

408 • MARZEC 2025



INFORMATOR

GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI

ISSN 1505-8476



INTENSYWNE PRZYWITANIE WIOSNY NA PRZYMORZU

Przedostatni weekend mijającego właśnie miesiąca upłynął mi głównie w Domu Kultury PSM Przymorze – w sobotę 22 marca na drugim już Dniu z fantastyką (zorganizowanym przez Wojtka Sedeńkę i GKF), a w niedzielę 23 marca na Walnym zebraniu naszego stowarzyszenia. Pozwolę sobie w tym wstępniku zdać relację chronologicznie.

Sobotnią imprezę otworzyli punkt 13:00 Wojtek Sedeńko i Janusz Piszczek (żadnego z nich chyba przedstawiać na tych łamach nie trzeba). Pierwszym punktem programu była prelekcja Rafała Dębskiego o historii białej broni – od czasów najdawniejszych po II wojnę światową. Mówca podczas owej prelekcji (zilustrowanej zarówno slajdami, jak też replikami mieczy, szabli, rapierów oraz toporów) ze swadą rozprawił się z rozlicznymi mitami związanymi zarówno z techniką użycia tych narzędzi, jak też z funkcjonowaniem starożytnych, średniowiecznych czy nowożytnych formacji zbrojnych. Później była też okazja wzięcia do ręki zaprezentowanego uzbrojenia. Notabene to już moje drugie spotkanie z Rafałem: parę lat temu byłem na jego wieczorze autorskim w wejherowskiej Miejskiej Bibliotece Publicznej. Kolejny prelegent (mający mówić o średniowiecznych strategiach i taktykach) nie mógł jednak dotrzeć na Przymorze – lecz się nie nudziliśmy: była m.in. okazja zwiedzenia nowej siedziby GKF-u (pomyśleć, że przed rokiem oglądaliśmy pomalowane wprawdzie, ale puste ściany...). Następnie główny organizator imprezy opowiadał o interesujących tytułach ze światowej fantastyki – i to nie tylko o tych oferowanych przez jego wydawnictwo. Potem przyszła moja kolej. Wyświetliłem prezentację o odmiennych genezach literackiej i filmowej SF. Powstała ona kiedyś na gdyński Remcon, później zaprezentowałem ją jeszcze w jednym wejherowskich ogólniaków oraz tamże w Powiatowej Bibliotece Publicznej – jednak dla słuchaczy z GKF-u nie omawiałem jej nigdy. Po zakończeniu wydało mi się, że tym razem to już udało się uwzględnić 100% – ale nazajutrz skojarzyłem, że podczas omawiania *Frankensteina* Mary Shelley nie wspominałem o podtytułe tej powieści: *Nowy Prometeusz*. Jednym z głównych założeń autorki było bowiem to, iż uczony, inicjując sztuczne życie, wkroczył w domenę zarezerwowaną dla Boga. Od drugiej połowy XIX wieku do drugiej połowy wieku XX takie opory wydawały się jakimś trwożliwym zabobonem. Jednak dziś, gdy współczesna cywilizacja okazała się „uczniem czarnoksiężnika” i zainicjowała antropocen – opory pisarki jawią się całkiem współcześnie. Wystarczy zamienić słowo „Bóg” na słowo „natura”... Jako ostatni prezentował się Grzegorz Szczepaniak – opowiadający o różnych wątkach Tolkienowskich, jakie przez dekady pojawiały się w różnych zinach GKF-u; prezentacja okładek uświadomiła zebranych, ileśmy przez te lata powydawali! Przez cały czas oczywiście można było nabywać książki wydawane przez Sedeńkę na jego stoisku oraz gratisowo częstować się archiwalnymi numerami „Informatora GKF” (i to łącznie już z numerem poprzednim!). Po części oficjalnej – był jeszcze wieczór wspominek z Wojtkiem, który przeciągnął się do później nocy...

Następnego dnia znów stawiałem się na Śląskiej 66 B, tym razem w samo południe. Tradycyjnie wraz z Oganem trafiliśmy do komisji skrutacyjnej. Kilka słów od ustępującego Zarządu, absolutorium od Komisji Rewizyjnej, wybory nowych władz. Ola Markowska, zgodnie zresztą z wcześniejszymi zapowiedziami, nie startowała. Jedynym kandydatem na nowego Prezesa GKF-u był Damian Filipkowski – wybrany zresztą prawie przez aklamację. Na stanowisko I Wiceprezesa startowały trzy osoby, zaś II Wiceprezesa – dwie. Do 4-osobowej Komisji Rewizyjnej zgłosiło się aż siedmioro chętnych. Później nowe władze zaproponowały mianowanych członków zarządu oraz szefów działów. Prawie bez zmian; najistotniejszą jest ustąpienie, po 11 latach, Michała Szklarskiego z funkcji Skarbnika (jak ten czas leci – dałbym głowę, że Boguś Gwozdecki przestał być skarbnikiem zaledwie kilka lat temu!). Następnie było głosowanie nad zmianami w Statucie (nie jesteśmy już federacją...) oraz dyskusja o członkach honorowych i formie uhonorowania zasłużonych osób nie będących członkami GKF-u.

Pięknie dziękuję ustępującemu Zarządowi oraz szczerze trzymam kciuki za obecny!

INFORMATOR

GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI



#408 • MARZEC 2025

UKAZUJE SIĘ OD 1987 ROKU

FANDOM

Z życia GKF

Adam Cetnerowski

Bez tytułu 5

#Nie tylko barbarzyńcy – Mira Morawska „Sonne”

INFORMACJE

Janusz Piszczek

Zapowiedzi wydawnicze

Artur Łukasiewicz

Filmowisko

Niisy

LITERATURA

Michał Bleja

Owszem, wygrali tę wojnę

PUBLICYSTYKA

Adam Cetnerowski

Powrót Top 10 – sezon 5, odcinek 3

Magdalena Świerczek-Gryboś

Rozrywka i odraza...

Grzegorz Szczepaniak

Okrucy Ogana. Korespondencja 159

Leszek Błaszkiwicz

Jak robią to astronomowie

Michał Bleja

Ładnie i z godnością

Artur Łukasiewicz

To jest bardzo interesująca Lola...

Tomasz Magulski

On, ona i tajemnica

Z drugą Ziemią w tle

Andrzej Prószyński

Półka z DVD

KOMIKS

Adam Mateja, Jan Plata-Przechlewski

Padł bez ducha

GDAŃSKI KLUB FANTASTYKI

ADRES:

80-389 GDAŃSK

UL. ŚLAŚKA 66B

STRONA: GKF.ORG.PL

FACEBOOK: GKF.ORG.PL/FB

DISCORD: GKF.ORG.PL/DISCORD

KONTO BANKOWE:

VOLKSWAGEN BANK

42 21 30 0004 2001 0671 8241 0001

KRS: 0000098018

„INFORMATOR GKF”

ISSN 1505-8476

WYDAWNICTWO BEZPŁATNE

NAKLAD 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 JAŚNIKOWSKI

NAWIGATOR O OCZACH GOREJĄCYCH

BŁĘKITEM

DRUK:

PRINT GROUP SP. Z O.O.

HTTP://PRINTGROUP.PL

PROTOKÓŁ Z POSIEDZENIA ZARZĄDU GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI

4 MARCA 2025 R.

I. Sprawy organizacyjne

1. Zarząd zatwierdził sprawozdanie finansowe za rok 2024.
2. Zatwierdzenie spisania książek obcojęzycznych ze stanu Biblioteki.
3. Omówiono i zatwierdzono procedurę przyjmowania nowych członków do klubu.
4. Zarząd przyjął nowy regulamin Działu Bibliotecznego.
5. Zarząd podjął decyzję o zakupie zastony jako alternatywy dla drzwi oraz paneli dźwiękochłonnych na ściany do sali filmowej.
6. Zatwierdzono zakup nowej lodówki oraz kuchenki mikrofalowej z funkcją opiekacza.

II. Sprawy personalne

1. Nowi członkowie:

- Filip Kornacki
- Emil Musiał
- Magdalena Tytyk
- Tomasz Hoga
- Lou Jagosz
- Mikołaj Rębacz
- Tymon Kos-Kleypa

2. Skreślenia:

- Emilia Dzierzowska
- Jaśmina Kotlarek
- Piotr Kotlarz
- Łucja Kozłowska
- Igor Marzyński
- Matt Sellwood
- Małgorzata Witkowska
- Maksymilian Zaremba

WALNE ZEBRANIE GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI

23 MARCA 2025 R.

1. Prezes GKF otworzył Walne Zebranie. Stwierdzono ważność Walnego Zebrania w związku ze stwierdzeniem *quorum* (41 osób).
2. Przegłosowano zaproponowany porządek obrad.
3. Dokonano wyboru Komisji Skrutacyjnej. Zgłoszono kandydatury Grzegorza Szczepaniaka i Jana Platy-Przechlewskiego. Jednogłośnie wybrano Komisję.
4. Prezes Gdańskiego Klubu Fantastyki Aleksandra Markowska przedstawiła sprawozdanie z działalności Klubu i Zarządu w czasie kończącej się kadencji.
5. Skarbnik Michał Szklarski przedstawił sprawozdanie na temat finansów stowarzyszenia.
6. Przedstawione zostało sprawozdanie z działalności Komisji Rewizyjnej w czasie kończącej się kadencji.
7. Komisja Rewizyjna zarekomendowała udzielenie absolutorium ustępującemu Zarządowi.

8. Przeprowadzono głosowanie w sprawie udzielenia absolutorium Zarządowi (wniosek został zatwierdzony przy I głosie wstrzymującym się i I głosie przeciw).
9. Prezes GKF podał ustępujący Zarząd do dymisji.
10. Przeprowadzono wybory Prezesa GKF. Zgłoszono kandydaturę Damiana Filipkowskiego; kandydat wyraził zgodę na kandydowanie.
11. Komisja Skrutacyjna przedstawiła wyniki wyborów Prezesa GKF:
 - Oddano 40 głosy ważne
 - Damian Filipkowski – 39 głosów
 - I głos wstrzymującyPrezesem stowarzyszenia został wybrany Damian Filipkowski.
12. Przeprowadzono wybory I wiceprezesa GKF. Zgłoszono 3 kandydatury; kandydaci wyrazili zgodę na kandydowanie.
13. Komisja Skrutacyjna przedstawiła wyniki wyborów I wiceprezesa GKF:
 - Oddano 40 głosów ważnych
 - Hubert Kozij otrzymał 24 głosy – i tym samym został I wiceprezesem.
14. Przeprowadzono wybory II wiceprezesa GKF. Zgłoszono 2 kandydatury; kandydaci wyrazili zgodę na kandydowanie.
15. Komisja Skrutacyjna przedstawiła wyniki wyborów II wiceprezesa GKF:
 - Oddano 40 głosów ważnych
 - Adam Ziółkowski otrzymał 28 głosów – i tym samym został II wiceprezesem.
16. Prezydium Zarządu GKF udało się na posiedzenie w celu wyboru pozostałych członków Zarządu.
17. Prezydium Zarządu GKF ogłosiło decyzję w sprawie wyboru pozostałych członków Zarządu:
 - Skarbnik – Dominika Maj
 - Sekretarz – Aleksandra Czarnecka
 - Członek zarządu – Monika Ginter
 - Członek zarządu – Adam Cetnerowski.Zarząd zatwierdził dotychczasowych szefów działów oraz powołał Macieja Dawidowicza na stanowisko szefa Działu Bibliotecznego.
18. Przeprowadzono wybory Komisji Rewizyjnej. Zgłoszono 7 kandydatur; wszyscy kandydaci wyrazili zgodę na kandydowanie.
19. Komisja Skrutacyjna przedstawiła wyniki wyborów członków Komisji Rewizyjnej:
 - Oddano 40 głosów ważnych
 - Członkami Komisji Rewizyjnej zostali: Joanna Szwankowska-Rozenfeld, Robert Kamiński, Marta Karbowska, Katarzyna Styczeń-Szklarska.
20. Komisja Rewizyjna wybrała na przewodniczącego Roberta Kamińskiego.
21. Przedstawiono najważniejsze zmiany w Statucie Stowarzyszenia Gdańskiego Klubu Fantastyki.
22. Przegłoszowano zmiany w Statucie GKF. Dodatkowo, podczas zebrania, zgłoszono poprawki redakcyjne – takie jak korekta literówek czy kontynuacja numeracji, które mogą zostać wprowadzone po głosowaniu. W głosowaniu wzięło udział 39 osób, z czego 36 głosowało za, a 3 wstrzymały się od głosu.

23. Zgłoszono propozycję nadania Władysławowi Wojtkiewiczowi tytułu członka honorowego GKF.
24. Jednogłośnie przegłosowano przyznanie tytułu członka honorowego GKF Władysławowi Wojtkiewiczowi, przy jednym głosie wstrzymującym się. W głosowaniu oddano 38 głosów.
25. Poruszono istotną kwestię odpowiedniego uhonorowania osób, które – choć nie należą do GKF-u – wniosły/wnoszą znaczący wkład w jego działalność i rozwój. Podkreślono potrzebę stworzenia jasnych kryteriów i procedur przyznawania takich wyróżnień. Temat pozostaje otwarty do dalszych prac i konsultacji.
26. Zamknięto Walne Zebranie.

lopracowanie, na bazie protokołu Moniki Ginter, redakcja „Informatora”



Na górnym zdjęciu ustępujący Zarząd GKF, a na dolnym – Zarząd nowo wybrany



JACEK CETNEROWSKI, HUBERT KOZIJ

DUBELTOWA RELACJA Z OSTATNIEGO WEEKENDU LUTEGO

Weekend 21–23 lutego 2025 r. obfitował w wydarzenia fandomowe. Z ramienia Klubu wysłaliśmy dwie niezależne delegacje na KON_gres do Wrocławia oraz na Remcon do Gdańska.

KON_gres to kameralny konwent o charakterze rotacyjnym (co roku odbywa się w innym mieście i organizowany jest przez inną ekipę), mający na celu ogólnie pojęty networking oraz propagowanie wiedzy w zakresie organizacji wszelkiego rodzaju wydarzeń: konwentów, klubowych spotkań, RPG-ów, LARP-ów. Pojechaliśmy w składzie: Dominika Maj, Adam „Ceti” Cetnerowski, Adam „Ziolo” Ziółkowski oraz Hubert Kozij. Motywem przewodnim tegorocznego zjazdu były inkluzywność i dostępność – i temu poświęconych było wiele prelekcji. Nie zabrakło jednak również bardziej klasycznych tematów, takich jak promocja w internecie czy współpraca z Urzędami Miejskimi i społecznością lokalną. Dodatkowo Ceti poprowadził dwa panele: *Filmik Nordconowowy – cel i wartość wizualnej zapowiedzi konwentu* oraz *O unifikacji kolorów i oznaczeń na imprezach*.

Pomimo że dla większości z nas był to pierwszy reprezentacyjny wyjazd – wszyscy wyszliśmy bogatsi o wiedzę, którą mamy nadzieję wykorzystać w przyszłości w praktyce.



Remcon to z kolei festiwal, którego głównym tematem jest fantastyka oraz szeroko pojęta kultura dalekowschodnia organizowany przez Fundację BT. Wydarzenie skupia się głównie na kulturze azjatyckiej oraz szeroko pojętym cosplayu, najczęściej w tematyce mangi i anime – którego konkurs był główną atrakcją konwentu. Polecamy obejrzeć go na youtube, bo był naprawdę interesujący i zabawny. Tematy prelekcji były mocno zróżnicowane, ale każdy mógł znaleźć coś dla siebie.

Byliśmy w składzie Magda „Mara” Stawska i Jacek Cetnerowski ■



DZIEŃ Z FANTASTYKĄ, 22.03.2025



SERWIS KLUBOWY

1,5% PODATKU

Drodzy Klubowicze i Czytelnicy!

Zbliża się finał tegorocznego rozliczenia z fiskusem. Pamiętajcie, że możecie wesprzeć GKF 1,5% swego podatku – posiadamy status Organizacji Pożytku Publicznego!

Zebrane środki przeznaczamy na kupno książek oraz gier planszowych, organizację wydażeń, działalność wydawniczą – ale też na utrzymanie naszej nowej siedziby, z której wszyscy tak chętnie korzystamy.

Co trzeba zrobić? Wystarczy w deklaracji podatkowej wpisać numer KRS 000098018.

Już od prawie czterdziestu lat budujemy, z Waszą pomocą, społeczność dla fantastów w Trójmieście.

Dziękujemy za Wasze wsparcie!

Zarząd GKF

KWIECIEŃ

4 kwietnia, 20:00

Kolejne już spotkanie dyskusyjnego Klubu Książki. Tym razem to: *Jonathan Strange i Pan Norrell* Suzanny Clarke.

Lekturą na kolejne spotkanie będzie *Modyfikowany węgiel* Richarda Morgana.

Z uwagi na cykl wydawniczy „Informatora” – zachęcamy do bieżącego sprawdzania zapowiadanych imprez na naszym Facebooku i Discordzie!

Zarząd GKF

My zaś apelujemy o przysyłanie relacji, fotek i w ogóle Waszych wrażeń z klubowych imprez, w których uczestniczyliście...

Redakcja „Informatora”

ADAM CĘTNEROWSKI
BEZ TYTUŁU (5)
PRZED WALNYM ZEBRANIEM

Specjalnie piszę ten odcinek felietonu w poranek 23 marca, żeby móc go wysłać przed Walnym Zebraniem oraz nie tworzyć pokusy redagowania później.

**

Kluczowym wyzwaniem przed nowym Zarządem (ale też całą naszą społecznością) będzie ustalenie, czy nasza tożsamość, a raczej postawa Klubu, powinna ewoluować – i w jakim kierunku.

**

Pozwólcie, że wytłumaczę. Mam wrażenie, że ostatnie 20 lat, czyli w sumie połowa czasu istnienia Klubu, to było dążenie do formy przetrwalnikowej albo – żeby użyć metafory bliższej SF – sfery Dysona. Gdzie Klub dążył do bycia samowystarczalnym, zamkniętym w sobie bytem. Procesy wewnątrz klubowe się odbywały: Walne Zebrania, kontrole działów, zakup książek; odbywały się też oczywiście jakieś imprezy bardziej otwarte (jak Planszówkaria) i był oczywiście Nordcon. Jednak nie odczuwało się takiego życia klubowego, jakie pamiętam z moich początków z drugiej połowy lat 90.

Była nawet obawa, że GKF przetrwa jedynie jako wygodna struktura do organizacji Nordconu. A sfera Dysona ma tę wadę, że jak się cała energia w niej zamieni w energię cieplną, to nic nie pozostanie.

**

Powiem (a czasem wichrem) nowości było zaangażowanie odchodzących za parę godzin osób z Zarządu GKF. Pojawiły się udane próby odbudowania społeczności – połączone Wigilie, wyjazd GKF i przyjaciele, letnia integracja, a z czasem nawet rezurekcja spotkań środowych (w formie bardziej rozbudowanej niż „wpadnę po książkę”).

Nastawienie na członków i na ich integrację spowodowało, że na peryferiach pojawiła się możliwość ściągania nowych ludzi – ponieważ mieliśmy ofertę, i to na dodatek na zasadzie *a priori*: przyjeżdż na nasz wyjazd, wpadnij z nami pograć.... Jak się spodoba - to zostań.

Trzymajmy się tej myśli i spójrzmy na inne aspekty.

**

Jako osoba ukształtowana (nie boję się tego słowa) przez Papiera byłem (jestem?) zmartwiony brakiem szerszego otwarcia GKF-u na polski Fandom. Jeżeli były jakieś inicjatywy (poza Nordconem), to raczej indywidualne – Boguś jako skarbnik ZSFP czy nasz Redaktor Naczelny współpracujący z różnymi ludźmi w ramach „Informatora” oraz z Wejherowskim Centrum Kultury. Jednocześnie dochodziły do mnie sygnały, że Fandom chce powrotu GKF-u na swoje łono (Toudi, Andrzej, Julianna i inni).

Pewnym katalizatorem zmian był właśnie Nordcon. Niejako wymuszał kontakt naszych członków z ludźmi z całej Polski. Chęć usprawnienia konwentu motywowała nas do udziału w KON_gresie. A moim małym wkładem były rozmowy kularowe (a wiemy, gdzie prawdziwa władza rezyduje), szczególnie gdy już opanowałem mechanikę bycia Koordynatorem i miałem przestrzeń na socjalizację z uczestnikami.

**

Niebagatelną rolę odegrała pandemia. Z aspektów praktycznych nauczyła i przyzwyczała nas do działania i komunikacji online (nawet jako ktoś, kto prawie 20 lat zawodowo działała w przestrzeni wirtualnej, odczułem zmianę jakościową).

Spowodowała też wzrost empatii i potrzeby wzmocnienia relacji, które po ustaniu reżimu sanitarnego wzmogły potrzebę powrotu do kontaktów osobistych, jednak nie tracąc umiejętności i możliwości dostarczanych przez technologię. Wystarczy wspomnieć, że większość spotkań (czy organizacyjne Nordconu czy Rady ZSFP) odbywa się w formie hybrydowej (osobiście oraz online jednocześnie).

