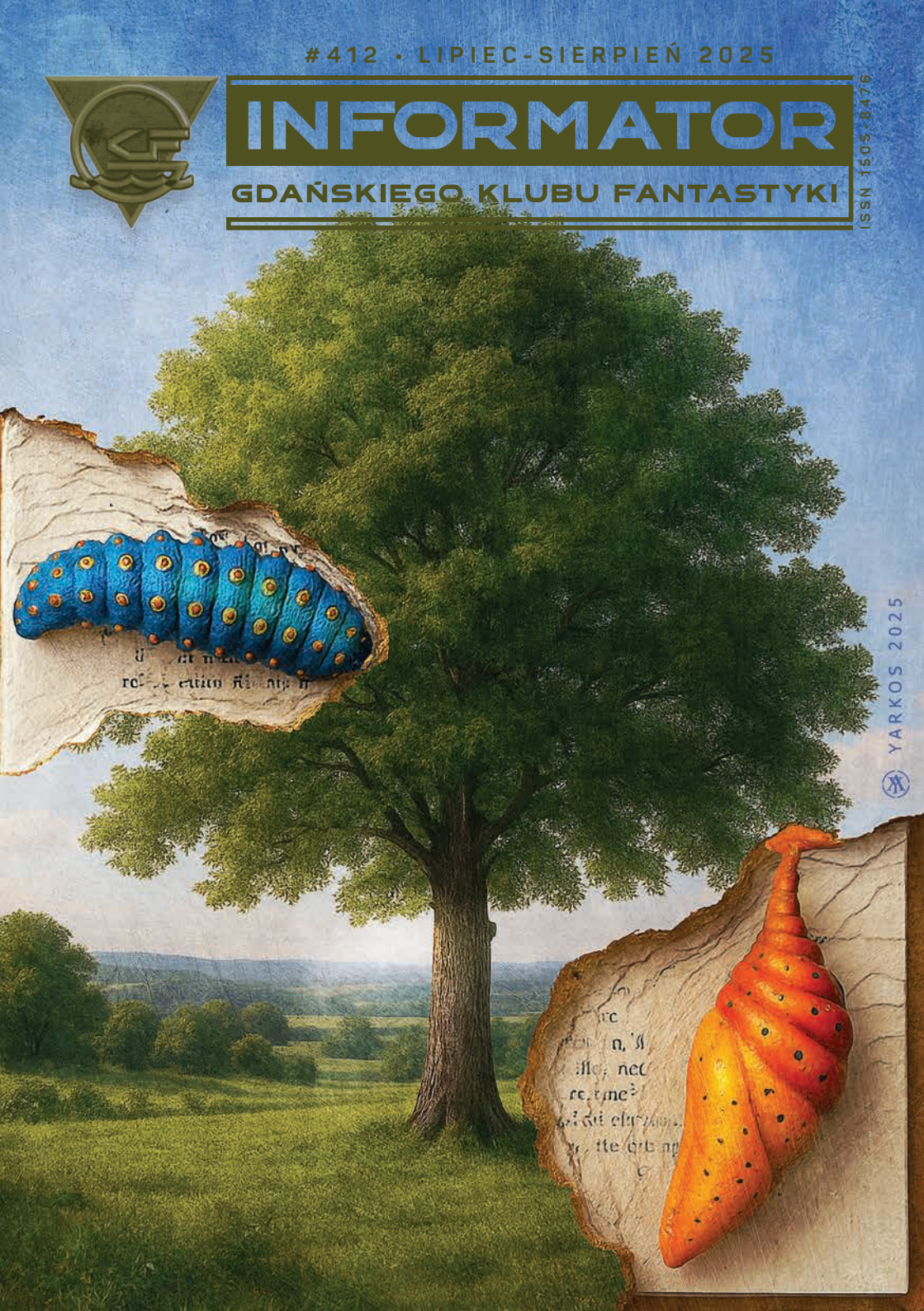
#412 • LIPIEC-SIERPIEŃ 2025

INFORMATOR

GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI

ISSN 1505-8476



POWAKACYJNE IMPRESJE OD REDNACZA

Witam Was, Drodzy Czytelnicy, w tym dubeltowym numerze „Informatora". Wracamy do, może niekoniecznie szarej, codzienności. To raczej lato, przynajmniej w sporej części, „było jakieś szare" (co zresztą mnie osobiście, jako „antyplażowiczowi", niezbyt przeszkadzało).

W okresie mijającej kanikuły – tradycyjnie niezbyt wiele się u mnie działo; zaliczyliśmy jednak z Żoną kilka filmów kinowych oraz dość mocno zaangażowałem się w przygotowanie pewnej wystawy. Ale po kolei…

O filmach wspomnę dwóch. Jeden z nich bowiem należy ewidentnie do fantastyki, zaś drugi – jest kontynuacją jednej z moich ulubionych komedii.

Siódma już część filmowej sagi o dinozaurach (*Jurassic World: Odrodzenie*). Nie śmiejcie się: przecież dobrze wiedziałem, czego się można teraz spodziewać… Tak naprawdę to cenię jedynie pierwszy film Spielberga (chociaż i tak zawsze powtarzam, że nie dorównuje on treściowo i intelektualnie znakomitej powieści Crichtona!); pozostałe oglądałem jako swoiste ciekawostki. Nie inaczej odebrałem ten najnowszy. Tym bardziej, że schemat stał się już nazbyt powtarzalny („drugie dno" oficjalnej misji, główny „czarny charakter" boleśnie i ostatecznie ukarany przez nienażarte jaszczury), a niektóre pomysły chyba już całkiem wymknęły się twórcom spod kontroli (zmutowany dinozaur o fizjonomii przypominającej czwartego aliena!). Miałem jednak ochotę na wakacyjną rozrywkę – i skorzystałem z niej na dużym ekranie (zaś nawet największa sala widowiskowa Filharmonii Kaszubskiej / WCK jest formalnie uznawana za kino kameralne – więc bilety były po prostu za bezcen).

Drugi film, o którym chcę wspomnieć – to *Vinci 2*. Bardzo bowiem lubię pierwszego *Vinciego*! Uważam go za jeden z najlepszych filmów Machulskiego, na miarę jego klasycznych perełek. Dałem zresztą temu wyraz jakiś czas temu, wymyślając alternatywny żart komiksowy na III stronę okładki „Informatora" (narysowała to Olsza); koncept polegał na tym, że w czasie II wojny światowej zaginęła *Dama z łasiczką* Leonarda, a nie *Portret młodzieńca* Rafaela. W najnowszym filmie autora *Vabanków* i *Seksmisji* też początkowo była zmyła, że o to zaginione arcydzieło teraz chodzi (jak w początkach piątego *Indiany Jonesa* jest mowa o włóczni świętego Maurycego). Obiekt złodziejskich planów okazuje się jednak z zupełnie innej bajki… Tak, wiem: tempo filmu (i, co za tym idzie, napięcie) już nie jest takie, jak w pierwszym *Vincim* – jednak ktoś słusznie zauważył, że bohaterowie też są już starsi; miło też jest zobaczyć lubiane postacie (i aktorów) powtórnie – i znów w krakowskich klimatach… Dochodzi też mała wisienka na tym torcie: żart z dodatkową pointą dopisaną do „jedynki" ;-)

Trzecia kwestia – to wspomniana wystawa (patrz reprodukcja ulotki Yarkosa na IV stronie okładki). Zacznę jednak od początku… W tym roku szkoła średnia, którą kończyłem (Państwowe Liceum Sztuk Plastycznych w Gdyni-Orłowie), uroczyście obchodzi jubileusz swego 80-lecia; zresztą chyba wszystkie 22 licea plastyczne z różnych stron kraju zostały powołane do życia jednocześnie (będąc wiosną na delegacji w Zamościu – miałem przyjemność w tamtejszym BWA obejrzeć wystawę prac uczniów tamtejszego PLSP). Uroczystości 80-lecia odbędą się w Orłowie 19 września (wybieram się, już nawet wziąłem urlop; wystarczy, że przegapiłem tegoroczne obchody 50-lecia Uniwersytetu Gdańskiego). Jedna z klasowych koleżanek (dziękuję!) rzuciła na klasowym WA pomysł, byśmy spróbowali zorganizować jakieś swoje wrześniowe wystawy. Pomyślałem, że mogłaby to być wejherowska Kamienica Sztuki (też należąca do WCK) – gdzie kilka różnych komiksowych wystaw już było (część zrelacjonowałem w „Informatorach"). Dyrekcja Wejherowskiego Centrum Kultury życzliwie podchwyciła ten pomysł (dziękuję!!). Tak więc będę miał trzecią już wystawę w tym przybytku kultury – tym razem (z uwagi na święto szkoły plastycznej) wybrałem wyłącznie plansze przeze mnie narysowane. Natomiast niezawodny Yarkos (dziękuję!!!) profesjonalnie opracował ulotkę i plansze informacyjne oraz plansze komiksowe (konwertując je do druku w formacie A3).

Kończę już jednak te luźnie pogaduszki – i zachęcam do lektury kanikułowca!

JPP

INFORMATOR
GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI

#412 • LIPIEC–SIERPIEŃ 2025 UKAZUJE SIĘ OD 1987 ROKU

FANDOM

Z życia GKF-u 4
Damian Filipkowski
La Guerra de las Galaxis 7
Adam Cetnerowski
Bez tytułu (8) – Polcon dwadzieścia lat później 8
#Nie tylko barbarzyńcy – podsumowanie II sezonu 10

INFORMACJE

Janusz Piszczek
Zapowiedzi wydawnicze 20
Artur Łukasiewicz
Filmowisko 24
Niusy 34

LITERATURA

Yorick
Recykling 35
Wojtek Czarnecki
Na zawsze razem 36

PUBLICYSTYKA

Adam Cetnerowski
Powrót Top 10 – sezon 5, odcinek 7 13
Magdalena Świerczek-Gryboś
Gdyby to była książka, zażeralibyście się nią… 15
Grzegorz Szczepaniak
Okruchy Ogana. Korespondencja 163 40
Michał Bleja
Zrozumieć, że nie wszystko trzeba zrozumieć 43
Artur Łukasiewicz
***Zniknięcia* – czyli patyczki, zombiaki w tetrze absurdu** 45
Tomasz Magulski
Rozmowa Ziemianina z Obcym 52
Korpo-horror 54
Andrzej Prószyński
Półka z DVD 56

KOMIKS

Jan Plata-Przechlewski
Migawki z wernisażu 59

GDAŃSKI KLUB FANTASTYKI

ADRES:
80-389 GDAŃSK
UL. ŚLĄSKA 66B

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

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

KRS: 0000098018

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

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

STAŁA WSPÓŁPRACA:
ADAM CETNEROWSKI
JANUSZ PISZCZEK
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

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

Protokół z Posiedzenia Zarządu Gdańskiego Klubu Fantastyki

18 lipca 2025 r.

I. Sprawy personalne

1. Nowi członkowie:
   - Julia Gabrowska (GKF Wspierający)
   - Joanna Gabrowska (GKF Wspierający)
   - Marta Grajkowska (GKF)

Zarząd postanowił o założeniu kont bibliotecznych dla nowych członków.

II. Sprawy organizacyjne

1. Zarząd omówił i zatwierdził harmonogram postów na FB/Instagramie dla GKF-u.
2. Została omówiona kwestia nowego programu do wysyłania mailingu.
3. Zarząd omówił i podsumował doroczną imprezę integracyjną.
4. Polcon – relacja została przedstawiona przez Adama Cetnerowskiego.
5. Zarząd omówił i przydzielił kolejne zadania.

Na tym posiedzenie zakończono.

Wakacyjna aktywność klubowa

Działo się w Giekaefie także w okresie kanikuły! Pozwalamy sobie poniżej dokonać retrospektywnego podsumowania…

18 lipca
Warhammer Fantasy – w konwencji Open Gaming Table.
19 lipca
Planszówkarium – otwarte spotkanie z grami planszowymi.
(cykl wydarzeń dofinansowany ze środków Miasta Gdańska)
20 lipca
2 sierpnia
Warsztaty szydełkowania.
(kontynuacja dla drugiej grupy)
3 sierpnia
Blood in the Clocktower – rozgrywka.
9 sierpnia
Planszówkarium – otwarte spotkanie z grami planszowymi.
(cykl wydarzeń dofinansowany ze środków Miasta Gdańska)
17 sierpnia
Blood in the Clocktower – rozgrywka.



rys. Aleksandra Małaj (Olsza)

środy (17:00–20:00)
Cotygodniowe spotkania klubowe – otwarte także dla osób chcących poznać GKF.
wtorki (17:00–21:00)
Mahjong – nauka i granie.
(nieoficjalna sekcja Mahjonga zaprasza chętnych bez względu na poziom zaawansowania).
28–31 sierpnia
Coroczny zjazd GKF & Przyjaciele – oczywiście w Sudomiu.
(*redakcja „Informatora" liczy na relację – z fotkami – do następnego numeru!).

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./*

Damian Filipkowski

Valhalla wzięta szturmem – kolejna integracja godna sag

Wedle pradawnych pieśni – aby dostać się do Walhalli, należało polec w boju z orężem w dłoni. Tym razem wystarczyła ważna legitymacja GKF-u, uśmiech na twarzy i ochota w sercu. Reszta potoczyła się już zgodnie z legendą.

Bitwy dnia

Tuż po przybyciu uczestnicy musieli zmierzyć się z niełatwymi próbami. Najpierw stawili czoła szaradom Lokiego (Ceti), by następnie udowodnić swoją odwagę i poczucie humoru w próbach wyznaczonych przez Freię (Ola Markowska). Dzięki czujnemu oku Odyna (Damian Filipkowski) wszyscy wyszli z tych starć zwycięsko, ku uciesze zgromadzonej gawiedzi.

Uczta wieczorna

Jak każe tradycja – w Walhalli bitwy dnia kończą się wspólną ucztą. Tak też było i tym razem: na ogień Eldhrimnira (grill) trafił dzik Sæhrímnir (kiełbaski), przygotowywany przez kucharza Andhrimnira (Sigmar). Walkirie (Mara) dbały, by rogi pełne miodu (Specjal) krążyły nieprzerwanie, a spragnieni mogli skosztować także mleka kozy Heiðrún (słynnej nordconowej nalewki czosnkowej).



Fot. Damian Filipkowski

Echo legendy

Reszta – jak to w sagach – stała się już historią. Być może do dziś, gdzieś na dalekiej północy, słychać jeszcze echa tej uczty i śmiechy tych, którzy brali w niej udział ■





Fot. Damian Filipkowski

Adam Cetnerowski

W GKF wybiła północ

Na początku sierpnia odbyła się pierwsza, ale (zadecydowano przez aklamację) nie ostatnia sesja *Blood on the Clocktower*. Gra ta miała premierę kilka lat temu i do dzisiaj cieszy się wielką popularnością – wystarczy wspomnieć, że na tegorocznym Polconie na okrągło toczyły się rozgrywki.

Wszyscy zapewne znają obozowo-kolonijny szlagier, czyli grę w *Mafię*. *BotC* usprawnia wiele rzeczy w tym klasyku. Gracze nawet po śmierci uczestniczą w rozgrywce. Każdy ma rolę, co umila wszystkim czas i komplikuje intrygę. A narrator nie jest bezwolnym wykonawcą algorytmu, ale niczym mistrz gry w RPG wpływa bezstronnie na jej przebieg.

We wspomnianą niedzielę dziesięcioro śmiałków trzykrotnie odegrało swoje role poszukiwaczy demonów (lub jego sług), a posiedzenie zakończyło się głównie z powodu zmęczenia narratora. Następne okazja do zagrania to Sudomie; ale pewnie jakąś jesienną nocą znowu spotkamy się w klubowej siedzibie pod zakrwawionym zegarem ■





Fot. Adam Cetnerowski

Damian Filipkowski

La Guerra de las Galaxias

Nie pamiętam równie deszczowego lata. Czasem naprawdę trudno było wyjść z psem na spacer, a o plażowaniu można było tylko pomarzyć. Ale – jak mawia klasyk – nie ma tego złego, co by na dobre nie wyszło. Parafrazując Stephena Kinga, można powiedzieć, że właśnie po takich dniach poznaje się prawdziwych fantastów. Oni zawsze wiedzą, jak uciec przed szarością i deszczem. Wystarczy książka, film, gra – i już mamy własny, prywatny wehikuł do innych światów.

My wybraliśmy jednak ucieczkę nieco bardziej dosłowną: do Hiszpanii. I od razu zaznaczam – nie po to, by się chwalić, że smażyliśmy się w słońcu, gdy Wy suszyliście parasole. Po prostu mieliśmy szczęście spędzić czas z ludźmi, którzy sprawili, że te wakacje były naprawdę wyjątkowe. A gdyby nie Gdański Klub Fantastyki i Nordcon, w ogóle byśmy się nie spotkali. Owszem, nasze dzieci są w podobnym wieku, a psy równie żarłoczne, ale to fantastyka i GKF okazały się prawdziwym spoiwem tej znajomości. I w tym tkwi, moim zdaniem, najważniejsza rola Klubu: łączyć ludzi. Z takich spotkań rodzą się przyjaźnie, sympatie, a czasem i wielkie miłości.

Przyznaję, brzmi to może mało *sauronowo* i podejrzanie optymistycznie – ale nic nie poradzę, że tego lata spotykali mnie wyłącznie mili ludzie. Postanowiłem więc oddać Wam trochę tej dobrej energii – przyda się przed startem szkolno-zawodowego maratonu i nadejściem jesiennej szarugi (której, między nami mówiąc, wcale nie uważam za najgorszą porę roku). Zanim jednak nastanie czas parasoli i kawek w termosie, czeka nas jeszcze Zjazd w Sudomiu. I tu pytania: jakie historie przywieziecie ze swoich wakacyjnych wypraw? Jakie szalone pomysły szykujecie na nordconowe przebrania? Co planujecie dla Klubu w nowym sezonie? Ja już nie mogę się doczekać!

A skoro o Hiszpanii mowa – pozwólcie na jeszcze jedną dygresję. Mieliśmy tam okazję poznać lokalnych fanów *Gwiezdnych wojen* i wziąć udział w turnieju Star Wars Unlimited. Rezultat? Wracaliśmy na tarczy – niestety nie z beskaru – ale za to z uśmiechami na twarzach i torbą pełną upominków. Hiszpanie nie tylko nas przyjęli po królewsku, ale jeszcze zaprosili na kolejne *Las Guerras de las Galaxias*.

I to jest właśnie magia fantastyki. Nieważne, gdzie się znajdziesz – w deszczowej Gdyni czy na słonecznej Andaluzji – zawsze istnieje niezerowa szansa, że spotkasz kogoś, kto podziela Twoją pasję. A od tego już tylko krok do rozmowy, przyjaźni, może nawet wspólnej przygody. Reszta to tylko szczegóły: pogoda, język, kolor skóry.

Bo Galaktyka – ta fikcyjna i ta całkiem realna – jest dużo mniejsza, niż się wydaje ■



Fot. Damian Filipkowski

Adam Cetnerowski

Bez tytułu (8) – Polcon dwadzieścia lat później

Mimo tytułu, będzie też o innych sprawach, więc nawet jeśli was relacje nie interesują, to czytajcie dalej.

Na imprezie integracyjnej (relacja niżej) pytano mnie o wakaty w Grupie Operacyjnej Nordconu. Sprawa jest dosyć prosta: wakaty się pojawiają od czasu do czasu, gdy ktoś zrezygnuje – albo z GO, albo konwentu. Jak wtedy wygląda rekrutacja? Rozglądam się za osobami, które kojarzę z działania w Klubie lub na Nordconie – i im proponuję.

Jest też bardziej złożony sposób – stworzenie wakatu. Nie, nie mam na myśli pojedynku czy wynajęcie skrytobójców. Po prostu osoba, która robi coś niezwykłego i przydatnego na Nordconie, dostaje zaproszenie do Grupy Operacyjnej na nowo powstały wakat.

Podsumowując: liczy się bycie proaktywnym w kontekście robienia czegoś, a nie nagabywania Koordynatora.

Tu jeszcze chciałbym podziękować osobom, które dużo robią, chociaż nie chcą być w GO. Jest to wielka pomoc dla konwentu; a jednocześnie spokój ducha dla nich, bo muszą robić dokładnie tyle, ile zadeklarowali.

