejno: *Czerwony Mars*, *Zielony Mars*, *Niebieski Mars*. W tych powieściach szczegółowo opisuje kolonizację oraz terraformowanie planety – proces przekształcania jej atmosfery i klimatu, by uczynić ją zdatną do życia. Ben Bova w serii *The Grand Tour* pisze o eksploracji całego Układu Słonecznego, a Mars jawi się tam jako kluczowy etap rozwoju ludzkiej obecności w Kosmosie.

I przy takim zaangażowaniu fantastyki naukowej ponownie wraca pytanie: Czy polecimy na Marsa? I w tym miejscu wyrażę swoją osobistą nadzieję – zastępując w tym pytaniu słowo „czy” na słowo „kiedy”. Myślę bowiem, że – jeśli tylko przetrwamy jako cywilizacja i zachowamy ciekawość, odwagę i determinację – to Mars stanie dla nas otworem. Nasze łaziki już tam są, a za nimi, miejmy nadzieję, w całkiem niedalekiej przyszłości podążą ludzie. Mars to niekoniecznie przyszłość każdego z nas – ale może być przyszłością ludzkości.

Aż się wzruszyłem tymi górnolotnie brzmiącymi słowami, ale ich nie poprawię; za to na koniec napiszę jeszcze akapit o wspomnianej już muzycznej adaptacji *Wojny światów* Herberta George'a Wellsa zrealizowanej przez Jeffa Wayne'a.

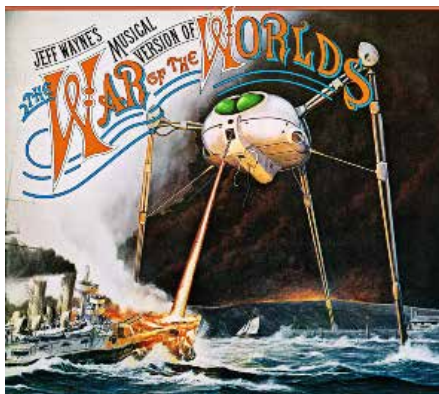
Jeff Wayne's *Musical Version of „The War of the Worlds”*, bo taka jest pełna nazwa, to album koncepcyjny który ukazał się 6 września

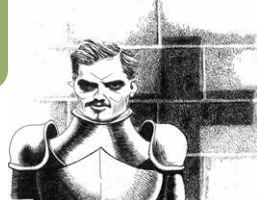
1978 roku. Ma on formę oratorium w stylu progresywnego rocka z wykorzystaniem orkiestry smyczkowej. Poszczególne utwory są powiązane narracją i kolejnymi uwypuklonymi elementami opowieści.

Dwupłyty debiutancki album Jeffa Wayne'a stał się światowym bestsellerem, sprzedanym w wielu milionach egzemplarzy na całym świecie. W samej Wielkiej Brytanii sprzedaż przekroczyła 2,7 miliona sztuk, co stawia album na 32. miejscu najlepiej sprzedawanych płyt w UK, a na świecie zakupiono ponad 15 milionów płyt. W roku 2012 Wayne wydał zmodyfikowaną wersję płyty z dopiskiem *The New Generation*, gdzie wystąpili nowi muzycy, a rolę narratora od Richarda Burtona przejął Liam Neeson.

Tak dużo piszę o tym albumie, bo miałem przyjemność w 40. rocznicę jego realizacji przygotować i prowadzić specjalne oparte o tę muzykę widowisko pod kopułą olsztyńskiego Planetarium.

Z całą pewnością Mars opanował i wciąż trzyma w uścisku naszą wyobraźnię – a to, czy my opanujemy Marsa, pokaże niedaleka (mam nadzieję) przyszłość. Dotrwania w zdrowiu do tych momentów życzę sobie i wszystkim Czytelnikom ■





KORRESPONDENCJA 162

A KTO NIE ŚPI – TEN NIE ŻYJE (PRAWDZIWIE)

Najnowsza, a dla mnie pierwsza z przeczytanych, powieść **Magdaleny Świerczek-Gryboś *Somnauci*. Tom 1. Katla** zabiera czytelnika do onirycznego wszechświata Snu, w którym mieszają się wątki najprzeróżniejszych fantastycznych odmian tematycznych oraz filozoficznych, religijnych i naukowych teorii. Logika snu, która dominuje nad narracją, jest tyle atrakcyjna, co kłopotliwa w czasie lektury, a ostrzeżenie Radka Raka wyrażone na IV stronie okładki, że to proza wymagająca, nie jest na wyrost.

Zasadniczą przeszkodą w bezwysiłkowym mierzeniu się z wyobraźnią Autorki (wiem, powinienem napisać narratorki, ale dedykacja na końcu tomu nie zostawia wątpliwości, że istnieje silna więź między twórczynią i bohaterką, między opowieścią a doświadczeniami pisarki – i uznałem, że tak będzie czytelniej opowiadać o tej książce) jest perspektywa, z której opisywane są świat i bohaterowie historii. Jak w wypadku każdego hermetycznego dzieła, również i w *Somnautach* trzeba się po pierwsze oswoić z językiem narracji, a zwłaszcza oryginalnym katalogiem pojęć używanych przez postacie. Ponieważ rzeczywistość wykreowana przez Magdaleny Świerczek-Gryboś (mimo licznych punktów wspólnych z tą, której doświadczamy) kieruje się specyficznymi zasadami, wielokrotnie można znaleźć się na krawędzi ontologicznej przepaści, którą się albo pokona, albo w niej skończy. Kto lubi się mierzyć z takimi wyzwaniem, dla tego ta proza będzie niekończącą się przygodą. Kto lubi fantastykę mniej zwichrowaną (przypominam,

że cały czas mówimy o świecie, którego fundamentem jest Sen), a bardziej uporządkowaną, kierującą się żelazną logiką – będzie się musiał uzbroić w cierpliwość, bo lektura *Katli* może być dla niego zęglowaniem pod wiatr.