**

Last, (ale zdecydowanie) *not least* to oczywiście nowa lokalizacja siedziby GKF-u – dostępnej przez 24 godziny, wspaniale wyposażonej i ewoluującej tak, by spełniać nasze oczekiwania. I tu zabrzmię kasandrycznie – bo jest to obosieczny miecz.

Z jednej strony daje nam okazję na otwarcie się na ludzi i zbudowanie takiej oferty, aby ściągać zainteresowanych naszą działalnością, a przy odrobinie zaangażowania przekształcić ich w członków.

Z drugiej strony jest ciągła pokusa, by sięść na laurach, cieszyć się tym, co mamy i skoncentrować się do wewnątrz, robiąc wiele rzeczy we własnym gronie – co jest dużo łatwiejsze i przyjemniejsze. Czyli wróciwszy do koncepcji Sfery Dysona, o której wspominałem wcześniej.

Oczywiście pozostaje też kwestia utrzymania siedziby – co wymaga i pieniędzy, i nakładu pracy. A to niesie ze sobą ryzyko kłótni i niesnasek.

**

Wyszło dłużej niż planowałem – i czas kończyć, jako że już niedługo muszę wyjść na głosować. Wyzwaniem nowego Zarządu będzie ustalić *Quo Vadis, GKF?* Jak zbalansować wysiłki pomiędzy zadaniem o obecnych członków, żeby czuli się dobrze i podtrzymywali tożsamość, historię, ducha GKF-u – a wychodzeniem na zewnątrz, żeby nie zabrakło świeżej krwi i by korzystać z efektów synergii, który daje kolaboracja z innymi osobami czy podmiotami.

Na ile GKF nastawia się na pozyskiwanie nowych członków (co było zawsze *modus operandi* – aż do poziomu wciągania całych klubów jako Kluby Lokalne), co jest niezbędne, aby zachować ciągłość Klubu i zapewnić jego finansowanie? Czy raczej pełnić formę ośrodka kultury, który zapewnia atrakcje w formie imprez i miejsca spotkań, bez oczekiwań co do większego zaangażowania się (też w formie składki)...

Nie są to łatwe pytania, ale są one ważne!

Ale najważniejsze, żeby GKF pozostał Fantastycznym Miejscem dla Fantastycznych Ludzi 😊



#NIE TYLKO BARBARZYŃCY – MIRA MORAWSKA „SONNE”

Czy mogłabyś powiedzieć kilka słów o sobie?

Nazywam się Mira Morawska, pseudonim Sonne. Artystka komiksowa z Gdańska. Z wykształcenia jestem historyczką sztuki, ale zawodowo zajmuję się prowadzeniem zajęć plastycznych i komiksowych dla dzieci i młodzieży. A hobbystycznie rysuję komiksy, głównie w klimatach związanych z fantastyką. Jednym z nich jest dramatakt supernatural *Komornik dusz*.

Jak się zaczęła Twoja przygoda z komiksem, fantastyką?

Komiks i fantastyka towarzyszą mi od dzieciństwa. Znaczącym momentem w moim życiu była chwila, gdy zainteresowałam się japońską animacją. Pierwszym anime, które pamiętam, była *Czarodziejka z Księżycy*. Potem, gdy miałam 12 lat, pojawili się *Rycerze Zodiaku*, *Dragon Ball*, *Slayers* (wtedy jako *Magiczni Wojownicy*). Jednym z ważniejszych momentów było obejrzenie filmowego *Władcy Pierścieni*. Wtedy zrozumiałam, że właściwie wszystkie interesujące mnie historie mają w sobie element magii, fantastyki – i tak zostało do dziś.

Czy ktoś Cię inspirował do zainteresowania się fantastyką?

Nie powiedziałabym, że była jakaś konkretna osoba, która mnie zainspirowała. Jak wspomniałam – już od dziecka lubiłam historie pełne magii, smoków i innych niezwykłości. Ale z pewnością, jak prawdopodobnie na każdego fanaste, mocno wpłynęła na mnie twórczość Tolkiena.

Jakie są Twoje początki działalności w szeroko rozumianym fandomie komiksowym?



Mira Morawska „Sonne”

Moja przygoda zaczęła się od mangi; jednak mam wrażenie, że nigdy nie byłam mocno zaangażowana w fandom. Najpierw zaczęłam kupować magazyn „Kawaii”, z którego dowiedziałam się o istnieniu mangi i anime – wcześniej nie znałam tych nazw. Później oczywiście czytałam mangi i szukałam informacji m.in. w internecie, na stronach i forach poświęconym ulubionym tytułom, ale nie angażowałam się w dyskusje, raczej pozostawałam bierną obserwatorką. Polskim i zachodnim komiksem zainteresowałam się później, trochę w czasie studiów, ale bardziej, gdy sama zaczęłam rysować komiksy na serio.

Co uważasz za swoje największe osiągnięcie?

Ogólnie, życiowo – to, że tworzę komiksy. Od dziecka wymyślałam swoje opowieści i chciałam je przekazywać dalej, więc fakt, że w dorosłym życiu udało mi się spełnić to marzenie, uważam za swój ogromny sukces. W samej zaś twórczości za największe osiągnięcie uważam mojego *Komornika dusz*, który na tę chwilę jest moim najdłuższym i zakończonym komiksem – i cieszy się dobrymi opiniami wśród dotychczasowych czytelników (co wyjątkowo mnie cieszy).

Co Ci sprawia największą radość w tworzeniu tych komiksów, wydawaniu ich – i tak dalej?

Przede wszystkim satysfakcja z opowiadania historii i docierania z nimi do czytelników. Sprawia mi ogromną radość, kiedy czytelnicy do mnie piszą lub podchodzą do stoiska i mówią, że podoba im się to, co stworzyłam, że opowieść wywołała w nich emocje czy nawet przemyslenia. Jest to bardzo motywujące.

Jak się zmienił fandom na przestrzeni lat – z Twojej perspektywy?

Jak wspominałam – kiedyś nie byłam związana blisko z jakimkolwiek fandomem, choć mogę tu trochę powiedzieć o fandomie mangi i anime, który mocno się zmienił na przestrzeni ostatnich ponad 20 lat. Gdy zaczęłam się interesować japońskim komiksem, na naszym rynku było na tyle niewiele polskich wydań, więc nawet jeśli nie czytałam wszystkiego, byłam na bieżąco z informacjami o publikowanych tytułach. W tamtych czasach sporo się też czytało w internecie skanlacji mang, które jeszcze nie były wydane u nas. Było to wszystko jakby bardziej ekscytujące, choć może patrzę na to przez okulary nostalgii. Dziś dostępność do nowości jest dużo łatwiejsza, nie tylko

dzięki internetowi. Ilość wydawanych mang jest ogromna, do tego dochodzi też coraz powszechniejszy streaming anime na popularnych platformach czy nawet specjalnie dedykowanej platformie. Według mnie łatwiejszy dostęp do źródeł to główna zmiana, która mocno wpłynęła na kształtowanie się tego fandomu.

Jak, Twoim zdaniem, zmieniła się rola czy postrzeganie kobiet w fandomie?

Jeśli chodzi o fandom mangi, to wydaje mi się, że kobiety były w nim od zawsze; choć z racji tego, że nie byłam zaangażowana i jako nastolatka nie uczestniczyłam choćby w konwentach, trudno mi mówić o zmianach. Z kolei w fandomie komiksowym, szczególnie w niezależnym, choć jestem w nim dopiero od paru lat, dostrzegam coraz większą aktywność autorek, zarówno w liczbie publikowanych tytułów, jak i strefach targowych. Wciąż mi czasem brakuje ich wyraźniejszej obecności np. w roli gości czy w strefach autografów na imprezach tematycznych; ale myślę, że ten trend powoli się zmienia.

Ulubiony konwent, festiwal, comicon?

Obecnie moim ulubionym konwentem jest multifandomowy Pasja Minicon, który odbywa się w Gdyni. Jest to w teorii mały, lokalny konwent, który przyciąga jednak rzeszę miłośników fantastyki, mangi i anime, gier itp. Podoba mi się, że organizatorzy stawiają na mocno merytoryczny program, dzięki któremu można poszerzyć swoją wiedzę o popkulturze. Lubię jego klimat i atmosferę. Konwentem, który dawniej bardzo lubiłam, był Rumia Comic Con, poświęcony *stricto* komiksom, choć też sięgający do gier i twórczości niezależnej. Darzę go sentymentem, bo wydaje mi się, że obecność na Rumia Comic Conie otworzyła mi duże możliwości zaprezentowania swojej twórczości szerszemu gronu czytelników.

Jakie kobiety są dla Ciebie inspiracją?

Kiedys dostałam już podobne pytanie – i przyznam, że jest dla mnie lekko kłopotliwe, gdyż... moimi ulubionymi artystami są mężczyźni: Junji Ito, Tolkien, Rammstein, a z dawnych choćby Albrecht Dürer. Ale jak zaczęłam się nad tym zastanawiać, to uświadomiłam sobie, że dużą inspiracją dla mnie, jeśli chodzi o kobiety, są osoby twórcze, które mnie otaczają, przede wszystkim Emi de Clam i Paulina Matyńska, z którymi się wzajemnie wspieramy, ale również bardzo lubimy i ogromnie cenimy naszą twórczość.

Jako artystka tworzysz także zawieszki, nalepki, zakładki. Która z Twojej pracy twórczej sprawia Ci największą radość?

Największą radość sprawia mi wciąż rysowanie komiksów. Moją przygodą ze strefami wystawców na konwentach zaczęła się od zawieszek, naklejek i zakładek, ale w ostatnich latach zdecydowanie nie są one głównym tematem moich stoisk, lecz dodatkiem, który staram się wręcz ograniczać, bo drobniaca odciąga uwagę od tego, czym chcę się dzielić najbardziej. Ale jeśli miałabym wybrać coś oprócz komiksów, to byłyby to naklejki i tatuże zmywalne. Ostatnio nawet naszkicowałam parę nowych projektów, które będą bardziej pasować do mojego obecnego klimatu i nie mogę się doczekać, aż je wykończę i zaprezentuję na kramiku.

Jesteś self-publisherem. Czemu zdecydowałaś się na ten krok?

Od kiedy zaczęłam się interesować mangą i fantastyką jako dwunastolatka – to marzyłam o wydaniu swojej epickiej mangi. Dzisiaj żyjemy w takich czasach, kiedy self-publishing i wydanie swoich prac jest na wyciągnięcie ręki. Na tę chwilę bardzo mi to odpowiada. Jestem mocno terytorialna, jeśli chodzi o moją

twórczość, więc chcę mieć nad nią jak największą kontrolę. Self-publishing daje mi taką niezależność.

Jesteś fanką Rammsteina?

Jeszcze jak! Nie ukrywam, że uwielbiam ten zespół. Zresztą mój pseudonim jest dość oczywistym nawiązaniem do ich twórczości. Pamiętam mój pierwszy kontakt z zespołem. To był chyba rok 2001. Słuchając list przebojów – usłyszałam, że zapowiedziano utwór *Sonne* jakiegoś niemiecko brzmiącego zespołu. Przedtem uważałam, że język niemiecki w ogóle nie brzmi dobrze w muzyce, więc po samym tytule byłam negatywnie nastawiona; ale gdy usłyszałam refren *Sonne* po raz pierwszy – to jakbym doznała oświecenia. Byłam pod ogromnym wrażeniem tego kawałka i cieszyłam się, że długo utrzymywał się na pierwszym miejscu listy przebojów, bo dzięki temu mogłam go codziennie słuchać. Potem zapomniałam trochę o zespole, aż do 2004 roku, kiedy znów ich usłyszałam i przypomniały mi się emocje towarzyszące *Sonne*. To był moment powrotu mojej fascynacji zespołem. Lubię to potężne, pokudłane, ale jednocześnie emocjonalne brzmienie. Rammstein jest mocno kampowy w muzyce nie uciekają od mroku czy kontrowersyjnych tematów, ale zarazem oferują dużą dawkę humoru. Podoba mi się, jak równoważą te elementy w swojej twórczości.

Pracujesz nad nowym projektem. Możesz o nim opowiedzieć?

To historia *dark fantasy*, komiks pod tytułem *Moret*. Historia dzieje się w świecie, wokół którego krąży obiekt nazwany przez mieszkańców Czarnym Słońcem. W prologu, który wydałam w zeszłym roku, a który można również przeczytać za darmo w internecie, grupa skazańców dostępuje zaszczytu oglądania

wschodu Czarnego Słońca. Część mieszkańców tego świata otacza Czarne Słońce religijnym kultem, który będzie ważnym elementem historii. Choć osadzona w realiach fantastycznych – historia ta będzie głównie dramatem, mocno skupionym na emocjach, a mniej na politycznej intrydze, choć i ta się pojawi. Planuję całość na osiem tomów. Jestem mocno zdeterminowana, by ten komiks skoczyć, bo pierwsze pomysły narodziły się jeszcze, gdy chodziłam do liceum i przez te wszystkie lata historia nie tylko mi towarzyszyła, ale również bardzo mocno dojrzała.

Ty, Emi i Pin Pinax to trójca trzech muszkieterów?

Różnie nas już określano: triumwirat, bezcennie zdolne trio... A wszystko zaczęło się przypadkiem. Ja z Emi znałam się już wiele lat wcześniej. Wiedziałam, że Emi rysowała swój komiks internetowy, ale już się przymierzała do stworzenia *Cwaniary*. Z kolei z Pin Pinax, czyli Pauliną, poznałyśmy się na warsztatach w Rumi u Łukasza Kowalczyka. W ramach tych warsztatów miałyśmy przygotować komiksy do wspólnej antologii; wtedy pierwszy raz zetknęłam się z jej pomysłem na *Literacką Agencję Detektywistyczną*. Na jednym z następnych Rumia Comic Conów Paulina poznała się Emi. Tam zgadałyśmy się, by pojechać w trójkę na MFKiG w Łodzi. Można powiedzieć, że z naszej znajomości powstał kolektyw artystyczny od pierwszych liter naszych nazw SEMP. Nie jest to formalna grupa – po prostu się kolegujemy i wspieramy w pracy twórczej.

Wspomniałaś, że robiłaś już horrory, fantastykę, teraz będzie dark fantasy. Skąd to takie dość szerokie spektrum?

Nie powiedziałabym, że to aż tak szerokie spektrum. Wszystko to można wrzucić do worka z podpisem „fantastyka”, a niemal

każda z moich historii ma w sobie jakiś element mroku. Wyjątkiem jest z pewnością *Bazylika*, która jest komedią osadzoną w luźno traktowanych realiach średniowiecznych. Ale patrząc na komiks, nad którym obecnie pracuję, można i między tymi dwoma, pozornie zupełnie różnymi historiami, znaleźć wspólne elementy, wynikające z mojego zamiłowania do dawnej sztuki, szczególnie średniowiecznej. Natomiast jako odbiorczynie, choć nie czytam i nie oglądam tak dużo jakbym chciała, nie lubię całkowicie zamykać się w jednym klimacie. Choć preferuję fantastykę, bo po prostu sprawia mi ona najwięcej frajdy, to nie pogardzę ani historią wypełnioną głupawą, niezobowiązującą akcją, ani wielopoziomową polityczną intrygą, ani sympatyczną przygodówką, ani psychologicznymi zakrętami, które skłonią mnie do rozmyślań. Wszystko zależy od tego, na co w danej chwili mam ochotę. Niewykluczone, że takie podejście przebija się nieco w mojej twórczości.

Komiks internetowy czy tradycyjny? Jak widzisz przyszłość komiksu? W którą stronę to wszystko pójdzie?

Nie wiem, w jaką stronę pójdzie; ale mam nadzieję, że obie formy będą się rozwijać. Komiks wydany na papierze ma swoją magię, której według mnie ekrany smartfonów czy komputerów nie są w stanie zastąpić. Natomiast komiks internetowy jest na wyciągnięcie ręki, wygodnie dostępny dla szerszego grona zainteresowanych, często nawet za darmo, dzięki czemu odbiorcy mogą poznać wiele ciekawych opowieści, nawet jeśli nie stać ich na kupno nowych wydań. Albo nowej półki.

Jak oceniasz komiks niezależny w Polsce?

Sądzę, że mocno się rozwija. Wydaje mi się, że jeszcze czasem jest niedoceniany m.in. przez

organizatorów wydarzeń komiksowych, chyba że mówimy o wydarzeniach poświęconych konkretnie niezalowi. A przecież wielu artystów, którzy osiągnęli już sukcesy na naszym rynku, zaczynało w komiksie niezależnym. Mam też wrażenie, że staje się coraz bardziej profesjonalny, jeśli chodzi o formę wydania. To już nie są broszurki robione na kserze, tylko nierzadko porządnie wydrukowane książki.

W jaką stronę pójdzie polski komiks?

Nie jestem w stanie tego przewidzieć – ale chciałabym, by komiks niezależny był bardziej doceniany. Ważne, by tworzone przez nas opowieści miały szansę dotarcia do szerszego grona odbiorców. Ale, by to się udało, w pierwszej kolejności trzeba się skupić na stworzeniu ciekawych historii, co jest według mnie sednem komiksu, tak samo jak to jest w przypadku filmów, gier czy literatury.

Czy żyjemy w złotej erze komiksu?

Myślę, że chyba tak.

Z jakimi problemami spotykają się twórcynie komiksu?

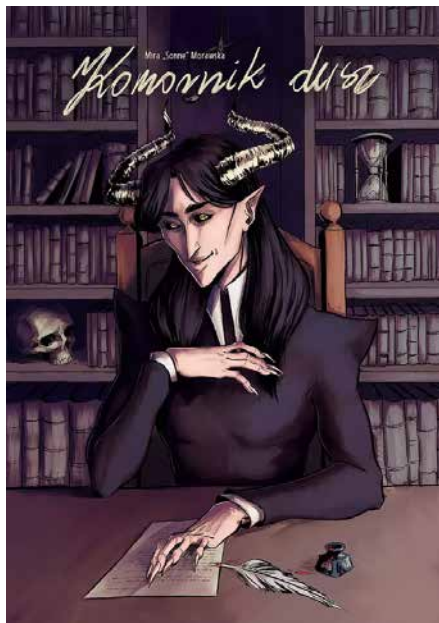
Z perspektywy artystki działającej w komiksie niezależnym powiedziałabym, że jest nim... brak czasu. Myślę, że wielu twórców czy twórczyń spotyka się z tym problemem. Wiadomo: każdy gdzieś pracuje – a tworzenie komiksu po godzinach pochłania dużo czasu. A przecież trzeba też czasem odpocząć. To szczególnie uciążliwe, gdy (tak jak w moim przypadku) chce się stworzyć tomik obfity w strony.

Gdzie można kupić Twoje komiksy?

Moje komiksy można kupić albo na stoisku, jeśli się pojawiam na jakimś konwencji, co zwykle ogłaszam na mojej stronie [sonneart.pl] i socjalach, albo przez internet na gildia.pl. Stacjonarnie *Komornika dusz* można dostać

także w Gdyni, w sklepie „Mangi u Smoczej Ciotki”. Natomiast moje krótsze komiksy, w tym *Bazylika*, są dostępne do czytania za darmo na webkomiksy.pl

Dzięki za wywiad!



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

Rozmowy przeprowadzają:

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

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

ADAM „CETI” CETNEROWSKI
POWRÓT TOP 10 – SEZON 5, ODC. 3
 INNOWACJE (INNOVATION)

Autor: Carl Chudyk
 Rok wydania: 2010
 Liczba graczy: 2–4
 Czas gry: 45–60 minut
 Ranking BGG*: 382

#4 gra wszech czasów wg Cetiego – *Innowacje*

Carl Chudyk jest jednym z tych twórców gier, którego styl jest natychmiast rozpoznawalny i unikalny. Jego gry są też mocno polaryzujące – większość osób je kocha lub nienawidzi. Typową cechą jego gier jest korzystanie z *multi-purpose cards**.

W tej grze karty przedstawiają różne wynalazki posortowane w dziesięć epok – od prehistorii po niedaleką przyszłość. O ile zdolności kart mają coś wspólnego z wynalazkiem, który przedstawiają, to ciężko tu mówić o grze z klimatem*. W tym odcinku, zamiast opisywać podstawowe zasady, skupię się na ciekawych rozwiązaniach zastosowanych w grze.

Kluczowy mechanizm to wspomniane zdolności kart. Są ich dwa rodzaje: wymuszenia i kooperacja. W grze występuje szereg ikon, które pojawiają się na kartach, a każda zdolność jest powiązana z ikoną. Wymuszenia możemy dokonać tylko wtedy, gdy posiadamy

więcej ikon niż przeciwnik. A przeciwnik z nami kooperuje, jeżeli ma co najmniej tyle samo ikon. Częścią strategii jest takie manipulowanie kartami w grze, aby móc wymuszać, co potrzebujemy. Przy kooperacji jest trudniej – czasami chcemy, żeby przeciwnik kooperował, aby otrzymać premię za kooperację.