⁂

Impreza integracyjna po raz kolejny wypaliła. Podziękowanie pomysłodawcom samej idei oraz realizatorom tegorocznej edycji (jest tu też pewien punkt przecięcia). Obszerniejsza relacja pewnie gdzieś jest w tym numerze, więc możecie poszukać. Ja jak zwykle dziękuję za możliwość poprowadzenia konkursu, a nawet konkursów. Nawet jeśli pomysł z podziałem na nowych i starych członków skończył się na mocnej asymetrii wyniku. Za to berła moim zdaniem wypaliły.

⁂

Podobnie wypaliło spotkanie w sprawie gry nordconowej. Ostatecznie trwało pięć godzin, ale wyszliśmy nie tylko z fajną ramówką gry i jej finału, jak również z fabułą całego Nordconu i happeningami nawiązującymi do naszego kosmicznego rejsu.

⁂

Jestem w miarę pewny, że poprzedni Polcon odwiedziłem w 2005 roku, ale na 100% głowy nie dam. Stąd tytuł. I trochę żałuję zaniedbań. Co więcej – postawiłem sobie za cel odwiedzenie pięciu Polconów z rzędu. Czy się uda? Zależy, co się wydarzy w roku 2027.

W piątek przyszedłem wcześniej i nie postawiłem dwóch kroków na terenie konwentu, gdy powitały mnie okrzyki „Ceti!". Następne godziny spędziłem, nie przeszkadzając w rozstawianiu stoiska Zajdlowego (gdzie miałem okazję dyżurować wieczorem). Zaliczyłem kilka prelekcji i Radę ZSFP oraz obroniłem się przed „Toruńską pokusą".

Sobota to testowanie *Blood on the Clocktower* (test zakończony sukcesem – gra zamówiona do klubu), Forum Fandomu (kontrowersje przy głosowaniu gości na Polcon 2028) oraz Gala Zajdla (może moja pierwsza) i jej wybitnego bohatera Andrzeja! Zbiegiem spisku organizatorów siedziałem w jednym rzędzie ze sporą liczbą nominowanych do Zajdla i Raka. (Nominowanym, a szczególnie zwycięzcom, gratuluję!).

Niedziela to głównie czas spędzony ze znajomymi z Warszawy i ostatnie chwile na konwencie przed wyjazdem do Gniezna przez Wałbrzych. (Rodzinne wakacje na Dolnym Śląsku – naszym ulubionym zakątku kraju).

⁂

Na Polconie miałem też możliwość uczestniczenia w pasowaniu nowych Smoków Fandomu oraz obchodach 35-lecia tej inicjatywy. Przy okazji też dowiedziałem się, jakie warunki trzeba spełnić, żeby zostać Smokiem – i przyznaję, że jestem spóźniony jakieś 20 lat. I tu mam trochę żal do obecnych Smoków w GKF (a wiem, kim jesteście!), że nie nagłaśniali inicjatywy w klubie.

Więc będę musiał się tym zająć.

⁂

W Gnieźnie zabawiłem z rodziną niecałą dobę, czyli miałem okazję odwiedzić konwent w dwa różne dni. Dawno nie byłem na takim miejskim konwencie (a i wtedy głównie prowadziłem turnieje), więc przeżyłem może nie tyle szok, co potwierdziłem plotki, które słyszałem.

Natomiast też się dobrze bawiłem – szczególnie chwalę dobrą organizację i pracę wolontariuszy. Najwięcej skorzystałem z retro gamingu i godnie wyposażonej biblioteki gier planszowych; chociaż zawitałem na jednej prelekcji, gdzie oczywiście spotkałem tłum znajomych.

Gniezno na pewno odwiedzę kolejny raz – ale nie wiem, czy przed 2028 rokiem, gdy zawita tam Polcon.

⁂

A że ten rok kształtuje się na rok konwentowy dla mnie – do zobaczenia na Kapitularzu! ■



DRZEWKO SZCZĘŚCIA
rysunek: Aleksandra Małaj (Olsza)
pomysł: Andrzej Prószyński

#Nie tylko barbarzyńcy – podsumowanie II sezonu wywiadów

Cykl #Nie tylko barbarzyńcy, *prowadzony przez Jaśminę „Dzas" Kotlarek i Tomasza „Kruszona" Stępińskiego dla „Informatora Gdańskiego Klubu Fantastyki", w swoim drugim sezonie (od września 2024 do czerwca 2025 r.) kontynuuje misję prezentowania kobiet, które swoją pasją i twórczością wzbogacają polską popkulturę. W tym okresie przeprowadzono wywiady z dziewięcioma wyjątkowymi twórczyniami, które działają w różnych obszarach: od komiksów, przez cosplay, literaturę fantasy i science fiction, po gry fabularne i organizację wydarzeń fandomowych. Bohaterkami pierwszego sezonu, który trwał od września 2023 do czerwca 2024, były: Marta Kostecka, Paulina Korwek, Chester, Ania Traut-Seliga „Chili", Aśka Grzała, Ewa Bryniarska, Unka Odya, Emi oraz Anna Siemomysła (Hrycyszyn). Drugi sezon przyniósł nowe, inspirujące historie kobiet takich jak: Beata Pytko, Monika Auraya Czyżowicz, Magda „Cathia" Kozłowska, Emmanuella Robak, Anna Szumacher, Gosia Wowczak, Lola, Mira Morawska (Sonne) oraz Adrianna Biełowiec. Każda z nich wnosi unikalny wkład w świat fantastyki oraz popkultury, przełamując stereotypy i inspirując innych.*

Bohaterki drugiego sezonu: różnorodność pasji

Drugi sezon (2024–2025)

Drugi sezon to kolejne fascynujące postacie, które wzbogaciły cykl nowe o perspektywy:

- **Beata Pytko**: Była architektka, która porzuciła karierę, by tworzyć komiksy – takie jak *Mord na dzielni*, inspirowany gentryfikacją. Obecnie pracuje nad albumem science fiction, czerpiąc inspirację z literatury Lema, Zajdla i Vonneguta. Jej największym osiągnięciem jest odwaga zmiany ścieżki zawodowej.
- **Monika Auraya Czyżowicz**: Introwertyczka z pasją do RPG, szczególnie systemu *Earthdawn*. Aktywnie działa w Stowarzyszeniu Topory, promując fantastykę wśród dzieci i dorosłych. Uważa za sukces współpracę z legendą *Earthdawna*, Jeffem Laubensteinem, oraz wydanie książki.
- **Magda „Cathia" Kozłowska**: Miłośniczka *Gwiezdnych wojen* i *Babylonu 5*, działa w Legionie 501, łącząc cosplay z prelekcjami na konwentach. Pracuje jako redaktorka i przewodniczka, a największą radość czerpie z dzielenia się pasją w fandomie.
- **Emmanuella Robak**: Autorka książki o Jerzym Żuławskim, zafascynowana science fiction, szczególnie twórczością Jacka Dukaja. Jej sukcesy to m.in. spotkanie z wnuczką Żuławskiego oraz udział w wydarzeniach takich jak Kongres Futurologiczny.
- **Anna Szumacher**: Pisarka fantasy i urban fantasy, autorka trylogii *Słowodzicielka*. Inspiruje się anime oraz literaturą Pratchetta, a radość znajduje w procesie twórczym, gdy pomysły układają się w całość.
- **Gosia Wowczak**: Artystka z krakowskiego ASP, współtworzy zin *Fanga*. Inspiruje się mangą, szczególnie *Uzumaki* Junji Ito, a największą radość sprawia jej dzielenie się komiksami podczas premier.
- **Lola**: Cosplayerka z Kaszub, specjalizująca się w strojach z *One Piece* oraz maskotkach. Współtworzy wioskę *One Piece* na Pyrkonie, a największą satysfakcję

czerpie z procesu twórczego i efektów końcowych swoich kostiumów.

- **Mira Morawska (Sonne)**: Artystka komiksowa z Gdańska, autorka *Komornika dusz* i nadchodzącego komiksu *Moret*. Inspiruje się fantastyką, mangą i sztuką średniowieczną, a self-publishing daje jej twórczą niezależność.
- **Adrianna Biełowiec**: Pisarka science fiction, ceniąca twórczość Martyny Urbanowicz i Isaaca Asimova. Woli obserwować fandom z boku, ceniąc niezależność i indywidualne podejście do twórczości.

Wspólne motywy: pasja, odwaga, wspólnota

Bohaterki obu sezonów łączy pasja do tworzenia i dzielenia się swoimi dziełami. Od Beaty Pytko, która porzuciła architekturę dla komiksów, po Lolę, która tworzy w imponujące stroje, każda z nich pokazuje determinację w realizacji marzeń. Wspólnota fandomowa odgrywa kluczową rolę – Monika Auraya Czyżowicz podkreśla wsparcie Stowarzyszenia Topory, a Magda Kozłowska cieszy się z otwartości polskiego fandomu. Emmanuella Robak docenia możliwość współpracy z innymi twórcami, a Mira Morawska i Gosia Wowczak chwalą koleżeństwo w środowisku komiksowym, np. w kolektywie SEMP czy *Fanga*.

Kobiety w fandomie: ewolucja roli

Wszystkie rozmówczynie zauważają rosnącą widoczność kobiet w fandomie. Beata Pytko podkreśla, że kobiety zmieniają komiks, wnosząc świeże perspektywy, a ziny w dużej mierze są tworzone przez artystki. Monika Auraya Czyżowicz wskazuje, że kobiety od zawsze były aktywne w RPG, a ich rola jako prelegentek i organizatorek jest coraz bardziej zauważalna. Magda Kozłowska zauważa, że fantastyka stała się bardziej inkluzywna dzięki mainstreamowemu zainteresowaniu. Anna Szumacher dostrzega więcej kobiecych bohaterek w literaturze, a Lola podkreśla profesjonalizację cosplayu i mniejsze skupianie się na stereotypach płciowych. Mira Morawska i Gosia Wowczak wskazują na rozwój niezależnego komiksu, gdzie kobiety odgrywają kluczową rolę, choć wciąż brakuje ich w rolach gości na dużych imprezach. Adrianna Biełowiec zauważa, że współczesne technologie umożliwiają kobietom szerszy dostęp do odbiorców, co zmniejsza dysproporcje między autorkami a autorami.

Wyzwania i sukcesy

Twórczynie mierzą się z wyzwaniami – takimi jak brak czasu (Mira Morawska, Anna Szumacher), trudności w utrzymaniu się z pasji (Beata Pytko) czy stereotypy w fandomie (Monika Auraya Czyżowicz). Adrianna Biełowiec wskazuje na problem piractwa i małej popularności science fiction w Polsce. Jednak ich sukcesy – od wydania książek (Emmanuella Robak, Anna Szumacher), przez nagrody, jak Złoty Kurczak dla *Fangi* (Gosia Wowczak), po międzynarodowe reprezentacje w cosplayu (Lola) – pokazują, że pasja i wytrwałość przynoszą efekty. Największą radość sprawia im proces twórczy i kontakt z odbiorcami, co podkreśla np. Mira Morawska, ciesząca się z emocji czytelników.

Wpływ na popkulturę

Cykl *Nie tylko barbarzyńcy* pokazuje, jak kobiety kształtują polską fantastykę i popkulturę. Od niezależnych komiksów (*Fanga*, *Komornik dusz*), przez literaturę (*Słowodzicielka*, prace o Żuławskim), po cosplay i RPG – bohaterki inspirują nowe pokolenia. Ich twórczość i zaangażowanie, wspierane przez społeczności takie jak Gdański Klub Fantastyki, przyczyniają się do większej różnorodności i inkluzywności w fandomie.

Plany na trzeci sezon

Co powiedzielibyście na lekkie zmiany w trzecim sezonie? Chcemy jeszcze bardziej zaangażować społeczność i sprawić, by cykl był bliższy Waszym oczekiwaniom. Wyślijcie swoje propozycje do Tomasza „Kruszona" Stępińskiego (kontakt@kmfsagitta.pl) lub napiszcie do Jaśminy „Dzas" Kotlarek przez media społecznościowe GKF-u. Czekamy na Wasze pomysły dotyczące kandydatek do wywiadów, tematów, które chcielibyście omówić, czy form prezentacji (np. fanarty, pytania do bohaterek). Wasze sugestie pomogą nam ukształtować jeszcze ciekawszy sezon!

Podziękowania

Dziękujemy wszystkim bohaterkom za podzielenie się swoimi historiami oraz Janowi Placie-Przechlewskiemu i „Informatorowi Gdańskiego Klubu Fantastyki" za umożliwienie publikacji. Z niecierpliwością czekamy na trzeci sezon, który dzięki Waszym pomysłom jeszcze bardziej zbliży nas do społeczności i pokaże różnorodność kobiecej twórczości w popkulturze ■

Tomasz „Kruszon" Stępiński &
Jaśmina „Dzas" Kotlarek
/lipiec–sierpień 2025/



rys. Aleksandra Małaj (Olsza)

Adam „Ceti” Cetnerowski

Powrót Top 10 – sezon 5, odc. 7

Wojna o Pierścień

Autor: Roberto Di Meglio, Marco Maggi, Francesco Nepitello
Rok wydania: 2011 (2 edycja)
Liczba graczy: 2–4 (tak naprawdę 2)
Czas gry: 150–240 minut
Ranking BGG*: 8

Na siódmym miejscu BGG znajduje się Terraformacja Marsa *(opisana w #354).*

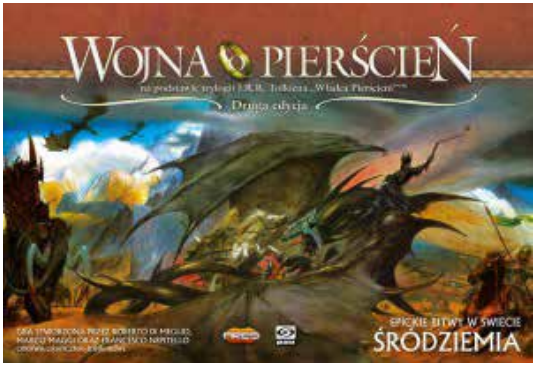
Mam nadzieję, że żadnemu z czytelników nie trzeba tłumaczyć, o co chodzi w tej grze. Z punktu widzenia mechaniki gry jednak – gracz wcielający się w Saurona zwycięża, jeżeli moc Pierścienia zawładnie Frodem lub zdobędzie wystarczająco wiele fortec w Śródziemiu. Z kolei Wolne Ludy wygrywają – niszcząc Pierścień lub zdobywając wystarczającą liczbę fortec Saurona.

Strona militarna nie jest szczególnie wyjątkowa. Mamy różnego rodzaju wojska oraz przywódców, przesuwamy je po regionach mapy i przeprowadzamy walki oraz oblężenia. Walka jest rozgrywana za pomocą rzutów kostek. Tym, co wyjątkowe, jest oddanie poziomu zaangażowania poszczególnych narodów w wojnę. O ile nie zostaną wprost zaatakowane, powoli dojrzewają do podjęcia walki, ale nawet wtedy mogą chcieć skupić się jedynie na obronie granic. Tylko przez inwestycję akcji lub zagranie odpowiednich wydarzeń (patrz niżej) można wydać walne wyzwanie wrogowi. Oczywiście siłom Saurona łatwiej jest tego dokonać.

Strona Drużyny Pierścienia jest ciekawsza. Powiernik i jego towarzysze poruszają się w skrytości – i tylko potrzeba odpoczynku lub działania mrocznych sił, szczególnie Nazguli, każe im się ujawnić. W tym momencie gracz Wolnych Ludów przenosi znacznik Powiernika z poprzedniego miejsca o liczbę pól na torze postępu. Oddaje to niepewność drogi, która została wybrana. Dalsza droga wymaga ponownego ukrycia się przed Okiem. A gdy dotrze się już do Mordoru – to nie ma litości. Powiernik wspina się do Góry Przeznaczenia, a wszystkie korzyści i niedogodności, jakie go spotkały, wpływają na ostatnią część wyprawy.

Każda gra oparta o powieść czy film musi znaleźć sposób, aby uniknąć powtarzalności. Regrywalność* w *Wojnie o Pierścień* zapewniają dwa elementy.

Pierwszy z nich to kości, które decydują o tym, jakie akcje będziemy mogli podjąć: czy jest to marsz Drużyny Pierścienia, czy może





dyplomacja wokół Wolnych Ludów, ruch Nazguli (ale do bitwy, czy na poszukiwania?), czy może zagranie wydarzeń.

Drugi to właśnie karty wydarzeń opisujących zarówno rzeczywiste, jak i możliwe wydarzenia. Te karty wydarzeń wymagają jednak odpowiedniego ustawienia na planszy. Bo przecież Aragorn nie ujawni się w Rivendell, a Boromir nie spróbuje zawładnąć Pierścieniem, jeżeli zginął pod Helmowym Jarem. Każda karta może też posłużyć do wzmocnienia podczas bitwy, więc trzeba odpowiednio ważyć, kiedy którą warto zagrać.

Mam nadzieję, że moja recenzja przekonała was do tego, że jest to gra z klimatem. Ostrzegam jednak, że księga zasad jest długa, bo w grze jest wiele różnorakich mechanizmów i wiele wyjątków, o których trzeba pamiętać. A i sama rozgrywka jest długa jak Trylogia Mistrza*.

Moja opinia

W recenzji *Star Wars: Rebelia* (#361) pisałem, że są to „*Gwiezdne wojny* w pudełku". Ta gra to „*Władca Pierścieni* w pudełku". Gra jest zawsze napięta, a losy wojny przesądzone po wielu godzinach rozgrywki, często jednym rzutem kości. Pamiętam sytuacje, gdzie siły Sarumana zmiotły Rohirmów i oblegały Minas Tirith; gdy Aragorn zdobył Barad Dur; gdy Rivendell i Dol Guldur toczyły wyniszczające walki; a nawet gdy Frodo stał w Szczelinach Zagłady – i obaj gracze patrzyli, czy upuści Pierścień, czy wsunie go na palec… ■

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_

Gra z klimatem (ang. theme) – to subiektywna ocena, czy mechanika i tematyka gry łączą się na tyle, aby grając, można było zapomnieć o tym, że jest to gra i zanurzyć się w świecie przedstawionym. Subiektywna pozostaje też ocena, czy takie zanurzenie jest potrzebne.

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.

* Oczywiście Tolkiena. Ale jeżeli chodzi o Sienkiewicza – to spokojnie można by stworzyć grę, gdzie jednocześnie toczy się powstanie Chmielnickiego, a Skrzetuski podąża za Heleną.

Magdalena Świerczek-Gryboś (Naz)

Gdyby to była książka, zażeralibyście się nią i osiągali zen. *The Longest Journey*

Chyba każdy fan fantastyki ma takie postacie z tejże konwencji, o których myśli: „bez nich nie byłbym dziś sobą". Bohaterowie, z którymi uda nam się wyjątkowo zarezonować, wpływają na tożsamość narracyjną i modelowanie samych siebie. Dlatego rozważnie dobierajcie tytuły, w które wsiąkacie…

W moim życiu do grona takich postaci zaliczają się z pewnością Strażnik Równowagi, April Ryan, Zoe Castillo, Kian Alvane czy Brian Westhouse. Mowa o bohaterach *Najdłuższej Podróży* – gry stworzonej przez norweski Funcom w 1999 roku (prace trwały od '96), która potem doczekała się jeszcze dwóch części, w 2006 i 2014 (ostatni epizod trzeciej odsłony pojawił się w roku 2016). Był to tytuł dopieszczany, czasochłonny, wielokrotnie opóźniany. I słusznie – powstała tak bowiem opowieść mająca w moim odczuciu równą moc ubogacenia życia wkraczającego w dorosłość człowieka*, co choćby *Harry Potter*, a również i w dorosłości nie przestaje być wyśmienitą przygodą, czarując prostotą pomysłu i czułością względem jego realizacji.