W gatunkowych charakterystykach tej powieści najczęściej pojawia się określenie *science fantasy*. Osobiście nie lubię go i zawsze uroczyście unieważniam: jeśli w danym dziele pierwiastek niezwykłości jest jedynie egzotycznym dodatkiem, a cała historia od początku do końca nosi znamiona SF (jak, nie przymierzając, *Twierdza Trzech Studni* Jarosława Grzędowicza czy *Naszynnik Semley* Ursuli K. Le Guin), to po co mnożyć byty ponad miarę. Czy w wypadku *Somnautów* mamy do czynienia z podobnymi wątpliwościami? I tak, i nie. Świat przedstawiony jest wyraźnie średnio-wieczny, zamieszkują go istoty rodem z sennych koszmarów, ale także różnych mitologii (z naciskiem na nordyckie, a przede wszystkim islandzką), działa w nim magia, którą daje się wykorzystać do napędzania technicznych urządzeń (nie wydobywa się kopalni, nie ma więc nawet szansy na powstanie maszyn parowych – czyżby odprysk jakiejś ekoutopii?). To wszystko pozwoliłoby śmiało klasyfikować tę powieść jako *fantasy*, ale nie tak prędko.

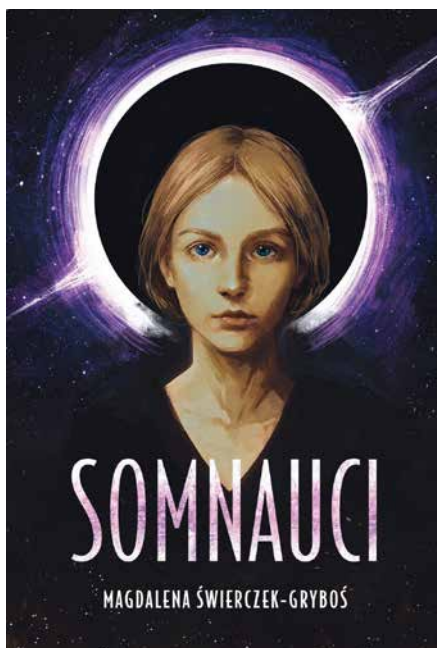
Tytułowi *Somnauci*, podróżnicy przez Sen, wyglądają niczym astronauta (noszą kosmiczne skafandry i także hełmy), rozprawiają ze swadą o najprzeróżniejszych i zaawansowanych teoriach kosmogonicznych (czarne dziury, mikro czarne dziury, wreszcie białe dziury, kontinuum czasoprzestrzenne i horyzont

zdarzeń – kto się astronomią i fizyką nie zajmuje na co dzień, może się czuć w czasie dysput bohaterki z nimi kompletnie zagubiony) i rozsadzają sielankową wizję baśniowej krainy, w której rozgrywa się fabuła. A już to, że bohaterka z łatwością pojmuje ich przekaz, budzi z jednej strony mój podziw, ale i niedowierzanie, bo to wiedza z późnych klas liceum (Katla zaś zaczyna się komunikować z nimi jako wczesna nastolatka, w dodatku bez gruntownego wykształcenia – nie da się przecież wszystkiego wytłumaczyć kobiecą intuicją).

Żeby zaś podbić bębenek – nie tylko fizyka odgrywa w świecie tej historii niepomiaralną rolę, ale i szeroko rozumiana filozofia (w tym również teologia). Głównym zagadnieniem powieści jest bowiem pytanie, jak i dlaczego istnieje ten świat. I nie chodzi bynajmniej o to, że bohaterowie nie wiedzą, kim są, skąd pochodzą i dokąd zmierzają. Paradoksalnie wiedzą to bardzo dobrze – są tworem Śniącego, który połknął eksplodującą gwiazdę i rozsiał po całym wszechświecie Sen, który musi zostać na nowo posklejany. Dlatego każdy jest zobowiązany śnić i dzielić się tym, co wyśnił, by łączyć rozdarte wątki Snu. Ci, którzy nie śnią, Bezsenni, są *jawogrzesznikami* (leksykalne zabawy Autorki budzą mój szczerzy podziw i zachwyt!), bezużytecznymi dla dzieła scalania rozprutego świata. Kiedy całość uda się złożyć, Śniący (odpowiednik Stwórcy) zostanie obudzony i zacznie się nowy cykl historii świata. Problem w tym, że pozostający zbyt długo w uśpieniu Śniący zaczyna mieć koszmary, a świat przestaje być wówczas bezpiecznym miejscem dla żywych. Ważnym problemem jest także to, w jaki sposób dokona się przebudzenie. Najbardziej pożądanym zakłada pojawienie się Przebudzicielki – zmiana cykliów nastąpi wówczas harmonijnie. Gorzej, gdy doprowadzą do niej Somnaucci – rozpęta się wówczas chaos.

Czy wobec tego wszystkiego można się upierać przy tym, że to powieść fantasy? Ja dostrzegam w niej tak wielkie pokłady synkretyzmu, że odpuściłbym sobie taką genologię. Osobiście podobne dzieła nazywam po prostu fantastyką i nie brnę w to, jakimi jeszcze epitetami można by je dookreślić. Każdy będzie bowiem nietrafiony i ograniczający.

A o czym opowiada nam fabuła *Somnauców*? Kilkulatkę Katlę, która jest Bezsenną, matka obarcza zadaniem ponad jej dziecięce siły – musi chronić narodzonego w trakcie Wielkiej Bieli (zjawiska zapowiadającego narodzenie się Śniącego) brata. Ukrywa go przed Somnautami, ale i wszystkimi, którzy mogliby przerwać jego Sen. W trakcie wypełniania tych obowiązków dziewczynka rozpoczyna swoją podróż po świecie i w głąb siebie, zakończoną odnalezieniem miasta, w którym żyją jej podobni. Peregrynacja ta doprowadzi ją także do odkrycia własnego magicznego potencjału,



mimo że wmawiano jej, że żadnego nie posiada. Katla i Aki spotkają nowych przyjaciół, smoki i... zombie, poznają technomagię Bezsennych z Marsylii i staną przeciwko wymierzonej w nich krucjaty Uśpionego Cesarstwo Rzymskiego, Sennej Rzeszy Niemieckiej oraz papieża.