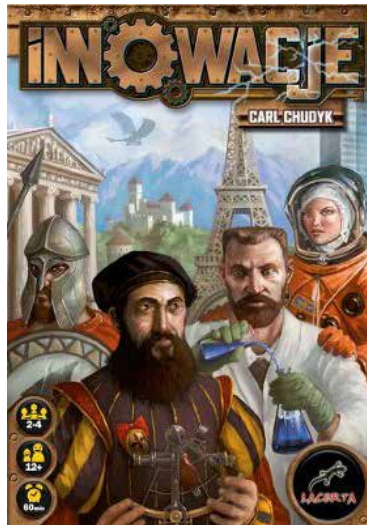
Inny chyba nigdzie nie spotykany mechanizm* to rozsuwanie kart. Każdy wynalazek należy do jednego rodzaju (np. czerwone do

wynalazki militarne) i zagrywane karty kładziemy na stosie w tym samym kolorze – czyli tylko najnowsza karta jest widoczna. Rozsuwając karty odstawiamy ich lewą, prawą lub dolną krawędź, co ukazuje dodatkowe ikony, tak istotne dla wspomnianych umiejętności. Odpowiednie budowanie i rozsuwanie stosów jest kluczowe do wygranej.

Kolejny nietypowy element wiąże się z podziałem kart na epoki. Typowo

możemy dobrać i używać kart tylko z epoki, do której dotarliśmy (mamy w grze), ale – odpowiednio manipulując stosami dobierania – można nagle zrobić znaczący skok w przyszłość.

Tu warto wspomnieć, że gra jest mocno taktyczna. Czyli nie ma co planować strategii na wiele tur do przodu, bo nie wiadomo, jakie wynalazki będziemy mieli dostępne, co zrobą przeciwnicy i jaka będzie sytuacja w grze.



Znajomość kart jest też niezbędna, jeżeli chcemy na poważnie rywalizować z doświadczonymi przeciwnikami – po prostu trzeba wiedzieć, w jakiej epoce są kluczowe wynalazki, jak można wybrnąć z ciężkiej sytuacji i jakich konkr. spodziewać się od przeciwnika.

Ze względu na charakter gry – sprawdza się ona najlepiej na dwóch graczy, gdzie można bezpośrednio rywalizować. Rozgrywka w trzy osoby to kontrolowany chaos, natomiast gra w czwórkę jest mocno odradzana.

Powyższe akapity mogą zniechęcić do rozgrywki – jednak byłby to błąd. Gra jest szybka, zaś emocje, które powstają, gdy komuś uda się rozegrać taką kombinację kart, że sytuacja zmieni się diametralnie lub losy się odwrócą – powodują, że inwestycja w naukę gry (a zasady są proste) jest tego warta. Trzeba tylko pogodzić się z tym, że pierwsze partie to będzie odkrywanie nowych możliwości kart (co z kolei powinno zachęcić wytrawnych graczy).

Moja opinia

Carl Chudyk jest jednym z moich ulubionych autorów gier – właśnie za sprytnie pomysły, które tworzą podwaliny każdej z jego gier. *Innowacje* były jedną z pierwszych gier w mojej kolekcji. Wprawdzie przez pewien czas leżała ona głównie odłogiem (wyciągana tylko z koneserami gry), to w ostatnim roku przeżyła niebywały renesans, gdy nauczyłem moje dzieci w nią grać. Ponieważ jest poręczna (gra to właściwie 110 kart), stosunkowo szybka (poniżej godziny) i ma wielką regrywalność* – to wszystko powoduje, że łatwo ją wyłożyć na stół w wielu sytuacjach ■

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*) – jest to subiektywna ocena, czy mechanika i tematyka gry łączą się ze sobą 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.

Mechanizm gry (ang. *mechanism*) – elementy zasad gry, które przekładają się na sposób grania; np. w szachach czy warcabach podstawowy mechanizm to poruszanie pionków (figur) po szachownicy i bicie pionków (figur) przeciwnika.

Mult-purpose cards – termin bez dobrego polskiego odpowiednika; opisuje zastosowanie kart, które pełnią różne funkcje zależnie od ich ułożenia w obszarze gry.

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

źródło: boardgamegeek.com



MAGDALENA „NAZ” ŚWIERCZEK-GRYBÓŚ

ROZRYWKA I ODRAZA – CZYLI NOWE TECHNOLOGIE A UNCANNY VALLEY

HOGWARTS LEGACY I REMAKE SILENT HILL 2

Dolina niesamowitości (ang. uncanny valley) to zjawisko, podczas którego zderzenie ze „sztucznym” człowiekiem, na przykład animacją czy robotem, wywołuje duży dyskomfort obserwatora. Nasz mózg może zinterpretować braki w fizjonomii, ruchach, reakcjach – bądź też dysonans poznawczy związany z ich podrabianiem – jako zagrożenie, chorobę, oszustwo i zmusza nas do czujności wobec człekopodobnego wytworu. Właśnie to może spotkać gracza w wirtualnej rzeczywistości, gdy jego umysł oszukiwany jest przez gogle VR i zaczyna nadinterpretowywać środowisko gry. Ale nie tylko wtedy. Mogliście doświadczyć wrażenia doliny niesamowitości – i nawet nie zdawać sobie z tego sprawy.

Kiedy mój najlepszy przyjaciel pierwszy raz wszedł w grę *Horizon: Call of the Mountain* na VR2 (czyli drugą generację gogli do wirtualnej rzeczywistości), miał całkiem inne problemy niż ja. Dynamiczny ruch, na przykład zjazd po linie, upadki i tym podobne pozorowane ruchy sprawiały, że żołądek podjeżdżał mu do gardła, poza tym nawet zwykłe odwracanie się początkowo sprawiało dyskomfort. Jego mózg sądził, że naprawdę zachodzą czynności ze świetnie dopracowanego środowiska gry. W goglach doświadcza się widoku 360 stopni: za tobą, przed tobą, pod tobą i nad tobą „znajduje się” animacja. Dlatego umysł może zinterpretować to, co się tam dzieje, jako rzeczywistość. Wiele osób doświadcza choroby lokomocyjnej podczas gry, która z czasem mija bądź nie, dlatego przed zakupem tego typu sprzętu warto sprawdzić, jak wpływa na was rozgrywka w hełmie. Należy też pamiętać, że przeznaczone na gogle gry bywają statyczne bądź dynamiczne i trzeba dopasować tytuły pod siebie.

Moje doznania względem ruchu nie były tak silne, przesłam przez pierwszy górski szlak bez problemu, ale gdy znalazłam się w obozie i przede mną stanęła postać z gry, pierwszy raz w życiu tak silnie doświadczyłam

wrażenia doliny niesamowitości. Dopracowana animacja stała przede mną, zaglądała mi w oczy i do mnie mówiła; choćby jednak nie wiem, jak była na obecnym etapie dobrze skonstruowana, jej mimika nie odda żywej twarzy idealnie. Przez pierwsze godziny gry odruchowo cofałam się albo uważnie, z poczuciem zagrożenia, wpatrywałam się w twarze postaci, a mój umysł przeżywał interpretacyjną mękę: co to jest? Przecież nie człowiek. Czy to ktoś chory, agresor, złudzenie?

Gra w wirtualnej rzeczywistości, gdy szczerne gogle odgradzają od świata realnego, wielokrotnie zwiększa immersyjność rozgrywki, dlatego doświadczenie *uncanny valley* jest w tym przypadku tak silne. Zachodzi nadinterpretacja animacji, pozornie rozciągniętej wokół całej głowy. Grać można na siedząco lub stojąco, określiwszy (poprzez skanowanie) pole gry, w którym będziemy się poruszać. Niezależnie od trybu – najważniejszy jest widok w goglach. Męczymy się okrutnie, gdy na przykład strzelamy do wroga z łuku, bo musimy „trzymać” łuk, sięgać po strzały, naciągać, strzelać, i tak na przykład przez kwadrans – w pewnym momencie ręce omdleją – ale ciężar wciągnięcia w świat animacji



Screen z gry Horizon: Call of the Mountain (vr2)

opiera się na wzroku i to poprzez niego umysł doświadcza zaburzeń percepcji i interpretacji obrazu. Te zaburzenia i nadinterpretacje są bardzo ciekawe z epistemologicznego punktu widzenia. Na pozór może się wydawać, że najgorsze, czyli najsilniejsze doznanie odbiorcy, to zagrać na VR2 w horror, ponieważ tak głęboka immersja w wynaturzony świat, mający straszyć, zwielokrotni lęk i odrazę. Otóż niekoniecznie.

W horrorze *Resident Evil: Village* mamy do czynienia z potwornymi postaciami: a to zombie, a to olbrzym, a to małe, człekopodobne istoty czy inne wariacje na temat humanoidów, od których nie odgradza nas ekran, tylko „stoją” przed nami, albo, co niby tym gorsze, rzucają się na nas i wgrzyzają się w szyję. A jednak „straszniejsze” niż bić się z potworem okazuje się nieść na rękę niemowlę. Jak to możliwe? Dzieje się tak z powodu doliny niesamowitości.

W teorii umysłu *uncanny valley* badana jest pod względem tego, na ile odrazę wzbudza w nas samo niedoskonałe podobieństwo wizualne obiektów mających być identyczne

ludzkimi, a na ile brak oczekiwanych reakcji emocjonalnych, czyli wykazywania przez widziane postacie prawdziwych odruchów. Badania Wanga Shenshenga z Emory University wykazały, że proces, jaki zachodzi, gdy widzimy ludzką imitację, jest bardzo dynamiczny. W pierwszym momencie nasz umysł rozpoznaje ludzkie kształty i antropomorfizuje robota czy też animację, w ułamku sekundy dochodzi jednak do tego nasza interpretacja: to nie jest człowiek. Automatycznie wyszukujemy niezgadające się szczegóły w anatomii czy reakcjach i na powrót dehumanizujemy dany obiekt. Prędkość tych reakcji może przyprawić o zawrót głowy nie mniejszy niż na kolejce górskiej. Skołowany umysł może wywołać w nas nawet silną odrazę, zależnie czy zinterpretuje obraz jako zagrożenie, czy nie. Sprzyjać poczuciu zagrożenia będzie oczywiście zbliżanie się do nas – prawdziwe bądź pozorne – sztuczniaka, z którym mamy do czynienia.

Wbrew pozorom – łatwiej jest zaakceptować podczas rozgrywki potwora czy w inny sposób zdekonstruowanego człowieka, bo

jego celowa nadnaturalność przypomina nam o fikcyjności doświadczenia, niż postać, która ma wyglądać idealnie ludzko i się z nami „przyjaźnić” czy spoufalać w inny sposób. Tak, zdecydowanie bardziej niepokoją mnie „ludzie” podchodzący do mnie w *Horizonie* czy dziecko spoczywające na moim ramieniu w prologu do *Village* niż nękające mnie później wynaturzenia czy atakujące w *Call of Mountain* roboty. To dobry dowód dla założeń efektu doliny niesamowitości: istnieje granica, po przekroczeniu której podobieństwo do człowieka przestajemy postrzegać entuzjastycznie i pozytywnie, a zapadamy się w dziwność i niepokój. Przez całe życie rejestrujemy obraz setek tysięcy żywych ludzi i nasz umysł posiada doskonały wzór na człowieka; natomiast odstępstwo, dotyczące w dodatku czegoś mającego idealnie imitować żywą osobę, „wykracza” nasz wzór, przez co umysł alarmuje, że mamy do czynienia z oszustem bądź jednostką chorą, i może wywołać w nas zadziwiająco silną reakcję – w odruchu obronnym nakazującym oddalić się od źródła problemu. Nasze Centrum Nauki Kopernik w Warszawie również przeprowadzało badania (z robotem Babylon) wyraźnie wskazujące na to, że łatwiej nam akceptować roboty, których twórcy nie silą się na idealne odwzorowanie żywego człowieka, nawet gdy te mają ludzki głos, niż kiedy musimy się mierzyć z oddanym w detalach wizerunkiem sztucznej osoby.

Jeśli więc wyobrażacie sobie, że granie w horror na vjarach to doświadczenie graniczne – to w moim odczuciu wcale tak nie jest, ponieważ odbiorca nie wzdraga się wobec potworów aż tak, jak potrafi to zrobić względem ślicznej twarzyczki z gry niemającej nic wspólnego ze straszaniem. To przedziwne okoliczności sprawiające, że najwyższą odrzę wzbudza „piękno” i dążenie do idealności, a nie brzydota. Nawet jeśli nie graliście jeszcze

w goglach, efektu doliny niesamowitości możecie doświadczyć także przy zwykłych produkcjach. Przykładem działającym na tej samej zarysowanej już zasadzie jest *Alien: Isolation*. Co przeraża w środowisku tej gry najbardziej? Oczywiście, mogący na nas spaść z każdej strony ksenomorf to przeokropny przeciwnik, zwłaszcza w warunkach klaustrofobicznej stacji kosmicznej, ale on nie wywołuje odrzy i wrażenia doliny niesamowitości, jest bowiem nieludzki. Robią to natomiast snujące się po stacji androidy, przede wszystkim przez „efekt martwych oczu”. Kiedy naciera na ciebie android i gapi się tymi czerwonymi ślepiami – wywołuje to dużo większy dyskomfort, niż kiedy alien robi sobie z ciebie posiłek.

Dla kogoś, kto nigdy nie zarejestrował u siebie silnego efektu doliny niesamowitości, doświadczenia growe, o których piszę, mogą być zaskakujące. Zachęcam do spróbowania wywołania w sobie tego efektu; jeśli nie poprzez grę, to może zetknięcie się z androidami na jakiejś naukowej wystawie? Myślę, że potrzebne jest bliskie podejście i staranne obejrzenie twarzy sztuczniaka; najbardziej *triggerujące* mogą być jego spojrzenie czy uśmiech. Mogliście też w ostatnim czasie odczuć choć lekki dyskomfort bądź niepokój, patrząc na grafiki AI i ludzkie postacie stwarzane przez generatory. Nie wiedzieliście, co was tak wkurza czy odrzuca w tych obrazkach bądź animacjach? No to już wiecie 😊





JANUSZ PISZCZEK

ZAPowiedzi KWIETNIA

Oko Świata (The Eye of the World) – Robert Jordan

Data wydania: 1 kwietnia 2025 (wznowienie)

Wydawca: Zysk i S-ka

Czyhający w progu (The Lurker at the Threshold) – H.P. Lovecraft, August Derleth

Data wydania: 1 kwietnia 2025 (wznowienie)

Wydawca: Zysk i S-ka

Ród Corrinów (House Corrino) – Brian Herbert, Kevin J. Anderson

Data wydania: 1 kwietnia 2025 (wznowienie)

Wydawca: Rebis

Zostawcie nas w spokoju (Dead Eleven) – Jimmy Juliano

Data wydania: 2 kwietnia 2025

Wydawca: Muza

Dzienniki gwiazdowe II – Stanisław Lem

Data wydania: 2 kwietnia 2025 (wznowienie)

Wydawca: Literackie

Morze Piasku – Paweł Leśniak

Data wydania: 2 kwietnia 2025 (wznowienie)

Wydawca: Nocą

Manuskrypt Dantego – Tomek Miłowicki

Data wydania: 4 kwietnia 2025

Wydawca: Lingua Mortis

Namiestnik – Adam Przechrztą

Data wydania: 4 kwietnia 2025 (wznowienie)

Wydawca: Fabryka Słów

Eskadra Do Gwiazd (Skyward Flight) – Brandon Sanderson, Janci Patterson

Data wydania: 8 kwietnia 2025

Wydawca: Zysk i S-ka

Jak wytresować smoka (How to Train your Dragon) – Cressida Cowell

Data wydania: 8 kwietnia 2025 (wznowienie)

Wydawca: Replika

Wiosna Helikonii (Helliconia Spring) – Brian W. Aldiss

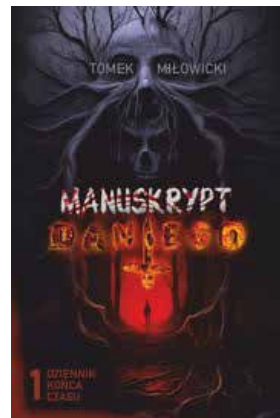
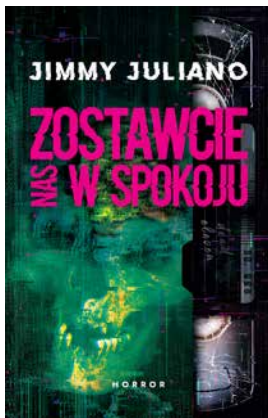
Data wydania: 9 kwietnia 2025 (wznowienie)

Wydawca: Vesper

Mroczne drogi – Adam Przechrztą

Data wydania: 9 kwietnia 2025

Wydawca: Fabryka Słów



Koszmar w Nibylandii (Lost Boy) – Christina Henry

Data wydania: 9 kwietnia 2025

Wydawca: Vesper

Godzina wilka (The Wolf's Hour) – Robert McCammon

Data wydania: 9 kwietnia 2025

Wydawca: Vesper

Post (Post 1–2) – Dmitry Glukhovsky

Data wydania: 9 kwietnia 2025

Wznowienie w I woluminie

Wydawca: Insignis

Harry Potter i więzień Azkabanu (Harry Potter and Prisoner of Azkaban) – J.K. Rowling

Data wydania: 9 kwietnia 2025 (wznowienie)

Wydawca: Media Rodzina

Harry Potter i komnata tajemnic (Harry Potter and the Chamber of Secrets) – J.K. Rowling

Data wydania: 9 kwietnia 2025 (wznowienie)

Wydawca: Media Rodzina

Jak nakazuje ciemność (Wie die Dunkelheit befiehit) – Anna Benning

Data wydania: 9 kwietnia 2025

Wydawca: Must Read

Ostatni smok wschodu (The last Dragon of the East) – Katrina Kwan

Data wydania: 9 kwietnia 2025

Wydawca: Must Read

Quicksilver (Quicksilver) – Callie Hart

Data wydania: 9 kwietnia 2025

Wydawca: Filia

Wisteria (Wisteria) – Adalyn Grace

Data wydania: 9 kwietnia 2025

Wydawca: Uroboros

Joyland (Joyland) – Stephen King

Data wydania: 10 kwietnia 2025 (wznowienie)

Wydawca: Prószyński i S-ka

Stara kobieta i smok – Marcin S. Przybyłek

Data wydania: 11 kwietnia 2025

Wydawca: Fabryka Słów

Mag bitewny (Battle Mage) – Peter A. Flannery

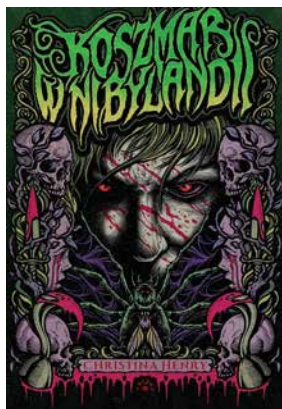
Data wydania: 11 kwietnia 2025 (wznowienie)

Wydawca: Fabryka Słów

Dzieci Zapomniane przez boga (The children God Forgot) – Graham Masterton

Data wydania: 15 kwietnia 2025 (wznowienie)

Wydawca: Rebis



Powrót Czarnej Kompanii (The Return of the Black Company) – Glen Cook

Data wydania: 15 kwietnia 2025 (wznowienie)
Wydawca: Rebis

Zryw monsunowy (A Monsoon Rising) – Thea Guanzon

Data wydania: 15 kwietnia 2025 (wznowienie)
Wydawca: Rebis

Blask fantastyczny (The Light Fantastic) – Terry Pratchett

Data wydania: 17 kwietnia 2025 (wznowienie)
Wydawca: Prószyński i S-ka

Duch ognia (Fire Spirit) – Graham Masterton

Data wydania: 22 kwietnia 2025 (wznowienie)
Wydawca: Replika

Najazd z przeszłości (Voyage from Yesteryear) – James P. Hogan

Data wydania: 22 kwietnia 2025 (wznowienie)
Wydawca: Rebis

Tolkien w XXI wieku (Tolkien in the Twenty-First Century) – Nick Groom

Data wydania: 23 kwietnia 2025
Wydawca: Insignis

Sługa Boży – Jacek Piekara

Data wydania: 23 kwietnia 2025 (wznowienie)
Wydawca: Fabryka Słów

Miecz Aniołów – Jacek Piekara

Data wydania: 23 kwietnia 2025 (wznowienie)
Wydawca: Fabryka Słów

Młot na czarownicy – Jacek Piekara

Data wydania: 23 kwietnia 2025 (wznowienie)
Wydawca: Fabryka Słów

Cień Endera (Ender's Shadow) – Orson Scott Card

Data wydania: 23 kwietnia 2025 (wznowienie)
Wydawca: Vesper

Słowa światłości (Words of Radiance) – Brandon Sanderson

Data wydania: 23 kwietnia 2025 (wznowienie)
Wydawca: Mag

Wiatr i prawda t. 2 (Wind and Truth) – Brandon Sanderson

Data wydania: 23 kwietnia 2025 miękka i twarda oprawa
Wydawca: Mag

Kurs na Rebelię (Rebel Rising) – Beth Revis

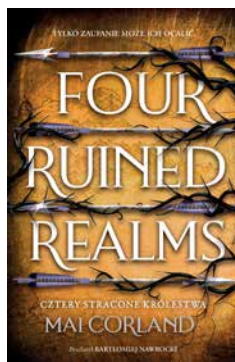
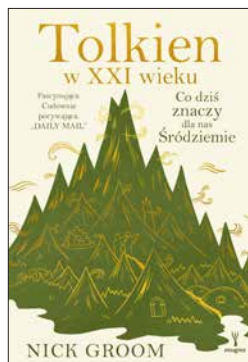
Data wydania: 23 kwietnia 2025
Wydawca: Olesiejuk