Stark i Arkadia – czar światotwórczej prostoty

Pamiętam, jak czasochłonne było instalowanie pierwszej części i jak obszerne było pudełko – miało wszak cztery płyty. Proces stanowił wręcz rytuał i dziś wciąż kręcę głową, gdy na PS5 instaluję grę w maksymalnie parę minut, a loguję się do niej w pięć sekund. Teraz dzięki możliwościom sprzętowym otrzymujemy znacznie więcej od gier pod względem grafiki, długości, realizmu czy questów, lecz sedno gier narracyjnych wciąż pozostaje takie samo – opowieść.

Najdłuższa Podróż i jej sequel, *Dreamfall – The Longest Joruney*, otrzymały wspaniały polski dubbing, przez co urok gry został solidnie wzmocniony (m.in. Edyta Olszówka, Agnieszka



Grochowska, Jarosław Boberek, Dariusz Odija). Osłuchamy się też 72 minut skomponowanej muzyki, napatrzymy na do dziś godną uznania kreskę i trójwymiarowe postacie na dwuwymiarowych, niejednokrotnie naprawdę widowiskowych teksturach. Na jedenaste miejsce w top 20 na liście gier wszechczasów Adventure Gamers w 2004 roku tytuł dostał się jednak według mnie przede wszystkim przez wspaniałe światotwórstwo, fabułę i postacie – a więc to, co łączy fantastyczne opowieści niezależnie od nośnika.

Oto mamy dualistyczny świat Stark i Arkadii, i bez trudu się w nim odnajdujemy, wręcz banalnie bowiem opiera się on na filozofii rewersu i awersu pod postacią technologii i magii. Stark roku 2209 prezentuje nam – to moja ocena estetyczna – hiperracjonalizm i retrofuturyzm, z upowszechnionymi poduszkowcami, hologramami i industrialnymi krajobrazami, Arkadia – irracjonalizm w solidnym wymiarze fantasy, z wyważonym katalogiem ras, systemem magicznym, widmem wojny i oczywiście prześladowaniem magicznych istot. Wymiary te dla zachowania równowagi zostały od siebie odseparowane, a nad harmonią czuwa wybraniec, ów Strażnik – do czasu, aż sny zaczynają przenikać przez granicę, wprowadzać chaos i czynić wyrwy w odwiecznym porządku. Świat drży w posadach, a prastarym istotom strzegącym harmonii pozostaje zwrócenie się do pewnej krnąbrnej dziewczyny, którą we śnie naznacza smoczyca, czyniąc ją Skoczkiem między Stark i Arkadią.

Brzmi to sztampowo – i to jak! A jednak Ragnar Tørnquist, projektant gry, wraz ze swoim zespołem osiągnął głęboki stopień immersji, poczucia logiki, rozlicznych sensów i estetycznego zadowolenia z ogrania tej historii. Zwłaszcza że im dalej w las, tym mniej oczywistości, za to sporo żartów z klasycznych konwencji, błyskotliwych pomysłów, przenikania, nieoczywistości i ewolucji w wielowarstwowe, lecz wciąż proste i logiczne uniwersum, a przede wszystkim – przemawiającej do czytelnika złożoności, tkwienia pomiędzy i zagubienia głównych bohaterów. To nie uniwersum jest tu bowiem tym, w czym można się zagubić, a same postacie.

Wybrańcy, którzy błądzą

Dobrze znamy złamanych bohaterów, którzy muszą pogodzić się ze swoją niejasną, instrumentalną rolą, z poświęceniem, które najpewniej nie doczeka się nagrody, a może i zostanie ukarane. Mnie na myśl przychodzi natychmiast *Blade Runner*, a jeśli ogracie wszystkie odsłony niniejszego tytułu, czyli *The Longest Journey*, *Dreamfall – The Longest Journey* i *Dreamfall Chapters*, poznacie nie tylko złamanego herosa, ale i sprawiedliwego najeźdźcę, *nawróconą* nihilistkę czy podróżnika, który udał się nazbyt daleko. Najważniejsi bohaterowie tej serii zawsze na różne sposoby charakteryzują się liminalnością, czyli tkwieniem na granicy i lawirowaniem pomiędzy wolnością a przymusem, jawą a snem, interesem własnym a społecznym, a ich decyzje – w które umiejętnie wikłany jest gracz – kształtują wszystko: ich samych, wydarzenia i obraz świata. Rzeczywistość wikła się w implozyjność i immanentność, sam tytuł *Najdłuższa Podróż* to zresztą nawiązanie do słów Daga Hammarskjölda: „Najdłuższa podróż to podróż w głąb siebie". Także słowa, które wypowiada Brian Westhouse przed swoją podróżą, są znamienne:

„Stoję na rozdrożu między jawą a snem. Jedna droga prowadzi do świata, który za sobą pozostawiłem, druga… druga prowadzi do miejsca pełnego cieni. Wybór pomiędzy znanym a nieznanym, między pewnikiem a wątpliwościami powinien być oczywisty. Każdy rozsądny człowiek wróciłby do świata, który zna, zapomniałby o wszystkim, czego się



dowiedział, i dożył swych dni we wspaniałej niewiedzy. Prawdę mówiąc, jest już na to za późno. Wyboru dokonałem wiele lat temu, gdy rozpoczynałem tę podróż. Nie mogę teraz zawrócić. Stoję na rozdrożu, ale wybrać mogę tylko jedną drogę".

Bardzo dobrze oddają one fakt, że sen jest tu swoistym trzecim wymiarem, tym chaotycznym, złożonym z połączonych sprzeczności, i to na jego płótnie drgają cienie w platońskiej jaskini, a my musimy w niego wejść, by świat wciąż urzeczywistniał ideę harmonii… lub pogrążył się w otchłani. A ponieważ każdy z bohaterów ma inne marzenia i inne koszmary – nim cała ta podróż dobiegnie końca, przeżyjemy arcyciekawe przygody.

Choć bohaterowie wydają się narzędziami losu, to ich wola zawsze ma kluczowe znaczenie; psychologia postaci jest zadbana i wiarygodna, nawet jeśli nie każda postać dostaje tyle samo czasu antenowego. Nie znajdziemy tu prostych podziałów na dobro i zło, będziemy też mogli zrozumieć antagonistów, ponieważ założenia, jakimi się kierują, zawsze mogą się zmienić pod wpływem spotkania twarzą w twarz; nikt nie postępuje w jakiś sposób, *bo tak*. Oddany surowemu kultowi i chwalebnej tradycji swego kraju wojownik może w obcym kraju odnaleźć w sobie pokłady współczucia dla heretyków, lecz nie stanie się raptem obrońcą uciśnionych; drogi bohaterów nie są tak proste, jak w przypowieściach, lecz tak złożone, jak w prawdziwym życiu – i to właśnie stanowi cały czar tej niedługiej przecież, a tak pełnej znaczeń i zdarzeń historii.

April, Zoe i inni mieszkańcy dualistycznego świata gry to postacie, które mierzą się nie z jednym, a z konsekwencjami rozlicznych wyborów, z całością swoich podróży. Ich życiorysy zawsze spinają klamry, które ich jednak nigdy do końca nie definiują, co z mojego redaktorskiego punktu widzenia stanowi dowód doskonałego panowania nad opowieścią i jednocześnie zostawiania furtek interpretacyjnych dla odbiorcy.

Saga ta stanowi także metaopowieść, wnika w sam proces, ponieważ jednym

z najważniejszych wątków jest to, w jaki sposób w ogóle opowiadamy innym historie.

Gra, która uczy, że żyjąc, tworzymy sensy

W pierwszej części sagi natkniemy się na Alatienów – lud, który żyje, by opowiadać historie. Każdy Alatien uczy się tylko jednej opowieści. Może się to wydawać absurdalne w świecie, w którym dziennie wchłaniamy dziesiątki, a nawet setki mikrohistorii, jakimi zalewane jest nasze postrzeganie. W wiosce skrzydlatych opowiadaczy możemy jednak zwolnić i znów dostrzec sens w wyciszeniu, skupieniu na jednym i odnalezieniu korelacji pomiędzy pojedynczą, wyselekcjonowaną dla siebie narracją a własnym życiem, wybrać ową tożsamość narracyjną raz a dobrze. Czyż nie o tym marzy dziś znużony lemowskim molochem informacyjnym, konsumpcjonizmem i zalewem bodźców umysł?

April musi w swej wędrówce poznać kilka z tych alatieńskich historii i wykorzystać je do twórczej interpretacji, co nie jest skomplikowane, lecz jednocześnie sprawia tym nieskomplikowaniem wyjątkową przyjemność. Gra ta opiera się bowiem przede wszystkim na niespiesznym rozwijaniu fabuły, prostych zagadkach logicznych i zwiedzaniu; nic nam tu nie błyska, nie musimy kłaść pokotem morza wrogów, za to przyjdzie nam choćby przekonać pogrążonego w depresji olbrzyma, że wciąż ma przyjaciół wśród dziwacznych skamieniałych krabów, albo skłonić przerośnięte patyczaki, by wystrzeliły nas z katapulty.

W grze wciąż poznajemy cudze i poddajemy retellingowi własne historie. Gdy wydaje nam się, że znamy już los jednej z postaci, wkracza inna, by go odmienić. *Dreamfall – The Longest Journey*, w przeciwieństwie do części pierwszej, oferuje więcej przebywania w Stark, a raczej zabiera nas w rozpaczliwą pogoń po bliższej naszej wersji rzeczywistości za sensem życia i uratowaniem utraconego, a także zatartymi już mocno w świecie technologii



śladami poprzedniczki. Zoe Castillo jest godną i oderwaną od już wyczerpanej formuły następczynią April Ryan – nie skacze, a śni, i w fabułę wpleciony zostaje wdzięczny motyw konsoli snów, wspaniale rozwinięty w wątek epidemii technologicznej w części trzeciej. Im więcej z tej serii mamy za sobą, tym trudniej nam orzec, która postać kryje w sobie więcej głębi i która, poprzez podróże nawet na krańce wyobrażeń, zdołała wreszcie odnaleźć siebie. Rozliczne sensy odnajdują one w decyzjach, spotkaniach i narracjach, i kwestią otwartą pozostaje, czy są zdolne do tego, co Alatieni – wyboru tylko jednego, czy też jako ludzie skazani jesteśmy na tańczenie pośród nich i nieustanną transformację.

Nie mogę zaspoilerować tak wdzięcznego wątku, jaki napotkacie w *Dreamfall Chapters*; sądzę jednak, że mogę powiedzieć, że ta opowieść nie widzi żadnych ograniczeń dla owej transformacji – czy to w światach, snach, czy samej śmierci. Ukazuje istoty żywe niczym wątki olbrzymiej, niekończącej się historii, w naturalny sposób osamotnione pod względem wyborów (każdy musi dojrzeć do ich samodzielnego podejmowania), lecz nigdy nie samotne ani odizolowane, nawet jeśli lawirujące pomiędzy oczywistymi narracjami. Saga ta pozostawia gracza z poczuciem oczyszczenia, choć nie dostał żadnej recepty na życie, choć nie pokonał wrogiej armii czy nie wbił najwyższego levelu – przeżył natomiast narrację bliską autentycznym, głębokim doświadczeniom egzystencjalnym. Oczywiście jeśli na czas gry dał zgodę na jej zasady, jej słabe i mocne strony (pamiętajmy, że wszystkie części mają swoje lata, może nawet pojawić się problem z pójściem na waszym sprzęcie części pierwszej) – przecież jeżeli nie wczujemy się w narrację, nie odnajdziemy w niej tych wszystkich tropów.

Najdłuższa Podróż ukazuje, że uniwersalnym, osadzającym w świecie i godnie walczącym z chaosem świata sensem życia może być opowieść, a by ją snuć – potrzeba tak odwagi, a nawet szaleństwa, jak i zachowawczości i logiki; wszystko wciąż ulega zmianie, więc i podobnie sięgać trzeba ku wciąż innym narzędziom. Nieprzewidywalność i ogromna ilość krążących wokół nas bodźców oraz elementów rzeczywistości stać się może dzięki tej historii nie dojmującym brzęczeniem i brzemieniem, a szansą na wyłuskanie dla siebie perełek. Gorąco polecam to przeżyć przy swoich ekranach. Sama nie ograłam jeszcze trójki do końca, zostawiłam dokończenie ostatniego epizodu na moment, gdy będę gotowa się pożegnać z tym światem. To właśnie fantastyczna moc tej produkcji – potrafisz zwolnić, wręcz stanąć, by coś celebrować ■

PS Co ciekawe: gra ta wychowała mnie w poczuciu, że połączenie konwencji SF i fantasy jest normalne, logiczne i słuszne, co można gęsto spotkać w mojej twórczości. Później okazało się, że literaci i odbiorcy literatury fantastycznej miewają awersję do takiego małżeństwa i wzdragają się przed science fantasy czy innymi hybrydami. Niezmiennie uważam, że niesłusznie – jeżeli światotwórstwo jest tak logiczne jak tutaj, awersja do takiego tytułu przez jego nieszufladkowość jest w moim odczuciu po prostu zubożaniem sobie katalogu fantastyki.

*W momencie powstania gry nie istniał jeszcze jednolity system klasyfikacji; otrzymała później od PEGI 16+.

Grafiki pochodzą z ogromnej galerii koncepcyjnej dostępnej na: https://tlj.fandom.com/wiki/The_Longest_Journey_Home

Janusz Piszczek

Zapowiedzi września

Termush (Termush) – Sven Holm
Data wydania: 26 września 2025
Wydawca: ArtRage

Piast Zdobywca. Nawałnica – Krzysztof Jagiełło
Data wydania: 9 września 2025
Wydawca: Replika

Światła nad moczarami – Lucie Ortega
Data wydania: 9 września 2025
Wydawca: Replika

Zwiastun burzy (Stormbringer) – Michael Moorcock
Data wydania: 9 września 2025 (wznowienie w formie omnibusa)
Wydawca: Zysk i S-ka

Bezsenni (The Sleepless) – Jen Williams
Data wydania: 10 września 2025
Wydawca: Jaguar

Ja, anielica – Katarzyna Berenika Miszczuk
Data wydania: 10 września 2025 (wznowienie)
Wydawca: Mięta

Podróżniczka – Marta Dziok-Kaczyńska
Data wydania: 10 września 2025
Wydawca: Kobiece

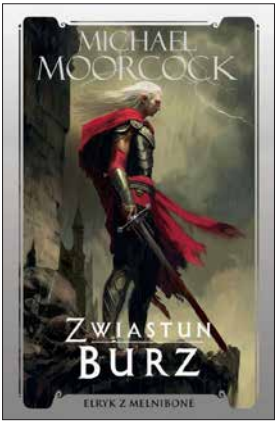
To (It) – Stephen King
Data wydania: 10 września 2025 (wznowienie)
Wydawca: Albatros

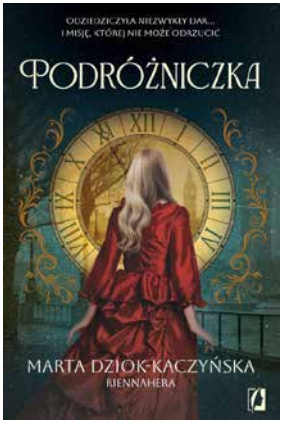
Syreny mają ości – Katarzyna Aleksandra Zielińska
Data wydania: 10 września 2025 (wznowienie)
Wydawca: Mięta

Mistrz i Małgorzata (Martier i Margarita) – Michaił Bułhakow
Data wydania: 10 września 2025 (wznowienie)
Wydawca: Znak

Szafirowe kości – Ilona Turczyn
Data wydania: 10 września 2025
Wydawca: YaNa

Wielki Marsz (The Long Walk) – Stephen King
Data wydania: 11 września 2025 (wznowienie)
Wydawca: Prószyński i S-ka







Doktor Sen (Doctor Sleep) – Stephen King
Data wydania: 11 września 2025 (wznowienie)
Wydawca: Prószyński i S-ka

Xenogenesis (Xenogenesis) – Octavia E. Butler
Data wydania: 12 września 2025
Wydawca: Vesper

Tau Zero / Korytarze czasu (Tau Zero / The Corridors of Time) – Poul Anderson
Data wydania: 12 września 2025
Wydawca: Vesper

Szept wiatru – Paulina Hendel
Data wydania: 12 września 2025
Wydawca: Fabryka Słów

Agla. Abraxas – Radek Rak
Data wydania: 12 września 2025
Wydawca: Powergraph

Tarnowskie Góry Miejskie opowieści 3 – Antologia
Data wydania: 12 września 2025
Wydawca: Almaz

Włóczędzy – Hao Jingfang
Data wydania: 15 września 2025
Wydawca: PIW

Mroczna i tajemnicza magia (Dark and Secret Magic) – Wallis Kinney
Data wydania: 16 września 2025
Wydawca: NieZwykłe

Przez ciemne zwierciadło (A Scanner Darkly) – Philip K. Dick
Data wydania: 16 września 2025 (wznowienie)
Wydawca: Rebis

Boscy śmiertelnicy (Divine Mortals) – Amanda M. Helander
Data wydania: 17 września 2025
Wydawca: You&YA

Mort (Mort) – Terry Pratchett
Data wydania: 18 września 2025 (wznowienie)
Wydawca: Prószyński i S-ka

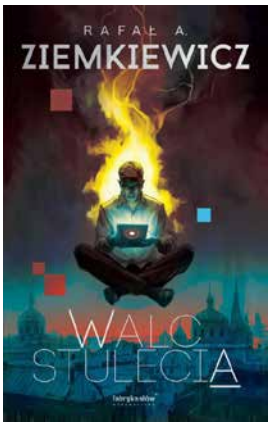
Walc stulecia – Rafał A. Ziemkiewicz
Data wydania: 19 września 2025 (wznowienie)
Wydawca: Fabryka Słów

Godzina wilka 2– Katarzyna Staniszewska
Data wydania: 19 września 2025
Wydawca: Uroboros

Zaginione historie (Le srotie perdude) – Tricia Troisi
Data wydania: 23 września 2025
Wydawca: brats







Zachodni wiatr (The West Wind) – Alexandria Warwick
Data wydania: 24 września 2025
Wydawca: Uroboros

Tęcza grawitacji (Gravity's Rainbow) – Thomas Pynchon
Data wydania: 22 września 2025 (wznowienie)
Wydawca: ArtRage

Księżycowy pył (A Fall of Moondust) – Arthur C. Clarke
Data wydania: 23 września 2025
Wydawca: Rebis

Katabaza (Katabasis) – R.F. Kuang
Data wydania: 24 września 2025
Wydawca: Fabryka Słów

Fatalny sojusz (Fatal Alliance) – Sean Williams
Data wydania: 24 września 2025 (wznowienie)
Wydawca: Olesiejuk

Ciemna strona Księżyca – Robert J. Szmidt
Data wydania: 24 września 2025
Wydawca: Abyss

Z pewnego punktu widzenia. 40 opowiadań na 40-lecie *Powrotu Jedi* (From a Certain Point of View: *Return of the Jedi*) – Antologia
Data wydania: 24 września 2025
Wydawca: Olesiejuk

Ucieczka z Valo Jedi (Escape from Valo) – Daniel Jose Older & Alyssa Wong
Data wydania: 24 września 2025
Wydawca: Olesiejuk

Świetlisty miecz (The Bright Sword) – Lev Grossman
Data wydania: 24 września 2025
Wydawca: Uroboros

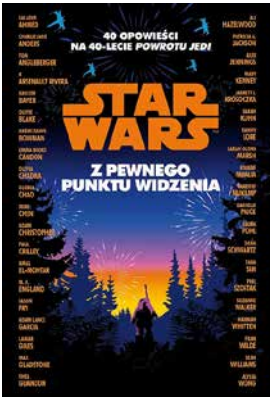
Bezlitosne światło (Cruel Is the Light) – Sophie Clark
Data wydania: 24 września 2025
Wydawca: Jaguar

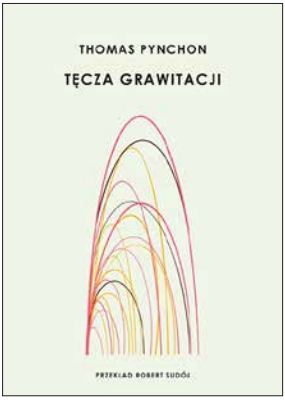
Dla twojego bezpieczeństwa – Grzegorz Zasuwik
Data wydania: 25 września 2025
Wydawca: Drageus

Boskie więzienie. Loch – Paweł Lukas
Data wydania: 25 września 2025
Wydawca: Drageus

Tkaczka wiatru (The Wind Weaver) – Julie Johnson
Data wydania: 30 września 2025
Wydawca: Zysk i S-ka

Lotosowe cesarstwo (The Lotus Empire) – Tasha Suri
Data wydania: wrzesień 2025
Wydawca: Fabryka Słów







Kane. Prometeusz nikczemny – Karl Edward Wagner
Data wydania: wrzesień 2025
Wydawca: Vesper

Eryk Promiennooki (Eric Brighteyes) – Henry Rider Haggard
Data wydania: wrzesień 2025 (wznowienie)
Wydawca: Vesper

Nowe Imperium (Nyphron Rising) – Michael J. Sullivan
Data wydania: wrzesień 2025 (wznowienie)
Wydawca: Mag

Kropla zepsucia (A Drop of Corruption) – Robert Jackson Bennett
Data wydania: wrzesień 2025
Wydawca: Mag

Niszczyciel ostrzy (Blade Breaker) – Victoria Aveyard
Data wydania: wrzesień 2025
Wydawca: Mag

Księga życia (The Book of Life) – Deborah Harkness
Data wydania: wrzesień 2025 (wznowienie)
Wydawca: Mag

Granty i smoki – Łukasz Kucharczyk
Data wydania: wrzesień 2025 (wznowienie)
Wydawca: IX

Imprint – Marcin Podlewski
Data wydania: wrzesień 2025
Wydawca: Fabryka Słów

Rocznik fantastyczny 2025 – Antologia
Data wydania: wrzesień 2025
Wydawca: Gniazdo Światów

The Rise of the Horned Rat – Guy Haley
Data wydania: wrzesień 2025
Wydawca: Copernicus Corporation

Bajki pilotów – Andrzej Miszczak
Data wydania: wrzesień 2025
Wydawca: IX

Czas mroku (Dark Age) – Pierce Brown
Data wydania: wrzesień 2025
Wydawca: Mag

Dom wszystkich snów – Wojciech Gunia
Data wydania: wrzesień 2025 (wznowienie)
Wydawca: IX

Poszukiwania w pierścieniu – Alksandr Szalimow
Data wydania: wrzesień 2025
Wydawca: Stalker Books

Przeznaczenie razy trzy – Fritz Leiber
Data wydania: wrzesień 2025
Wydawca: Stalker Books







Artur Łukasiewicz

Postanowiłem problem niefantastycznych filmów rozwiązać inaczej. Tutaj tylko te filmy i seriale NIEFANTASTYCZNE, które po prostu TRZEBA ZOBACZYĆ – reszta interesująca, ale w gruncie rzeczy trudna do jasnej oceny, w specjalnej rubryce „Nowości, zapowiedzi, plotki filmowe" zamieszczonej na Discordzie GKF-u. Zapraszam!