Dzieje się więc w tej powieści naprawdę wiele, zarówno w warstwie fabularnej, jak i w sferze konstrukcji świata przedstawionego, który – podobnie jak ogry i cebule – składa się z licznych narastających na siebie warstw. Każdy Śniący zostawia po sobie wspomnienia tego, co wyśnił; historia kolejnych wcieleń Snu zapisana jest zaś w bezcennym artefakcie – Księdze Dat (zupełnie jak w błyskotliwej obserwacji Tomka Kołodziejczaka, że światy fantasy

przedstawiają rzeczywistości po katastrofach, dlatego niezbędna do ich funkcjonowania wiedza zostaje zapisana w świętych księgach). Słowa odgrywają w tej powieści rolę na tyle niebagatelną, że wiele z nich pojawia się w swych oryginalnych wersjach (dominuje język islandzki, ale nie brak też francuskiego czy duńskiego). Czyni to powieść Świerczek-Gryboś naprawdę gęstą od znaczeń i bez wątpienia mamy do czynienia z jednym z najbardziej oryginalnych dzieł w światowej fantastyce ■

(Dan 25 czerwca 2025 roku,
w dniu Kosmo-Polaka)

Wasz wielkokacki korespondent

YORICK *Wakacje*

Leżał na plecach, wpatrując się w rozbrykane altocumulusy goniące po błękitnym niebie. Falujące żdźbła trawy delikatnie drażniły jego nagie ciało. Jedno z nich sterczało nonszalancko z jego ust. Słodkawy, rześki smak przywodził na myśl przyjemne, odległe wspomnienia. Wziął głęboki oddech. Silne akcenty oleandrów i pelargonii walczyły w nozdrzach z delikatnymi nutami szatwii i kocimiętki. Lekki wiatr subtelnie chłodził. Niczym czas przelatywał przez palce wyciągniętej dłoni. No właśnie, czas, pomyślał i odruchowo spojrzał na nadgarstek. Widniał tam jedynie błądny ślad po zegarku podkreślony opalenizną. To był pierwszy raz, kiedy Chronos nie musiał liczyć upływających sekund, minut i godzin. Czuł się szczęśliwy ■

OGAN *Myśli nieSForne*

Prawdziwy fan fantastyki szuka śladów swojej ulubionej dziedziny nie tylko w sztukach narycyjnych – ale wszędzie tam, gdzie daje się znaleźć jej ekwiwalencję. Dlatego też głoszę na tych łamach, że najbardziej fantastycznym gatunkiem muzyki jest muzyka elektroniczna (i to koniecznie w stylu tzw. rocka elektronicznego, a przede wszystkim szkoły berlińskiej), a spośród dyscyplin sportowych – żużel. 20 czerwca br. pojawił się ostateczny dowód na prawdziwość tej teorii. Oto w gdańskim turnieju dla najmłodszych adeptów speedwaya Golden Boy Trophy, upamiętniającym postać wybitnego żużlowca Wybrzeża Gdańsk Zenona Plecha, wystąpił... Anakin Kruse Hansen z Danii. Nie muszę już chyba dodawać, że tam, gdzie istnieją silne środowiska fandomowe, zazwyczaj ścigają się też i żużlowcy ■

MICHAŁ BLEJA

NARÓD Z FANTASTYKĄ, FANTASTYKA Z NARODEM

Przepraszam, że się powtarzam, ale zaczynając ten tekst po raz kolejny, muszę zaznaczyć, że Jacek Dukaj to jeden z moich ulubionych pisarzy. Twórców o takiej wyobraźni i takim warsztacie jest zaledwie garstka – więc fakt, że od ładnych paru lat pan Jacek milczy, trochę mnie smuci. Udało mi się jednak na moim czytniku namierzyć książkę tegoż autora, której jeszcze nie czytałem, czyli Xavras Wyżryn i inne fikcje narodowe. Zaprawdę powiadam wam: warto od czasu do czasu zrobić przegląd niezrealizowanych planów czytelniczych!

Tom, o którym mowa, trudno traktować jako zbiór opowiadań, bo tekst, któremu zawdzięcza tytuł, zajmuje dobre 60% objętości. Xavras Wyżryn to utwór jak na Dukaję bardzo przystępny – choć nie pozbawiony wielopiętrowych rozważań na złożone, filozoficzne tematy. Mamy tu do czynienia z historią alternatywną, w której II RP skończyła się w zasadzie zaraz po tym, jak się zaczęła. Tuż po Wielkiej Wojnie (która dla nas jest I wojną światową) nastąpiła Wojna Bolszewicka, podczas której na obecny teren Polski spadło tyle bomb atomowych, że właściwie nie było czego zbierać, a samo państwo włączone zostało do Związku Radzieckiego. Akcja utworu rozgrywa się w latach 90. – ale takich, w których od ośmiu lat rozgrywa się... II wojna światowa. Europa, w tym dawny teren Polski, stanowi główny teatr działań.

Pośród wojennej zawieruchy pojawia się człowiek, który usiłuje po raz kolejny wywalczyć dla Rzeczypospolitej niepodległość. Sprawa wydaje się beznadziejna; tymczasem Xavras Wyżryn (bo o nim mowa) zaczyna odnosić zwycięstwo za zwycięstwem, stopniowo budując nie tylko siłę militarną, ale również wizerunek. Jest w tym na tyle skuteczny, że powstaje o nim Hollywoodzki blockbuster, a telewizja ze Stanów Zjednoczonych podpisuje z nim kontrakt, w ramach którego Wyżryn otrzymuje ogromne pieniądze. Każdy jego

krok śledzi osobnik będący zarówno dziennikarzem, jak i operatorem kamery. Funkcję tę pełni Ian Smith, będący oczami czytelnika w świecie Xavras Wyżryna.

Jak to się dzieje, że Xavras Wyżryn zawsze wygrywa? Czy koniec końców uda się odzyskać niepodległość? Na te pytania niestety nie mogę odpowiedzieć bez spoilerów; ale mogę zdradzić, że odpowiedzi da się w tym tekście znaleźć.



Xavras Wyżryn to jedna z wczesnych mi-kropowieści Dukaja, która na rynek trafiła w latach 90. Autor dopiero się rozpędzał – jego pomysły miały już imponujący rozmach, ale nie mieliśmy jeszcze do czynienia z takim ich zagęszczeniem, jak choćby w *Czarnych oceanach* czy *Innych pieśniach*. Z jednej strony szkoda, bo umiejętność zagęszczania fabuły jest jednym z największych atutów tego pisarza; a z drugiej – osoby, które odbiły się od intensywności jego tekstów, tutaj powinny spokojnie się odnaleźć.