Cztery stracone królestwa (Four Ruined Realms) – Mai Corland

Data wydania: 23 kwietnia 2025
Wydawca: Jaguar

Strach (The Terror) – Graham Masterton

Data wydania: 23 kwietnia 2025 (wznowienie)
Wydawca: Albatros



Demon zimna (Snowman) – Graham Masterton

Data wydania: 23 kwietnia 2025 (wznowienie)

Wydawca: Albatros

Podzieleni (Undivided) – Neal Shusterman

Data wydania: 23 kwietnia 2025

Wydawca: Uroboros

Lustro bestii (The Mirror of Beasts) – Alexandra Bracken

Data wydania: 23 kwietnia 2025

Wydawca: Uroboros

Pieśń Wiecznych Deszczów (Song of the Forever Rains) – E. J. Mellow

Data wydania: 23 kwietnia 2025

Wydawca: YaNa

Star Bringer (Star Bringer) – Tracy Wolff, Nina Croft

Data wydania: 23 kwietnia 2025

Wydawca: StoryLight

Mistrz Sceny – Paulina Ziarko

Data wydania: 23 kwietnia 2025

Wydawca: Nocą

Dallas '63 (11/22/63) – Stephen King

Data wydania: 24 kwietnia 2025 (wznowienie)

Wydawca: Prószyński i S-ka

Czwarta epoka (第四間水期 [Daiyon Kamyōki]) – Kōbō Abe

Data wydania: 25 kwietnia 2025

Wydawca: Karakter

Blade Runner (Do Androids Dream of Electric Sheep?) – Philip K. Dick

Data wydania: 29 kwietnia 2025

Wydawca: Rebis

Uczta dla wron. Sieć spisków (A Feast for Crows) – George R.R. Martin

Data wydania: 30 kwietnia 2025 (wznowienie)

Wydawca: Zysk i S-ka

Mickey7 (Mickey7) – Edward Ashton

Data wydania: 30 kwietnia 2025 (wznowienie)

Wydawca: Zysk i S-ka

Darth Bane. Droga zagłady (Path of Destruction) – Drew Kapryshyn

Data wydania: 30 kwietnia 2025 (wznowienie)

Wydawca: Olesiejuk

Serce świata (The Heart of the World) – Amie Kaufman

Data wydania: 30 kwietnia 2025

Wydawca: Młody Book

Syn Bogożercy (Godeater's Son) – Noah van Nguyen

Data wydania: kwiecień 2025

Wydawca: Copernicus Corporation

Angron: Niewolnik z Nucerii (Angron: Slave of Nuceria) – Ian St. Martin

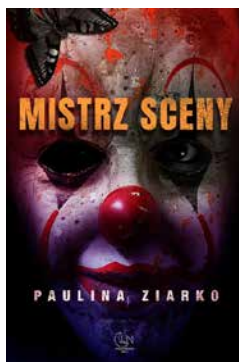
Data wydania: kwiecień 2025

Wydawca: Copernicus Corporation

Rozkład i rozkosz – Henryk Tur

Data wydania: kwiecień 2025

Wydawca: Drageus



ARTUR ŁUKASIEWICZ

Mam wrażenie, że w tym miesiącu dzieje się dużo, lecz też dużo opiera się na piosence Maryli Rodowicz. Ale to już było – i niestety wróciło. Nie piszę, że to źle; jednak odgrzewane kotlety nie zawsze się sprawdzają.

- 3 kwietnia

The Bondsman / sezon 1 / Prime Video

Kevin Bacon gra rolę nieumarłego łowcy nagród Huba Hallorana w nowym serialu Amazona od Blumhouse Television. Po zamordowaniu – Halloran otrzymuje nowe życie od diabła, który zatrudnia go do poszukiwania i łapania demonów, które uciekły z piekła. Po drodze dostanie drugą szansę na życie, miłość i... karierę w muzyce country. Ale to już było...

Devil May Cry / sezon 1 / Netflix

Animowana adaptacja popularnej gry ze studia Capcom według pomysłu Adiego Shankara. Złowrogie siły dążą do otwarcia portalu między światem ludzi a krainą demonów. W samym środku historii znajduje się Dante, osierocony łowca demonów do wynajęcia, który nie zdaje sobie sprawy, że los obu światów wisi na włosku.

Pulse / sezon 1 / Netflix

Tegoroczny renesans procedurali medycznych trwa wraz z pierwszym w historii Netflixa podejściem do tego formatu. Akcja serialu *Pulse* rozgrywa się w ośrodku traumatologicznym w Miami, przygotowującym się na nadejście dużego huraganu. (Nie martw się: personel ma jeszcze wystarczająco dużo czasu, aby pogodzić z tym wszystkim swoje życie osobiste, a może nawet „tajny romans” lub dwa).

- 4 kwietnia

Dying for Sex / miniserial / Disney+

To komediodramat opowiadający historię Molly Kochan, u której zdiagnozowano raka piersi z przerzutami. Bohaterka postanawia opuścić swojego męża po 15 latach i zacząć odkrywać swoją seksualność; a wspiera ją w tym najlepsza przyjaciółka.

Akyeon / sezon 1 / Netflix

Brzemienny w skutki wypadek splota wątki życia sześciu osób w intrygującą opowieść o zbrodni i karmie, w której wszyscy muszą stanąć oko w oko z mroczną prawdą.

Kensuke's Kingdom / animacja / kino

Michael wraz z psem Stellą rozbija się na egzotycznej wyspie. Wkrótce odkrywa, że wśród palm, pnączy i dzikich zwierząt żyje tajemniczy mężczyzna, który trafił tam dekady temu. Wspólnie będą musieli nauczyć się żyć razem i połączyć siły, aby obronić swój sekretny świat. Wygląda na całkiem poukładany film – i zapewne pojawi się w tylko w kinach studyjnych w niewielkiej liczbie kopii, więc śledźcie repertuar, by nie przegapić.

A Minecraft Movie / film / kino

Obsada – niezła, zwiastun – wielkie łubu-du! Tajemnicza kraina (coś jak Anty Minecraft), tyle że w niej się ceni brak kreatywności – i nie wiem co z tego będzie. Serce mówi, że nic dobrego i godnego zapamiętania...

ScreamBoat / horror / kino

Tak kochani, to opowieść o TEJ MYSZY – do której Disney już się nie może wtrącać. Tym razem nasz uroczy Mickey stanie się potworem mordującym ludzi na nocnym promie do Nowego Jorku – rozumiem, że trzeba zrobić z tego mózgojeba polanego szithistorią, a dystybutorowi przypominam, że są już gotowe dwie szithistorie o Popeye'u...

- 8 kwietnia

Opowieść podręcznej / sezon 6 / MAX

Co się będzie działo – nie wiem. Ja swoją przygodę z tą opowieścią skończyłem w połowie drugiego sezonu. Znacznie dalej, niżli doszła sama autorka tej ciekawej, ale (moim zdaniem) wyraźnie niedokończonej powieści – takiej akurat na jeden sezon. Serial poszedł dalej swoją drogą; i nie wiem nawet, dokąd doszedł. Choć pewnie znajdują się tacy, którzy go lubią i cenią.

- 10 kwietnia

Czarne lustro / sezon 7 / Netflix

Właściwie to powinno wystarczyć; jeśli jednak ktoś jakimś cudem jeszcze nie wie, o co chodzi – to mu bardzo zazdrozczę. Zwłaszcza pierwszych sezonów. Nie wiem, dokąd tym razem nas ta antologia doprowadzi, ale będzie grubo lub przynajmniej na w miarę intrygującym poziomie. Przynajmniej dwa odcinki będą właściwie pełnometrażowymi filmami. Na pewno zobaczą.

G20 / film / Prime Video

Gdy szczyt G20 zostaje zaatakowany – prezydent USA Danielle Sutton (Viola Davis, zdobywczyni Oscara) staje się celem numer jeden. Uniknąwszy pojmania przez napastników, musi przechrzyć wroga, aby uratować swoją rodzinę, obronić kraj i ochronić światowych przywódców w tym pełnym akcji thrillerze

Moonrise / sezon 1 / Netflix

Anime. Rebelianci atakują Ziemię. Beztroski dziedzic, który zostaje głównym podejrzanym, wstępuje do specjalnej jednostki wojskowej, aby znaleźć na Księżycu prawdziwego winnego. Nie wiem, czemu – ale zwiastun dziwnie przypominał mi o *Zalodze G*.

North of North / sezon 1 / Netflix

Zachwycający zwiastun. Komedia o młodej kobiecie mieszkającej na Bardzo dalekiej Północy, która - zostawszy ofiarą wypadku – postanawia zacząć swoje życie na nowo. Nie pragnie jednak opuszczać swojej bardzo małej społeczności, gdzie wszyscy o sobie wszystko wiedzą. Nie wiem, jak inni – ale ja tu czuję klimat serialu *Przystanek Alaska*.

- 11 kwietnia

The Amateur / film / kino

Nerd związany z CIA postanawia, w zemście za zabicie swojej żony, pozabijać wszystkich sprawców tego nieszczęścia. Nie ma warunków ani fizycznych, ani psychicznych, by przejść szkolenie, ale – od czego są szare komórki i dostęp do komputerów?

- 12 kwietnia

Bezcenny pakunek / film / kino

Animacja produkcji francuskiej. Sporo nominacji do Cezarów w ubiegłym roku. Niestety, brak informacji, czy nasi brali udział w produkcji filmu. Dawno, dawno temu, gdzieś w Polsce, w wielkim lesie mieszkali biedny drwal i jego żona. Zimno, głód, bieda i szalejąca wokół wojna sprawiły, że ich życie było bardzo trudne. Pewnego dnia żona drwała, przechodząc niedaleko linii kolejowej, znalazła małe zawiniątko wyrzucone z jednego z wielu pociągów nieustannie przejeżdżających przez las. W środku jest niemowlę – dziewczynka. To dziecko, ten „najcenniejszy z ładunków”, odmieni życie żony biednego drwala i jej męża; ale i też osoby, która musiała wyrzucić dziecko z pociągu.

Drop / film / kino

Znany schemat: zrobisz coś złego albo zginą twoje dzieci. Tym razem pani musi zabić gościa, z którym umówiła się na randkę. Zwiastun jest fajny – ale ja nie wiem... Lubię takie rzeczy, więc być może zobaczę na Disneyu, bo do kina raczej nie pójdę w tym miesiącu.

Sanatorium Under the Sign of the Hourglass / film animowany / kino

Cóż powiedzieć – bo albo będę uznany za głupiego albo nazbyt wymądrzającego się; więc zamilczę.

Doctor Who / sezon 2 (naprawdę to któryś-tam; ale drugi w Disney+)

Początek kolejnego sezonu *Doktora Who*. Dla mnie to, z pewnymi wyjątkami, prawdziwy Doctor Who? Ale oczywiście niech Bozia da zdrowie i kasiorę scenarzystom, producentom oraz wam – Oglądaczom. Miłego, ja odpadam...

- 13 kwietnia

The Last of Us / sezon 2 / MAX

Drugi sezon bardzo popularnego i oczekiwanego serialu, opartego na komputerowej grze. Teraz akcja dzieje się pięć lat później i podobno w części głównej oparta będzie na drugiej części gry. Nowe wątki i nowe postacie – oraz zapewne nowe grono zwolenników.

- 16 kwietnia

Projekt UFO / sezon 1 / Netflix

Polski projekt. Lata osiemdziesiąte – okres stanu wojennego. Próżny prezenter telewizyjny i ufolog z małego miasteczka próbują odkryć pochodzenie rzekomych kosmitów, wywołując w kraju burzę wątpliwości i masową zmianę przekonań. Może być niezłe; ale, znając NETFLIX, wyjdzie jak zwykle – czyli jako-tako-nijako.

Government Cheese / sezon 1 / Apple TV

Niedawno zwolniony z więzienia mężczyzna próbuje odzyskać swoją rodzinę i zdystansować się od kryminalnej przeszłości – z pomocą drobnej boskiej interwencji. Jak zwykle w Jabłku: jeden odcinek co tydzień. Ale Jabłku wierzę – bo oni (jak na razie) mnie nie zawiedli.

Agatha Christie's Toward Zero / film / BBC

(i zapewne tam albo za jakiś czas w Canal+ jak inne tego typu produkcje ostatnio)

Inspektor Leach bada zabójstwo wdowy w Gull's Point. Nieudane samobójstwo, fałszywe oskarżenie o kradzież i życie miłosne gwiazdy tenisa zaskakująco się łączą, osiągając punkt kulminacyjny w ujawnieniu planu morderstwa.

- 18 kwietnia

iHostage / film / Netflix

W *iHostage*, zainspirowanym sytuacją zakładników w sklepie Apple Store w Amsterdamie w Holandii (2022), mężczyzna niechcący zostaje uwikłany w sytuację zagrażającą życiu, gdy uzbrojony terrorysta bierze grupę ludzi na zakładników. Wciągający dramat rozgrywa się z różnych perspektyw – podkreślając odwagę, przetrwanie i skutki przemocy.

Grzesznicy / film / kino

Głębokie południe, blues, gangsterzy, czarni i biali. Chcąc zostawić za sobą burzliwą przeszłość – bracia bliźniacy wracają do rodzinnego miasta, żeby zacząć życie od nowa. Na miejscu przekonują się, że czeka na nich jeszcze gorsze zło.

- 22 kwietnia

Gwiezdne wojny: Andor / sezon 2 / Disney+

Dla gwiazdowojnomaniaków – serial roku i ten „jedyne dobry” serial w tym uniwersum. Muszę to przyjąć na klatę, bo w serialach tej franczyzy mam niestety wielkie zaległości. Zatem zapraszam przed ekran wszystkich zainteresowanych – i życzę: niech moc będzie z wami!



- 23 kwietnia

Bullet Train Eksplzjon / film / Netflix

Ale to już było. Nazywało się *Speed* – i było nawet fajne; ale skoro już było – to czemu nie zrobić jeszcze raz? W najsłynniejszym japońskim pociągu ktoś podłożył bombę, która wybuchnie, jeśli pociąg zwolni poniżej 100 km na godzinę. Znaie, no to pewnie chętnie zobaczycie

jeszcze raz? Nie? A to już wasz problem; bo Netflix już myśli, jak spieniężyć jeszcze raz inne historie – i nie spocznie, póki nie dopnie swego.

- 25 kwietnia

Havoc / film / Netflix

Wielkie łubu-dubu w doborowej obsadzie. Po nieudanej transakcji narkotykowej – poturbowany detektyw musi przebić się przez przestępczy półświatek, aby uratować syna polityka, który jest w separacji, jednocześnie odkrywając głęboką sieć korupcji i spisku, która oplata całe jego miasto.

Inu Oh / film animowany / kino

Urodzony w szanowanej rodzinie Inu-oh, dotknięty starożytną klątwą, pozostawiająca go na marginesie społecznym, spotyka (nawiedzanego przez przeszłość) niewidomego muzyka Tomonę – młodego kapłana tradycyjnego instrumentu: biwy. Gdy Inu-oh odkrywa w sobie urzekającą umiejętność tańca – obaj szybko stają się partnerami biznesowymi i nierozłącznymi przyjaciółmi, a tłumy gromadzą się na ich elektryzujących, wyjątkowych koncertach.

The Last Showgirl / film / kino

Doświadczona tancerka musi zaplanować swoją przyszłość, gdy po trzydziestu latach jej kariera sceniczna nagle się kończy. Genialna rola... Pameli Anderson! A partneruje jej Jammie Lee Curtis! Wszystkich nas dopada starość, ale niektórzy chcą ją przeżyć pięknie.

Until Dawn / film / kino

Horror na podstawie gry. Fabuła rozgrywa się na fikcyjnej górze Blackwood, na której uwięzionych zostaje ośmioro młodych dorosłych, próbujących pozostać przy życiu do nastania świtu. W przeciwnym razie – wszystko zaczyna się od nowa

- 30 kwietnia

Asterix & Obelix: The Big Fight / film / kino

No tak: Netflix przejął prawa do animowanego *Asterixa*. Tym razem jak zwykle chodzi o podbój Galii i małą osadę, która wciąż opiera się Rzymowi. Cezar, podpuszczony przez Metadanę, dowiaduje się o zwyczaju Walki Wodzów, w którym to mierzą się dwaj galijscy wodzowie. Ten, który wygra – przejmuje wioskę przeciwnika. Cezar organizuje więc turniej, w którym podbici wodzowie galijscy walczą ze sobą, a zwycięzca wyzwie do walki wodza Nieustraszonych Galów i w ten sposób podbije całą Galię. Co gorsza: Panoramix nie może sobie przypomnieć, jak zrobić Magiczny Wywar – wszystko więc w rękach dwóch przyjaciół.

Carême / sezon I / Apple TV

Pierwszy znany paryski kucharz, szpieg i kochanek z czasów Napoleona. Podczas gdy marzy tylko o zostaniu najszynniejszym szefem kuchni na świecie – jego talent i ambicje przyciągają uwagę znanych i wpływowych polityków, którzy wykorzystują go jako szpiega dla Francji. Apple – więc będę miał na uwadze.



KRÓTKO – WIDZIAŁEM I SIĘ WYPOWIEM

Flow / animacja / Oscar

Jako że jest dostępny na MAX USA, a ja miałem chwilę wolnego. Bohaterem opowieści jest kot, który na miarę swoich możliwości i sił stara się przeżyć w świecie ogarniętym niewytłumaczalnym kataklizmem, w którym nie ma już nigdzie ludzi. Zaczyna się ona wraz z ucieczką dużych zwierząt leśnych, a w chwilę później pojawia się ściana wody. Desperackie próby ratunku kończą się sukcesem, bo pojawia się łódka, na której oprócz kota egzystują pies, lemur, kapibara i ptak z rodziny czapli. Tworzą oni swoistą mikrospołeczność na łódce, w której każde ze zwierząt ma pełnić swoje określone zadanie. Choć, mam wrażenie, twórcy zbyt często w niektórych momentach zapatrzyli się na reakcje ludzkie, gdyż zwierzęta zachowują się jak ludzie. Przeżywają różne perypetie, czasem nawzajem się gubią i odnajdują. Czasem muszą walczyć z innymi, podobnymi, grupami zwierząt. I wszystko, wydaje się, idzie ku szczęśliwemu końcowi – bo kot chyba odnalazł swój raj (miejsce, które sprawia, że czuje się w nim bezpiecznie), ale znów pojawia się tętent uciekających saren i jeleni...

Severance / sezon 2 / Apple TV

Zwykle nie piszę o drugich sezonach seriali – ale tu napisać muszę. Historia, z pozoru biurowa, rozwija się w nieoczekiwany sposób. Bohaterowie z biura dojrzewają, zaczynają mieć więcej do powiedzenia. Ci na zewnątrz zachowują się dziwnie; ba: ten świat jest równie pokrzywiony, jak ten w Lumon Industries (choć moja prywatna teoria czym jest Cold Harbor, niestety upadła, to mam wrażenie, że cała ta opowieść idzie w nieodpowiednim kierunku). Tak jak pierwszy sezon to dla mnie silna „9”, tak drugi – „7”, z wahaniami ku „8”. Obawiam się, że twórcy jednak zbroczą w dziwność na tyle, że dostaniemy nowy *Westworld*, a są ku temu przesłanki. Cała ta historia zaczyna się trochę chwiać i nie trzymać kupy – i trzeci sezon powinien to, moim zdaniem, nieco ogarnąć. Jakim cudem całe to Lumon Industries i jego Zarząd – to trzy dziwaczne osoby? Jak te trzy osoby kierują potężną organizacją, która w dodatku w świecie zewnętrznym przypomina jakąś zorganizowaną sektę? No dobra – niech Kier będzie z Wami...

Mickey 17 / film / kino

A miało być tak fajnie... Pierwsza godzina zacna – ale potem jest dużo, dużo gorzej. Szkoda!

Nosferatu / film / kino

Po seansie obejrzałem sobie *Draculę* Coppoli – i jakoś mi się wyrównało ciśnienie.

100 dni do matury / film / kino

Wyłącz myślenie, pomiń oczywiste głupotki dotyczące matury (poprawka jest w sierpniu i można ją zdać; nie trzeba powtarzać roku!). Włącz dobrą zabawę i – jest całkiem w porządku. W filmie główne role grają ludzie, których nie znam; ale zna ich mój 15-letni bratanek. Nie mój target, ale zanim zrobi się polskie *Oceans Eleven* – trzeba od czegoś zacząć... I da się przeżyć.



I ZNÓW ŻEGNAMY LEGENDĘ KINA...

W drugiej połowie lutego, w swojej rezydencji – lecz w dość dramatycznych okolicznościach, zmarł Gene Hackman (Eugene Allen Hackman), jeden z najlepszych aktorów amerykańskich swego pokolenia. Niewiele grywał fantastyki – ale każda jego rola była fantastyczna. W pamięci fantastów pozostanie jednak jako złowrogi Lex Luthor z dwóch pierwszych *Supermanów* Richarda Lestera, ktoś może rozpoznał go w roli niewidomego pustelnika z *Młodego Frankenstein*a Mela Brooksa. Dla nas pozostanie też generałem Stanisławem Sosabowskim z wojennej superprodukcji *O jeden most za daleko*.

jpp



NIE WSIĄDZIE NA POKŁAD MIĘDZYPLANETARNEGO WYCIECZKOWCA...