Sierpień jeszcze jako-tako – ale wrzesień: dramatyczny spadek fantastyki na kanałach internetowych. Może chwila oddechu przed zbliżającymi się świętami (tak, tak – choć jeszcze ciepło za oknem – to lato poszło i wróci za rok). Życzę dobrego oglądania...

PRZERWA REKLAMOWA!

A gdzieś tak na początku września wraca do kin *Amadeusz* Formana – absolutnie trzeba zobaczyć! W gdańskim kinie „Spektrum"; swoją drogą to bardzo ciekawa miejscówka w dawnym Rudym Kocie przy Garncarskiej. Leci dobre kino – i ceny biletów niższe, bo to kino studyjne. W wakacje ogarnąłem tam *Piknik pod Wiszącą Skałą* oraz *Monty Pythona i Świętego Graala* – z okazji 50-tej rocznicy premiery! Dwie sale kinowe: mniejsza (w podziemiach) oraz duża (na II piętrze). Lokal z wyszynkiem, pizzeria, a nawet sala z możliwością występu i z odpowiednim nagłośnieniem. Można zrobić też prelekcję lub spotkanie z ciekawym człowiekiem. Warto się zainteresować, gdyż mam wrażenie, że są tam ludzie otwarci na propozycje; może chętni, bo ja wiem, na zorganizowanie specjalnych pokazów – na przykład kina SF?

KONIEC PRZERWY REKLAMOWEJ!

SIERPIEŃ

- I sierpnia

The Naked Gun / film / kino

Już wiadomo, że sukces i udana kontynuacja absurdalnej serii, w której zabłysnął Leslie Nielsen. Liam Nesson gra jego syna Franka Drebina Juniora, prowadzącego śledztwo w sprawie tajemniczej śmierci mężczyzny, który umarł, jadąc autonomicznym samochodem elektrycznym. Frank zakochuje się w pisarce, autorce powieści true-crime; a w tej roli występuje sama Pamela Anderson – polecajka!

Bring Her Back / film / kino

Mroczny, autentycznie niepokojący horror. Po śmierci ojca siedemnastoletni Andy i jego niedowidząca przyrodnia siostra Piper trafiają pod opiekę Laury – ekscentrycznej byłej opiekunki, która wychowuje też niemego Olivera. Z czasem Andy zaczyna podejrzewać, że Laura ukrywa mroczne sekrety, zwłaszcza gdy obsesyjnie faworyzuje Piper i coraz bardziej podważa jego zdrowie psychiczne. Chłopak odkrywa, że Oliver jest opętany przez demona i że Laura planuje mroczny rytuał, by wskrzesić swoją zmarłą córkę.

The Life of Chuck / film / kino

Znam opowiadanie – i zupełnie mi nie podeszło. Nie znaczy, że było złe, tylko jakieś dziwne… Co z tego zrobiło kino? Podobno jest bardzo dobrze. Historia zaczyna się od końca i wraca do przeszłości, a opowieść wiąże bohaterów z tajemniczym Chuckiem Kranzem. Bohaterem bilboardów i dziwnych reklam telewizyjnych. Zaczynamy od upadku świata, a potem wracamy



rys. Marek Gryboś – *Behemot*

do korzeni tej historii. Opowiadanie jest fragmentaryczne, jakby ktoś powycinał je nożyczkami i odwrócił. Nie widziałem do chwili, kiedy to piszę – ale poczekam, aż Max to pokaże. Bo może być fajnie albo nie… Podobno jest genialna scena wspólnego tańca.

- 6 sierpnia

The Pickup / film / Prime Video

Eddie Murphy i Pete Davidson grają dwóch, nie za bardzo przepadających za sobą, konwojentów ciężarówek przewożących gotówkę, którzy wpadają w zasadzkę grupy przestępców. Komedia sensacyjna.

Wednesday / sezon 2 / Netflix

Podzielony na dwie części (pierwsze cztery odcinki teraz, reszta – od 3 września). Kolejna nadprzyrodzona i związana z historią rodziny tajemnica do rozszyfrowania w Akademii Nevermore. Do makabrycznej nastolatki dołącza jej równie pokręcony brat. Kupa gwiazd gościnnie (a nawet Lady Gaga!). Poczekam na całość i zaliczę sezon jednym hurtem.

- 8 sierpnia

13 dni do wakacji / film / kino

Klasyczny slasher; tylko zamiast noża mamy kuszę. Piątkowy wieczór w Polsce jeszcze nigdy nie był tak krwawy. Gdy ktoś na imprezę zamiast chipsów przynosi maskę i kuszę – beztroska noc zmienia się w walkę o przetrwanie. Technologia zawodzi: morderca przejmuje kontrolę nad systemem bezpieczeństwa – drzwi się zamykają, okna blokują, a dom zmienia się w więzienie. Opinie są mocno podzielone.

Weapons / film / kino

Intrygujący horror. Fabularnym punktem wyjścia jest zresztą nie lada zagwozdka. Oto cała klasa dzieci z lokalnej podstawówki – z wyjątkiem jednego chłopca – przepada w dziwacznych okolicznościach. Pewnej nocy, o tej samej godzinie, maluchy z rozcapierzonymi rękami wybiegają w noc i znikają. Nikt nie wie, dokąd poleciały, nikt nie wie, czemu. Kamień w wodę.

- 12 sierpnia

Alien: Earth / sezon 1 / Disney+

Akcja serialu rozgrywa się dwa lata przed wydarzeniami z pierwszego filmu (innymi słowy – prawie sto lat w przyszłości od dzisiaj); a jest to pierwsza część serii, której akcja umiejscowiona jest na Ziemi rządzonej przez pięć rywalizujących megakorporacji, z których jedna opracowuje nowe hybrydy robotów i ludzi. Kiedy tajemniczy statek badawczy głębokiego kosmosu Weyland-Yutani rozbija się na naszej planecie, grupa żołnierzy taktycznych prowadzi dochodzenie – i podejrzewam, że już wiecie, co znajdą na pokładzie…

Fixed / film / Netflix

Wizjonerski reżyser Genndy Tartakovsky przedstawia animowaną komedię dla dorosłych o Bullu – przeciętnym, ogólnie dobrym psie, który dowiaduje się, że rano czeka go kastracja. W obliczu tego przełomowego wydarzenia Bull zdaje sobie sprawę, że potrzebuje ostatniej przygody ze swoją paczką najlepszych przyjaciół, bo to ostatnie 24 godziny, w których może pozwolić sobie na jaja! Co mogłoby pójść nie tak…?

- 13 sierpnia

Sausage Party: Foodtopia / sezon 2 / Prime Video

Już poprzednia seria *Sausage Party* mocno się nie udała, a tu producenci właśnie wciskają nam kolejny sezon; jeżeli jednak będzie to ten sam poziom dowcipu, co poprzednio – bardzo, ale naprawdę bardzo źle to widzę… Tylko dla bezkrytycznych zwolenników poprzedniego serialu! Moim zdaniem żałosna próba zmonetyzowania naprawdę fajnej historii znanej z kina. Dla mnie kuriozum – ale pewnie znajdzie swoich zwolenników.

- 15 sierpnia

Nobody 2 / sensacyjne łubudu! / kino

Pierwsza część mnie uwiodła, więc mam nadzieję, że i ta to sprawi. Hutch i jego żona Becca są przepracowani i oddalają się od siebie. Postanawiają więc zabrać swoje dzieci na wycieczkę do Wild Bill's Majestic Midway – jedynego miejsca, w którym Hutch i jego brat Harry spędzali wakacje jako dzieci. Rodzina przybywa do małego turystycznego miasteczka Plummerville spragniona zabawy. Drobne nieporozumienie z kilkoma miejscowymi łobuzami powoduje, że Hutch znajdzie się w centrum zainteresowania Lendiny. To najbardziej szalona, żądna krwi szefowa gangu, z jaką kiedykolwiek się spotkał.

Eye for an Eye / horror / kino

Pogrążona w żałobie Anna przeprowadza się do Nowego Jorku, żeby poukładać swoje życie na nowo. Pech sprawia, że dziewczyna zostaje wplątana w okrutny akt przemocy, który uruchamia lawinę przerażających wydarzeń. Upiorna zjawa zaczyna nawiedzać sny oprawców, wydrapując im oczy, a Anna musi naprawić swój błąd, zanim senny koszmar zabierze ją do grobu. Jak na razie to Wzruszenie Ramionami – dla sympatyków, bo mnie to nie rusza.

Went Up the Hill / horror / kino

Porzucony w dzieciństwie Jack wyrusza do odległej Nowej Zelandii, aby wziąć udział w pogrzebie swojej matki. Na miejscu spotyka pogrążoną w żałobie wdowę Jill. Poszukiwania odpowiedzi stają się szczególnie niebezpieczne, gdy duch matki powraca, by zamieszkać w ciałach Jacka i Jill. Rozpoczyna się zagrażający ich życiu nocny taniec. Znów wzruszam ramionami… Na zdrowie!

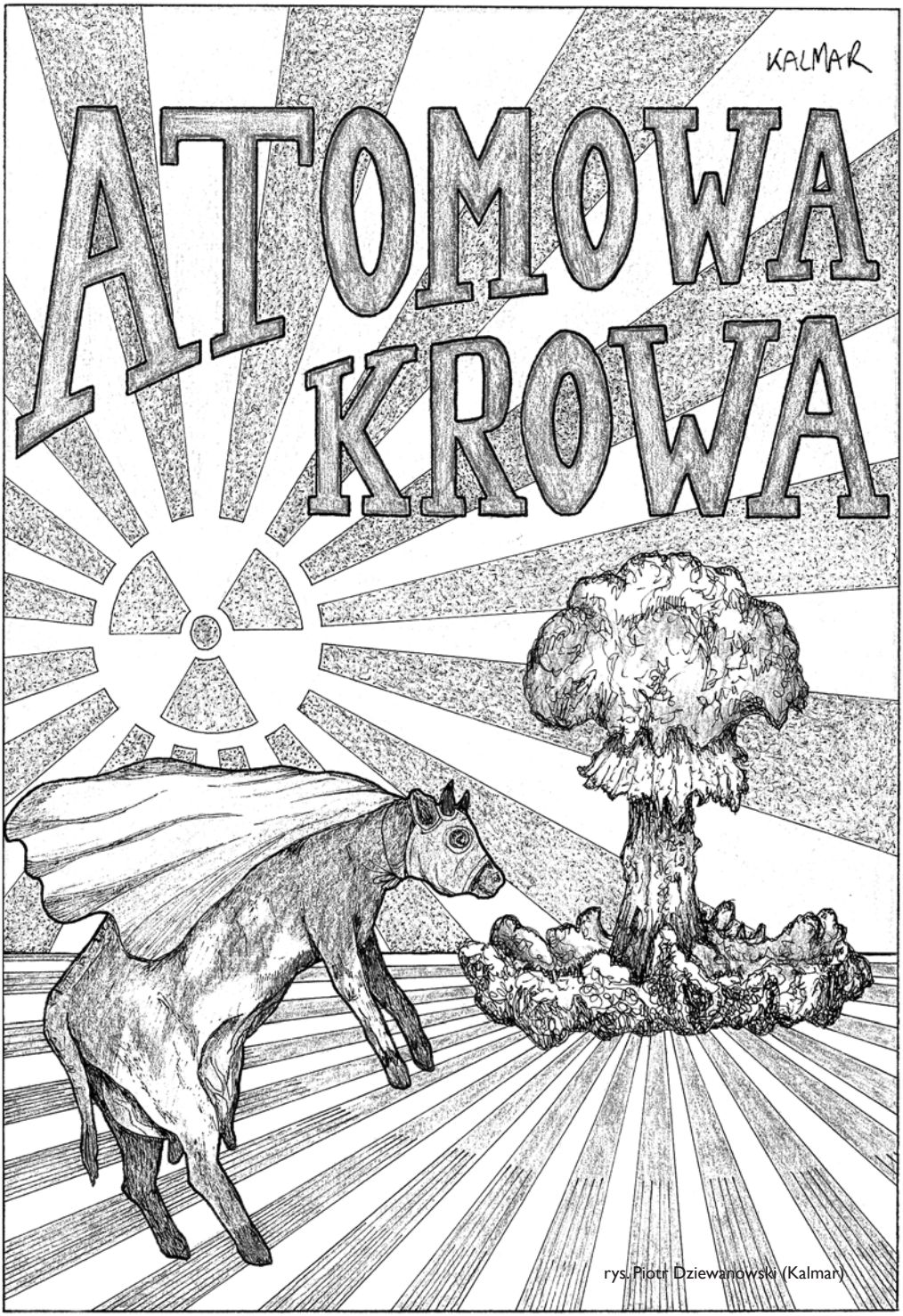
Together / horror / kino

Zakochani Millie i Tim wprowadzają się do pięknego domu w idyllicznej małej miejscowości. Wszystko wskazuje na to, że tu ich uczucie będzie mogło w pełni rozkwitnąć. Na skutek pewnego pozornie drobnego incydentu wszystko, co ich łączy, zaczyna przybierać niepokojącą formę. Ich związek, ich życie, ich ciała wkrótce ulegną przerażającej transformacji. Dobrze jest oceniany; ale patrz jak wyżej.

- 21 sierpnia

Peacemaker / sezon 2 / HBO MAX

Sezon drugi intrygującego serialu o jednym z pobocznych bohaterów Uniwersum DC. Mordercza muzyka, rozwalająca komórki mózgu choreografia i całkiem niezły serial trochę na pograniczu totalnego krindżu – w każdym razie na bawiłem się świetnie i teraz czekam na drugi sezon. Są nawiązania do *Supermana* (tego nowego).



rys. Piotr Dziewanowski (Kalmar)

Upload / minisezon 4 odcinki / Amazon Prime

Futurystyczna komedia Amazona (ostatnio emitowana w 2023 roku) o cyfrowym życiu pozagrobowym powraca dziś z ostatnim sezonem, który liczy zaledwie cztery odcinki. Może to i dobrze: dwa pierwsze sezony były OK, potem gdzieś to straciło tempo i myśl przewodnią. Szkoda.

WRZESIEŃ

- 5 września

Eddington / film / kino

W miasteczku Eddington położonym w Nowym Meksyku w maju 2020 roku, w trakcie pandemii, dochodzi do konfliktu między szeryfem (Joaquin Phoenix) a burmistrzem (Pedro Pascal). Konflikt eskaluje z dnia na dzień. Sąsiad staje przeciwko sąsiadowi. Rozpoczyna się pełnowymiarowa miniwojna dwóch zwaśnionych frakcji.

Mini-universum / film / kino

Przyszłość. Po latach korzystania z energii jądrowej ludzkość zgromadziła ponad trzy miliardy ton odpadów, które są przechowywane w specjalnych magazynach. Ukraiński kierowca o imieniu Andriy zostaje zatrudniony przez firmę zajmującą się ich utylizacją. Mężczyzna otrzymuje misję przetransportowania odpadów na jeden z księżyców Jowisza. Bogato wyposażony statek kosmiczny niebawem staje się jego jedynym domem – Ziemia bowiem eksploduje, a promieniowanie niszczy wszelkie życie na planecie. Pewnego dnia mężczyzna otrzymuje z odległej stacji kosmicznej wiadomość od Francuzki, Catherine. Gdy Andriy odkrywa, że nie został zupełnie sam, usiłuje zrobić wszystko, aby do niej dotrzeć. Pełnometrażowy debiut Pavlo Ostrikova został zrealizowany w czasie trwającej inwazji Rosji na Ukrainę. To uniwersalna opowieść o samotności, a także potrzebie miłości i zrozumienia – zwłaszcza w najtrudniejszych chwilach.

The Conjuring: Last Rites / film / kino

Kolejna, piąta już (a dziewiąta w całym uniwersum), część opowieści o zjawiskach nadprzyrodzonych – opartej podobno na autentycznych wydarzeniach. No, niech będzie: nie widziałem ani jednej, więc i tę raczej odpuszczę – życząc innym dobrej zabawy.

Highest 2 Lowest / film / Apple TV

Spike Lee po raz pierwszy od prawie dwóch dekad ponownie łączy siły z Denzelem Washingtonem, swoim częstym współpracownikiem, w remake'u klasycznego filmu Akiry Kurosawy z 1963 roku *High and Low* (który sam w sobie był adaptacją powieści kryminalnej Eda McBaina *King's Ransom*). Akcja thrillera kryminalnego, współprodukowanego przez A24, przenosi nas do współczesnego Nowego Jorku, gdzie Washington wciela się w bogatego potentata muzycznego, który pada ofiarą porwania dla okupu. Zamieszczam tutaj, a nie na Discordzie – tylko z uwagi na studio A24.

- 7 września

MTV Video Music Awards / MTV – ale też w kilku innych stacjach

Jak co roku zamieszczam info o tej imprezie, gdyż (mimo wszystko) wyznacza ona muzyczne trendy. Jeśli chcesz wiedzieć, za czym przepadają lub będą przepadać twoje dzieci w kwestiach muzycznych – to dowiesz się tego właśnie tu.

YARKOS 2016 rys. Jarosław S. Kosiorek (Yarkos), *Polaris* – grafika z kolekcji Ewy Zwolak
HOMAG


E TO EVE Z.