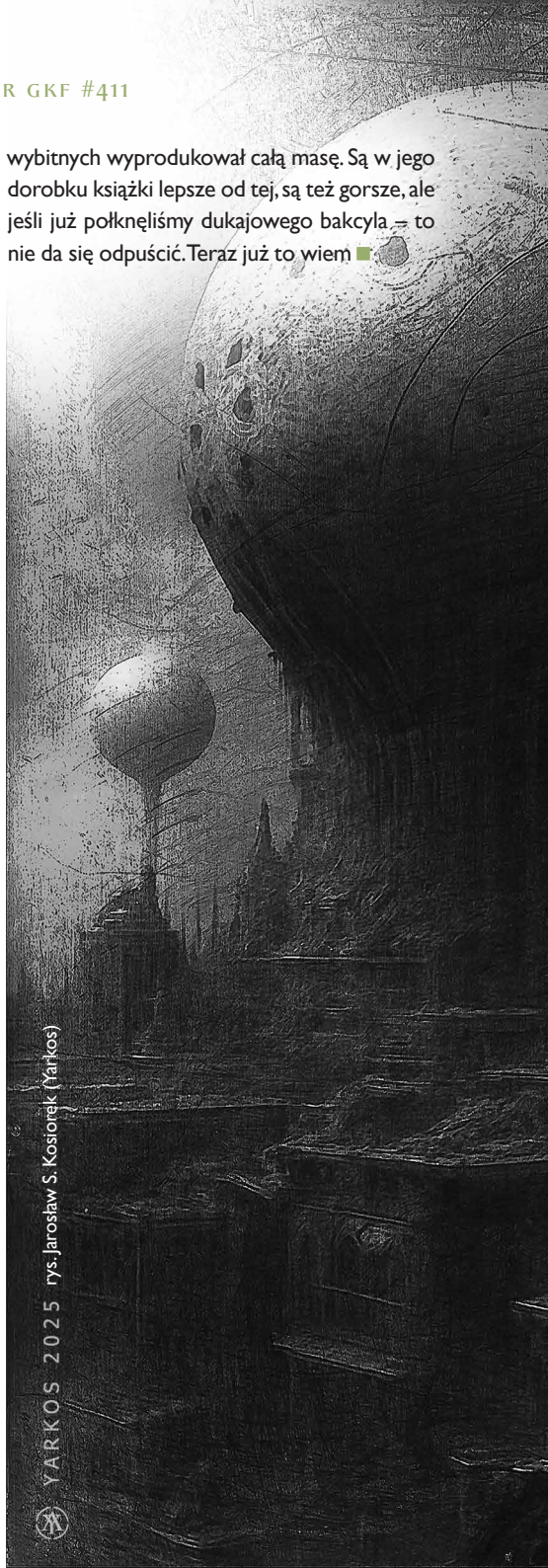
Spośród krótszych tekstów zebranych w tym tomie na osobny wątek zasługuje *Przyjaciel prawdy. Dialog idei*. Stanowi on zapis rozmowy będących w związku Żani i Teodora na temat kwestii takich, jak antysemityzm czy teorie spiskowe. Dukaj demonstruje tu mistrzostwo w argumentowaniu, jednocześnie nie decydując się na zajęcie stanowiska – zarówno Teodor jak i Żania wysuwają trafne (choć często przeciwstawne) spostrzeżenia, prezentując różne postawy wobec świata i różne wrażliwości, przy czym pozostają w zasadzie równie przekonujące.

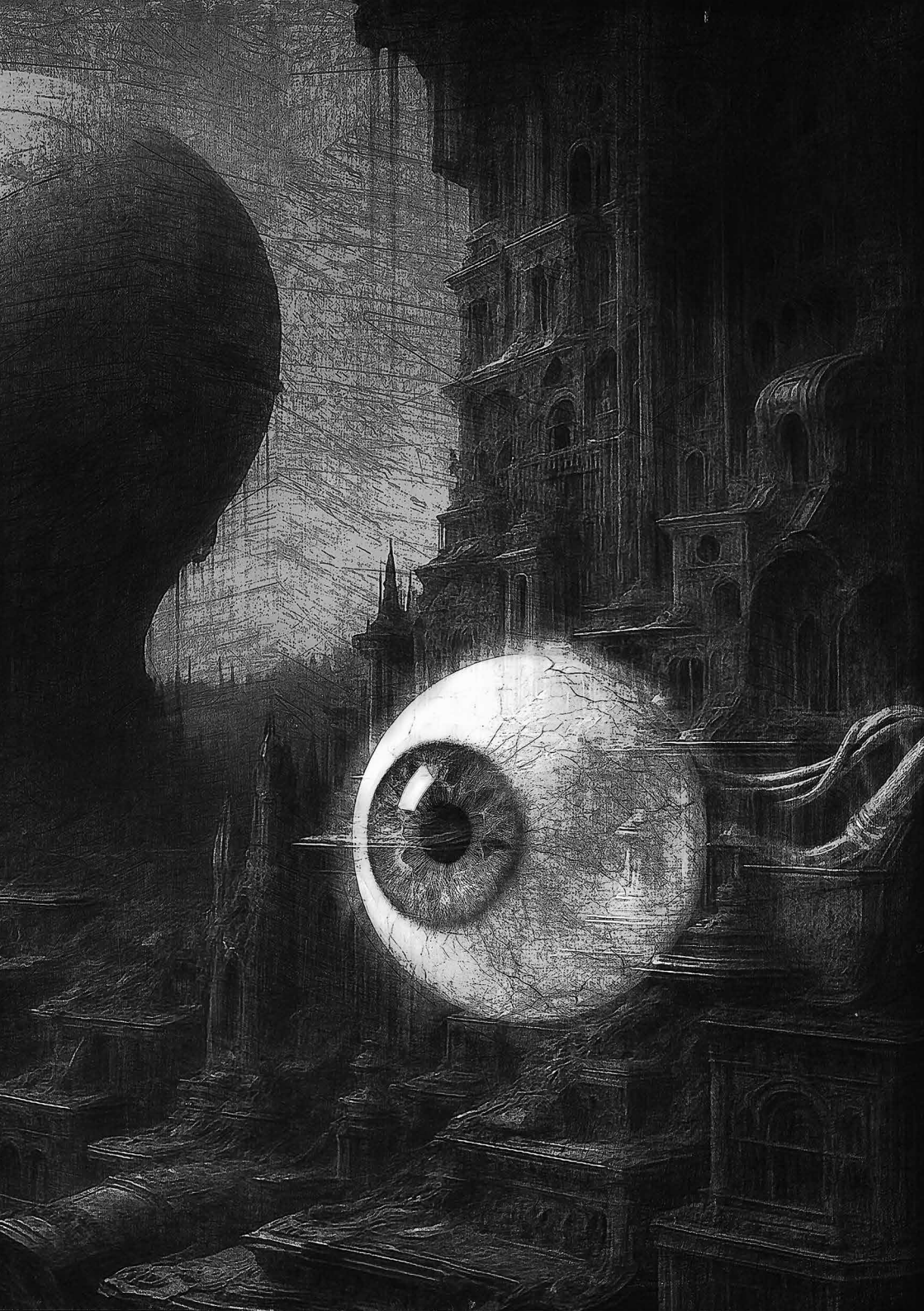
Przyjaciel prawdy... powstał w latach 2003–2004, kiedy jeszcze mało kto słyszał o foliarzach, antyszczepionkowcach, turbosłowianach czy płaskoziemcach.