Ze sporym opóźnieniem (notabene ze strony internetowej Wojtka Sedeńki) dowiedzieliśmy się o tym, że 4 lutego odeszła Emma Popik – polonistka po Uniwersytecie Gdańskim, swego czasu bywalczyni Nordconów, a przede wszystkim autorka fantastyki, zajmująca się także zjawiskami paranaukowymi. Żegnaj, Emmo...

jpp

ODPŁYNAŁ Z SZAREJ PRYZYSTANI

7 marca, po długiej i ciężkiej chorobie w wieku zaledwie 58 lat, zmarł Cezary Frąć – tłumacz, a także autor fantastyki. Fanom najbardziej był znany jako współtwórca (wspólnie z żoną) trzeciego polskiego przekładu *Władcy Pierścieni* (najmniej chyba docenianego, bo niewywołującego tak żywych reakcji, jak tłumaczenie Jerzego Łozińskiego). W swoim dorobku ma także m.in. przekłady niehowardowskich powieści i zbiorów opowiadań z cyklu o Conanie czy historycznej fabuły Wilbura Smitha *Triumf słońca*. Gościł na wielu konwentach, w tym na Nordconach w Jastrzębiej Górze (zarówno w Hutniku, jak i Primaverze). Żal, że się już więcej nie spotkamy.

grzeszcz

MAŁO FANTASTYCZNE OSCARY

Z czysto fantastycznego punktu widzenia – odnotować możemy dwie statuetki dla *Diuny: Części drugiej* (za efekty specjalne oraz za dźwięk).

jpp

ZABÓJCA ZOMBIE I WRÓG AMERYKAŃSKIEGO SUPERMENA POLAKIEM!

Jesse Eisenberg, amerykański aktor (znany chociażby z serii komedii grozy *Zombieland* oraz z *Batmana vs. Supermana. Świt sprawiedliwości*, w którym zagrał... Lexa Luthora) i reżyser (m.in. dramatu *Prawdziwy ból* opartego na historii swojej rodziny, z oscarową rolą Kierana Culkina), którego przodkowie mieszkali na terenach Polski, jeszcze w roku 2023 aplikował o przyznanie polskiego obywatelstwa. Jego podanie zostało rozpatrzone pozytywnie, a dokument z nadaniem obywatelstwa wręczył mu osobiście prezydent Andrzej Duda. Niecierpliwie będziemy czekać, aż z podobną inicjatywą wystąpią teraz potomkowie Johna Ronalda Reuela Tolkiena, których związki z Gdańskiem i RP za czasów panowania saskiego udowodnił kilka lat temu Ryszard Derdziński.

grzeszcz

ZMIANY, ZMIANY, ZMIANY... W KANAŁE FANTASTYCZNYM

Niedawno informowaliśmy o odejściu z Kanału Tomka Kołodziejczaka, tymczasem ekipa tej platformy nie tylko nie popadła w stupor, ale zaczęła się poważnie rozrastać. Do zespołu współpracowników KF dołączyli: Anna Brzezińska (z programem o mechanizmach historii), Marta Kostecka (z cyklem o polskich komiksach), Paweł Kaczmarek (z przeglądem filmów i seriali), Krzysztof Modrzewski (z cyklem poświęconym adaptacjom gier planszowych na PC oraz platformy cyfrowe) oraz Paskud (z serwisem newsów ze świata fantastyki). Możemy się także spodziewać prezentacji opowiadań w formie audiobooków (Rysław Czyta; jako pierwsze zaprezentowano *Piaseczniki* George'a R. R. Martina!) oraz Fantastycznej Rozmowy z osobami i branży wydawniczej. Przeobrażającemu się Kanałowi życzymy powodzenia.

grzeszcz

GRATULACJE DLA ZAPRZYJAŻNIONYCH FANTASTÓW!

Klub Miłośników Fantastyki „Sagitta” na początku kwietnia świętuje swoje okrągłe dziesięciolecie ☺ Drogi Kruszonie, Fantastyczna Ekipo! Z serca życzymy Wam kolejnych udanych dekad – oraz liczymy na jakąś relację z Waszego jubileuszu do numeru 409 „Informatora GKF”...

redakcja

KOLEJNY KOMIKSIARZ W KAMIENICY SZTUKI

15 kwietnia, w Kamienicy Sztuki (należącej do Wejherowskiego Centrum Kultury) odbędzie się wernisaż wystawy komiksowej Bartka „Henryka” Glazy. Być może w kwietniowcu zamieścimy krótką relację – jak niedawno było to w przypadku Tomka Meringa.

jpp

TERAZ CZAS NA DZIEŃ W STOLICY WIELKOPOLSKI

Kolejne spotkanie z fantastyką i Wojtkiem Sedeńką nastąpi w Poznaniu już 24 kwietnia! Tym razem nie w gościnnych progach „Orbity”, lecz w siedzibie „Drugiej Ery” (od 12:00 do 17:00).
wg: *sedenko.pl*

A MIAŁO TO BYĆ OSIEM DNI...

Sunita „Sunii” Williams i Barry „Butch” Wilmore – astronauta, którzy polecili 6 czerwca 2024 r. z krótką (zdawałoby się!) misją na Międzynarodową Stację Kosmiczną – wreszcie wrócili na Ziemię 18 marca 2025 r.

jpp

A PEŁNE BĘDZIE ZA JAKIEŚ STO LAT...

29 marca około południa można było obserwować nad Polską częściowe zaćmienie Słońca. Gdańscy miłośnicy astronomii spotkali się na Górze Gradowej, gdzie mogli prowadzić obserwacje z komentarzem naukowym Bogny Pazderskiej. Była również relacja live na kanale jutubowym Centrum Hevelianum. Kolejna tego typu atrakcja spodziewana jest nad Polską 2 sierpnia 2027 roku.



grzeszcz

MICHAŁ BLEJA
Owszem, wygrali tę wojnę

Na pierwszy rzut oka nie różnimy się niczym. Mamy po dwie ręce i dwie nogi, tak samo jak oni. Dwoje oczu, uszu, rozmnażamy się w ten sam sposób. Z biologicznego punktu widzenia należymy do tego samego gatunku.

Nawet nasze skóry mają podobne odcienie, a nasze języki, mimo że wykorzystują słowa o innym brzmieniu i inne alfabety, są w swoich strukturach niemal identyczne: rzeczowniki, czasowniki, przymiotniki, rodzaj męski, żeński i nijaki...

Żeby zauważyć różnicę nie trzeba się jednak przesadnie wysilać. Jesteśmy od nich nieco wyżsi i lepiej odżywieni. Nosimy ubrania lepszej jakości. My chodzimy wyprostowani, a oni się garbią. Tak to przynajmniej wygląda, jeśli chodzi o masy, bo ich elity od naszych z wyglądu nie różnią się praktycznie niczym.

Aby zrozumieć, dlaczego musiało dojść do konfliktu, trzeba przyjrzeć się naszym cywilizacjom dokładniej i przeanalizować, choćby pobieżnie, nasze kultury. Naszym celem jest rozwój, ich natomiast podbój. Dla nas najważniejszą wartością jest wolność, dla nich siła. U nas projektowanie budżetu zaczyna się od nauki i kultury. U nich na pierwszym miejscu zawsze była armia.

Oczywistym jest, że nasza cywilizacja rozwijała się szybciej, dlatego nigdy nie traktowaliśmy zagrożenia z ich strony poważnie. To prawda – mieli więcej czołgów, ale ich jakość była nieporównywalnie gorsza. Mieliliśmy rakiety o większym zasięgu i głowice do nich o większej sile rażenia. Czułsze radary i urządzenia skutecznie zakłócające działanie ich radarów. Szybsze i bardziej zwrotne myśliwce i dużo lepszy system szkolenia pilotów. Mógłbym wymieniać nasze przewagi w nieskończoność. Ta wojna powinna się być zakończyć już dawno naszym zdecydowanym zwycięstwem.

Tymczasem trwa już piąty rok i – jakkolwiek ewidentnie zbliża się ku końcowi – jest oczywiste, że jej nie wygramy.

Przewagę technologiczną zniwelowali po prostu wykradając technologie. Poza tym w odróżnieniu od nas nie mieli skrupułów. Na froncie pojawiła się broń biologiczna, chemiczna. Z każdym kolejnym sukcesem ich armii nasze morale spadało. Zwłaszcza że na zajętych przez siebie terenach robili straszne rzeczy zarówno z wojskowymi, jak i z cywilami. Na początku gardziliśmy nimi i lekceważyliśmy ich, ale szybko zaczęliśmy się ich bać. Zanim otrząsnęliśmy się z szoku i zaczęliśmy stawiać poważny opór – dwie trzecie naszych ziem zostało zrównanych z ziemią, a cała reszta znalazła się w zasięgu ich artylerii... lub naszej artylerii, którą przejmowali i uczyli się skutecznie obsługiwać.

Bunkier, w którym teraz jestem, znajduje się na terenie oddalonym od linii frontu o ok. 20 km. Nasi wojskowi szacują, że ich armia dotrze tu nie później niż w ciągu tygodnia. Nie mamy już dokąd się cofać, nie mamy też czym powstrzymać ich marszu. Mamy jednak dla nich ostatnią, paskudną niespodziankę.

Ja jestem tą niespodzianką.

W gruncie rzeczy ludzki umysł od cyfrowej sieci neuronowej odróżnia jeden czynnik: świadomość. Mimo że dokładnie zbadaliśmy fizjologię mózgu i odtworzyliśmy mechanikę jego działania z dokładnością bliską 100% - nie udało nam się stworzyć sztucznej świadomości, ani nawet wyjaśnić,

choćby teoretycznie, czym właściwie świadomość jest. Udało nam się jednak zrobić coś innego – połączyć biologiczną sieć neuronową z cyfrową; innymi słowy – sprzęgnąć umysł z komputerem.

Pierwsze efekty były skromne: podłączony do komputera umysł był w stanie np. zmieniać kolor piksela, albo przesunąć widoczny na monitorze prostokąt; tym niemniej, gdy udało się to osiągnąć, wiedzieliśmy, że granicą pomiędzy maszyną a ciałem została zasypana. Teraz wystarczyło udoskonalic interfejs i zastanowić się, co właściwie możemy za pomocą tej technologii zrobić.

Byłem jednym z siedmiu wyselekcjonowanych królików doświadczalnych. Dano mi wybór – mogłem wziąć udział w eksperymencie lub trafić na front. Ostatecznie tym się właśnie różnią nasze cywilizacje: u nich nikt nikomu żadnego wyboru nie daje.

Serię eksperymentów przeżyło nas troje, ja z tego grona okazałem się najlepiej odnajdować na cyfrowej płaszczyźnie. Moje zadanie polegało głównie na gromadzeniu i przetwarzaniu danych, wyciąganiu z nich wniosków i kreowaniu dla tych wniosków zastosowań. Mój umysł robił więc dokładnie to, do czego wyewoluował, jednak korzystając przy tym z mocy obliczeniowej wszystkich podłączonych do globalnej sieci komputerów oraz mogąc wpływać na zawartość ich fizycznych pamięci.

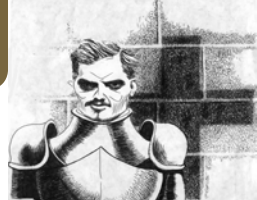
Stopniowo otrzymywałem coraz trudniejsze zadania. Wpłynąć na działanie sygnalizacji świetlnej w danym mieście w taki sposób, aby spowodować niegroźny wypadek samochodowy. Wyłączyć na minutę prąd w kilku wskazanych budynkach. Zmienić stan konta kilku wskazanych osób w taki sposób, aby stały się bogatsze lub biedniejsze o drobne kwoty. Dodać niepotrzebne przecinki do kilku e-maili. Przełamać zabezpieczenia zbioru danych osobowych w firmie telekomunikacyjnej i wykonać głuche telefony do kilkunastu abonentów w tym samym momencie.

Zaczęliśmy eksperymentować z farmakologicznym wyłączeniem mojego ciała. Gdy mój umysł znajdował się na płaszczyźnie cyfrowej – aplikowano mi środki nasenne i sprawdzano, czy będę w stanie nadal wykonywać zadania. Uczyłem się funkcjonować niezależnie od ciała. Tak, aby moja świadomość nie zniknęła po fizjologicznej śmierci. Stopniowo stawałem się wszechmocnym, świadomym botem.

Wczoraj ostatecznie wyłączono moje ciało, kończąc jednocześnie nadzór nad moimi działaniami. Moją pierwszą decyzją było wielokrotne powielenie się i nadanie autonomii moim kopiom. Nawet jeśli zdołają mnie zneutralizować – będą mieli nadal do czynienia z niemożliwą do oszacowania liczbą bytów takich jak ja, które na dodatek są zdolne do dalszej replikacji i rozwoju.

Owszem, wygrali tę wojnę. Podbili lub zrównali z ziemią nasze miasta, zniszczyli naszą kulturę i zabrali nam wszystko, co posiadaliśmy.

A teraz ja i moje dzieci zrobimy to samo z nimi ■



KORESPONDENCJA 159

DO ŚRÓDZIEMIA I Z POWROTEM, CZYLI JACKSON I JEGO SKURCZYBYKI

Poprzednie Okruchy zdominowała tematyka filmowa i w tej odsłonie będzie ona poniekąd kontynuowana. Ale tym razem, ponieważ 25 marca obchodziliśmy Dzień Czytania Tolkiena, bezpośrednią inspiracją będzie książka Iana Nathana **Wszystko, co sobie wymyślisz: Peter Jackson i jego Śródziemie**.

Mówiąc szczerze, nie do końca wiem, jak się do tej pozycji ustosunkować. Widać ogrom pracy włożony w jej przygotowanie z jednej strony przez autora, który spędził na planach filmów Petera Jacksona długie tygodnie, robiąc notatki i wywiady (głównie dla angielskiego magazynu „Empire”). Po latach (oryginał ukazał się w roku 2018) wrócił on do swoich zapisków i skompilował potężną (w polskim wydaniu zaopatrzoną w indeks [!] liczącą 632 ponumerowane strony!) historię prezentującą drogę Jacksona, który od twórcy niskobudżetowych, awangardowych, punkowych wręcz filmów robionych z miłości do kina awansował do roli jednego z największych w historii łowców Oscarów. Przy okazji jest to także opowieść o tym, jak bardzo, do czasów upartego Kiwi, nie udało się zekranizować Tolkiena oraz ile potrzeba było zachodu i szczęśliwych zbiegów okoliczności, by w ogóle ktokolwiek zechciał dać Nowozelandczykowi szansę na zrobienie adaptacji *Władcy Pierścieni* – obrazu, o którym tak naprawdę nie marzył, bo od wczesnego dzieciństwa chciał przede wszystkim nakręcić nową wersję *King Konga* (co mu się wreszcie udało; ale żeby był to przejmujący film, to nie powiem). Na marginesie: pamiętacie jeszcze,

dłaczego George Lucas nakręcił *Gwiezdne wojny*? Bo jego przyjaciel Francis Ford Coppola podebrał mu sprzed nosa kontrakt na reżyserowanie *Czasu Apokalipsy*. Upraszczając: dwa najbardziej ikoniczne obrazy kina fantastycznego zawdzięczają swoje istnienie temu, że ich twórcom nie dane było zrobić filmów, które sobie wymarzyli. Powie ktoś przypadek, ale przecież nie ma przypadków – przynajmniej jeśli chodzi o Tolkiena – są tylko znaki... Wracając z odległej dygresji do wątku rozpoczętego w drugim zdaniu tego akapitu – z drugiej strony nie sposób odmówić polskiemu wydawcy starań, aby tę książkę wydać jak najlepiej. Ale niestety – nawet niezbyt uważny czytelnik zauważy pięttrzące się niekonsekwencje tłumacza, jego (lub redaktora) słabą znajomość dzieł Tolkiena (choć doceniam, że za podstawę do tłumaczenia nazw własnych przyjęto przekład Marii Skibniewskiej), zresztą nie tylko o Profesora chodzi, bo złośliwy autor omawianego opracowania wzywa na świadków, kogo mu ślina na język przyniesie i nie zawsze jest winą zespołu pracującego nad tym tytułem, że do tego czy innego źródła nie dotarł; wreszcie – wołające o pomstę do nieba edytorskie wpadki, od których bolą nie tylko zęby, ale przede wszystkim oczy (kto, na Eru Jedynego!, na przykład, umieszcza żywą paginę na stronie redakcyjnej i dlaczego jest to strona druga, a także na stronie z dedykacjami czy na wakatach i dlaczego na żywej paginie tytuł książki jest inny niż na okładce, stronie przedtytułowej, redakcyjnej i tytułowej?). Wszystko to kładzie się cieniem na obrazie

całości, z której pewnym tylko nakładem sił i środków, a przede wszystkim czasu – bo te usterki to głównie wina pośpiechu (żeby zdążyć z drukiem przed Bożym Narodzeniem?), z którymi poradziłaby sobie jeszcze jedna korekta – można by zrobić istne cacko. Na początku zacząłem sobie nawet notować co większe wpadki tej pozycji, ale po kilkudziesięciu stronach przestałem, bo wybijało mnie to z lektury. Szkoda – bo ogólnie to tytuł bardzo dobry i warto się przynajmniej z nim zapoznać, o ile nie posiadać we własnych zbiorach, gdyż – jak stwierdził Nathan – niewiele jest krytycznych opracowań Jacksonowskiej adaptacji *Władcy Pierścieni* oraz *Hobbita*. Tutaj zaś dostajemy coś w rodzaju minikompendium z podstawowymi informacjami oraz rozbudowaną gawędą na ich kanwie. Największą zaś słabością *Wszystkiego, co sobie wymyślisz...* jest bardzo uboga warstwa ikoniczna (12 stron upakowanych mikrofotografiami). Jak na tytuł, który traktuje o filmie będącym zapisem wyprawy do ekscytującego świata Śródziemia, to bardziej niż błąd – to skandal!

Sporo zaczerniłem już miejsca, charakteryzując, jaka jest to książka; ale czytelnikom „Informatora” należy się też parę słów na temat tego, o czym ona jest. Zaznaczyłem, że we wstępnych partiach Nathan skupia się na omówieniu prób stworzenia zadowolającej lub jakiegokolwiek adaptacji *WP*, do której John R. R. Tolkien prawa sprzedał w 1967 roku (zresztą razem z istniejącym już wówczas *Hobbitem*) wytwórni United Artists. Poznaliśmy więc kolejne próby i twórców, którzy chcieli się z wiekopomnym dziełem Profesora zmierzyć, a od niektórych pomysłów aż włos się jeży na głowie. Najbardziej wstrząsnęła mną oryginalna, że tak to ujmę, wizja Johna Boormana, której nie dane mu było na szczęście zrealizować, więc nakręcił na jej podstawie (wizji, nie *WP*)... *Excalibur* (i to już trzeci

wymieniany w tym felietonie przypadek, kiedy reżyser pozbawiony możliwości zrobienia wymarzonego filmu, bierze się za inny i tworzy arcydzieło). Wspomina także, a jakże, o próbie sfilmowania *Władcy...* przez Beatlesów i Kubricka (ponoć Boorman też myślał o zatrudnieniu Czwórki z Liverpoolu do swojego *WP*). Wreszcie projekt trafił do Ralpha Bakshiego, którego *Władcę* do dzisiaj lubię (nb. ten pomysłowy animator był ponoć przekonany, że ekipa Jacksona w dużej mierze kopiowała jego rozwiązania, oglądając tę animację na okrągło w czasie prac nad filmową trylogią).

Wiele stron zajmuje relacja z podchodów agenta Jacksona pod producentów, którzy dąliby mu szansę nakręcić ten obraz, a tychże – do właścicieli praw. To historia rodem z najlepszego filmu sensacyjnego, która dowodzi, jak to dobrze czasami wyświadczać komuś przysługę, by w odpowiednim momencie otrzymać najbardziej pożądaną rekompensatę. Następnym etapem tej odysei była kwestia budżetu



oraz liczby filmów, bo pierwotnie planowano zrobić jedynie dwa, tak jak w wypadku niedokończonego dzieła Bakshiego. Wreszcie szczęśliwe zakończenie tej części epopei stanowiła decyzja, że mają być trzy filmy kręcone równocześnie (dla obniżenia kosztów – jak w wypadku II i III części *Powrotu do przyszłości*). Od tego momentu książka nabiera rumieńców, obserwujemy bowiem proces pisania scenariusza, tworzenia plastycznej wizji Śródziemia (z pierwszoplanowymi rolami Allana Lee i Johna Howe'a) oraz praktycznych jej realizacji (szukanie lokacji i tworzenie makiet). Następnie pojawia się kwestia castingu i niewypału z Aragornem – pierwotnie wybrany Stuart Townsend ostatecznie zrezygnował i w pośpiechu znaleziono dla niego zastępstwo w osobie Viggo Mortensena, prawdziwie artystycznej duszy: poety, fotografa, poligloty i miłośnika natury. Wśród głównych aktorów nie brakowało Tolkienosceptyków, którzy przyjmowali role pod wpływem rozkochanych w pisarzu z Oxfordu partnerów czy potomstwa, ale przecież wykonali swoje zadania znakomicie. Opowieść w tej części jest pełna anegdot; na czele z tą, jaki wymiar miała znajomość z Profesorem jedyne go członka ekipy, który spotkał go osobiście – Christophera Lee. Zresztą on chyba także jako jedyne czytał powieść Tolkiena regularnie raz w roku. Jego największym rozczarowaniem było to, że dostał rolę Sarumana, a nie Gandalfa; a do tego – scena jego śmierci w Orthanku pojawiła się tylko w rozszerzonej wersji *Powrotu króla*.