- 10 września

The Girlfriend / sezon 1 / Prime Video

Robin Wright w reżyserowanym przez siebie serialu wciela się w Laurę – kobietę wiodącą pozornie idealne życie, która odkrywa, że owo życie wywraca się do góry nogami, gdy jej syn przyprowadza do domu Cherry (Olivia Cooke), swoją nową dziewczynę. W przeciwieństwie do syna i męża – Laura szybko zaczyna wierzyć, że Cherry nie jest tym, za kogo się podaje, i próbuje manipulować całą rodziną. Czy ma rację? Zwiastun mnie zaciekawił. Mam nadzieję, że i wam ten serial się spodoba.

- 12 września

Cinema Paradiso / kino / ponowna premiera

Film o wielkiej miłości do kina małego chłopca o imieniu Toto, pewnym pożarze i powrocie po latach do dawnego rodzinnego miasteczka. O wielkiej przyjaźni kinooperatora i chłopca zafascynowanego kinem. Podróż przez historię kina opowiedziana z perspektywy małego sycylijskiego miasteczka. Oscar i Złoty Glob za film nieanglojęzyczny w 1990 roku. Film, który należy zobaczyć w kinie. Ja się wybiorę – bo jakoś nie miałem okazji go zobaczyć na srebrnym ekranie; nawet nie pamiętam dlaczego.

Teściowie 3 / film kino

Jedynka świetna! W dwójce trochę zgrzytało; a co w trójce? Polskie chrzciny i powrót Dorocińskiego, zajętego do tej pory przez cały czas na wyłączność w *Mission Impossible*. Chyba poczekam na VOD.

- 17 września

Gen V / sezon 2 / Prime Video

Serial oparty o świat wykreowany w serialu *The Boys*. W drugim sezonie studenci wracają na uczelnię. Podczas gdy reszta Ameryki dostosowuje się do rządów żelaznej ręki Homelandera – na Uniwersytecie Godolkin pojawia się nowy, tajemniczy dziekan, który promuje program mający uczynić studentów potężniejszymi niż kiedykolwiek wcześniej.

- 19 września

Toy Story / film / kino

Dla tych, co nie znają i nie widzieli. Ponowna premiera filmu animowanego.

A Big Bold Beautiful Journey / film / kino

Sarah (Margot Robbie) i David (Colin Farrell) to nieznajomi, którzy spotykają się na weselu wspólnego znajomego, a wkrótce (dzięki zaskakującemu zbiegowi okoliczności) wyruszają razem w Wielką, Odważną, Piękną Podróż – zabawną, fantastyczną i pełną rozmachu przygodę, podczas której mogą ponownie przeżyć ważne chwile ze swojej przeszłości. Dzięki temu lepiej rozumieją, jak znaleźli się w tym punkcie życia – i być może dostają szansę, by odmienić swoją przyszłość. Wystarczy jedynie otworzyć drzwi…

The Long Walk / film / kino

Richard Bachman – a tak naprawdę Stephen King w najlepszym wydaniu. Ameryka niedalekiej przyszłości. Jednym z najpopularniejszych wydarzeń medialnych jest transmisja dorocznego Wielkiego Marszu, w którym udział bierze pięćdziesięciu starannie wyselekcjonowanych nastolatków. Zasada jest prosta: kto zostaje w tyle – ten ginie. Marsz kończy się dopiero

wtedy, gdy przy życiu pozostanie jeden uczestnik. Tu nie ma miejsca na sentymenty, przyjaźnie i wzajemną lojalność. Takie jest w każdym razie założenie organizatorów. Lecz podczas tej morderczej drogi każdy z zawodników ujawnia swoje prawdziwe oblicze, a rywalizacja przybiera nieoczekiwany obrót. Powieść zwala z nóg; ale co z nią zrobi film? King nadspodziewanie rzadko ma udane ekranizacje. Mam nadzieję, że tym razem się uda.

Haunted Hotel / sezon 1 / Netflix

Najnowszy serial animowany dla dorosłych opowiada o samotnej matce prowadzącej… nawiedzony hotel.

- 25 września

Alice in Borderland / sezon 3 / Netflix

W poprzednim sezonie Arisu (KentoYamazaki) i Usagi (TaoTsuchiya) ukończyli wszystkie gry i wrócili do realnego świata. Od tego czasu pobrali się i żyli szczęśliwie. Ich wspomnienia z pogranicza zostały wymazane, ale wracają one w snach i halucynacjach. Pewnego dnia Usagi, prowadzona przez badacza życia pozagrobowego Ryuji (KentoKaku), nagle znika. W tym samym czasie, gdy Usagi znika, Banda (HayatoIsomura) wręcza Arisu ostatnią kartę: Jokera. Ni cholery nie wiem, o co chodzi, gdyż nie obejrzałem ani jednego odcinka; ale podobno to najpopularniejszy serial japoński na świecie – i niech tak będzie.

Wayward / serial limitowany / Netflix

To sześcioodcinkowy miniserial stworzony przez Mae Martin, znaną z serialu *Feel Good* (która gra również u boku Toni Collette i Sarah Gadon), opowiadający o małym miasteczku skrywającym złowrogie sekrety, które zdają się skupiać wokół lokalnej szkoły dla trudnej młodzieży. Zwiastun szarga zwoje mózgowe – i może być ciekawie.

- 26 września

The Exit 8 / film / kino

Uwięziono cię w niekończącym się podziemnym korytarzu. Uważnie obserwuj otoczenie, aby dotrzeć do „Wyjścia 8". Nie przegap żadnych anomalii. Jeśli znajdziesz anomalię – natychmiast zawróć. Jeśli nie znajdziesz anomalii – nie zawracaj. Pewnie coś powiązanego z grą. W Japonii już grasuje po streamie.

Zamach na papieża / film / kino

Pasikowski i podobno ostatnia rola Lindy u Pasikowskiego (albo i w ogóle). Mehmet Ali Ağca ma zabić papieża, jego zaś – Konstanty „Bruno" Brusicki. Jeśli zaś tego nie zrobi, to marny nie tylko jego los, ale i jego żyjącej rodziny. Chłopaki będą do siebie strzelać, będzie dużo brzydkich słów i kilka zwrotów, które być może wejdą do języka potocznego, zaś kobiety będą jak zwykle sprzedajne. Ot, cały Pasikowski. Oczywiście, że pójdę obejrzeć!

All of You / film / Apple TV

Coś czuję, że sezon przedoscarowy rusza z kopyta: w USA ten film ma też w wybranych kinach premierę kinową – po to, by móc kandydować do Oscara właśnie. W niedalekiej przyszłości dwoje najlepszych przyjaciół, Simon (Brett Goldstein) i Laura (Imogen Poots), żywią do siebie niewypowiedzianą miłość; nawet po tym, jak test Laury dopasowuje ją do innego mężczyzny, z którym zakłada rodzinę i ma dzieci. Ale dawne uczucie nie znika…

ROZDANO HUGO ZA ROK 2024



Spośród wydanych w ubiegłym roku pozycji sf/f uczestnicy tegorocznego Worldconu w Seattle za godne nagrody uznali m.in. powieść *Zatruty kielich* Roberta Jacksona Bennetta, mikropowieść *Ciosy zagłady* (uwaga: tu nie chodzi o uderzenia, ale o kły; w oryginale: *The Tusks od Extinction* – ależ to niebezpieczny tytuł dla polskiego tłumacza!) Raya Naylera, nowelę *The Four Sisters Overlooking the Sea* Naomi Kritzer oraz opowiadanie *Stitched to Skin Like Family Is* Nghi Vo. Laureataów pozostałych kategorii można znaleźć np. na stronie magazynu „Locus". Swoją drogą – to budujące, że dwie z nagrodzonych książek ukazały się po polsku, zanim otrzymały Hugo. Wydawnictwu MAG należy pogratulować nosa!

grzeszcz

SUW WRÓCIŁ NA ZIEMIĘ JUŻ BEZPROBLEMOWO

Polski astronauta, Sławosz Uznański-Wiśniewski, wrócił na Ziemię po udanej misji Ax-4 na ISS. Kapsuła Dragon odłączyła się od Międzynarodowej Stacji Kosmicznej 14 lipca, a następnego dnia wylądowała w wodach Pacyfiku. Misja, trwająca 17 dni, obejmowała badania naukowe i edukacyjne – w tym kontakt z polską młodzieżą.

jpp

ŻEGNAJ, JIM!

7 sierpnia, w wieku 97 lat, zmarł James „Jim" Lovell – amerykański astronauta, który w ramach misji Apollo 8 okrążył Księżyc (był zatem jednym z pierwszych i nielicznych ludzi, którzy na własne oczy widzieli jego „ciemną" stronę) oraz dowodził pechową misją Apollo 13 (w głośnym filmie Rona Howarda zagrał go Tom Hanks).

jpp

STULECIE URODZIN FANTASTYCZNEGO KLASYKA

28 sierpnia, notabene w dniu kolegium redakcyjnego niniejszego numeru „Informatora", przypadła dokładnie setna rocznica urodzin Arkadija Strugackiego.

MB

JEDNA Z DZIESIĘCIU

Kornelia Wieczorek, 17-letnia uczennica III LO w Gdyni, znalazła się w prestiżowym gronie dziesięciu najbardziej wpływowych nastolatek świata według amerykańskiego magazynu „Time". Doceniono ją za zaangażowanie w nowatorskie i zaawansowane projekty naukowe oraz reprezentowanie Polski w międzynarodowych konkursach naukowych.

jpp

NOWE MANDARYNKI W STARYM MANEŻU

27 sierpnia w gdańskim klubie Stary Maneż wystąpiło niemieckie trio Tangerine Dream. Zagrali kilka swoich nowych utworów, pochodzących m.in. z gry GTA 5 czy serialu *Stranger Things*, ale także parę starszych (tych drugich zdecydowanie za mało!). Na gwiazdkę zaś ma wyjść po polsku autobiograficzna książka Edgara Frose *Tangerine Dream – Force Majeure*!

grzeszcz

YORRICK
Recykling

— Brajanusz! — kobiecy krzyk rozległ się po całym kontenerze mieszkalnym.

— Co znowu? — Nastoletnia twarz, która pojawiła się na telekomie, wyglądała na znudzoną.

— Natychmiast do mnie — nie rezygnowała kobieta.

Ekran zgasł i po chwili jedna z metalowych ścian osunęła się z sykiem i niebieskowłosy młokos stanął naprzeciw rozjuszonej kobiety.

— Ile razy mam ci powtarzać? — wciąż krzyczała, plując śliną. — Kiedy następny raz rozwleczecie z kolegami jakiegoś cybka, to przynajmniej posprzątajcie po sobie.

— Przecież posprzątaliśmy, tak jak kazałaś, wszczepy do elektroniki, protezy do metalu, a mózg do bio.

— Jak do bio, skoro to sztuczna inteligencja była? ■



OGAN
Myśli nieSForne

Użytkownik platformy X o kryptonimie The Wonder of Tolkien zamieścił 19 sierpnia br. następujący paradoks przypisywany Gilbertowi Keithowi Chestertonowi: „Baśnie nie mówią dzieciom, że smoki istnieją. Dzieci dobrze o tym wiedzą. Baśnie uświadamiają dzieciom, że smoki można zgładzić" (przekład mój). W pierwszej chwili zachwyciłem się nim; ale potem zrozumiałem, że przecież John R. R. Tolkien swój esej *O baśniach* kierował nie do dzieci, lecz do dorosłych, a chodziło mu o to, by nie wyrzekali się wiary w smoki czy inne istoty z Krainy Wróżek. Jako żywo przypomina to ewangeliczną prawdę, że jeśli nie będziemy jak dzieci, nie wejdziemy do Królestwa Bożego. Amen ■

PS. od rednacza

Smoki… Przypomniał mi się finał jednego z początkowych odcinków pierwszego serialu *Fargo*! Z ostateczną pointą, iż to właśnie naiwniaczek przestrzegany przed smokami – owego diabelskiego (być może najdosłowniej diabelskiego!) smoka pokonał. Jeśli zaś chodzi o wejście do Królestwa… Moim najgłębszym odczuciom (zresztą wywiedzionym z dziecięcych katechez) dałem wymowny wyraz w nowelce *Przemiana fazowa* z najnowszego (leśnego) „Czerwonego Karła" /jpp/



Wojtek Czarnecki
Na zawsze razem

Poznali się w trakcie studiów. Poczęstował ją papierosem pod dziekanatem, gdy nerwowo przetrząsała kieszenie w poszukiwaniu swojej paczki.

— Moje ulubione — powiedziała i zaciągnęła się głęboko.

Byli na dobrych kierunkach, dobrej uczelni. Ona na prawie. Praktyki już odbyła. Po studiach pewnie zatrudni się w jakiejś korporacji. On na wydziale lekarsko-dentystycznym. Będzie specjalistą z dziedziny implantologii. Praktyki już odbył. Pewnie zatrudni się w prywatnej klinice. Obrona prac magisterskich obojgu poszła jak z płatka. Szybko znaleźli dobrze płatne posady. Życie przed nimi. Karty rozdane, nie jest źle. Ona potrzebowała kogoś, kto wypełni czas między pracą a snem. Zapełni pustą przestrzeń. Do życia podchodziła pragmatycznie. Nie wiązała miłości z uczuciami. Każdy kogoś ma. Mam i ja.

On potrzebował, by ktoś go potrzebował. Kogoś, kogo oczekiwania mógłby spełnić. Wtedy czuł się kompletny, adekwatny. W samotności się rozpadał. Gubił się, jak w obcym, ciemnym pokoju. Obijał się o szafy i potykał o krzesła. Jeśli miłość to dopasowanie patologii, to pasowali do siebie jak koła zębate w szwajcarskim zegarku.

Był ślub. Mieszkanie w dobrej dzielnicy. Kredyt, spłacany regularnie. Było dziecko. Jedno. Wystarczy. Co mogłoby pójść źle, co mogłoby się nie udać. Kolejne punkty na checkliście życia odhaczone. Życie szło jak z płatka. Jak po sznurku. Kredyt spłacony. Dziecko urosło. Skończyło dobre studia. Wyjechało za granicę. Ma dobrą pracę. Gdzieś daleko, chyba w Indiach. Na święta i w urodziny dzwoniło.

Lata mijały. Życie szło jak z płatka. Jak po sznurku, po cholernie długim i nudnym sznurku. Dla niej praca była wszystkim. Dużo pracy.

— To dobrze — mówiła.

Paliła dużo papierosów, coraz więcej. On dawno rzucił. Bo to zęby niszczy. Bo oddech skisły i palce pożółkłe, mówił. Gdyby ona też rzuciła, byłby ideał, myślał. Im bardziej on jej te pożółkłe zęby i oddech skisły wyrzucał, tym ona więcej paliła. Tym głębiej i z większą pasją się zaciągała. Tylko o to się kłócili. Poza tym mało rozmawiali. Chyba wcale.

W pracy było jej dobrze, w domu nie. Jego obecność zaczęła ją irytować. Doskwierało jej wszystko, co z nim związane. Większość jej koleżanek z pracy, innych nie miała, na tym etapie życia była już po rozwodzie albo dwóch. Ona nie. W nieformalnych rozmowach z koleżankami było to zauważane. Gdy one rozmawiały o problemach rozwodowych, ona wstydliwie milczała. Też by mogła się rozwieść. Nie po to, by się znowu z kimś wiązać. O nie. Po to, by mieć święty spokój. Całe te uczucia, związki, relacje… W pracy wszystko było jasne. Są standardy, regulaminy, polityka antymobbingowa firmy. W życiu same kłopoty z tym, żadnych wytycznych. Zaczęła zazdrościć koleżankom ich rozwodów. Temat do rozmów by miała.

rys. Adam Mateja

Lata mijały. Ona z każdym dniem nienawidziła go bardziej. Wyć jej się chciało, gdy wracała z pracy do domu i widziała jego twarz. Jak morda zbitego psa, myślała. On chciał jedynie tego, by była w jego życiu. Pragnął być z nią, na zawsze razem. Im bardziej ona się oddalała, tym bardziej ją osaczał. Chciał być usłużny, miły, przytulaśny. Ona sztywniała w jego ramionach. Nienawidziła, gdy ją dotykał, gdy do niej mówił, gdy na nią patrzył. Gdy oddychał. Chciała, by zniknął, wyparował, anihilował. Cokolwiek. Ta przestrzeń, którą dla niego w swoim życiu przeznaczyła, między pracą a snem, się skurczyła. Zaczęła się jątrzyć jak ropiejąca rana. By ją zagoić, on musiałby zniknąć. Im bardziej ona go odtrącała, tym bardziej on do niej lgnął. On myślał tylko o tym, by z nią być.

— Na zawsze razem — mówił.

Ona fantazjowała, że kiedyś wróci z pracy, a jego nie będzie. Po prostu zniknie. Jak gdyby nigdy nic. On tracił zmysły na myśl o rozstaniu. Ona się rozpromieniała.

Pewnego dnia on, złamany depresją, usiadł przy stole w salonie ich mieszkania. Złożył twarz w dłoniach. Pierwszy raz w życiu zaczął się modlić, tak naprawdę modlić. Powtarzał:

— Na zawsze razem, o nic więcej nie proszę. Na zawsze razem.

I kiedy siedział przy stole w salonie i się modlił, pierwszy raz w życiu, tak naprawdę, to Bóg go usłyszał. Nie ma pewności, jaki Bóg go usłyszał. Nie sprecyzował, do jakiego się modli. Usłyszeć go musiał jeden z tych Bogów, co to mają poczucie humoru.

Coś błysnęło, coś puknęło. Mężczyzna się zmienił w paczkę papierosów, jej ulubionych. Zniknął on i wszystkie jego rzeczy. Ubrania, książki, płyty, kosmetyki, buty, przybory toaletowe. Wszystko, co było jego i on sam zniknęli. Na stole leżała jedynie paczka papierosów. Jej ulubionych. Tyle po nim zostało.

Gdy ona weszła do domu i zobaczyła te wszystkie puste miejsca po jego rzeczach, rozpromieniała. Wszystko, co jego, co do sztuki, zniknęło. I jego też nie było. Biegała po całym mieszkaniu, rozradowana.

— Odszedł! — krzyczała. — Na zawsze! — krzyczała. — Zrozumiał i odszedł na zawsze — śmiała się poprzez łzy szczęścia.

I usiadła przy tym samym stole, przy którym on się przed chwilą modlił. Zobaczyła paczkę papierosów. Jej ulubionych. To miłe, pomyślała. Od papierosów nasza znajomość się zaczęła, to i na nich się skończyła. Wyciągnęła papierosa z paczki, podpaliła i zaciągnęła się gęstym dymem. Smakował diabelsko dobrze, myślała, jak nigdy. To dlatego, że on odszedł, myślała. Zaciągała się z każdym machem mocnej. Jej usta kurczowo obejmowały ustnik. Paliła, a papieros zdawał się nie mieć końca. Nikotynowa rozkosz napływała do jej mózgu i ciała falami. Wstała od stołu. Zaczęła tańczyć hipnotycznie, jak w transie. Podeszła do lustra. Zaciągnęła się kolejny raz i wydmuchała dym wprost w taflę zwierciadła. Spojrzała na rękę, która trzyma papierosa. Migotała. Dłoń stawała się na przemian to grubsza, to chudsza. Jakby inna, raz męska, raz damska. Spojrzała w lustro. W odbiciu, w obłokach dymu widziała swoją twarz. Jakąś inną jednak, zmienioną. Raz jej, raz nie jej. Nie jej, lecz ciągle znajomą. Jego? Spojrzała jeszcze raz w lustro. Raz jej, raz jego twarz migotała

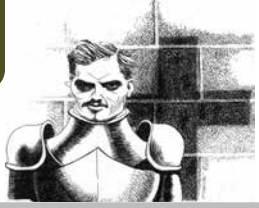
w odbiciu. Zakręciło się jej w głowie. Usiadła z powrotem przy stole. Złożyła twarz w dłoniach. Ze zgrozą słuchała, jak jej usta szepczą, nie jej, lecz jego głosem:

— Na zawsze razem, na zawsze, razem…

Gdańsk 27.03.2025



rys. Adam Mateja



Korespondencja 163

Na szaro, czyli bez szału

W roku 2023 **Szymon Jachimek** napisał dla Sceny Letniej Teatru Miejskiego im. Witolda Gombrowicza w Gdyni ekstrawagancką komedię ***Na Waleta***, która była przewrotną kontynuacją superbohaterskiego wątku z *Hydrozagadki* Andrzeja Kondratiuka (pisałem o tym spektaklu w 392 nr. „Informatora"). Sukces tamtej realizacji (w tym roku grano go już trzeci sezon z rzędu na SL) sprawił, że Jachimek (teraz już pełnoprawny dramaturg TMWG) wysmażył kolejną letnią komedię dla plażowej publiczności. ***Na Ziemię! Czyli szał niebieskich ciał*** nawiązującą do autentycznego wydarzenia z 20 stycznia 1959 r., kiedy do jednego z gdyńskich basenów portowych spadło coś z nieba. Ponieważ sprawą zajęły się właściwe służby prylowskie i sowieckie – mieszkańcom zostało jedynie domniemywać, co to mogło być. W ten sposób narodziła się miejska legenda o wodowaniu w Gdyni UFO.