Spółeczności te albo jeszcze się wówczas nie narodziły, albo były głęboko niszowe – i nikomu się nie śniło, że będą kiedyś stanowiły istotną siłę polityczną. Świat przez te dwie dekady dostarczył nam dość materiału, żeby zweryfikować trafność dukajowej analizy. Prawdę mówiąc – mam wrażenie, że pan Jacek rozumiał wtedy o wiele więcej, niż większość ludzi (w tym osób publicznych, także tych znajdujących się u władzy) rozumie dzisiaj.

Xavras Wyżryn i inne fikcje narodowe to rzecz wybitna na tle literatury fantastycznej w ogóle; ale mamy tu do czynienia z autorem, który dzieł

wybitnych wyprodukował całą masę. Są w jego dorobku książki lepsze od tej, są też gorsze, ale jeśli już połknęliśmy dukajowego bakcyła – to nie da się odpuścić. Teraz już to wiem ■





ARTUR ŁUKASIEWICZ

GRZESZNICY – CZYLI JAK ZOSTAŁEM KINOWYM WAMPIREM WPROST Z DELTY MISSISSIPI

Film o:

- Bluesie (to właściwie bluesowy musical!), z rewelacyjną muzyką i jeszcze genialniejszym podwójnym soundtrackiem (zarówno tym z „piosenkami”, jak i tym z „linią melodyczną”). Od czasu *Westworld* nie miałem przyjemności słuchać niczego tak oryginalnego!
- Miłości do muzyki tak wielkiej, że potrafi się wybić zarówno poza zło i dobro. I – co zaskakujące – uzyskuje szacunek obu stron.
- Niewolnictwie i wyzwoleniu (i nie tylko Czarnych, ale też Azjatów, a nawet irlandzkich chłopów). Także o dumie, podziałach i koegzystencji lawy, która – choć z wierzchu niby stała – aż buzuje przeciwnościami. Kruche status quo, które w każdej chwili jednak może runąć ze zdwojoną mocą.
- Wielkim kryzysie w Stanach, społecznych podziałach, biedzie wypływającej z każdego kąta.
- Alu Caponie i murzyńskich cynglach mafii, którzy postanawiają otworzyć własny biznes.
- Klu-Klux-Klanie i zakłamaniu białych
- Amerykańskim, szeroko pojętym, folklorze – od irlandzkiego po mieszaną afrykańskich wierzeń i indiańskiej kultury z głęboką chrześcijańską wiarą oraz bardzo szerokiej symbolice, która z tym się wiąże.

Ze sceną, po której poczułem się, jakbym na moment przeniósł się do bronowickiej chaty pod Krakowem, już po zaproszeniu chochoła. Mając świadomość, że tak mogłaby ona wyglądać okiem przefiltrowanym przez multi-kulti. I proszę nie traktować tego jako płaskiego wokeizmu, lecz jako głębokie zrozumienie. To zresztą scena, która (moim zdaniem) przejdzie do historii światowego kina – jako jedna z najbardziej symbolicznych i malowniczych scen o wampirach...

Jak to wszystko dało się razem połączyć, zmieszać w odpowiednich proporcjach – i to tak, że wyszedłem z kina zachwycony, užarty przez wampira, zamiast w panice czuć parcie w kiszkach niczym po niestrawnym zakalcu?

Wielogatunkowy misz-masz.

Rok 1932. Do małego miasteczka Clarksdale w Delcie Missisipi wracają z Chicago, gdzie dorobili się pewnych pieniędzy dzięki pracy dla Ala Capone, dwaj bracia-bliźniacy, weterani pierwszej wojny światowej – Stock i Smoke (w obu rolach koncertowo występuje Michael B. Jordan). Kupują stary tartak, aby w tym miejscu dla okolicznych murzyńskich pracowników plantacji stworzyć joint-bar z muzyką. Spotykają się z kuzynem Sammy'm

„Preacher Boyem” Moorem (rewelacyjny aktor oraz muzyk black gospel i rytm and bluesa – Milec Caton). Jest on na tyle utalentowanym muzykiem, że bracia chcą, żeby wystąpił podczas, inaugurującego działalność baru, koncertu. Zapraszają dawnych przyjaciół, by współtworzyli knajpę ich marzeń. Wszystko zmierza do kulminacyjnej sceny: szaleńczej zabawy w nowo otwartym lokalu, gdy po występie Sammy’ego budzą się demony.

Na początku filmu otrzymujemy klarownie brzmiący komunikat, który zresztą powtarza się w symbolicznej scenie tańca. Istnieją ludzie tak bardzo utalentowani muzycznie, że potrafią swoją muzyką przywołać anioły i demony z przeszłości oraz z przyszłości. Istnieją oni w świecie afrykańskich plemion, a zwani są Girotami – są nie tylko pieśniarzami i muzykami, ale stanowią żywą historię plemion, których losy znają na pamięć. Podobną rolę w Irlandii pełnili Flidowie, a w indiańskim plenienu Choc-taw – Strażnicy Ognia. Ich moc może przynieść ukojenie, ale też rozpętać szaleństwo.

I właśnie to, niczym zaproszenie chochoła na zabawę weselną, właśnie się tu zdarza. Nigdzie nie jest to dokładnie powiedziane i zaznaczone, ale jestem przekonany, że słowa te wypowiada była partnerka Smoke'a Annie, która dodatkowo jest miejscową kapłanką Hoodoo, czyli kimś w rodzaju pośrednika między rzeczywistością – a tym, co jest magiczne. Co prawda wampiryczny akcent pojawia się nieco wcześniej; ale (choć podświadomie, wiemy do czego dojdzie) sposób, w jaki się to dzieje, w jakim kierunku pójdzie ten

wątek – jest ożywczo świeży i szalenie oryginalny. Każda ugryziona nie jest niewolnikiem swojego wampirycznego pana, lecz stanowi dla grupy wartość dodaną. Ta wspólna wiedza, paradoksalnie, czyni ją bardziej wolną.