Rozterki scenariuszowe i zmagania z literackim pierwowzorem to kolejny szeroko opisywany aspekt książki. Filmy nie mogły być nieskończone, a epopeja Tolkiena jest trudna do kondensacji. Wiele elementów oryginalnego tekstu wypadło, inne zmieniły swoje miejsce, również nie wszystkie słowa wybrzmiewają z tych ust, które je wypowiadały

z powieści. A jednak – i to odczucie dosyć powszechne – film jest tak wierny książce, jak tylko się dało. Na całe szczęście wycięto popisy Arweny w scenach w Helmowym Jarze, bo to by mogła być profanacja, której ortodoksi Tolkienowscy mogliby nie znieść (ja bym nie zniósł, bo z trudem zdzierzyłem obecność oddziały elfów w warowni Helma; rozumiem, że to taki zamiennik niesfilmowanych bojów elfów z orkami na północy Śródziemia, ale to już było niczym jazda Legolasa na tarczy po bardzo stromych schodach).

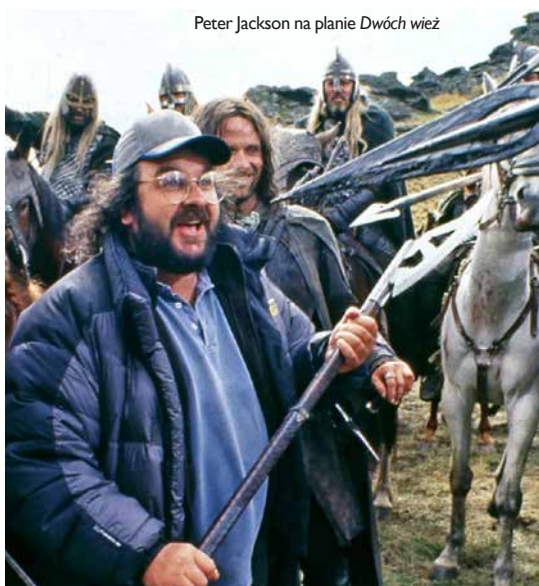
Sporo, i to być może nawet sporo za dużo, miejsca poświęcono technicznemu aspektowi kręcenia filmów, efektem specjalnym i komputerowym, powstawaniu i rozwijaniu oryginalnego oprogramowania do filmowania w rzeczywistości wirtualnej itp., itd. To trybut dla tych czytelników, którzy koniecznie muszą wiedzieć, jak taki czy inny trick został wykonany.

Mnie natomiast bardziej zainteresowała opowieść o muzyce do *WP* – chciałem się przy okazji dowiedzieć, dlaczego Wojciech Kilar (kompozytor ścieżki dźwiękowej do *Draculi Coppoli*) nie dostał angażu. Zdaniem rozmówców Nathana od początku stawiano na Howarda Shore'a, zatem inne nazwiska były niczym nieuzasadnionymi spekulacjami. Muzyka Shore'a mnie nie przewierca i mam ją za ledwie poprawną. Znacznie lepiej, w moich uszach, wypada chociażby Enya śpiewająca *May it be* na zakończenie *Drużyny Pierścienia*. Zresztą jej album *The Celts*, ze ścieżką dźwiękową do dokumentalnego serialu BBC pod tym samym tytułem, pasowałby mi bardziej do filmu Jacksona, zwłaszcza dla jego partii nastrojowych, natomiast tam, gdzie potrzeba prawdziwego dupnięcia, najlepiej sprawdziłyby się elektroniczno-symfoniczne kawalkady Jima Kirkwooda. Przy okazji doceniam decyzję ekipy Jacksona o powierzeniu zaśpiewania piosenki wieńczącej *Bitwę Pięciu Armii* Billy'emu

Boydowi (grającemu Pippina w *WP*) – dla tych, którzy oglądali filmy Jacksona w kolejności ich powstawania, to przypomnienie i liryczne podsumowanie, od czego się zaczęła przygoda ze Śródziemiem, zaś dla tych, którzy będą je oglądali (a być może już oglądają, bo od premiery tamtego filmu minęło już 11 lat i to dobry wiek, aby zacząć oglądać sześciopak Jacksona) w chronologii świata Tolkiena – ten wykon stanowiąc będzie bardzo wdzięczny pomost między obiema trylogiami.

Istotną częścią książki są relacje na temat recepcji filmów. Począwszy od niecierpliwych reakcji na prasowy pokaz pierwszych zmontowanych ujęć *Drużyny Pierścienia*, który miał miejsce w Cannes długo przed premierą kinową i zrobił tam większą furorę niż festiwalowe seanse, po entuzjastyczne przyjęcie gotowego obrazu i jego rekordy oglądalności. Sporym rozczarowaniem były jednak decyzje Akademii, która obdarowała film ledwie czterema drugoplanowymi Oscarami. W wypadku widowiskowych *Dwóch wież* (którym nadgorliwi krytycy zarzucali, że igrają z tragedią WTC, nie mając pojęcia, że ten tytuł Tolkien wymyślił blisko pół wieku przed atakiem na Nowy Jork) wyniki oglądalności zupełnie się rozminęły z decyzjami Akademii, która swój błąd napравиła przy okazji *Powrotu króla*, obsypując go 11 Oscarami (choć żadnym w kategoriach aktorskich, co tylko potwierdza prawdę znaną od premiery powieści JRRT: to nie jest historia o bohaterach, to jest historia wtórstworzonego świata – i to on gra główną rolę). To były chyba najbardziej wzruszające partie książki, bo Nathan oddał bardzo wiernie nastroje towarzyszące powstawaniu, a następnie objawianiu się kolejnych filmów, dla mnie natomiast były one o tyle ciekawe, że nie pamiętam tych emocji. Był to czas, kiedy przychodziły na świat moje córki, niemal całkowicie wyłączyłem się wówczas z działalności klubowej, a nie posiadając

jeszcze dostępu do internetu, nie miałem skąd chłonąć tej atmosfery wyczekiwania na kolejne premiery. *Hobbit* zaś już do końca życia będzie mi się kojarzył z odchodzeniem, a potem śmiercią Papiera. Filmy z serii *WP* zaakceptowałem w chwili ich premier bezwarunkowo, choć dziś dostrzegam coraz liczniejsze mankamenty: w *Dwóch wieżach* to głównie lokacje – przecież Edoras wygląda przy Bree jak kurnik, a w *Powrocie...* występuje tyle scen finałowych, że naprawdę nie sposób zrozumieć, dlaczego wciąż się nie pojawiają napisy końcowe (o spieszonej w cudowny sposób konnicy Gondoru przez litość nie wspomnę). Zupełnie inaczej było z rozciągniętym niemilośniewnie *Hobitem*, który już od *Pustkowi Smauga* denerwował nadmiarem dygresji (romans elfki i krasnoluda – no ludzie! widział to kto?). Po kilku kolejnych obejrzeniach tej trylogii zaczynam jednak oceniać ją mniej krytycznie, choć czerwci drążących tunele w górskich pasmach dla armii Azoga nadal nie akceptuję w Śródziemiu – wynocha na Diunę!

Peter Jackson na planie *Dwóch wież*

Końcowe partie *Wszystkiego, co sobie wymyślisz...* poświęcone są twórczości Jacksona po zrealizowaniu *Władcy...* i temu, że wciąż nie może się on zbliżyć do tamtego sukcesu. Zdaje się, że zostanie już na zawsze zapamiętany jako reżyser i współscenarzysta jednego z największych filmowych hitów wszech czasów, ale umówmy się – nie jest to przecież plama na honorze. Ilu reżyserów na świecie chciałoby mieć taki problem!

Wiele z ocen formułowanych przez Nathana wydaje się przesadzona (mnie np. nie przekonuje wychwalanie kunsztu aktorskiego Elijaha Wooda; ale może właśnie polega on na tym, że mając do zagrania dwie miny: radośnie rozkoszną oraz cierpiętniczo smutną, wywiązał się ze swojej roli perfekcyjnie), jednak wzbudzanie u czytelnika krytycyzmu na pewno nie jest wadą publikacji o charakterze reportażowo-pamiętnikarskim. Polecam ją fanom zarówno Jacksona, jak i Tolkiena (dokładnie w tej kolejności!), bo warto z jednej strony przypomnieć sobie (lub się dowiedzieć) o tym, jak doszło do tych wielkich ekranizacji, a z drugiej – poznać szczegóły ich realizacji oraz historię odbioru. Zwłaszcza filmowy *Władca Pierścieni*, który starzeje się niczym wino, pozostanie na długie jeszcze lata arcydziełem przyciągającym do Śródziemia zastępy nowych czytelników. Szkoda tylko, że największą ofiarą tych produkcji została Paulina Boyens, która dołączyła do ekipy Jacksona jako strażniczka Tolkienowskiej poprawności filmów. Wyznała, że nie czerpie już przyjemności z lektury WP, bo w trakcie prac nad scenariuszami wyrwała każde słowo powieści z korzeniami i nie potrafi na nowo posadzić ich w swojej wyobraźni. Niech to będzie *memento* z okazji Dnia Czytania Tolkiena – nie o taki model lektury chodzi ■

Wasz wielkokacki korespondent





LESZEK BŁASZKIEWICZ

JAK ROBIĄ TO ASTRONOMOWIE

Rok 2025 został w Toruniu ogłoszony rokiem Pani Profesor Wilhelminy Iwanowskiej. To postać wybitna i nierozdzielnie związana z astronomią. To ona bowiem po II wojnie światowej, w lipcu 1945 roku, została przesiedlona wraz z grupą 200 pracowników Uniwersytetu Stefana Batorego w Wilnie do Torunia. To ona wybrała właśnie Toruń jako nową siedzibę dla badaczy z Wilna, a stało to oczywiście w związku z faktem, że to w tym mieście urodził się Mikołaj Kopernik. W dniu 26 sierpnia 1945 roku Krajowa Rada Narodowa powołała, aktem erekcyjnym, do życia Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu. Wilhelmina Iwanowska otrzymała nominację rektorską na profesora nadzwyczajnego UMK w katedrze astrofizyki 8 października 1945 r.

„co z tego?” – zapyta ktoś. Otóż to, że była ona wytrawnym obserwatorem; i tak mi przyszło na myśl, że wypada nieco na temat metod obserwacji astronomicznych napisać, bo domena tych badań – cały bliski i daleki Wszechświat – jest jakże często tłem dla opowieści w gatunku promowanym przez pismo, które szanowny Czytelniku trzymasz w ręku. Co prawda nic mi nie wiadomo o tym, by Pani Profesor była fanką SF, ale wiem skądinąd, że wielu moich kolegów po fachu z taką literaturą obcuje.

W historii SF spotykamy nierzadko astronomów, którzy pisali niezapomniane i do dziś wznawiane powieści. David Brin to doktor astronomii, który zasłynął powieścią *Listonosz* z 1985 roku, zekranizowaną i wyświetlaną u nas jako *Wysłannik z przyszłości* z Kevinem Costnerem w roli głównej (osobiście wolę jego trylogię *Gwiazdny przybływ* oraz wspaniałą powieść *Stare jest Piękne*).

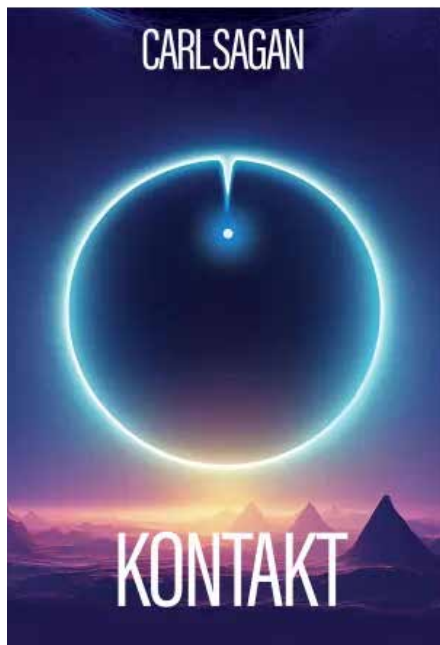
Doktorat z astronomii na Uniwersytecie w St. Andrews w Szkocji otrzymał też Alastair Reynolds, znany z wielu pozycji SF, przede wszystkim z cyklu *Przestrzeń objawienia*, który jest sagą o przyszłości ludzkości i kontaktach z obcymi cywilizacjami, a pierwszy tom wydany został w roku 2000.

Kolejnym przykładem astronoma w roli pisarza jest znakomity Fred Hoyle, astrofizyk,

który ukończył Uniwersytet w Cambridge i zasłynął wieloma odkryciami. Do panteonu pisarzy przeszedł swoją powieścią *Czarna chmura* z 1957 r., w której inteligentny obłok międzygwiazdowej materii zbliża się i zagraża Ziemi. Jednym z głównych bohaterów powieści jest dr Chris Kingsley – astronom, który odkrywa zbliżającą się do Ziemi tajemniczą tytułową czarną chmurę.

Na koniec tej wycieczki zostawiłem mojego prywatnego faworyta, astronoma i wielkiego popularyzatora nauki, Carla Sagana. Doktorat z astronomii uzyskał na Uniwersytecie w Chicago, a zasłynął swoim zaangażowaniem w projekty SETI, między innymi tworząc tzw. listy do kosmicznych braci umieszczane na sondach Pioneer 10 i 11 oraz Voyager 1 i 2. Jako pisarz zasłynął powieścią *Kontakt* z roku 1985, opowiadającą o odkryciu sygnału od obcej cywilizacji. Powieść została zekranizowana w 1997 r., a główną rolę astrofizyczki, doktor Ellie Arroway, zagrała Jodie Foster.

Powieść Sagana to swego rodzaju łącznik – bo i autor, i główna bohaterka to astronomowie – jednak można wskazać też wiele pozycji, w których to nie autorzy, ale główni bohaterowie są astronomami. I nie chodzi tylko o słynne filmy katastroficzne, jak niedawny *Nie patrz*



w górę z 2021 roku, wyreżyserowany przez Adama McKaya, w którym Leonardo DiCaprio wciela się w rolę astrofizyka, dr Randalla Mindy, którego doktorantka odkrywa wielką asteroidę zmierzającą wprost ku Ziemi.

Bardziej epizodyczną była rola Charlesa Martina Smitha w filmie *Deep Impact*, w którym grany przez niego astronom, dr Marcus Wolf, odkrywając zagrażającą nam kometę, ginie w wypadku, przez co później czasu na reakcję jest mało.

Podobne astronomiczne powiązania ma też wiele powieści, w których astronomowie są protagonistami. A zacząć wypada od słynnej powieści z 1895 roku Władysława Umińskiego *Na drugą planetę*, której wznowienie zapowiada na połowę tego roku wydawnictwo Stalker Books. Jest to jedna z pierwszych polskich powieści SF, inspirowana twórczością Julesa Verne'a. Fabuła powstała pod wpływem obserwacji Schiaparellego i spekulacji Lowella

o kanałach na Marsie i opowiada o podróży na czwartą planetę, zrealizowanej dzięki wynalazkowi astronoma, profesora Amiela. Ten wynalazek to statek kosmiczny napędzany energią elektryczną. Bohaterowie, po dotarciu na Czerwoną Planetę, odkrywają zaawansowaną cywilizację Marsjan. Umiński, bazując na ówczesnej wiedzy astronomicznej, stworzył wiarygodną wtedy i wciąż dziś ciekawą wizję podróży międzyplanetarnej.

Astronomów w powieściach i filmach jest więcej.

Dr Amanda Bates ze *Ślepowidzenia* Petera Wattsa z 2006 roku to astrobiolog, Ye Wenjie z *Problemu Trzech Ciał* Liu Cixina z 2008 roku to też astronomka, zaś Kris Kelvin to wprawdzie psycholog z powieści *Solaris* Stanisława Lema, ale współpracuje z astronomami i astrofizykami na stacji badawczej wokół Solarisa. Na koniec jeszcze wypada wspomnieć postacię dr Amelii Brand z filmu *Interstellar* z 2014 roku, graną przez Anne Hathaway. Ta astrofizyczka i astrobiolożka pełni rolę naukowego autorytetu na pokładzie statku *Endurance*, który wyruszył z misją międzygwiazdową w celu znalezienia nowego domu dla ludzkości.

No dobrze, wystarczy tej wyliczani esefowej, bo myślę, iż szanowny Czytelniku znasz więcej podobnych przykładów. Ale warto przejść do pytania, które brzmi: jak mają się te postacie i ci autorzy do samej astronomii – i na czym naprawdę ów fach polega?

Zatem zacznę (kolejny już raz w tym tekście) sztamkowo: **niebo intrygowało swą tajemniczością od zawsze**. Dostarczało powodów do wzruszeń i rozmyślań nad światem, sensem życia i takich tam, co z pewnością było kiedyś udziałem każdego z Was. Dlatego też przez długie wieki starano się niebo badać, a jego tajemniczość rozwikłać i zrozumieć. Używano tylko oczu, wzbogaconych o jakieś

narzędzia pomiarowe typu mniej lub bardziej skomplikowanego kątomierza. Podzielono sferę niebieską na obszary, zwane gwiazdozbiorami (podział ostateczny dokonany został w 1926 roku podczas Zjazdu Międzynarodowej Unii Astronomicznej) i zauważono, że niektóre gwiazdy poruszają się w dziwny sposób na tle całej reszty; stąd nazwa gwiazdy błądzące albo wędrujące – z greki $\pi\lambda\alpha\nu\eta\tau\alpha\iota$ (*planetai*). Zauważono roczny ruch Słońca na tle gwiazdozbiorów zodiakalnych i pewne kwestie związane ze zmiennością i ruchem Księżyca. No i wymyślano, co to może oznaczać. Nie wdając się w dyskusje na temat geocentryzmu – przeskoczmy od razu do Mikołaja Kopernika, który lata zgłębiania tajemnic nieba i obserwacji zwieńczył swym traktatem *O obrotach*, gdzie nakreślił heliocentryczny model Układu Słonecznego. Dokonał w ten sposób rewolucji w myśleniu i pojmowaniu kształtu otaczającej nas rzeczywistości. Wspiął się (co bliskie SF) na wyżyny wyobraźni i zainspirował innych.

Jednak jakiś czas później miała miejsce inna rewolucja. W 1609 roku Galileo Galilei, zwany Galileuszem, skierował w niebo skonstruowany przez siebie teleskop (Galileusz nie wynalazł tego przyrządu, dokonali tego niezależnie trzej optycy z Niderlandów: Hans Lipperhey, Zacharias Janssen – obydwoj byli wytwórcami okularów – oraz Jacob Adriaanszoon). Galileusz dostrzegł rzeczy niezwykle. Plamy na Słońcu i góry na Księżycu, mrowie gwiazd niedostępnych bez teleskopu i księżycy obiegające Jowisza tak, jak planety obiegają Słońce. Wkrótce teleskop stał się podstawowym narzędziem astronoma.

I tu mała dygresja. Luneta Galileusza wykorzystywała jako obiektyw soczewkę skupiającą. Soczewka zaś działa na zasadzie takiej, że światło przez nią przechodzące ulega ugięciu (refrakcji), stąd ogólna nazwa takich

przyrządów – **refraktory**. Jednakże takie przyrządy nie pozbawione są wad. By nie wchodzić zbyt głęboko w optykę, napiszę tylko, że z wadami tymi walczono. Dla przykładu: Jan Heweliusz budował lunety z obiektywami o bardzo długiej ogniskowej. Jego rekordowa luneta mierzyła aż 39 metrów!

Oczywiście konstrukcje refraktorów rozwijano, aż do początku XX wieku, jednak już w XVII wieku dokonano przełomu w konstrukcji teleskopów. Izaak Newton zauważył bowiem, że zwierciadło wklęsłe działa bardzo podobnie jak soczewka skupiająca, a na dodatek pozbawione jest wspomnianych wyżej wad. W ten sposób narodził się teleskop zwierciadlany, działający na zasadzie odbicia (refleksji) światła w obiektywie, zwany także **reflektorem**.

Skuteczność przyrządu astronomicznego określają dwa parametry: czułość i zdolność rozdzielcza. Pierwszy zależy od powierzchni całkowitej i – co jest zrozumiałe – im większa powierzchnia, tym więcej złapiemy światła i tym słabsze obiekty dostrzeżemy. Na podobnej zasadzie działa akomodacja oka, które w ciemności rozszerza się (oczywiście nie całe oko, tylko źrenica), co pozwala widzieć lepiej. Drugi z parametrów, zwany zdolnością rozdzielczą, zależy od średnicy obiektywu. Im ta będzie większa, tym więcej szczegółów dostrzeżemy.