Zdaniem scenopisarza incydent ten miał konsekwencję w postaci powołania w Gdyni filii amerykańskiej agencji FWCz (czyli MiB) pod kryptonimem FWSz (Faceci W Szarości – jak prylowska rzeczywistość). Przez ponad 66 lat trwała ona bezczynnie, aż tego lata na gdyńskiej plaży ponownie doszło do ufokatastrofy. Na miejscu pojawiają się agenci nie tylko tajnej lokalnej filii MiB, ale sam przedstawiciel amerykańskiej centrali oraz ubierający się na czerwono agent rosyjskiej konkurencji. (Tu mała dygresja: nasz nieodżałowany Krzysztof Papierkowski, kiedy zabierał się za przygotowanie Nordconów, zawsze dbał o to, żeby grupa operacyjna miała oryginalny, dopasowany do tematu konwentu, anturaż. W 1999 roku oficjalnym kryptonimem Orgów było Men In Red, w skrócie: MIR – kto zna rosyjski, temu nie trzeba tłumaczyć pola znaczeniowego tego wyrazu, a kto nie zna, niech sobie wygugla, co znaczy powiedzenie: Нам нужен мир! И по возможности весь. Tak więc Panie Jachimek – nie byłeś Pan pierwszy ze swoim pomysłem i może warto wspomnieć o tym w materiałach prasowych).

W przeciwieństwie do czasów słusznie minionych, utrzymanie współcześnie czegokolwiek w tajemnicy jest prawie niemożliwe: po plaży włóczą się bezdomni, pracownicy mediów, influencerzy (nieprzypadkowo chyba tak się nazywają, po angielsku *flu* to przecież grypa) oraz przedstawiciele innych instytucji, a przede wszystkim wypoczywający nad Bałtykiem turyści, w tym z… Czech (którym w Chorwacji czy we Włoszech jest za… gorąco). Nieupoważnionych do poznania tajemnicy jest zatem tylu, że Straż Miejska nie nadąża wystawiać mandatów. Jakby tego było mało – pojawia się wataha dzików. Faceci W Szarości (w parytecie, tzn. z dwiema kobietami, w tym szefową komórki), którzy są agencją niedofinansowaną i z takimiż kadrami (m.in. bezrobotny aktor, absolwentka pedagogiki), nie potrafią zapanować nad rozwijającym się kryzysem, dlatego pojawienie się amerykańskiego kolegi to dla nich szansa na wyjście z ambarasu z twarzą. Zwłaszcza że ich wymazywacz pamięci jest przeterminowany i zmienił osobowość strażnika miejskiego,

który najpierw uważał się za Lorda Voldemorta, a potem za Gandalfa (gra z wątkami fantasy w historii raczej sf-owej to dosyć ekstrawagancki pomysł, ale może świadczyć o ich większej popularności). Jednak to nie samo UFO jest problemem, mimo że zostało rozpoznane jako okręt bojowy (po kurczaczku namalowanym na burcie), tylko przewożona na jego pokładzie śmierc(dz)ionośna broń – cebulator. To jego przybyły tu szukać służby jawne, tajne i dwupłciowe z obu stron świata. O fabule tego dziełka tyle – reszta jest milczeniem.

To, co tak wspaniale zażarło w wypadku *Na Waleta*, kompletnie nie wypaliło w *Na Ziemię*. Smakowało całkiem jak odgrzewany kotlet lub… cebula. (Swoją drogą: uwielbiam zagryzać cebulą krupnik – w moim rodzinnym domu tak się spożywało tę zupę, choć już moja żona i córki krzywią się przy nim na mój widok bardziej niż ja po gryzie. W omawianej zaś inscenizacji pocebulowy chuch był jedynym sposobem na to, by ofierze potraktowania zepsutym wymazywaczem pamięci przywrócić jego prawdziwą osobowość). Spektakl rozpada się na słabo ze sobą powiązane skecze różnej śmieszności przetykane piosenkami – czasami w wersji oryginalnej (jak numery Karela Gotta, Heleny Vondračkovej czy Kai i Bregovića), częściej jednak ze zaktualizowanym czy spolszczonym tekstem (tu dominował repertuar Maanamu, lecz *Szału niebieskich ciał* nie było, był za to hymn MIB mówiący o ciężkiej doli Facetów W Szarości). Nie zabrakło oczywiście aluzji gdyńskich, podobnie jak politycznych, głównie nt. relacji Trump–Putin, ale także z naszej polskiej codzienności (bawi mnie, jak bardzo nie mogą przeżyć wyborczej porażki RT oderwane od rzeczywistości elity polityczne i kulturalne naszego kraju; z drugiej strony – to straszne, że nie potrafią wygenerować z siebie niczego poza jadem). To, co zupełnie pogrążyło ten spektakl w moich oczach, to ckliwe zakończenie, nobilitujące naiwnie przyjaźń między ludźmi, narodami i rasami (bo w sprawę zostali też wmieszani przybysze z kosmosu i dziki), na złość grającym o władzę nad światem w kometkę (Jachimek uparcie nazywa tę grę badmintonem, a przecież jej polska nazwa brzmiałaby w tym ufologicznym przedstawieniu o nieba lepiej!) przedstawicielom mocarstw (to z kolei aluzja do finałowej sceny *Szpiegów takich jak my*; pomijam fakt, że scenopisarz uparcie odrzuca wiedzę, na czyim pasku chodzi dziś Putin i o co tak naprawdę zabiega Trump). Polecam, by następnym razem, o ile będzie jeszcze jakiś następny raz, wziąć na warsztat jakiś komiks (np. naszego trójmiejskiego giganta tej sztuki Janusza Christy) i o poważnych sprawach mówić bez zadęcia, bo to psuje komedię. Szkoda zmarnowanej szansy ■



Aktorzy wykonujący obsadę w spektaklu *Na Ziemię!*

Partyzanci wyciętego lasu

Latem w łonie naszej skromnej redakcji odbyła się krótka wymiana maili na temat, o którym – jak myślałem – dawno temu zostało już powiedziane wszystko i który – w moim mniemaniu – był od dawna nieaktualny. Chodziło o lekceważący stosunek przedstawicieli tzw. głównego nurtu do fantastów. Osobiście brałem udział w ostatnim – jak wówczas myślałem – starciu tej wojny, po którym padły mury getta SF (co więcej, za ich podtrzymywanie obwiniałem raczej fandom niż mainstreamowców). Sukcesy Andrzeja Sapkowskiego w Polsce, a potem 13 Oscarów dla *Powrotu Króla* ostatecznie unieważniły przekonanie o tym, że twórczość fantastów jest mniej wartościowa od wysokoartystycznej. Tymczasem wciąż są ponoć tacy głównonurtowcy, którzy nie mogą pojąć, dlaczego nobliwe jury uznanych nagród literackich wyróżniają takie powieści jak *Baśń o wężowym sercu*. Muszę przyznać, że mnie też to dziwi. W 2017 roku Katarzyna Kaczor (moja koleżanka z roku, która poświęciła się karierze akademickiej, ale także udzielała przy naszej serii Anatomia Fantastyki) opublikowała opasłe tomiszcze poświęcone polskiej literaturze fantasy z lat 1982–2012, które zatytułowała *Z „getta" do mainstreamu…* Już zatem wtedy istnienie granic między fantastyką a głównym nurtem było tematem dla historyków literatury, nie zaś żywą emocją. Co się stało w przeciągu kolejnych 5–8 lat, że wracamy do tej dawno wygasłej wojenki? Wydaje mi się, że na ideowej arenie pojawiło się zupełnie nowe pokolenie, które chętnie by się poboksowało, ale nie ma z kim i o co (a w latach 90. myśmy się z pasją wymieniali uprzejmościami chociażby z Kingą Dunin – i nie było, że to kobieta i że starsza od nas). Szukają więc jakiejś zaczepki, uderzając w czułe – jak im się zdaje – miejsca, licząc, że może ktoś jednak odpowie. To błąd. Osób zainteresowanych literaturą jest już w naszym kraju tak mało, że nie ma co szukać sobie wśród nich wrogów. Każdy, kto umie czytać, a zwłaszcza kupuje książki, jest naszym bratem/naszą siostrą i o jego/jej uwagę musimy zabiegać, a nie zniechęcać jakimiś plemiennym pyskówkami ■

PS 1. Wracając z urlopu samochodem, słuchaliśmy w radiowej Trójce z żoną rozmowy z Justyną Hankus, autorką *Poświstu*, w której chwaliła ona publiczność fantastyki. Podkreślała, że to jedna z najbardziej oczytanych grup w naszym kraju i na dodatek – zainteresowana literaturą, czego nie muszę chyba dowodzić.

PS 2. Czytając esej Naz w tym numerze „Informatora", wpadłem na pomysł, jak zaszufladkować m.in. jej ostatnią powieść – to czysta SF, czyli… Syncretic Fiction.

Wasz wielkokacki korespondent



rys. Jarosław S. Kisiorek (Yarkos)

Michał Bleja

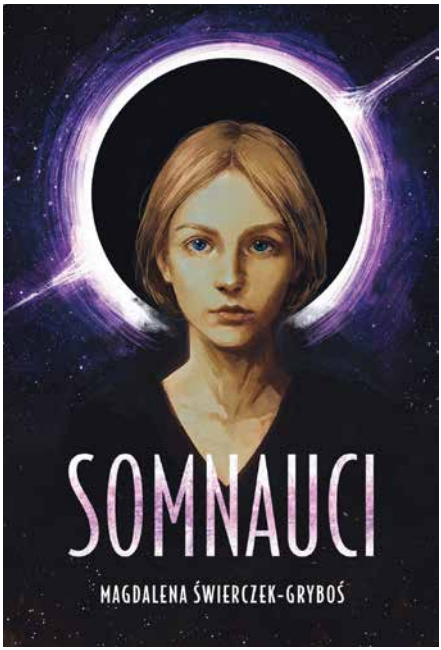
Zrozumieć, że nie wszystko trzeba zrozumieć

Dzisiejszy tekst będzie wyjątkowy – i to wcale nie dlatego, że zamierzam wznieść się na wyżyny swoich publicystycznych umiejętności (z akcentem na „zamierzam"; ale przecież robię to za każdym razem ☺), lecz dlatego, że główną bohaterką będzie książka Naz, czyli Magdaleny Świerczek-Gryboś – która, jak zapewne wiecie, jest stałą współpracowniczką „Informatora" i regularnie publikuje u nas swoje teksty. Bardzo mi z tego powodu miło; tym bardziej, że książka zrobiła na mnie duże wrażenie. Przyznaję się jednocześnie, że to pierwsza powieść Magdaleny, jaką przeczytałem, muszę więc ją omówić w oderwaniu od reszty jej twórczości.

Somnauci. Tom 1: Katla to fantasy, ale bardzo nietypowa. Owszem: mamy tu magię, mamy fantastyczne stworzenia ze smokami na czele i świat zbudowany na zupełnie innych zasadach niż ten, w którym żyjemy – jednocześnie jednak jego geografia pokrywa się z geografią doskonale nam znanej planety Ziemia. Autorka pełnymi garściami czerpie z najróżniejszych mitologii, zwłaszcza islandzkiej, tworząc oryginalną i bardzo interesującą konwencję. Ma to zarówno plusy, jak i minusy; przy czym plusów jest więcej.

Świat Katli zaskakuje nas praktycznie na każdej stronie. Nie jesteśmy w stanie przewidzieć, co się stanie za chwilę, nie możemy być pewni, czy to, co nam się wydaje, nie okaże się za chwilę czymś zupełnie innym. Uważam, że to w fantasy ogromna wartość – właśnie dlatego zakochałem się w *Malazańskiej księdze poległych* Stevena Eriksona. Momentami może to powodować dyskomfort, czasami bowiem trudno utrzymać koncentrację na tekście, ale jeśli zdobędziemy się na wysiłek – to *Somnauci* odwdzięczą się nam z nawiązką.

Zadanie streszczenia fabuły, czy podstawowych założeń powieści, nie należy do łatwych. Akcja książki dzieje się we śnie, przy czym jest to sen Ákiego – młodszego brata tytułowej bohaterki. Fakt, że na świecie pojawił się Śniący (czyli Áki właśnie) powoduje masę problemów: chłopiec dysponuje niewyobrażalną mocą, a zarazem jest po prostu chłopcem - bywa irytujący, a opiekująca się nim Katla musi cały czas mieć na uwadze, że Áki pod wpływem emocji może zrobić wszystko, choćby wywrócić świat na lewą stronę lub dokumentnie go zniszczyć. Na dodatek Ákiego zaczynają



szukać Somnauci – tajemnicze, humanoidalne stworzenia noszące dziwne skafandry. Nie wiadomo, o co właściwie chodzi Somnautom; wiadomo jednak, że są groźni i dysponują mocą, która niewiele ustępuje Śniącemu. Jednocześnie Katla nie jest zwykłą dziewczyną, ale czynnym wulkanem. Takim, który nigdy nie zasypia, ale który ma potencjał, żeby wybuchnąć i z którego cieknie lawa – i nie jest to metafora. W każdym razie nie moja.

Dość chaotyczny obraz, prawda? Bo i świat *Somnautów* jest chaotyczny. W książce pojawiają się wyjaśnienia dotyczące tego, jak to wszystko działa; wyjaśnienia te często są logiczne, wyczerpujące, mocno osadzone we współczesnej filozofii i fizyce – a jednocześnie niekoniecznie konsekwentne. Mamy tu całą masę zaskakujących rozwiązań, mylnych tropów i pokręconych, złożonych konstrukcji. Trudno się w nich odnaleźć. Są zarazem obce i fascynujące. Trochę jak u Żwikiewicza. Żeby czytać *Somnautów* z przyjemnością – trzeba zrozumieć, że nie wszystko trzeba zrozumieć.

Dużo światła na to, skąd się bierze dziwność (czy raczej niesamowitość) tej książki, rzuca posłowie, którego w żadnym wypadku nie należy pomijać. Jest ono puentą pierwszego tomu *Somnautów* i – być może – najważniejszą częścią książki. Magdalena umieściła ten tekst na końcu, a nie na początku książki – najwyraźniej przeznaczony jest dla tych, którzy już przeczytali część beletrystyczną; nie będę więc zdradzał, co zawiera.

Po lekturze *Somnautów. Tomu I* stwierdzam, że będę musiał nadrobić inne książki Naz i – oczywiście – sięgnąć po kolejne tomy. To niezwykła, wielowymiarowa opowieść, w której autorka hojnie dzieli się z czytelnikiem swoją osobowością. To podarunek, którego nie warto odrzucać ■



rys. Adam Mateja

Artur Łukasiewicz

Zniknięcia – czyli patyczki, zombiaki w teatrze absurdu

Krytycy, jak jeden mąż i żona, tokują z zachwytu. Padają słowa o horrorze roku – ba, niektóre wręcz o filmie roku! Same pozytywy! Że różne gatunki filmowe, i świetna gra aktorska; no wręcz jak z Ożogowskiej i jej Ucha od śledzia *– „Cud, miód ryba, kit". Zobaczyłem i wiecie co – może byłem zmęczony, może niedowidzący, bo dopiero co po wypadku (straciłem okulary, a nowe jeszcze się nie za bardzo przyjęły), aż wstyd przyznać, że trzy razy spojrzałem na plakat po wyjściu z kina, a nawet parę razy przeczytałem na bilecie nazwę filmu (bo może pomyliłem seanse w kinie) – ale ja dojrzałem w tym filmie tylko absurd…*

Sprawnie zrobiony, interesująco zmontowany, ale kompletny, pozbawiony sensu gniot, w którym trudno – nawet biorąc poprawkę na gatunek zwany horrorem i jego trochę postawione na głowie zasady – znaleźć odrobinę sensu. Uwaga, zaznaczam: będą **spoilery** – więc jeśli filmu nie widzieliście, to od razu się dowiecie, o co w nim chodzi, gdyż nie zamierzam oszczędzać na fabule i wywalę od razu kawę na ławę.

Dobra – zostaliście ostrzeżeni!

Już oryginalny tytuł filmu *Weapons* (u nas przetłumaczony na *Zniknięcia*) wprowadza w konfuzję, jako że nijak ma się do treści filmu. Chyba że na poważnie wziąć majak senny jednego z bohaterów, któremu śni się broń i może jeszcze to, że niektórym „złym" należy strzelić prosto w łeb z owej broni, by na zawsze pozbawić ich ochoty do działania. Właściwie – to nawet szkoda tych zabitych, bo giną niepotrzebnie. Ale tak widocznie wyszło scenarzyście i reżyserowi jednocześnie, Zachowi Creggerowi, z konceptu.

No, ale ja jak zwykle od końca…

Zacznijmy więc tak, jak ja to zrozumiałem.

W małym miasteczku, w którym znajduje się szkoła, żyje rodzina Lillych – Pan Lilly i Pani Lilly (nikt nie postarał się im dać jakoś na imię) oraz mały Alex, którego w szkole raczej mało lubią, ba! prześladują go nawet koledzy z klasy. Nie do końca wiemy, z jakiego powodu, ale co rusz gość o imieniu Matthew, klasowy zabijaka, próbuje mu nabić guza. Nie za bardzo wiemy, co robią rodzice Alexa, gdzie pracują, ale ponieważ i tak się nikt nie będzie nimi interesował, to nie ma to żadnego znaczenia, chociaż bowiem znikają na parę dni, nie niepokoi to nikogo (ale o samych rodzicach i absurdalnych poczynaniach z nimi związanych – za chwilę). Do owej rodziny dołącza stara, schorowana (tak przynajmniej mówią rodzice) ciotka o imieniu Gladys; z nazwiska wynika, że to siostra matki pana Lilly, choć, żeby było śmieszniej – to raczej pani Lilly jest za tym, by ciotka z nimi została, a raczej pan Lilly jest temu niechętny (ale może tu coś pokręciłem; zrzucam to na swoje zmęczenie albo okulary – do wyboru).

Staruszka, z wdzięczności chyba, pierwsze co robi, to zamienia swoich dobroczyńców w zombie. Odcina kosmyk włosów, nawija włos na pokrwawiony własna krwią patyczek, pluje w garnek – i chyba to wszystko. Zresztą może dzieje się to inaczej, gdyż sam proces zamieniania dorosłych w zombie litościwie nam odpuszczono, żeby nie zawracać sobie tym głowy.