Mimo tego – zasady dotyczące mitów o wampirach muszą i są zachowane, ba: wchodzimy tutaj już w pewną symbolikę związaną z magią afrykańską i zwyczajami znanymi z afrykańskiego kontynentu. Gdzie przekazanie choćby drobnej monety jest uważane za „zawarcie paktu” równoznaczne z zaproszeniem. Wampiry nie muszą więc czekać na słowne zaproszenie, na jakikolwiek choćby znak, że są mile widzianymi gośćmi. Wystarczy jakikolwiek, choćby niepozorny, podarunek. Kiedy jednak pada konkretne zaproszenie – nie wypowiada go Afroamerykanin, tylko Azjatka; i czyni to bardziej w obawie o resztę swojej rodziny, niżli o znajdującą się w klubie grupę przyjaciół.

W filmie oprócz wątków fantastycznych możemy zobaczyć skomplikowane losy obu braci, poznajemy powód ich ucieczki z miasta i poznajemy tego konsekwencje. Widzimy, że choć Ku-Klux-Klan nie ma już takiej siły, to



Grzesznicy, reż. Ryan Coogler, USA 2025

zapewne pojawi się w filmie – segregacja rasowa jest ściśle przestrzegana. W całej tej skomplikowanej małomiasteczkowej hierarchii niepoślednią rolę pełnią Azjaci, którzy – choć sami również traktowani z góry przez białą społeczność – są akceptowani przez białych i czarnych. I choć sklepy dla białych i czarnych są po przeciwnych stronach ulicy, to zarówno jeden, jak i drugi prowadzi ta sama azjatycka rodzina. A cały ów skomplikowany podział pokazuje dosłownie jedna kilkudziesięciosekundowa sekwencja scen, której może nie dostrzeże niedzielny kinowy widz, jednak widz przygotowany łatwo ją zrozumie. I tu, żeby było jasne, sam nie dostrzegłem znaczenia tej sceny. Dopiero Y2be, na jednym z kanałów prowadzonym przez czarnoskórego antropologa kultury, który wziął na warsztat ten film, zrozumiałem nieco te niuansy.

Wampir Remmick nie jest tu symbolem zepsutego, białego człowieka; jest raczej jednym z „pierwszych Irlandczyków” emigrujących za chlebem w czasach, kiedy nie było jeszcze Stanów Zjednoczonych – kimś, kto sam, w zamian za możliwość dotarcia do „Nowego Świata”, oddawał się w niewolę swemu darczyńcy. Podpisywał kilkuletni kontrakt i pracował jako niewolnik od świtu do zmierzchu.

Tak: przed niewolnictwem czarnych – istniało swoje niewolnictwo białych!

Scena taneczna, którą ja śmiało porównuję do wesela w Bronowicach, kończy się symbolicznym spłonięciem tartaku. Tancerze, choć otoczeni płomieniami, są wolni, gdyż ów ogień trawi ich okowy, wyzwala. Tym jest śpiewany blues. Bo – jak twierdzi jeden z drugoplanowych bohaterów, Dakota Slim – religię udało się nam narzucić, ale blues przyszedł z nami z rodzinnych stron i jest magią, której nie odbierze nam nikt. Magią, która czyni wolnym.

Do tego zakończenie zamykające pewne wątki oraz dwójka niespodziewanych gości z przeszłości. To tak, jakbym znalazł się u Anne Rice i jej opowieści o wampirze Lestacie! Zmęczony życiem Sammy nie żałuje ani jednego dnia, który przeżył oraz tamtej szaleńczej nocy, która zmieniła jego życie. Ale propozycje dwójki znanych wampirów, którzy przetrwali tamtą noc, odrzuca zdecydowanie. On już swoje przeżył.

Podsumowując. Nawet, jeśli nie lubisz bluesa, czy nadmiernej eksploatacji osób czarnych w filmie, ale kochasz kino – to po prostu się zachasz. Jeśli nic nie poczujesz – to chyba czas, byś spotkał swojego kinowego wampira. Czego ci zresztą życzę z całego serca, bo to, co ja dostrzegłem w tym filmie, zostanie we mnie na długo ■





TOMASZ „QRATOR” MAGULSKI JEST PREDATOR – JEST JATKA

zupełnym przypadkiem natknąłem się na film osadzony w uniwersum Predatora. To przypomniło mi, że to jedna z bardziej rozpoznawalnych franszyz, która w ostatnim czasie została nieco zapomniana. Po premierze Predator: Pray – którego zresztą opisywałem na łamach 385. numeru „Informatora GKF” w listopadzie 2022 roku – nastąpiła cisza. Przerwana nagle przez obraz Predator: Pogromca zabójców, który jest filmem... animowanym.

Nie ukrywam, że bardzo mnie to zaintrygowało, ponieważ ta forma sztuki wizualnej daje szereg interesujących możliwości twórczych, zaś efekt końcowy różni się od tego, jaki można uzyskać, wykorzystując tradycyjnych aktorów i efekty komputerowe. Ciekawiło mnie, jakież to rodzaj animacji zostanie wykorzystany. Na szczęście było tak, jak lubię – czyli realistyczna kreska z wyrazistą „klatkową” animacją, która daje wrażenie lekko „poszarpanej”, jakby nie do końca płynnej. A teraz do konkretów...

Film składa się z trzech opowieści, w których każda osadzona jest w innej epoce. Mamy zatem skandynawskich wikingów, feudalną Japonię w okresie szogunatu oraz II wojnę światową na Pacyfiku. Historie (pozwornie) nie mają ze sobą związku.

Za każdym razem mamy jakąś postać wiodącą, która toczy swoją osobistą walkę. Tak się składa, że walce wewnętrznej towarzyszy także walka z realnymi przeciwnikami. Obserwatorem starć jest Predator – przedstawiciel pozaziemskiej rasy Yautja. Jak wiemy: walka jest dla nich wszystkim, a za przeciwnika wybiera sobie najdzielniejszego i najsprawniejszego wojownika, na którego poluje. Tak było zawsze. W związku z tym nasi wiodący bohaterowie w każdej z epok, wbrew swojej woli, muszą stanąć do rywalizacji z zabójczo skutecznym przeciwnikiem nie z tej Ziemi.

Walka jest niewątpliwie mocną stroną filmu. Potyczki są dynamiczne, brutalne i krwiste. Robią wrażenie. Tego samego nie można, niestety, powiedzieć o stronie dialogowej czy

o fabule. Oba te elementy podporządkowane są widowiskowości filmu. Jeżeli nawet pojawiają się próby bardziej ambitnego podejścia do dialogów lub fabuły – to ja ich nie zauważyłem.