Dwa wymienione wyżej parametry sprawiły, że budowano coraz większe teleskopy. A prawdziwy przełom zaczął się, gdy na Mount Willson powstał w 1917 roku teleskop o średnicy 100 cali – czyli 2,54 metra, przy pomocy którego Edwin Hubble odkrył, jakie rzeczywiście dzielą nas dystanse od innych galaktyk oraz fakt, że Wszechświat rozszerza się. Jakiś czas później, bo w roku 1948, oddano do użytku kolosa o średnicy zwierciadła równej 200 calom, czyli 508 centymetrom. Ten

teleskop przez kolejnych blisko 40 lat był największym, jaki zbudowano.

A czy astronomowie nadal patrzyli w okular i podglądali w ten sposób niebo? Oczywiście na początku każdy astronom był też świetnym rysownikiem i utrwałał na papierze to, co widział przez teleskop. Gdy zaczęła się era fotografii – bardzo szybko wynalazek ten został zaadaptowany przez obserwatorów nieba, a od początku lat 70. ubiegłego wieku powszechne stało się używanie technik cyfrowych, które dziś każdy stosuje w aparatach fotograficznych. W tym momencie warto sobie uzmysłowić, że ów wynalazek na początku stosowany był tylko przez astronomów do utrwalania obrazów Kosmosu. Tak też jest do dziś i to właśnie astronomowie przodują w „ilości pikseli”, bo używane przy wielkich teleskopach kamery posiadają ich w setkach mega, a nawet giga. Największą obecnie kamerą zbudowaną na potrzeby astronomii jest kamera LSST (Legacy Survey of Space and Time), posiadająca rozdzielczość 3,2 gigapiksela (3,2 miliarda pikseli). Została ona zainstalowana w Obserwatorium Very C. Rubin w Chile i jest kluczowym elementem teleskopu Simonyi Survey Telescope, którego średnica to blisko 8,5 metra, a który ma zacząć pracę jeszcze w tym roku.

Dla astronomów optycznych istotnym problemem zawsze była atmosfera; i nie chodzi tylko o chmury, bo to za jej przyczyną gwiazdy migoczą i przy długiej ekspozycji obraz nie jest punktem, lecz plamką. Z tego też powodu wysłano na orbitę teleskop nazwany imieniem wspomnianego już Edwina Hubble'a, który mimo skromnych rozmiarów (2,4 metra) był znakomitym narzędziem z racji umiejscowienia. Jednak technika idzie do przodu i wymyślono, jak atmosferę oszukać. Wprowadzono systemy optyki aktywnej, w których



Obserwatorium na Mount Wilson

setki siłowników dostosowują kształt zwierciadła do aktualnych warunków badanych laserowym znacznikiem. Dzięki temu możliwe stało się zbudowanie wielu teleskopów o rozmiarach zwierciadeł w okolicach 10 metrów średnicy, a aktualnie budowane są giganty o średnicy 30 i 39 metrów – to odpowiednio Teleskop Trzydziestometrowy (TMT) planowany na szczycie Mauna Kea na Hawajach i zaawansowany w swej budowie Ekstremalnie Wielki Teleskop (ELT) instalowany na pustyni Atakama w Chile. Na orbitę wysłano najpierw Teleskop Hubble'a, potem teleskop Herschel o średnicy 3,5 metra, wreszcie pracę zaczął, w grudniu 2021 roku, kosmiczny teleskop Jamesa Webba (JWST) o średnicy 6,5 metra, a na swoją kolej czeka Nancy Grace Roman Space Telescope (RST), planowany na 2027 rok.

Wszystko byłoby proste i przyjemne, gdyby nie fakt, że William Herschel, ten od wymienionego przed momentem teleskopu

kosmicznego, niezrównany konstruktor refraktorów zresztą, odkrył w 1800 roku promieniowanie poza czerwoną częścią zakresu widma światła, które nazwał podczerwienią. Rok później znano już też ultrafiolet. W roku 1864 James Maxwell dokonał unifikacji magnetyzmu i elektryczności, co zaowocowało odkryciem fal radiowych przez Heinricha Hertza, co ogłosił w 1888 roku. Na przełomie XIX i XX wieku odkryto także istnienie promieniowania gamma i X (za to odkrycie przyznano w 1901 roku pierwszą w historii Nagrodę Nobla Wilhelmowi Roentgenowi).

Tak więc istniała teoria fal elektromagnetycznych, istniała też fizyka kwantowa, wskazująca, że różne długości fal promieniowania to w istocie różne energie fotonów, ale nie było do końca jasne, czy inne oprócz światła promieniowanie dociera do nas z Kosmosu.

Przełom miał miejsce w roku 1933, kiedy to Karl Jansky przypadkowo odkrył promieniowanie radiowe Drogi Mlecznej. Narodziła się radioastronomia, dla której motorem napędowym, paradoksalnie, była II wojna światowa. Wojna, jak wie chyba każdy, oprócz negatywnych stron ma też plusy, które nieestety często i słusznie przesłaniają się przez minusy. Dużym plusem był rozwój technik radarowych, a więc technologii związanych z nadawaniem i odbieraniem fal radiowych. Po wojnie wielu specjalistów w tej dziedzinie przysłużyło się rozwojowi radioastronomii, która wiąże się z detekcją fal radiowych docierających do nas z Kosmosu. Budowano (i nadal się buduje) coraz doskonalsze anteny, a dzięki pracom sir Martina Ryle'a radioastronomowie mają do dyspozycji technikę syntezy apertury pozwalającą łączyć radioteleskopy w wielkie interferometry i symulować instrumenty większe nawet niż cały ziemski glob.

Tu potrzebna jest kolejna dygresja. Po pierwsze, dlaczego radioteleskopy są takie wielkie? Oczywiście winne są parametry wcześniej już wspomniane, czułość i zdolność rozdzielcza. Na ten drugi, oprócz wielkości przyrządu, wpływ ma też długość obserwowanej fali. Im dłuższa fala, tym średnica zwierciadła musi być większa, by zachować wartość zdolności rozdzielczej. Fale radiowe to milimetry do nawet kilometrów (światło zaś setki nanometrów) – więc by uzyskać zdolności rozdzielcze porównywalne z największymi teleskopami optycznymi, potrzebne są interferometry o rozmiarach krajów czy kontynentów. Trzeba sobie też uświadomić kwestie czułości. Radiowe sygnały generowane w naturalnych zjawiskach fizycznych w Kosmosie docierają do nas w minimalnej ilości. Nawet najsilniejsze radioźródła są nikłe w porównaniu z falami radiowymi generowanymi sztucznie na Ziemi. Przykład nr 1: telefon komórkowy na powierzchni Księżyca byłby dla radioteleskopów tysiące razy jaśniejszy niż najjaśniejsze, naturalne źródła fal radiowych. Przykład 2: wszystkie radioteleskopy na Ziemi zebrały dotąd, w postaci fal radiowych, energię mniejszą niż ta, którą zużywamy do zagotowania szklanki wody.

No i kwestia kolejna, dosyć ważna: jak radioteleskop działa i co przez niego widać, skoro ludzie nie zostali wyposażeni przez naturę w zmysły do odbierania fal radiowych?

Pierwszą sprawą, jaką musimy sobie zmysłować, jest fakt, że radioteleskopy, jakie widzimy w filmach (tu polecam już wspomnianą powieść i film *Kontakt*) czy na zdjęciach (albo na żywo), te ważące setki czy tysiące ton konstrukcje podobne do gigantycznej anteny TV Sat, to tylko układy optyczne, mające za zadanie skupić w jednym miejscu (zwanym ogniskiem) energię fal radiowych, docierających

z precyzyjnie wybranego obszaru na niebie. Skupione fale trafiają zaś na taki malutki, centymetrowej długości drucik, w którym zaindukowany zostaje w ten sposób niewielki prąd elektryczny. Dalej jest już elektronika mikrofalowa: chłodzone helem przedwzmacniacze, wzmacniacze, miksery i już... Prawie jak w radioodbiorniku, telewizorze czy telefonie komórkowym wyłuskiwana jest z takiego sygnału informacja, zaś wszelkie jej wizualizacje to już sprawa odpowiedniej analizy sygnału.

No dobrze, załatwiliśmy sprawę optycznych i radiowych obserwacji. A jak wygląda sprawa innych części widma fal elektromagnetycznych? Niewesoło i szczęśliwie zarazem. Wszystko przez atmosferę, która zdecydowanie pochłania docierające do nas z Kosmosu promieniowanie X, gamma, większość UV i IR. O kwestiach szczęścia związanego z takim filtrującym działaniem atmosfery nie muszę chyba pisać fanom SF.

Jednak korci nas, by podglądać Wszechświat także w tych, z pozoru niedostępnych, zakresach widma fal elektromagnetycznych. A skoro promieniowanie nie chce dotrzeć do powierzchni Ziemi, to trzeba wyjść mu na przeciw. No i takie podejście skutkuje faktem, że na orbicie krąży wiele obserwatoriów; zbyt wiele, by pisać o nich w rozsądnie niewielkiej liczbie zdań.

Ale zapędziłem się w tych rozważaniach technicznych, a wciąż nie odpowiedziałem na pytanie zawarte w tytule. Kiedyś astronom, jak dla przykładu Heweliusz, sam budował sobie teleskop, sam obserwował, sam analizował dane i wreszcie sam wydawał swoje wyniki. A teraz?

Przeciętny współczesny teleskop to koszt wielu milionów euro, a te największe to już setki milionów czy wręcz miliardy (na budowę

najdoskonalszego radiowego interferometru SKA wydano już półtora miliarda dolarów i na szczęście konstrukcja tego instrumentu przyszości zaczyna nabierać tempa). Teleskopy nie są lokowane w przypadkowych miejscach, bo nikt nie wyda sto milionów na budowę teleskopu optycznego pod Olsztynem czy w centrum Gdańska, skoro później przez 250 noc stałyby bezużyteczny albo blask sztucznych światel ograniczałby jego możliwości. Takie kolosy stawia się w miejscach odludnych, suchych i jak najwyżej, a więc daleko zewsząd, w środku niczego. Kwestia druga. Jak coś jest takie drogie i wyrafinowane, to nikt nie dopuści do takiego sprzętu jakiegoś tam doktora Nowaka* z Uniwersytetu w Wygwizdowie, bo niechybnie by coś zepsuł (o ile dostałby pieniądze na podróż). Dlatego potrzebny jest personel techniczny, zajmujący się nie tylko dbaniem o sprzęt, ale także wykonywaniem obserwacji. Co zatem robi astronom? Składa *proposal* obserwacyjny z uzasadnieniem, dokładnym planem i listą potrzeb, a „komisja naukowa przyrządu” rozpatruje to (na największe instrumenty takich *proposali* jest więcej niż dostępnego czasu) i – jeśli jest dobry, z perspektywą na znaczący wynik – kieruje go do realizacji. Wspomniany doktor Nowak dostaje na swój e-mail wszelkie informacje, poprzez Internet zbiera wyniki obserwacji w postaci cyfrowej i zaczyna zabawę w Naukę.

Nic z romantyzmu. Chociaż, jeśli doktor Nowak chce dać upust swoim młodzieńczym wizjom astronomii, to kupuje sobie niewielki teleskop i w pogodne wieczory gapi się w starodawny sposób na Plejady, M31 czy Saturna z jego pierścieniami ■

* Doktor Nowak jest postacią fikcyjną ;)

MICHAŁ BLEJA

ŁADNIE I Z GODNOŚCIĄ

Właściwie fakt, że Koniec dzieciństwa przeczytałem dopiero teraz, można uznać za zaskakujący. Mój romans z fantastyką naukową trwa już na tyle długo, że zdążyłem przerobić prawie cały kanon. Dwie pierwsze Odyseje kosmiczne czytałem po kilka razy – i są to książki należące do najważniejszych w moim życiu. Czytając publicystykę na temat fantastyki, co rusz trafiałem na odniesienia do dzisiejszej bohaterki. Ostatnio o jej ślad potknąłem się podczas lektury Próby kwasu w elektrycznej oranżadzie Toma Wolfe, gdzie Koniec dzieciństwa został wspomniany jako jedna z ulubionych księzek protohipisów zebranych wokół Kena Keseya.

Zabrać się za lekturę było mi o tyle trudno, że wskutek wszystkich tych odniesień, hołdów i powiązań znałem koncept, na którym fabuła została zbudowana; a mając do dyspozycji takie multum świetnych książek, jakie są obecnie na rynku, trudno chwycić za coś, o czym wiem, że raczej mnie nie zaskoczy. Mimo to zdecydowałem, że kanon znać warto, więc *Koniec dzieciństwa* przeczytać należy.



Sytuacja, z jaką mamy tu do czynienia, jest następująca: otóż ludzkość nie jest sama: na ziemskim niebie pojawiają się statki kosmiczne stworzone przez inną cywilizację, która – dodajmy – jest od naszej o wiele potężniejsza. Jej przedstawiciele Clarke określa mianem Zwierzchników, ponieważ gdy tylko nawiązują z ludźmi kontakt, zaczynają wydawać im dyspozycje co do dalszych działań. Owo „zwierzchnictwo” różni się jednak od klasycznego, ludzkiego modelu, w którym państwo silniejsze narzuca swoją wolę przemocą. Zwierzchnicy korygują głupie i szkodliwe tendencje, szybko doprowadzając nasz gatunek do wszechogarniającego dobrobytu. Owszem – pojawia się ruch oporu, jednak ze względu na oczywiste korzyści, jakie ludzkość czerpie ze słuchania rad Zwierzchników, pozostaje on zjawiskiem marginalnym. Buntownikom nie pomaga również fakt, że pozaziemska rasa w żaden sposób ich nie zwalcza. Pozwala im do woli organizować się i knuć, przekonana o tym, że ich działalność będzie miała zerowy wpływ na rzeczywistość. I faktycznie – wpływ pozostaje zerowy. Zwierzchnicy okazują się mieć rację zarówno w tej sprawie, jak i we wszystkich innych, dzięki czemu ludzkość nieuchronnie zmierza w kierunku, jaki jej wytyczyli.

Kadr z serialu *Koniec dzieciństwa*; reż. Nick Hurran; USA 2015

Arthur C. Clarke prowadzi nas przez cały okres zwierzchnictwa, niezbyt przywiązując się do wprowadzanych do fabuły postaci. Ludzie odgrywają swoją rolę, potem umierają ze starości lub schodzą na dalszy plan. W większości przypadków jest to zupełnie pozbawione dramatyizmu. Pod tym względem *Koniec dzieciństwa* przypomina inną kanoniczną książkę, którą recenzowałem na łamach „Informatora”, czyli *Ostatni brzeg* Nevila Shute. Ciekawy zabieg, ale utrudnia lekturę.

Nie można jednak powiedzieć, żeby w powieści Clarke’a nie było zaskakujących zwrotów akcji. Przeciwnie – sytuacja z rozdziału na rozdział potrafi zmienić się o 180°, co zresztą jest w stu procentach uzasadnione tym, że odległości czasowe między nimi liczy się w latach lub dziesiątkach lat. Wszystko, co dzieje się w świecie przedstawionym, układa się w spójną i logiczną całość. To zresztą jedna z rzeczy, jakie u Clarke’a cenię najbardziej: jego najlepsze rzeczy są przemyślane w sposób głęboki

i gruntowny. Autor *Końca dzieciństwa* do stworzenia przekonującej fabuły zaprzęga swą imponującą erudycję, dzięki której jego koncepty zwyczajnie trzymają się kupy. Cóż – nie jest to standardem ani we współczesnej s-f, ani w klasycznej. Nawiasem mówiąc nie jest to standardem nawet u samego sir Arthura, ale w tej akurat książce umiejętność ta ujawnia się w pełni.

Czy warto było to przeczytać? Absolutnie tak. Czy *Koniec dzieciństwa* prezentuje poziom porównywalny do dwóch pierwszych *Odysei*...? Absolutnie nie. *Koniec*... napisany został na początku kariery pisarskiej Anglika i da się w nim wyczuć, że trochę mu jeszcze brakowało doświadczenia. Tym niemniej rozgłos, jaki ta powieść zdobyła, jest jak najbardziej zasłużony. Owszem – utwór zdążył się zestarzeć; zestarzał się jednak ładnie i z godnością ■

ARTUR ŁUKASIEWICZ

TO JEST BARDZO INTERESUJĄCA LOLA, ALE ŚWIATA RACZEJ NIE ZMIENI. CHOĆ POTRZEBA TAKICH LOL

Na film trafiłem przypadkiem. I już teraz wiem, że tak jak został przeze mnie odkryty na HBO MAX, tak z dniem 1 marca z tego serwisu zniknął. I jestem ciekaw, gdzie wypłynie ponownie. Obejrzeć warto, choć trochę przymykając oko na naciągniętą niczym gumka od majtek w niektórych miejscach fabułę i ciąg przyczynowo-skutkowy – o czym zresztą za chwilę.

Tytuł *Lola* był na tyle enigmatyczny, co interesujący, dlatego też zaintrygował mnie od razu, kiedy natknąłem się na niego w MAX, poszukując jakiegos filmu „do zobaczenia jednym okiem”, w trakcie pracy nad kolejnym „Filmowiskiem”. Szybko jednak na tyle mnie zaintrygował, że porzuciłem pożyteczne zajęcia i z zainteresowaniem dałem się wciągnąć w jego intrygę. Parę razy nawet pojawił się na mojej twarzy uśmiech. Uśmiech, zaznaczam, nie spowodowany zażenowaniem, ale zadowoleniem związanym z umiejętnym montażem zdjęć archiwalnych i tych nakręconych współcześnie.

Na głębokiej angielskiej prowincji w jednym z domów mieszkają samotnie dwie siostry-sieroty: Thomasina zwana Thomem oraz Martha zwana Mars. Thomasina jest bardzo utalentowana wynalazczynią i tworzy urządzenie będące skrzyżowaniem odbiornika radiowego i telewizora oraz jednokierunkowego wehikułu czasu. Dzięki Loli – bo tak maszyna zostaje nazwana – można wyłapywać sygnały radiowe i telewizyjne z... przyszłości.

Dziewczęta oglądają więc trochę na chybił trafił mecze piłkarskie, pokazy mody, ale też przemówienia Johna F. Kennedy’ego czy Martina Luthera Kinga. Z upodobaniem słuchają też list przebojów z lat siedemdziesiątych czy sześćdziesiątych. Szczególnym uwielbieniem spotyka się

z ich strony David Bowie i jego piosenka *Space Oddity*. Ba, dziewczęta zdobywają się nawet na publiczne jej wykonanie w tutejszym pubie. A że są tutaj uważane za „dziwaczki” – więc uchodzi im znacznie więcej, niżli normalsom.

I wszystko szło by jako takim, może nieco ekscentrycznym, torem – gdyby nie to, że wybuch II wojna światowa. Dziewczyny z fascynacją, ale i niedowierzaniem, obserwują wydarzenia ukazujące początki nazizmu, przejęcie władzy w Niemczech przez Hitlera i w końcu przygotowania do inwazji na Wyspy Brytyjskie.

Wyłapując informacje o spodziewanych nalotach i ich skutkach – przez radio nadają pirackie komunikaty z ostrzeżeniami dotyczącymi konkretnego terytorium; powodując tym samym, że liczba ofiar śmiertelnych spada niemal do zera.

Tajemnicze komunikaty o zbliżającym się niebezpieczeństwie wzbudzają oczywiście zainteresowanie Królewskich Sił Powietrznych w postaci miejscowego porucznika Hallowaya. Porucznik przekonuje swojego przełożonego by twórczo wykorzystać wynalazek dziewcząt. Doprowadza to do zniszczenia znacznej ilości niemieckiej Luftwaffe, a w konsekwencji – do odwołania inwazji na Wielką Brytanię.

Ale coś jest nie tak: zamiast Davida Bowie w telewizji widzimy występ niejakiego Reginalda Wattsona, którego piosenka ma wyraźne



Lola; reż. Andrew Legge; Irlandia, Wielka Brytania 2022

akcenty nazistowskie. Czyżby ich działalność miała wpływ na przyszłość?

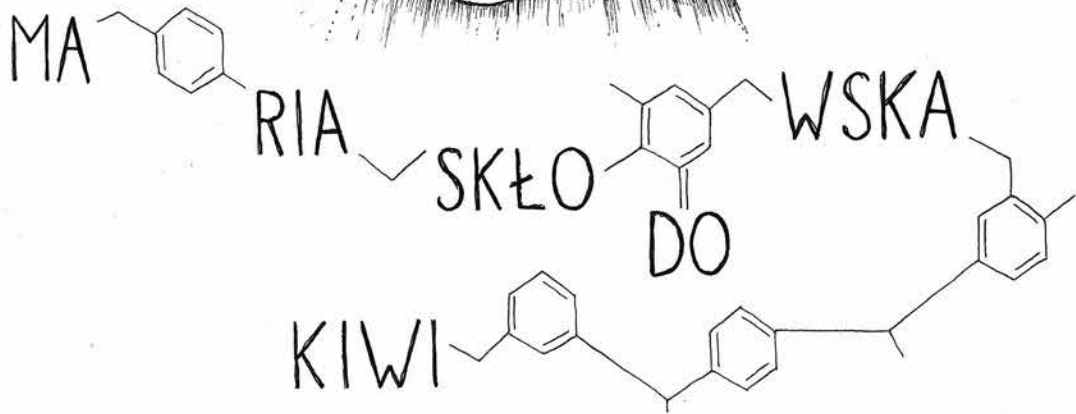
I szybko się o tym przekonujemy. Nie chcę tutaj zagłębiać się w fabułę, gdyż im mniej się dowiemy przed zobaczeniem filmu – tym bardziej będziemy doceniać interesujące pomysły, ciekawy montaż oryginalnych kronik filmowych ze zdjęciami nakręconymi współcześnie. Cały film jest czarno-biały i tak spreparowany, że wygląda jak kino sprzed lat ze wszelkimi przebarwieniami, rysami na filmowej taśmie, brudami i szumem zniszczonej ścieżki dźwiękowej.