Co prawda później ten proces zostanie nam pokazany, gdyż wiedźma Gladys postanawia ni w pięć, ni w dziewięć porwać grupkę siedemnastu uczniów ze szkoły – w celu właściwie niewiadomym; aczkolwiek, jak sama twierdzi, dzięki temu poczuje się „lepiej". Ale po kolei…

Rano Alex dostrzega dziwne zachowanie rodziców, zaś niezrażona „ciocia", której nie zna i którą zapewne widzi pierwszy raz w życiu, urządza mu mały pokaz własnej mocy. Bierze włos z kosmyka, nawija na zakrwawiony patyczek i potem go łamie. W tej chwili siedzący spokojnie rodzice, przy pomocy widelców leżących na stole, dziurawią sobie policzki, uderzając się raz za razem w twarz. Alex bierze to na klatę: normalnie idzie do szkoły, uczy się, zgadza



na to, by karmić rodziców zombie surową zawartością puszek Campbella – na pewno jakąś zupą, ale raczej niegotowaną, a potem jakimś mięsem. I ani razu nie protestuje, nie zmienia (przepraszam za obcesowość) „obsranych ze strachu majtek". No bo to normalne. Jakaś obca baba mu w domu dokonała „przerażającej rewolucji", a on po prostu dalej egzystuje jak gdyby nigdy nic. Ze strachu o dalszy los rodziców? Załóżmy, że właśnie z tego powodu. Ale nie potrafi z nikim o tym, co się stało, porozmawiać, zawiadomić policji, poszukać jakiegoś zaufanego „starszego przyjaciela", by ten mu pomógł? Nic z tego! Nawet wyraźnie „hołubiąca go" nauczycielka i wychowawczyni klasy – nie zauważa, że miły i grzeczny Alex nagle zmienił się w chodzącą „zastraszoną i przerażoną galaretę". Bo tak się chyba powinno zachowywać dziecko w takiej sytuacji, nie? Ale po nim nic nie widać, spływa po nim jak po kaczce. To albo ten chłopiec ma cojones stąd do samej, znajdującej się po drugiej stronie globu, Australii albo scenarzysta nic nie wie o zastraszonych małych dzieciakach. To nawet w *Lśnieniu* Kubricka mały Danny umie się bać i się ze strachem nie kryje. Tu – zapomnij.

Potem ciocia Gladys, jak już wspomniałem, postanawia zamienić w zombie siedemnaścioro uczniów z klasy Alexa – podobno, by poczuć się „lepiej". W tym celu każe chłopcu ukraść każdemu z dzieci jakąś rzecz „należącą do niego". Chłopak bez szemrania przynosi wiedźmie „naklejki z imionami dzieci" zdjęte ze specjalnych pudełek, gdzie owe dzieci trzymają swoje rzeczy osobiste. Na czynności zrywania owych karteczek łapie go wychowawczyni – i jakoś tak nie zauważa ani dziwnego zachowania chłopca, ani nieszczęsnych kartek trzymanych w dłoniach. Prawi mu jakieś komplementy i najchętniej by chłopca uściskała. Chłopiec ma doskonałą sposobność, by zwierzyć się tej kobiecie, ale milczy jak grób.



Zniknięcia, reż. Zach Creger, USA 2025

W nocy wiedźma Gladys drze na kawałeczki owe kartki, coś tam pluje, podpala – i już… Za chwilę do domostwa Alexa przybywa pojedynczo, wyglądając jak zbiegające się ptaszki, siedemnastoosobowa dzieciarnia. Dzieci zostają „tymczasowo" ulokowane w piwnicy, gdzie stoją karnie w szeregu przez parę dni (nie, nikt o nich nie dba, ani ich nie karmi – po prostu sobie stoją!).

Zaginięcie dzieci niepokoi zarówno rodziców, władze szkoły, ale raczej nie policję, bo – choć ta jest obecna na zebraniu wściekłych rodziców, na którym zostaje mianowany „oficjalny kozioł ofiarny" (czyli rzeczona wychowawczyni klasy) – nic nie robi. No, prawie nic.

O ile pamiętam inne horrory (ale co tam horrory: telewizyjną rzeczywistość obecnych czasów), to, gdy zaginie choćby jedno dziecko, media trąbią o tym na prawo lewo. Zwołuje się „konferencje prasowe", a liczba stacji telewizyjnych, dziennikarzy i innych mediów znacznie przekracza dopuszczalną liczbę osób na metr kwadratowy. Dosłownie media tratują się wzajemnie, prześcigając w informowaniu „o niczym". Różne służby tajne, jawne i dwupłciowe przeczesują każdy milimetr okolicznych lasów i reagują na każde doniesienie o jakimkolwiek znalezisku.

W miasteczku ginie SIEDEMNASTKA DZIECIAKÓW i NIE DZIEJE SIĘ NIC! Co prawda jednak krótka scenka przedstawia nam próbę przesłuchania dziecka, wizytę cioteczki Gladys, która informuje policję, że rodzice dziecka „dostali udaru" i kontakt z nimi jest utrudniony. Rzeczona policja nawet nie raczy sprawdzić tej opowieści (nie jesteśmy przecież w jakimś Nowym Jorku, lecz w małej mieścinie i znalezienie lekarzy czy pielęgniarek potwierdzających tę historię to przecież nie jest jakiś gigantyczny problem!), od razu biorą to za dobra monetę. Po jakimś czasie dochodzi również do spotkania dyrekcji szkoły z rodzicami-zombiakami, ale nie zdążymy nawet się nad „absurdem takiego spotkania" mocniej pochylić, bo szybko idziemy dalej. Na krótkim ujęciu widzimy cioteczkę z rodzicami Alexa z twarzami podziobanych ranami (acz nie totalnie zakrwawionymi, jak w innych sytuacjach) – i już wszystko gra.

Nie no, kuświa, zupełnie nie gra!


YARKOS 2025 rys. Jarosław S. Kosiorek (Yarkos)

Parę ujęć później dowiadujemy się, że policja i FBI chcą odwiedzić dom Alexa. Więc cioteczka mówi do stojącej karnie w piwnicy dziatwy – „dobra, dzieciaki, sio mi teraz – macie tu piątaka na lody i idźcie sobie stąd; zawołam was, jak się tylko służby ode mnie odwalą". No i one sobie idą – dokąd, nie za bardzo wiadomo, bo przecież całe miasto i odziały ochotników przeczesują place i ulice w ich poszukiwaniu, prawda? Ależ skąd! Więc problem mamy z głowy. Uśmiechnięty pan z FBI rozgląda się pobieżnie i pora na pączki! Rączki pani całuję i do zobaczenia!

A, jeszcze jedno… Telewizor ogłasza, że jest wyznaczona duża nagroda za jakąkolwiek wiadomość o losach dzieci, co oczywiście zwiększa liczbę społecznych patroli na ulicach o grupki żądnych zdobycia ekstra kasy poszukiwaczy.

Żartowałem. Znajdzie się jeden, który będzie dzwonił – ale do tego też jeszcze wrócę.

I tak problem działań policji mielibyśmy odhaczony, gdyby nie sprawa jednego pana policjanta. Ów facet jest byłym chłopakiem naszej pani nauczycielki (znaczy się więc, że ta pani jest „z miasteczka", a nie jakąś „obcą", jakby sugerowało zachowanie wkurwionych rodziców z wcześniejszych scen!) No więc oboje się spotykają w knajpce, potem skręcają do domu nauczycielki i dochodzi do konsumpcji extra. Nasz drogi glina następnego dnia – a może kiedy indziej (film ma w ogóle pewien problem z ustaleniem linii czasowej) – wyrusza na patrol i tam odkrywa, że ktoś się próbuje włamać do sklepu czy apteki – nie pamiętam.

Owym włamywaczem jest miejscowy ćpun – który, przy okazji poszukiwań okazji do kradzieży, zagląda do domu Alexa, by ukraść co nieco, ale (spłoszony przez dziwnie zachowującą się czeredę dzieciaków) – ucieka. I to on właśnie dzwoni z informacją, chcąc zarobić, ale zostaje totalnie olany. Złapany przez naszego dzielnego policjanta informuje go o dziwnym domu, co nasz policjant postanawia sprawdzić. Wchodzi do domu, ale tam już się nim zajmuje nasza ciotuchna. Potem dostaje się również ćpunowi.

Mija jakiś czas, lecz nikt z kolegów policjantów nie interesuje się losami funkcjonariusza, który zaginął na patrolu. Pojechał – dobrze; ale że nie wrócił, że nie dał znaku życia – drugie dobrze! Co ciekawe: nie interesuje to nawet żony owego policjanta, którą bardziej od tego, gdzie jest jej mąż, jara – jak spuścić bęcki wychowawczyni Alexa, bo ta suka omotała jej męża. Tylko przez chwilę nasze komórki mózgowe próbują połączyć wątek i zapytać: skąd w ogóle ta baba wie, że coś między nimi było? Ale nie ma na to czasu, idziemy dalej.

Po drodze Gladys załatwia jeszcze zbyt wścibskiego dyrektora szkoły i jego partnera. Umiejętnie – przy pomocy patyczka – wymusza na rzeczonym dyrektorze wściekły atak na nauczycielkę, która za bardzo interesuje się sprawą. Ale nie w ukryciu, w nocy, tylko w biały dzień, otwarcie. Wrzeszczący i zakrwawiony koleś biegnie ulicami miasteczka, wpada do spożywczaka i tam masakruje półki, szafki i resztę sklepu, a ja się zastanawiam (choć już pracują tylko komórki odpowiedzialne za funkcje życiowe organizmu) GDZIE JEST DO CHOLERY POLICJA? Ktoś masakruje spożywczak, biegnie środkiem miasteczka z ryjem pokrwawionym niczym zarzynany prosiak, a potem wpada pod koła jadącego samochodu – zaś policja tymczasem konsumuje pączki. I to w miasteczku, gdzie (jak już kłamałem) roi się od mediów i ciekawskich poszukiwaczy. Prawda?

No i jeszcze jeden wątek, zanim dojdziemy do finału. Jedynym kolesiem, który chce coś wyjaśnić i znaleźć dzieci, jest miejscowy

przedsiębiorca budowlany. Sprawdza kamerę we własnym domu, potem próbuje pójść do najbliższej sąsiadki, której też zginęło dziecko. Gdy jednak prosi o umożliwienie sprawdzenia kamery, zostaje zlany gęstym moczem przez panią, która uznaje go za świra. Zupełnie ma w nosie jakikolwiek ślad, który mógłby wskazać jej zaginione dziecko. Na szczęście jest jeszcze jej mąż, który pozwala mu obejrzeć rzeczony film, ale i on ma kompletnie w dupie wnioski, do których dochodzi rzeczony deweloper. Nasz bohater linijką wyznacza trasę ucieczki swojego syna i drugiego dziecka, a linie przecinają się (o dziwo) w domostwie Alexa! Ale to dopiero odkryje nie on sam, tylko nauczycielka, której udaje się wykaraskać ze szponów wściekłego kumpla ze szkoły i która jako jedyna wierzy chłopu bez zastrzeżeń.

Mężczyzna nie szuka dalej, bo po co; ba: nawet nie próbuje zainteresować sprawą policji – zapewne jest przekonany, że ona sama już to zrobiła i doszła do identycznych wniosków. Coś tam, co prawda, zgłasza – ale policjant po prostu pokazuje mu drzwi. Bo po co zakłócać jakimiś wnioskami i tak zajętą spożywaniem pączków policję? Razem z nauczycielką idą do domu Alexa i tam dopiero się rozgrywa finałowa bitwa. Alexa atakują rodzice – sam właściwie do tego doprowadza, gdyż łamie zakaz przekraczania linii usypanej z soli. Nauczycielką i naszym wkurzonym tatusiem zajmują się nasz drogi policjant i ćpun. Alex – jak to w rasowym horrorze przystało – zamiast zwiewać na otwartą przestrzeń, biegnie do góry i barykaduje się w coraz mniejszych pomieszczeniach. W pewnej chwili wpada do pokoju ciotki, gdzie znajduje coś w rodzaju krzaczka, na którym wiszą patyczki i kosmyki włosów – bierze na chybił trafił jeden z kosmyków i patyczków, smaruje go własną krwią i łamie.

W międzyczasie nauczycielka wpada na pomysł, by wziąć broń i odstrzelić głowę atakującym ich zombiakom. Najpierw ginie policjant. Tu krew już leje się litrami! Po chwili wspólnie dają radę i ćpunowi. Developer co prawda szuka syna, ale trafia na wiedźmę – i ta nakazuje mu atak na nauczycielkę. Czyli jest niedobrze, bo wygląda na to, że stara jednak dopnie swego.

Do tej pory działało to na zasadzie „jeden do jednego": jeden kosmyk – jedno zombie. Teraz zaś się okazuje, że to uruchamia CAŁĄ DZIECIARNIĘ, która znów jest w piwnicy (widocznie wróciła już z lodów). I dopiero teraz nasza wiedźma połapuje się, że coś jest nie tak. Dzieciarnia z wrzaskiem zaczyna ją gonić, a spanikowana wiedźma biegnie przed siebie, po drodze odwiedzając zupełnie bez sensu



Zniknięcia, reż. Zach Creger, USA 2025



Zniknięcia, reż. Zach Creger, USA 2025

kilku sąsiadów, którym biegnąca za nią dzieciarnia urządza w domach totalną demolkę.

Przedsiębiorca oczywiście podąża w ślad za nimi. Nauczycielka zaś gdzieś znika; nie za bardzo wiadomo gdzie.

A co u Alexa? No, nie jest dobrze – rodzice już prawie go mają, jeszcze tylko numer z rozbitymi drzwiami i aż się prosi o nieśmiertelny tekst „Here is Johnny!" i…

Dzieciarnia dopada w końcu po czwartym czy piątym zdemolowanym domu ciotuchnę i rozszarpuje na kawałeczki!

… i – ucieszony Alex wpada w ramiona obudzonych nagle rodziców; zaś developer, któremu nic nie jest i czas klątwy znika jak kamfora, znajduje w grupie nagle otępiałych i już spokojnych dzieciaków swojego syna – którym okazuje się być… największy prześladowca Alexa. I razem podążają ku zachodowi albo wschodowi słońca. A niby dziecinny głos opowiada nam, że dużo musiało minąć czasu, zanim wszystko wróciło do normy. A, zapomniałem napomknąć o tym, że ten sam głos na początku sugeruje nam, że cała ta historia wydarzyła się kiedyś za siedmioma górami i lasami.

Policjanci zamawiają zaś kolejne pączki. A cukiernik wie, że trafił mu się interes życia.

A teraz napiszę, dlaczego ten film tak bardzo spodobał się krytykom. Powód jest jeden, bardzo prozaiczny. Reżyser zastosował w nim to samo, co zrobił Quentin Tarantino w *Pulp Fiction* (a przed nim jeszcze paru innych reżyserów kombinowało podobnie). Zakłócił ciąg przyczynowo-skutkowy, poszarpał fabułę i rozbił na kilka opowieści: Nauczycielki, Alexa, Policjanta, Developera, Dyrektora Szkoły, pozostawiając masę niedopowiedzeń i domysłów. I trzeba przyznać, że fajnie to zrobił. Zaczyna się od zaginięcia dzieci i kozła ofiarnego, a dopiero później składa nam historię od początku. Czasami ma się wrażenie, że obiecuje ona znacznie więcej, niż naprawdę daje. A to dramat, a to rasowy kryminał, a to bajkę fantasy, a to krwiste *gore*. Co nie zmienia istoty, że niedorzeczność fabuły pozostaje, choć zostaje umiejętnie poplątana i co rusz puszcza się w naszą stronę oko. No dobra – tu może trochę przegiąłem, ale wicie-rozumicie: fajnie się to ogląda, co nie?

Otóż nie ■

Tomasz „Qrator" Magulski

Rozmowa Ziemianina z Obcym

Wiele razy zastanawialiśmy się: a jak wyglądują Obcy – to co? Jak będą wyglądać, czego będą chcieli i jakie będą mieli zamiary wobec nas. Czy będą nam życzliwi? A może będą chcieli nas wytępić jak karaluchy? Kino wielokrotnie eksploatowało ten temat, z różnym skutkiem. Nowy początek *(ang.* Arrival*) to kolejna próba odpowiedzi na to pytanie. Choć z drugiej strony – to znacznie szersza psychologiczna analiza: czym jest kontakt, komunikacja i rozmowa.*

Obcy objawili się nagle. W dwunastu punktach na Ziemi pojawiły się statki pozaziemskich gości. Nikt nie wie, skąd i jak przybyły. Nikt też nie wie, jakie są ich zamiary. Rządy krajów, w których pojazdy się objawiły, mają nie lada ból głowy. Próbować nawiązać kontakt – czy może wypalić do Obcych całym arsenałem…

Rząd USA postanowił sprawę wybadać i w tym celu zwerbował ekspertkę od lingwistyki dr Louise Banks (Amy Adams). Jej współpracownikiem został błyskotliwy fizyk Ian Donnelly (Jeremy Renner), a nad całością tajnej, wojskowej operacji czuwa pułkownik Weber (Forest Whitaker). To oni zostali wysłani do Montany, gdzie otrzymali zadanie, aby jakoś porozumieć się z Obcymi i wysondować, jakie oni mają zamiary. Równolegle podobne operacje przeprowadzają wojskowe służby jedenastu innych krajów, próbując na własną rękę dowiedzieć się czegoś o przybyszach. Stawka jest wysoka, ponieważ pomimo tajności operacji, nie da się ukryć obecności Obcych przed mediami i opinią publiczną. Na całym świecie dochodzi do dużych perturbacji ekonomiczno-społecznych, giełdy pikują w dół, społeczności panikują, ruchy sekciarskie mnożą się na potęgę. Pojawiają się liczne teorie spiskowe i najdziwniejsze pomysły, co począć w tej sytuacji. Niepewność, a potem strach skłaniają ludzi do zachowań agresywnych – zatem nasi badacze walczą z czasem, aby znaleźć odpowiedzi na nurtujące przywódców światowych pytania.

Wyzwanie wydaje się niewykonalne. Obcy, o jedynej w swoim rodzaju budowie i fizyczności, nie przypominają niczego na Ziemi. Trzeba najpierw znaleźć sposób, by w jakiś sposób wejść z nimi w interakcję. Właśnie to jest zadaniem Louis, która dzięki swojej wiedzy, pomysłowości, doświadczeniu zawodowemu



Nowy początek, reż. Denis Villeneuve, USA 2016

oraz błyskotliwości umysłu, a wbrew zaleceniom wojskowych, znajduje sposób. Co ciekawe: pomagają jej w tym osobiste przeżycia i doświadczenia z przeszłości, których widz jest świadkiem na początku filmu. Gdyby nie one – Louis niczego by nie wskórała.

W ten sposób film niepostrzeżenie staje się nie tylko opowieścią o tym, jak pokonać barierę komunikacyjną i zacząć rozmawiać z obcą cywilizacją, ale także opowiada o naszych czasach, w których możliwości komunikacji są nieograniczone, lecz prawdziwych kontaktów i rozmów jest jak na lekarstwo.

Od pierwszych minut *Nowy początek* buduje u widza przemożny nastrój niepewności, nerwowości i alienacji. Klimat ten w mistrzowski sposób wspierany jest muzyką i obrazem. Film nie epatuje przeskokami akcji, efektami specjalnymi i widowiskowymi scenami. Przeciwnie, reżyser bardzo umiejętnie buduje nastrój, utrzymując nas w niepewności, jednocześnie zmuszając do ciągłej analizy i poszukiwania możliwych rozwiązań. Film momentami kipi od emocji, lecz są one wyrażane w sposób subtelny – mimiką, gestem. Sama akcja także dzieje się kameralnie, w zaledwie kilku lokacjach. Dzięki temu nic nie rozprasza widza, który wspólnie z Louis usiłuje znaleźć sposób na złamanie bariery komunikacyjnej z Obcymi. Wraz z dociekliwą panią doktor nie zdajemy sobie sprawy, jak bardzo nasze linearne postrzeganie rzeczywistości i mijającego czasu rzutuje na nasz sposób mówienia i pisania. To dlatego tak trudno jest znaleźć klucz do skomunikowania się z Obcymi. Przybysze reprezentują sobą bowiem nielinearne podejście do rzeczywistości, upływu czasu – co ma przełożenie na ich sposób komunikacji. Jaki? To koniecznie trzeba zobaczyć.

Film jest ekranizacją opowiadania Teda Chianga. Nie znam tego autora, ale po obejrzeniu filmu mam wrażenie, że jest to pisarz, którym warto się zainteresować.

Dopiero po zakończeniu oglądania, przy napisach końcowych zwróciłem także uwagę na reżysera. Tu niespodzianka. Okazał się nim… **Denis Villeneuve**. W sumie to mogłem się tego domyślić. *Nowy początek* zawiera bowiem wszystkie te elementy wizualne, dźwiękowe wraz ze sposobem operowania kamerą, z których kanadyjski reżyser słynie. Wprawdzie film pochodzi z 2016 roku, ale już wtedy jego charakterystyczny sposób narracji objawiał się z całą mocą.