Oglądając film, myślałem, że będzie on przedstawiał trzy niezależne opowieści, które spajając będzie postać Predatora. Ku mojemu zaskoczeniu – tak nie jest. Trzyczęściowa antologia to za ledwie wstęp do niespodziewanego zakończenia filmu. Nie będę zdradzał żadnych szczegółów, aby potencjalnym widzom nie popsuć niespodzianki.

Predator: Pogromca zabójców, przy wszystkich swoich zaletach, trochę jednak rozczarowuje. Oprócz jatki (na wysokim poziomie!) oferuje niewiele więcej. Mam ponadto wrażenie, że opowieść, którą nam zaserwowano, na tym jedynym filmie się nie skończy. Do takich wniosków skłania mnie zakończenie filmu, które wyraźnie sugeruje, że może wydarzyć się coś więcej. Tym bardziej, że dostrzegłem tu ewidentne, choć bardzo subtelne (nie każdy kto, oglądał *Predatora: Prey* to dostrzeże) nawiązanie do tego wcześniejszego filmu. To nie może być przypadek.

Podsumowując: film niezły, ale nie porywający. Fajna animacja, choć na kolana nie rzuca. Dla fanów uniwersum Predatora – bardzo interesująca i pożądana ciekawostka. Pozostali mogą mieć inne zdanie. Film oferuje krwistą rozrywkę 18+ z elementami SF. Każdy sam podejmuje decyzję o wejściu w ten świat. Wszak Predator nie bierze jeńców... ■

Predator: Pogromca zabójców (ang. *Predator: Killer of Killers*), 2025 r., platforma Disney+

TOMASZ „QRATOR” MAGULSKI
**GOŚCIE – CZYLI DRAKA
W SENNYM MIASTECZKU**

Skusiłem się na serial komediowy SF – uwaga, uwaga! – w stu procentach francuski (scenariusz, reżyseria, aktorzy). Wydało mi się to raczej niecodzienne. Nie przypominam sobie, żebym kiedykolwiek oglądał taką produkcję. Mam pozytywne skojarzenia z francuskimi komediami. Dlaczego więc nie sprawdzić, co komediowego w temacie SF mają do powiedzenia Francuzi?

Od razu zaznaczam: serial jest jak Tofik ze skeczu kabaretu Ani Mru Mru. Jest po prostu jedyny w swoim rodzaju, czyli oryginalny... Druga uwaga – nazywanie tego serialu komediowym, to w mojej ocenie pewna przesada. Jest on raczej specyficznie absurdalny, na dodatek odgrywany całkiem na poważnie. Ot, taki specyficzny rodzaj humoru. Zapewne nie każdemu się spodoba. Ja zastrzeżeń nie miałem.

Richard (Simon Astier), facet z ciekawą przeszłością, rozpoczyna pracę jako policjant w małym, prowincjonalnym miasteczku Pointe-Claire. Już pierwszego dnia jego służby dochodzi do dziwnych wydarzeń. Jak się okazuje, w nocy miało miejsce zderzenie

dwóch statków kosmicznych. Początkowo społeczność miasteczka w ogóle nie zdaje sobie sprawy z tego, co zaszło. Rodzą się różne teorie i domniemania. Traf chciał, że to akurat Richard postanawia zbadać to zdarzenie. Natrafia na pewne poszlaki, potem tropy, które przekonują go, że doszło do katastrofy obiektów pozaziemskich. Nikt nie wierzy w wyniki jego śledztwa, a przez swoją upartość zaczyna mieć nieprzyjemności w pracy. Wkrótce w miasteczku zaczyna dochodzić do dziwnych wydarzeń. Richard postanawia dyskretnie się nimi zająć – podejrzewając, że mogą one mieć coś wspólnego z katastrofą. W swoich zmaganiach otrzymuje wsparcie z najmniej oczekiwanej strony. A gdy jeszcze w miasteczku





Goście, Francja 2022, MAX

pojawia się dwójka „federalnych” o tajemniczo (aczkolwiek jakby znajomo brzmiących) pseudonimach: Scolla (Antonia Buresi) i Muller (David Marsais) – zaczyna robić się ciekawie. Wyjaśnianie sprawy domniemanej kosmicznej katastrofy wpływa też na życie małżeńskie Richarda, poważnie rzutując na jego relacje z Nancy (Tiphaine Daviot).

Pointe-Claire to niewielkie miasteczko, gdzie wszyscy wszystkich znają. W krótkim więc czasie praktycznie każdy w jakiś sposób zostaje wmieszany w kosmiczną katastrofę. A że większość mieszkańców to wyjątkowe osobowości, to od dziwacznych zdarzeń, absurdalnych przygód i zaskakujących zwrotów aż się roi. Akcja, która początkowo wydawała się prosta, potrafi w zupełnie nadzwyczajny sposób się skomplikować. A gdy geneza kosmicznego incydentu okazuje się sięgać kilkudziesięciu lat wstecz, cała intryga staje się wielokrotnie złożona.

Wyjątkowość serialu nie polega tylko na tym, że – grany na poważnie – podszyty jest nonsensem i absurdem. W miarę upływu czasu z coraz większą mocą objawia się jego przesłanie... moralne. Było to dla mnie zaskakujące odkrycie. Takie połączenie mocno mnie zaskoczyło, ale dzięki temu *Goście* nabrali głębszego

wymiaru. Oczywiście nie jest to moralitet; tym niemniej w konwencji SF da się przemycić w lekkostrawny sposób kilka prawd o istocie człowieczeństwa, uczciwości, przyjaźni, miłości, odpowiedzialności czy relacjach między ludźmi. Przyznam, że dało to serialowi dodatkowego smaczku, przez co na pewien czas stał się mniej kpiący, a dużo bardziej poważny. Może właśnie to jest kwintesencja francuskiego kina? Na szczęście wątek ten nie wybił się na pierwszy plan, bo to raczej popsułoby odbiór serialu.

Serial *Goście* to zaledwie osiem odcinków, z których każdy liczy sobie mniej niż 30 minut. Mamy więc w zasadzie do czynienia z długim filmem, który został podzielony na części. To chyba był dobry wybór. Dzięki temu całość ogląda się na spokojnie w kilku podejściach, które nie nużą.