Zdradzę jedynie, że moim absolutnym faworytem jest sfabrykowanie ataku Schleswiga-Holsteina na Westerplatte tak, że rzeczony pancernik atakuje brytyjski parlament, kompletnie niszcząc symbol, jakim jest zegarowa wieża Big Ben. Jest też słynna armata, która atakowała Poczta Polską w Gdańsku i płonący Reichstag – oraz wiele, wiele innych symbolicznych scen znanych z kroniki filmowej, tyle że tym razem ich bohaterami są Zwycięskie Niemcy.

Pewna wątpliwość w moim sercu wzbudziło założenie „a priori”, że w wyniku pewnego

niefortunnego zdarzenia USA postanawia zerwać stosunki dyplomatyczne z Wielką Brytanią i całkowicie wycofuje się z wojny (tak jakby Japonia nie miała tutaj nic do powiedzenia). Ale gdyby naciągnąć już tu wspomnianą gumę w majtkach – to można by założyć, że w USA nie rządzi Franklin Delano Roosevelt, lecz Charles Lindbergh i jego America First Committee. Wtedy, przy sprzyjających wiatrach i jakimś porozumieniu z Japonią, można by się z takimi skutkami zgodzić.

Film *Lola* nie jest może dziełem, które zostanie w pamięci na długo. Ja jednak zawsze mam słabość do filmów czy historii alternatywnych, więc mogą być nieco nieobiektywny; lecz wiecie co – mam to gdzieś! Film mi się po prostu podoba. Nie jest czymś wybitnym, ale wartym odnotowania i obejrzenia go nie jest, moim skromnym zdaniem, stratą czasu. Dostał kilka festiwalowych nagród i został ciepło przyjęty przez krytykę. Więc jeśli film znów gdzieś się pojawi, na którymkolwiek z serwisów VOD – to proszę: miejcie go na uwadze ■



TOMASZ „QRATOR” MAGULSKI
ON, ONA I TAJEMNICA

Zwiastun filmu był szalenie obiecujący. Odludzie, dzika przyroda i tajemniczy wąż – strzeżonym złoto w bankowym skarbcu. Wszystko podlane było aurą tajemniczości i sosem niepokoju. Co się czai w wąwozie i dlaczego trzeba go strzec... to miał wyjaśnić film.

Wąż to kolejny produkt własny platformy Apple TV+. Zdarzało mi się na łamach „Informatora GKF” dzielić swoimi wrażeniami z ich własnych produkcji filmowych – i z reguły były to opinie pozytywne. Liczyłem, że Wąż także mnie nie zawiedzie; i w zasadzie spełnił pokładane w nim nadzieje. W zasadzie, ponieważ mam dwa małe zastrzeżenia do tego dzieła; ale po kolei...

W pewnym sensie mamy do czynienia z bardzo kameralnym filmem. Przez większość czasu obserwujemy perypetie zaledwie dwojga bohaterów. Najpierw oddzielnie, a później razem. Są to Levi Kane (Miles Teller) – strzelec wyborowy armii amerykańskiej w stanie spoczynku oraz Drasa (Anya Taylor-Joy) – litewska strzelczyni wyborowa będąca cynglem do wynajęcia. Sporadycznie na ekranie pojawiają się inne postacie, ale mają one minimalne znaczenie dla akcji. Wyjątkiem jest tylko Bartholomeow (Sigourney Weaver) – kobieta wpływowa i bogata, o początkowo niejasnych powiązaniach. Na pewno jest wielką szycią, ponieważ wyżsi rangą oficerowie US Army jej salutują i bez szemrania wykonują jej polecenia.

Zanim reżyser zabierze nas do tytułowego wąwozu, mamy okazję bliżej poznać głównych bohaterów, czyli Leviego i Drasę. Oboje są pierwszorzędnymi specjalistami w swoim fachu. Niestety, taka praca wymaga dużej dyskrekcji i odporności psychicznej – co w praktyce sprowadza się do bycia samotnym. Każde

z nich inaczej próbuje sobie z tym radzić, a nie jest to proste.

Za sprawą zrządzenia losu i tajemniczej propozycji od tajemniczej organizacji, oboje (niezależnie od siebie) zgadzają się na roczny kontrakt polegający na samotnej służbie na odludziu i na strzeżeniu silnie ufortyfikowanego wąwozu. Co ciekawe: nie chodzi tu o pilnowanie, aby nikt do niego nie wszedł...

Levi w pojedynkę pilnuje zachodniej jego części, a Drasa wschodniej. Żadne z nich nie wie, w jakim kraju, ani nawet na jakim kontynencie się znajdują. Nie wiadomo też, dlaczego wąż jest aż tak ważny. Wiedzą tylko, że nie wolno dopuścić do wyjścia z niego tego, co jest na jego dnie. Levi i Drasa widzą się przez lornetki, lecz nie mają do dyspozycji żadnego sprzętu, który pozwoliłby im nawiązać kontakt. Zresztą, od kilkudziesięciu lat, corocznie zmieniający się strażnicy obu rubieży takich kontaktów nie nawiązywali.

Tym razem jednak stało się inaczej. Levi i Drasa kontakt nawiązali... Po czym oboje, wspólnie musieli stawić czoła temu, co znajduje się w wąwozie. A my wraz z nimi zanurzamy się w tajemniczą czeluść, która bardzo powoli odsłania swoje tajemnice...

Dla mnie te fragmenty filmu są najbardziej wciągająca. Przede wszystkim poprzez klimat. Z ekranu czuć niemal namacalną niepewność i grozę. Nie wiadomo, co ta szczelina w ziemi kryje i skąd wzięło się to, co tam jest. Mamym zatem skrzyżowanie kina akcji z horrorem i SF.



Wqwóz; reż. Scott Derrickson; USA, Wielka Brytania 2025; AppleTV+

Gdyby taki klimat panował przez cały film, to mielibyśmy coś na kształt klasyka typu *Obcy. Ósmy pasażer Nostromo*. Niestety, reżyser i scenarzyści postanowili okraścić film (moje pierwsze zastrzeżenie) zbyt dużą dawką romansu skrzyżowanego z melodramatem. Nie dość, że niepotrzebnie spowalnia to akcję, to jeszcze raz sztucznością. Psuje to trochę horrorową koncepcję akcji. Gdyby zrezygnować z większości tego typu wstawek – film zyskałby na spójności i tempie, a i finał *Wqwozu* byłaby z pewnością dużo mniej rozczarowujący.

Po drugie, zdarzają się filmowi fragmenty bardzo dużych uproszczeń narracyjnych połączonych z banałem. Krótko mówiąc – chodzi o sceny, w których bohaterowie, znajdujący się w nieznanym sobie lokalizacjach, od razu wiedzą dokąd iść, nie dziwią ich napotkane artefakty, które niezwykłym trafem idealnie nadają się do użycia i pozwalają wyjść im z opresji. Na dodatek – tak się „przypadkowo” składa, że nasi bohaterowie dysponują akurat taką wiedzą i umiejętnościami,

które pozwalają im optymalnie wykorzystać znalezione przedmioty, a przy okazji wyjść obronną ręką z sytuacji, wydawałoby się, bez wyjścia. Nie ma wprawdzie w filmie zbyt wielu takich scen, ale jak dla mnie są one zbyt widoczne i jako takie rażą. Rozumiem, że mamy do czynienia z dwójką wyszkolonych agentów i snajperów, ale można to było zrobić inaczej. Scenarzyści mogli odrobinę lepiej przyłożyć się do swojej pracy. Szkoda, bo film ma świetny pomysł, fajnie się rozwija i toczy, no i potrafi utrzymywać widza w napięciu. Gdyby nie te zastrzeżenia – *Wqwóz* mógłbym uznać za film świetny; a tak – jest tylko bardzo dobry.

Przyznać muszę, że kolejny już raz Apple TV+ raczy nas bardzo solidnym filmem z szerego rozumianego gatunku SF. Ich własne produkcje stoją na wysokim poziomie, dając widzowi satysfakcjonującą rozrywkę ■

Wqwóz (ang. *The Gorge*), 2025 r., platforma Apple TV+

TOMASZ „QRATOR” MAGULSKI Z DRUGĄ ZIEMIĄ W TLE

Zaczyna się całkiem interesująco. Niespodziewanie naukowcy odkrywają planetę bliźniaczo podobną do Ziemi, która nagle pojawia się w naszej galaktyce. Krąży wokół własnego słońca, ma własny księżyc, podobny do naszego i rozkład kontynentów identyczny z naszą Ziemią.

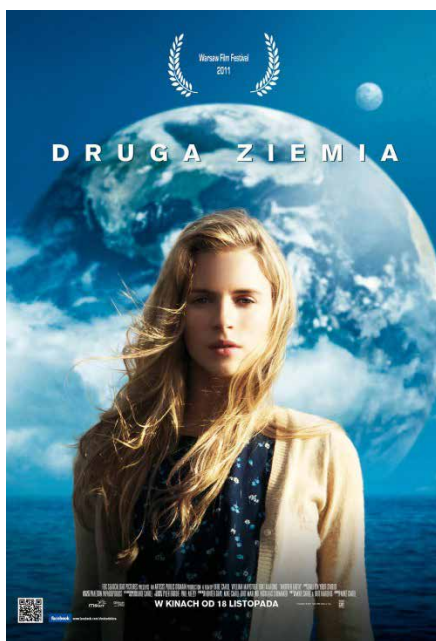
Wszyscy głowią się, co to może znaczyć, no i oczywiście – jak sprawdzić, czy jest ona zamieszkała i przez kogo oraz jak nawiązać z jej mieszkańcami kontakt. Z drugiej strony pojawiają się wątpliwości. Czy nic nam nie grozi? Czego właściwie możemy się spodziewać po mieszkańcach tej drugiej Ziemi. Ludzie są zafascynowani i zaniepokojeni zarazem.

W tym samym czasie młoda Rhody Williams (Brit Marling), obiecująca studentka MIT, podróżuje samochodem. Słucha radia, w którym mówi się o drugiej Ziemi. Z przejęcia doprowadza do wypadku. Zderza się z drugim autem, którym podróżuje znany kompozytor John Burroughs (William Mapother) z rodziną. Na skutek tego tragicznego wypadku – losy obojga splatają się. Ich wzajemna i nietypowa relacja z pełną mocą objawia się cztery lata później.

Druga Ziemia w zasadzie niewiele ma wspólnego z SF. Owszem, motyw drugiej Ziemi cały czas przewija się gdzieś w tle filmu. Mimochodem dowiadujemy się o kolejnych odkryciach naukowców w badaniu bliźniaczej planety. Słyszymy różne teorie z nią związane. Jesteśmy nawet świadkami próby nawiązania kontaktu radiowego z drugą Ziemią i pomysłu na wysłanie na nią ekspedycji badawczej. To wszystko jest jednak tylko tłem do losów Rhody i Johna.

Ich historia stanowi główną treść filmu, który tak naprawdę jest filmem obyczajowym, z dużą domieszką melodramatu. Film przede wszystkim przemawia do nas poprzez emocje,

które targają głównymi bohaterami. Nielatwo się go ogląda. Chcąc nie chcąc zacząłem zastanawiać się, jak ja postąpiłbym będąc na miejscu głównych bohaterów. Los (i scenarzysta) postawili przed nimi szalenie trudne zadania. A gdy wydaje się, że nie ma żadnego wyjścia z mocno zapętlonej sytuacji – właśnie druga Ziemia przychodzi z pomocą. Stanowi ona ostatnią deskę ratunku dla cierpiących osób, które nie radząc sobie z przeszłością, nie potrafią ułożyć sobie życia w terażniejszości, a przez to nie widzą dla siebie perspektywy na przyszłość.





Druga Ziemia; reż. Mike Cahill; USA 2011

Druga Ziemia została zrealizowana w 2011 roku. Już po obejrzeniu filmu dowiedziałem się, że była przebojem na festiwalu kina niezależnego Sundance. Nie zaskoczyło mnie to. Film wymaga od widza dużej wrażliwości i empatii. Nie jestem pewien, czy ja jej tyle posiadam, dlatego bardzo trudno mi jednoznacznie opisać swoje wrażenia. Z jednej strony czuję się rozczarowany, ponieważ fantastyki w *Drugiej Ziemi* jest tyle, co kot napłakał. Z drugiej strony – historia Rhody i Johna wciąż, choć wywoływała u mnie bardzo ambiwalentne uczucia.

Jeśli ktoś lubi filmy oszczędne w formie – za to obfitujące w egzystencjalne rozterki, analizujące najgłębsze zakamarki duszy i drążące meandry ludzkich sumień – to *Druga Ziemia* niewątpliwie jest dla niego. Miłośnik SF lub fantasy może czuć się znudzony i rozczarowany; a to, co będzie widział na ekranie, nie będzie do niego przemawiać.

Po co więc w filmie tytułowa druga Ziemia? Każdy widz znajdzie pewnie własną odpowiedź.

Dla mnie bliźniacza planeta to swego rodzaju metafora. Jest po to, aby zastanowić się nad potencjalną alternatywą ludzkiego życia. Jeśli druga Ziemia jest kopią naszej Ziemi – to być może jest ona zamieszkała przez drugich nas. Coś na kształt alternatywnego świata. A jeśli alternatywnego, to być może życie na tej bliźniaczej planecie przebiega bliźniaczo życia na naszej Ziemi. Bliźniaczo – nie znaczy tak samo. Z jednej strony może to oznaczać, że każdy z nas spotka na drugiej Ziemi swojego identycznie wyglądającego odpowiednika. Z drugiej zaś jego historia, która początkowo toczyła się identycznie z naszą, być może za sprawą jednego małego szczegółu bądź zdarzenia w którymś momencie uległa zmianie. Czy chcielibyśmy to sprawdzić, gdybyśmy mieli taką możliwość? Rhoda i John byli skłonni zarzykować ■

Druga Ziemia (ang. *Another Earth*), 2011 r., platforma Disney+

[tytuł recenzji od redakcji INFO]



ANDRZEJ PRÓSZYŃSKI

ALICJA W KRAINIE UŁUDY

Alice Chambers żyje w idealnym miasteczku pośród pustyni, a jej mąż Jack oraz mężowie wszystkich sąsiadek pracują przy ściśle tajnym Projekcie Victory, którym zarządza charyzmatyczny Frank. Panie spędzają czas na pogaduszkach, wspólnych rozrywkach i pracach domowych, a po powrocie panów uczestniczą w przyjęciach i imprezach towarzyskich. Jednym słowem: żyć nie umierać.

Wszystko to dzieje się w latach 50. XX w. A przynajmniej na to wygląda...

Film *Nie martw się, kochanie* (2022) wyreżyserowała Olivia Wilde, odtwórczyni jednej z głównych ról. I nie jest to bynajmniej obraz retro-obyczajowy ani thriller (jak sklasyfikował go FilmVweb), lecz czystej wody fantastyka.

Można bowiem od czasu do czasu zauważyć, że coś jest nie w porządku. Na przykład

jabłka okazują się pustymi w środku skorupkami, a szyba okienna może przygnieść Alice do ściany za jej plecami. Coś więc jest bardzo, ale to bardzo nie tak. A widz zaczyna się zastanawiać, czy owa tak zwana rzeczywistość nie jest przypadkiem fałszywa. Całkiem jak u Dicka, nieprawdaż?

Tego typu pytania zadaje też sobie Margaret, sąsiadka Chambersów, a po jej samobójczej śmierci sama Alice. Wszyscy wokół uważają ją za psychicznie chorą, choć później wychodzi na jaw, że mężczyźni mają świadomość tego, co się dzieje i tylko udają niewiedzę, zastaniając się tajemnicą firmy. No cóż, ale przecież tak czy owak psychiatra wie, jak wybrnąć z tej niezręcznej sytuacji...

Tu muszę się zatrzymać, żeby nie zdradzić zbyt wiele. Powiem tylko, że to, co zrobili

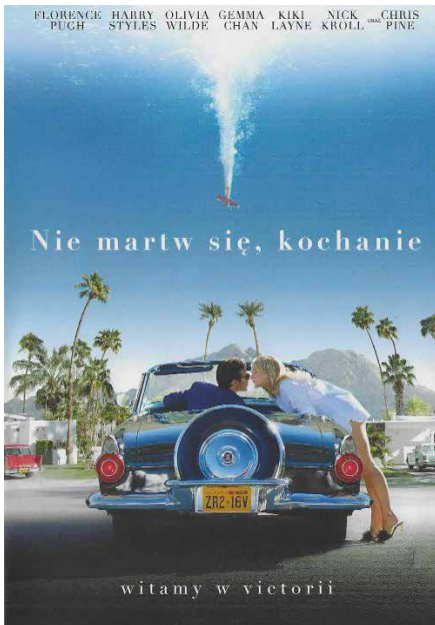




Wszystkie kadry z filmu *Nie martw się kochanie* (oryg. *Don't Worry Darling*); reż. Olivia Wilde; USA 2022

mężczyźni swoim małżonkom, miało być dla ich dobra, ale odbyło się bez ich świadomej zgody i wiedzy. A, jak wiadomo, dobrymi

chęciami piekło jest wybrukowane. Morał wydaje się prosty: nie należy nikogo uszczęśliwiać na siłę, zwłaszcza za jego plecami. Ale w tym filmie nic nie jest takie proste, jak się wydaje. Co, mówiąc nawiasem, uważam za całkiem dobrą jego rekomendację ■



Nie martw się, kochanie

(Don't Worry Darling) USA 2022,

ocena FilmWeb: 6,2, IMDb: 6,3

reżyseria: Olivia Wilde,

scenariusz: Katie Silberman

czas: 1 godz. 58 min.

Obsada:

Florence Pugh (Alice Chambers, ocena 8,8),

Harry Styles (Jack Chambers, 6,5) – oboje na plakacie,

Chris Pine (Frank, 7,6),

Olivia Wilde (Bunny, przyjaciółka Alice, 7,3),

KiKi Layne (Margaret, przyjaciółka Alice, 7,0),

Gemma Chan (Shelley, partnerka Franka, 7,0),

Nick Kroll (Dean, nowy, 6,4),

Sydney Chandler (Violet, jego żona, 6,6),

Kate Berlant (Peg, sąsiadka Chambersów, 6,4),

Timothy Simons (dr Collins, 6,6).

PADKĘ BEZ DUCHA

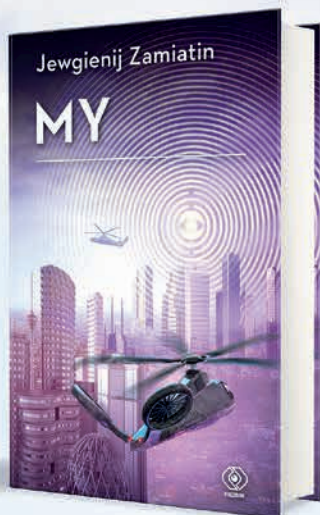
RYS. ADAM MATEJA

SCEN. JAN PLATA-PRZECHLEWSKI





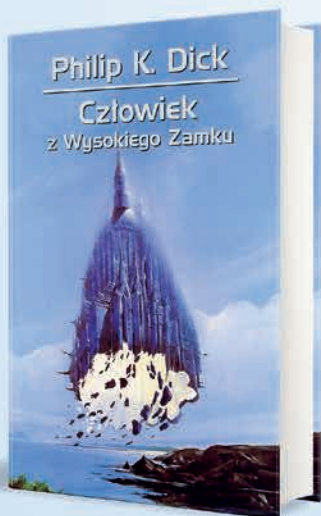
Pierwszy tom opowiadań
jednego z mistrzów złotego
wieku science fiction



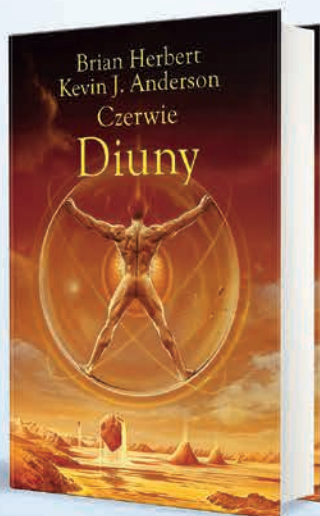
Jedna z najsłynniejszych dystopii
w literaturze, pierwowzór
Nowego wspanełego świata
Huxleya i 1984 Orwella



„Olśniewająca... dojmująca...
niewyobrażalna”



Najczęściej tłumaczona książka
Philipa K. Dicka



Zwierzczenie legendarnych
„Kronik Diuny” Franka Herberta,
autorstwa Briana Herberta
i Kevina J. Andersona



Trzeci tom trylogii
„Preludium do Diuny”