Nowy początek daje do myślenia. Mam wrażenie, że Obcy są tylko pretekstem do tego, aby zastanowić się nad tym, jak my porozumiewamy się ze sobą. Czy komunikacja służy nam do współpracy i zdobywania nowej wiedzy i umiejętności – czy może służy raczej budowaniu murów, sianiu dezinformacji i szukaniu przewagi kosztem innych, których w najlepszym razie uważamy za rywali (żeby nie powiedzieć: wrogów).

Paradoksalnie: to Obcy pokazują, jak efektywnie komunikować się ze sobą tu, na Ziemi ■

Nowy początek (ang. *Arrival*), 2016,
platforma HBO MAX

P.S. od RedNacza:
Ja, zachęcony zwiastunami, wybrałem się na *Nowy początek* do kina. Zresztą to od tego obrazu odkryłem przyszłego reżysera kontynuacji *Blade Runnera* i nowej adaptacji *Diuny*. Zamieściłem też od razu entuzjastyczną recenzję w „Informatorze". Sporo czasu później o tym niezwykłym filmie (w wielu omówieniach przyrównywanym do *2001: Odysei kosmicznej*!) napisał Andrzej Prószyński swej rubryce „Półka z DVD". Teraz mamy trzecią recenzję, w streamingowej rubryce Tomka Magulskiego. I bardzo dobrze! Taki film zasługuje na przypominanie co jakiś czas…

Tomasz „Qrator" Magulski

Korpo-horror

W świecie, w którym na popularności zyskuje hasło: „work life balance", otrzymujemy serial, który bez żadnych hamulców puszcza wodze fantazji – pokazując, dokąd tego typu myślenie (doprowadzone do absurdu) może nas zaprowadzić oraz jakie wynaturzenia etyczne może spowodować. Mam nadzieję, że ów serial nie okaże się proroczy…

Rzecz dzieje się współcześnie. Jako widzowie, bez żadnego wstępu, wrzucani jesteśmy w sam środek akcji i musimy sami dociec, co się dzieje. Na szczęście scenarzyści i reżyser nie ciskają nam kłód pod nogi. Z drugiej strony jednak – sączą nam niezbędną wiedzę bardzo oszczędnie, wciąż nas zaskakując. Z odcinka na odcinek atmosfera gęstnieje, akcja staje się coraz bardziej zawiła, intrygi się rozwijają, nieuchronnie prowadząc nas do finału.

Świat tajemniczej korporacji o nazwie Lumen poznajemy dzięki Markowi (Adam Scott) oraz jego współpracownikom – Dylanowi (Zach Cherry), Irvingowi (John Turturro) oraz Helly (Britt Lower). Wszyscy oni zajmują się rafinacją makrodanych – cokolwiek to znaczy. Nad sobą mają szefową, niejaką Harmony Cobell (Patricia Arquette), której prawą ręką jest Milchick (Tramell Tillman).

Lumen to korporacja, w której panują zasady pracy jak w sekcie. Wszystko drobiazgowo określa regulamin – pochodzący od założyciela firmy, który otaczany jest prawie boską czcią, jako założyciel społeczności pracowniczej. Trudno to opisać, to trzeba zobaczyć! Całe życie pracownicze jest pod ścisłą kontrolą. Co ciekawe, w budynku korporacji Lumen nie ma żadnych okien, a do większości pomieszczeń można się dostać wyłącznie za pomocą magnetycznej karty dostępu. Zresztą samo poruszanie się po budynku jest mocno skomplikowane, a czasem wręcz zabronione. Pracownicy nie znają pełnego rozkładu pomieszczeń budynku. Nie wiedzą nawet, ilu pracowników liczy sobie korporacja, nie wiedzą też, jakie jeszcze działy są w firmie – niektóre znają tylko z nazwy. Szefostwo, nie wiadomo dlaczego, utrudnia (wręcz zabrania) swobodnego kontaktu pomiędzy działami. W zamian Lumen oferuje pracownikom wszystko, co im potrzeba, do efektywnej, zdrowej i bezpiecznej pracy. Krótko mówiąc: jeden wielki korporacyjny horror. W tej sytuacji – jeśli napiszę, że nie wiadomo, czym Lumen się zajmuje, co wytwarza lub produkuje – to chyba nikogo już nie zdziwi.

Każdy normalny człowiek zada sobie pytanie: jak to możliwe, aby ktoś dobrowolnie zgodził się na pracę w takich warunkach i jak to możliwe, aby nikt nie protestował na te „sekcarskie" warunki pracy. Odpowiedź otrzymujemy bardzo szybko; z tym, że na jej pełne zrozumienie potrzebujemy wiele czasu.

Kluczem jest „rozdzielenie". Z jednej strony to proces, podczas którego do mózgu wszczepia się implant, który po aktywacji potrafi „przełączać" człowieka w dwa niezależne od siebie tryby: praca dla korporacji Lumen i bycie sobą. Z drugiej strony, rozdzielenie to stan, w którym pracownik, przekroczywszy progi Lumenu, traci wszelką świadomość, wiedzę, i wspomnienia swojego prywatnego życia, wchodząc w tryb pracownika korporacji – z wiedzą, doświadczeniami i wspomnieniami wyłącznie z miejsca pracy. Po zakończeniu dnia pracy, opuszczając Lumen, pracownicy doświadczają kolejnego „przełączenia". Pracownik traci świadomość i wspomnienia z miejsca w pracy, a odzyskuje swoją świadomość,



Rozdzielenie, USA 2022, Apple TV+

wspomnienia i wiedzę swojego prywatnego życia. Przyznam, że przypomina mi to diabelską sztuczkę z rozdwojeniem osobowości w tak perfidny sposób, że w jednym człowieku toczą się w zasadzie dwa równoległe, niezależne od siebie życia.

Na skutek procedury rozdzielenia „człowiek pracy" nie wie niczego o swoim prywatnym życiu, a „osoba prywatna" nie wie kompletnie nic o tym, co robi w pracy, nie zachowując z tego okresu absolutnie żadnych wspomnień. Upiorna perspektywa!

Tu rodzą się dwa pytania: po co i dlaczego? Po co pracowników korporacji poddaje się temu zabiegowi? Dlaczego ludzie dobrowolnie się na to decydują? Co ciekawe – kadra menedżerska nie jest „rozdzielona". Czy to znaczy, że w Lumenie są „równi i równiejsi"? A może chodzi o nadzór? A może mamy do czynienia z jakimś wielkim eksperymentem – medycznym, socjologicznym, społecznym, religijnym?

Serial stawia przed nami masę pytań, a my mamy problem ze znalezieniem choć jednej pewnej odpowiedzi – pomimo tego, że dysponujemy wiedzą, jakiej nie mają „rozdzieleni" pracownicy korporacji. Na przykładzie Marka – poznajemy jego dwa odrębne życia skupiające się w jednym fizycznym ciele. Obserwujemy, co robi w domu po powrocie z pracy. Na swój sposób sprawia to przygnębiające i przerażające wrażenie. Szczególnie, gdy zdamy sobie sprawę, że rodzina i przyjaciele pracowników Lumenu żyją z ludźmi, którzy cierpią na coś w rodzaju „amnezji pracowniczej".

Gdyby nie drobna okoliczność – przypadkowe spotkanie z nieznajomym – Mark nadal pracowałby w Lumenie jako jeden z wielu posłusznych trybików w maszynerii, której budowy nie zna i przeznaczenia nie rozumie. Spotkanie zasiało w nim ziarno niepokoju i ciekawości, zachęcając do podjęcia próby zdobycia wiedzy pilnie strzeżonej przez korporację oraz próby połączenia dwóch odseparowanych od siebie światów. Przedsięwzięcie okazuje się nadzwyczaj karkołomne, niebezpieczne i ryzykowne.

Serial robi na widzu kolosalne wrażenie. W mojej ocenie – nie ma słabych elementów. Od początku do końca trzyma wysoki poziom. Widz nie ma chwili wytchnienia, usiłując wraz z bohaterami poznać i zrozumieć realia pracy korporacji Lumen. Wrażenie surrealizmu często łączy się z uczuciem grozy oraz totalnego osaczenia. Przedstawiona w serialu rzeczywistość jest tak sugestywna, że aż wywołuje ciarki. Mam nadzieję, że serial pozostanie tylko filmową fikcją, bo w przeciwnym razie… ■

Serial *Rozdzielenie* (ang. *Severance*), sezon 1, 2022, platforma Apple TV+

Andrzej Prószyński

Zwielokrotniony

Dawno, dawno temu Stanisław Lem rozważał pomysł kopiowania człowieka w kontekście teleportacji, która miała polegać na zeskanowaniu istoty ludzkiej, przesłaniu tak uzyskanej informacji drogą radiową, a w końcu zrekonstruowaniu ciała i umysłu u celu wyprawy. Pytanie brzmi: czy tak przeniesiony człowiek jest tym samym, który wybrał się w podróż? Po chwili namysłu staje się jasne, że odpowiedź jest negatywna, choć odtworzony u celu podróżnik ma najpewniej poczucie ciągłości swojego istnienia. I nic nie pomoże przyjęty *ad hoc* postulat, że kopiowanie człowieka musi być z natury niszczące (a więc człowiek zniknął w punkcie A i pojawił się w punkcie B). To zwykłe mydlenie oczu – bo co by się stało, gdyby wysłano tę samą informację dwa razy?

Wygląda na to, że nawet idealna kopia człowieka nie jest nim, tylko właśnie kopią. I wcale nie chodzi o to, że jesteśmy jacyś wyjątkowi. Po prostu kopia jest zawsze kopią; nawet ta, która niczym nie różni się od oryginału – o czym wiedzą chociażby miłośnicy sztuki.

Bliźniaczo podobny (a jakże!) problem rozważany jest w powieści Edwarda Ashtona *Mickey 7* (2022) i jej ekranizacji *Mickey 17* (2025). Tytułowy Mickey jest tak zwanym wymienialnym, czyli kimś, kto się naraża na śmierć w imieniu grupy (tu ludzkiej kolonii na planecie Niflheim), a po zejściu śmiertelnym jest odtwarzany na drukarce 3D i zaopatrywany w mniej lub bardziej aktualne wspomnienia swojego poprzednika (należy więc prewencyjnie skanować umysł możliwie często). Co ciekawe – najczęściej zadawane mu pytanie brzmi: *Jak to jest umierać?* (chociaż powinno być oczywiste, że on tego nie pamięta).

Taki wymienialny jest niezmiernie użyteczny, gdy na przykład trzeba wejść do komory reaktora (gdyż może działać tam dłużej niż jakakolwiek elektronika) lub przetestować nową szczepionkę. A potem drukuje się go i jest jak nowy, tyle że z kolejnym numerem. Z tytułów zaś widać, że nasz Mickey miał bardziej pod górkę w filmie niż w powieści (czemu winna była wspomniana szczepionka).

Nawiasem mówiąc – różnice pomiędzy książką a filmem nie ograniczają się jedynie do tytułu. Wiele postaci ma zmienione imiona lub nazwiska (lub to i to), będę się więc starał lawirować, w razie konieczności preferując te z ekranizacji. Są też znaczne różnice fabularne, ale o tym za chwilę.

Wymienialni są tolerowani jedynie podczas zakładania nowych kolonii, bo technika drukowania ludzi doprowadziła w przeszłości do nadużyć związanych z wielokrotnym powielaniem. Otóż niejaki Manikova powielił samego siebie, by móc popełniać morderstwa, mając niepodważalne alibi. To w filmie, bo w powieści zaś o mało co nie wymienił ludności jednej z kolonii na swoje kopie, traktując mieszkańców jako surowiec do drukarki. Dlatego zwielokrotnianie ludzi jest najsurowiej zakazane, a drukowanie wymienialnych z trudem tolerowane jako zło konieczne. Zwłaszcza z punktu widzenia nowo powstałego Kościoła, którego członkiem jest niejaki Marshall, dowódca kolonii na Niflheim. W jego oczach wymienialny Mickey w ogóle nie jest człowiekiem, ponieważ nie posiada duszy.

Podczas eksploracji planety Mickey przez nieuwagę wpada do podziemnej jamy i zostaje porzucony na pewną śmierć przez swojego przyjaciela (?) Timo (w książce Berto).

W końcu co to takiego – wydrukuje się go i po sprawie. Tyle że Mickey przeżył, bo został przetransportowany na powierzchnię przez tubylca, zwanego w książce pełzaczem, a w filmie paskudą – gdy tymczasem następny Mickey wyszedł już z drukarki i dochodzi do siebie w swojej kabinie.

Stała się więc rzecz zakazana z perspektywą ostatecznego unicestwienia obu egzemplarzy, chyba że któryś z nich prewencyjnie trafi do zsypu – po dobremu albo z pomocą drugiego. Ostatecznie jednak do tego nie dochodzi, za to Mickey zostaje zdemaskowany jako zwielokrotniony…

Wróćmy jednak do pełzaczy *vel* paskud. W powieści są one groźne dla ludzi i kilku z nich zabijają, ale – jak się potem okazuje – mają zbiorowy umysł, więc strata paru egzemplarzy wydaje im się nieistotna. W filmie przeciwnie – nie są agresywne, ale wyznają zasadę *wet za wet*: skoro ludzie zabili jednego z nich, jakiś człowiek też musi zginąć. Tak czy owak Marshall chce wybić ich do nogi (choć takowych nie posiadają) za pośrednictwem naszego zwielokrotnionego. Ale co dwie głowy to nie jedna, więc ostatecznie ograny zostaje zleceniodawca – aczkolwiek w filmie i w książce w zupełnie inny sposób.

No to pomówmy jeszcze o różnicach między powieścią i jej ekranizacją. Ta pierwsza jest napisana całkiem serio i na poważnie rozważa zasygnalizowany na początku problem powielania człowieka. Film jest pod tym względem

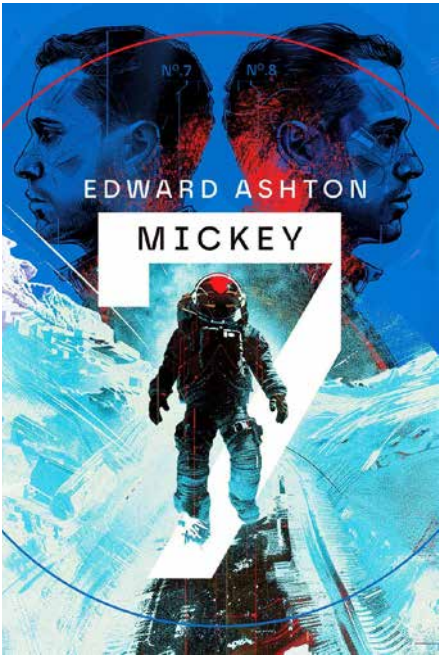


2 × Mickey + paskudy


Marshallowie

bardziej rozrywkowy i eksponuje, a nawet dodaje, wątki komediowe. Zmiana tonacji jest szczególnie widoczna w przedstawieniu postaci dowódcy Marshalla. W książce to niesympatyczny administrator z uprzedzeniami, zaś w filmie jest wyjątkowo barwną, a nawet groteskową postacią. To przegrany polityk, który w kierowaniu kolonią upatruje swoją szansę na zabłyśnięcie. Jak łatwo się domyślić – zależy mu tylko na budowaniu wizerunku, w czym wspierają go (a właściwie dyrygują nim) doradca oraz żona Ylfa (to postaci, których nie ma w powieści). Zwłaszcza ta ostatnia nie odstępuje męża na krok, podpowiadając mu do ucha, co powinien za chwilę zrobić lub powiedzieć. Owa władczyni marionetki jest z kolei solidnie zakręcona na punkcie sosów, które komponuje ze wszystkiego, co możliwe, na przykład z ogonów pełzaczy/paskud. Obie te zwariowane role zostały przez widzów słusznie docenione, ustępując w punktacji jedynie tytułowej postaci.

No to jeszcze na koniec zasadnicze pytanie: dlaczego Mickey zgodził się na swoją fuchę, która nawet nie jest szczególnie prestiżowa (co tu dużo mówić – prestiżowa w ogóle nie jest). Odpowiedź jest prosta: bo nie miał wyboru. Otóż musiał czym prędzej opuścić ojczysty Midgard (w filmie Ziemię) z powodu niemożliwego do spłacenia kredytu zaciągniętego u niejakiego Dariusa Blanka. Jedynym wyjściem była ucieczka statkiem kolonizacyjnym, a jedynym wakatem posada





wymienialnego. Ot, i cały sekret. Tyle że w filmie Darius Blank wysłał na Niflheim swojego człowieka w celu odzyskania długu, co jest o tyle dziwne, że ów załapał się na podróż w jedną stronę. Co prawda podobno można przesłać pieniądze drogą radiową, ale cóż… ta idea jest według mnie najbardziej fantastycznym elementem omawianego filmu. A może człowieka też można? Stanisław Lem ponownie się kłania.

Jest jeszcze cała masa rzeczy (i ludzi) w powieści i w filmie, o których nawet nie napomknąłem, a które czasem są identyczne, a kiedy indziej nie. Gdybym miał oceniać – powiedziałbym, że książka bardziej mi się podobała od filmu. Ale i on ma dobre momenty i w sumie uzupełnia powieść, rozszerzając uniwersum Niflheimu o jego alternatywną wersję. Warto więc najpierw przeczytać, a potem obejrzeć ■

Edward Ashton, ***Mickey 7***, 2022 (wydanie polskie – Zysk i S-ka, Poznań 2024)

Mickey 17, USA, Wielka Brytania, 2025,
scenariusz i reżyseria: Joon-ho Bong
ocena FilmWeb: 6,4, krytyków: 6,1, IMDb: 6,9,
czas: 1 godz. 40 min.
Obsada:
na plakacie dominuje (18-krotny) Robert Pattinson (Mickey Barnes, ocena 8,7),
poza nim na dole:
Naomi Ackie (Nasha Barridge, 7,2)
oraz Steven Yeun (Timo, 6,9),
a na górze: Mark Ruffalo (Kenneth Marshall, 7,6)
oraz Toni Collette (Ylfa Marshall, 7,2),
ponadto: Patsy Ferran (Dorothy, 6,8),
Anamaria Vartolomei (Kai Katz, 7,0),
Cameron Britton (Arkady, 6,2),
Daniel Henshall (Preston, 6,2),
Steve Park (agent Zeke, 6,5),
Edward Davis (Alan Manikova, 6,4)

MIGAWKI Z WERNISAŻU

– czyli z niedalekiej przyszłości (wraz z powrotami do przeszłości)

by JPP / Wejherowo, sierpień 2025 r.













KOMIKSOWO & JUBILEUSZOWO



wernisaż
16.09 godz.18

Jan Plata-Przechlewski

Urodzony w 1959 r. Mieszka w Wejherowie. Absolwent orłowskiego PLSP oraz polonistyki na UG. Członek Gdańskiego Klubu Fantastyki i redaktor naczelny „Informatora GKF". Autor najstarszego polskiego komiksu undergroundowego „Wampiurs Wars". Prezentowane tu krótkie formy ukazywały się w „Informatorach GKF".

Brał udział w kilkunastu wystawach zbiorowych i indywidualnych na terenie kraju. W samym Grodzie Wejhera: „Wejherowo na komiksowo"; subwystawa z komiksami podczas pierwszego Dnia Kultury Powiatu; „Gumno popkultury" w Spichlerzu Sztuki; wątki kaszubskie podczas jednego z pałacowych wydarzeń; „Miniatury komiksowe" na początku pandemii. Oryginały nowych plansz przekazuje na licytacje do Sztabu 111 WOŚP w WCK.

Jest współautorem komiksu UM „Dzień pod Trójmiastem / Tajemnice Wejherowa". Cykl „Wampiurs Wars" przez lata wydawał GKF, a przypomniało go Wydawnictwo Kurc. Ostatnio przygotował rysunki i wspominki do artbooka Krakowskiego Klubu Komiksu oraz narysował jedną z plansz do antologii „Ratmana" (obydwa wydawnictwa jubileuszowe: na 30-lecia).

proj. YARKOS 2025

filharmonia kaszubska
wejherowskie centrum kultury

WYSTAWA CZYNNA
17.09-19.10.2025
w godz. od 10 do 18
84-200 Wejherowo
ul. Sobieskiego 255

KAMIENICA SZTUKI