Moim zdaniem serial nie jest przeznaczony dla fanów hollywoodzkich produkcji. To jednak europejskie kino, które wymaga nieco skupienia, uwagi – a przede wszystkim odrobiny inteligencji i poczucia humoru u widza. Takim osobom serial może się spodobać. Pozostali zapewne uznają go za głupi i nudny ■

Serial *Goście* (fr. *Visitors*), 2022 r.,
platforma MAX



ANDRZEJ PRÓSZYŃSKI

KAMERA WSZECH CZASÓW

Wyobraźmy sobie kamerę, która stoi jak za betonowana w jednym miejscu, pokazując ciągle ten sam wycinek przestrzeni, ale za to może przemieszczać się w czasie bez żadnych ograniczeń, od ery dinozaurów aż do współczesności. Ba, może też w jednym kadrze zmieścić kilka okienek pokazujących czas inny niż ten na zasadniczym obrazku – co zresztą za chwilę może ulec zmianie. Widzicie to? No to macie film *Here* (2024) Roberta Zemeckisa.

Kiedy dotarłem do napisów końcowych, dowiedziałem się, że miałem do czynienia z ekranizacją komiksu Richarda McGuire'a pod tym samym tytułem, której to informacji próżno szukać w portalu FilmWeb. Od razu pomyślałem, że to autor powieści graficznej wymyślił te okienka – i się nie pomyliłem. Internet jest pojemny i można w nim znaleźć dużą część tego dzieła w jednym kawałku, pojedyncze kadry komiksu, a także filmiki na YouTubie, prezentujące pewne jego fragmenty. Jest to poniekąd zgodne z zamysłem autora, ten bowiem wydał swoją powieść graficzną jako zestaw kartek w pudełku; zasugerowawszy niejako, że kolejność ich oglądania może być zmieniana przez czytelnika.

A oto próbki kadrów pochodzących z komiksu i jego ekranizacji (patrz poniżej):



Odniosłem wrażenie, że owe okienka są bardziej naturalne w komiksie, zaś w filmie są jedynie dość wyrafinowanym sposobem przejścia od jednej sceny do drugiej. Ponadto w komiksie wszystkie prostokąty, włączając w to główny kadr, podają rok akcji w swoim lewym górnym rogu, czego wyraźnie brakowało mi przy oglądaniu filmu. Musiałem bowiem domyślać się chronologii wydarzeń na podstawie dialogów, ubiorów i wieku postaci, co przeszkadzało we właściwym odbiorze bieżącej akcji.

Przy całej swojej formalnej ekscentryczności *Here* kojarzy się nieuchronnie z *Forrestem Gumpem* (1994) – a to z uwagi na tego samego reżysera i dwoje odtwórców głównych ról: Toma Hanksa oraz Robin Wright (tu warto zauważyć, że oprócz Hanksa postać Richarda w różnym wieku odtwarzało jeszcze czterech innych aktorów, a Robin Wright sama dała radę). I mimo że *Here* nie ma tej klasy, co jego poprzednik, mówi również o tym, co w życiu jest najważniejsze: o narodzinach i śmierci, dojrzewaniu i starości, miłości i rozstaniach, pasjach i prozie życia.

Film opowiada o życiu trzech pokoleń mieszkańców pewnego domu, choć lepiej





stwierdzić, że pewnego salonu z widokiem na ulicę. Widzimy też budowę domu, a także to, co było przedtem na jego miejscu. To zaś, co jest ukryte z tyłu, oglądamy jedynie dwa razy: kiedy na środku pokoju przypadkowo pojawia się lustro, a także na zakończenie, gdy kamera obraca się i odjeżdża, ukazując dom i jego niewidziane dotąd miejskie zaplecze. Dopiero wtedy dowiadujemy się, że akcja miała miejsce w piętrowym domu z poddaszem, w salonie położonym tuż obok głównego wejścia, za kramarą zaś ukrywała się kuchnia...

Jak widać z tego krótkiego omówienia – film nie kojarzy się zbyt z naszym ulubionym gatunkiem. A może jednak...? Otóż technika *okienek innego czasu* prowokuje do żartów opartych na skrajnym nieprawdopodobieństwie. Mamy na przykład podział okna frontowego w salonie na dwie lub więcej stref czasowych i widzimy, że przejeżdżający ulicą samochód przekracza granicę, zmieniając się w inny model auta. Albo granicę przekracza

człowiek i jest to najwyraźniej ta sama osoba, tyle że w dwóch różnych chwilach.

Film *Here* jest z jednej strony interesującym eksperymentem formalnym, otwierającym nowe wizualne możliwości kina; co jednak niekoniecznie przekłada się na zrozumiałość przekazu. Z drugiej strony porusza bardzo ludzkie i interesujące sprawy – to zaś, że przedstawia je w niebanalny sposób, tylko dodaje im atrakcyjności. Na pewno warto go obejrzeć ■

Here. Poza czasem (Here), USA 2024
ocena FilmWeb: 5,9, krytyków: 4,5, IMDb: 6,3
reżyseria: Robert Zemeckis
scenariusz: Eric Roth, Robert Zemeckis
muzyka (dobra): Alan Silvestri
czas: 1 godz. 40 min.

Obsada:

Tom Hanks (Richard, ocena 7,7)
Robin Wright (jego żona Margaret, 7,6)
Paul Bettany (Al, jego ojciec, 7,7)
Kelly Reilly (Rose, jego matka, 7,5)
Zsa Zsa Zemeckis (Vanessa)
Lauren McQueen (Elizabeth)
Harry Marcus (Jimmy)
Michelle Dockery (Pauline Marter, 7,0)
Ophelia Lovibond (Stella Beekman)

Richard McGuire, **Here**, Random House Lcc Us 2014.

Wydanie polskie: **Tutaj**, przekład Krzysztof Uliszewski, Wydawnictwo Komiksowe 2016, ocena 8,0 / 10.



Sklep Rybny

RYS. JAROSŁAW S. KOSIOREK (YARKOS)
SCEN. ANDRZEJ PRÓSZYŃSKI

ZAPAKOWAĆ
PANU?

POPROSZĘ
TEGO Z PRAWEJ

NIE, ZJEM
NA MIEJSCU!

MAGAZYN LITERACKI GKF



<https://gkf.org.pl/>

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

„Czerwony Karzeł” – Magazyn Literacki Gdańskiego Klubu Fantastyki – poleca się Czytelnikom i Twórcom! Znajdziecie w nim przede wszystkim literaturę i publicystykę z zakresu szeroko pojętej fantastyki (autorstwa zarówno znanych i lubianych, jak i debiutantów), a także komiks i fantastyczne ilustracje. Zapraszamy do lektury i do współpracy:)