

# 359 • KWIECIEŃ 2020

# INFORMATOR

GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI



ISSN 1505-8476



9 771505 847001

## FANTASTYCZNOŚĆ KWITNĄCYCH WIŚNI

Tak, wiem: mamy ostatnio nieco poślizgów – kolejne „Informatory” pojawiają się na stronce i idą do druku dopiero z początkiem następnego miesiąca, zaś redakcja „Czerwonego Karła” jeszcze nie dopięła numeru poświęconego androidom i sztucznej inteligencji... Ale, w ten czas „aresztów domowych” dla wielu z Was, chciałbym znów zachęcić potencjalnych twórców do aktywności literackiej, publicystycznej, graficznej – związanej z kolejnym numerem giekaefowskiego „Karzełka”. Tematem jest bowiem (jak i w przypadku tegorocznego Nordconu) Japonia.

Odległy, egzotyczny, fascynujący kraj o starych tradycjach i wielorakiej współczesności; liczący się także na kulturalnej mapie fantastyki i grozy. Zacznę jednak od skojarzeń ogólnych...

Oczywiście barwna historia tego kraju, z opowieściami o cesarzach, szogunach, samurajach. Już starsze od mojego pokolenie przeżywało fascynację filmami Akiry Kurosawy. Podobno tego reżysera niezbyt lubiano w ojczyźnie, gdyż dla Japończyków jego kino było nazbyt „europejskie”. Ale może właśnie dlatego przeciągnął on pomost między kulturami? Zresztą nie tylko Kurosawą stała tamtejsza kinematografia! Swego czasu nabyłem przepiękny album *Film japoński* autorstwa Stanisława Janickiego (tak, tego od telewizyjnych programów *W starym kinie*) – gdzie omówionych zostało sto wybranych filmów, a każdy zilustrowano pełnym ekspresji fotosem. Ze sztuki bardziej popowej – nie mogę nie wspomnieć o telewizyjnym serialu *Szogun* z Richardem Chamberlainem i Toshiro Mifune. Jest też nader przygnębiający epizod II wojny światowej – gdy władze i wojska japońskie, dopuszczając się licznych okrucieństw, okazały się godnym partnerem nazistowskich Niemiec; zaś dwie amerykańskie bomby atomowe uczyniły w powszechnej świadomości ofiarami wojny – wojennych zbrodniarzy... Zadziwić może też współczesna Japonia – od niewyobrażalnego dla Europejczyka zapracowania (z *karoshi* włącznie), po najdziwniejsze fantazje w kwestiach obyczajowych (weźmy chociażby niektóre sceny z filmu *Między słowami* Sofii Coppoli).

Oдноśnie zaś do fantastyki i grozy... Dla mnie były to najpierw filmy o gigantycznych potworach – z Godzillą na czele. Kolorowe, panoramiczne, z mnóstwem efektów specjalnych. Dziś najlepiej byłoby spuścić na to wszystko litościwą zasłonę milczenia – ale wtedy, dla smarkacza z podstawówki, stanowiły one spotkanie z magią kina w najczystszej postaci! PRL-owska bieda lub cenzura sprawiły, że nie mogłem poznać seriali o tamtejszych superbohaterach; wydaje mi się jednak, chociażby z perspektywy czytanych wtedy przeze mnie przygodówek, iż owe historyjki byłyby dla mnie zbyt głupie. Współcześnie nie wciągnęły mnie też manga ani anime. To już nie jest ocena krytyczna, to już subiektywna preferencja czytelnika/widza. Może niezbyt odpowiada mi styl tych rysunków? Może to zdanie laika, który więcej komiksów w swym życiu narysował niż przeczytał? Chociaż oczywiście, jak i w europejskiej grafice, widziałem zarówno mangi nabazgrane niechlujnie, jak też bardzo dopracowane graficznie; z informatorowych recenzji braci Szklarskich wiem też o autentycznych kinowych perełkach anime. Pierwszym spotkaniem japońską grozą był *Kwaidan* Masakiego Kobayashi. Niezwykle wystylizowany film – obejrzały za studenckich czasów w auli UG. Po latach udało mi się kupić, bardzo siermiężne wydany (lata 80.), pierwowzór książkowy – gdzie nowelek spisanych przez Lafcadio Hearna było znacznie więcej. Uderzyła mnie zupełnie inna od europejsko-chrześcijańskiej koncepcja/wizja grozy. To samo odczułem później, oglądając hitowe japońskie horrory ostatnich lat: jak chociażby założenie, że duch pokrzywdzonego nie mści się na swym winowajcy, lecz poszukuje innych, całkowicie niewinnych, ofiar. Tamtejszą koncepcję i konwencję horroru oraz jego wymowę społeczną świetnie zanalizował Krzysztof Gonerski w książce *Strach ma skośne oczy. Azjatyckie kino grozy*. A jakie są Wasze skojarzenia?

Oczywiście, jak zawsze podczas rozsyłania wici nt. kolejnego numeru „Czerwonego Karła”, nie chcę Wam niczego sugerować, ani tym bardziej nic Wam narzucać. Ale cieszyłbym się, gdyby zapowiedź przygotowań nowego „Karzełka” zainspirowała Was do własnych działań twórczych :-)

Mam nadzieję, że doszlifowywany numer androidalny już niebawem ujrzy światło dzienne; że napłynę sporo materiałów do numeru japońskiego; że (wracając już na informatorowe podwórko) czerwowiec pojawi się w formie PDF jeszcze pod koniec tego półrocza... Wszyscy mamy w tej chwili wiele [po]ważniejszych spraw – ale, niczym orkiestra na Titanicu, staramy się w tym naszym fandomowym światku przez cały czas robić swoje. A Wy też trzymajcie się dzielnie!

# INFORMATOR

GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI



#359 • KWIECIEŃ 2020

## FANDOM

**Urodziny członków**  
**Protokół z posiedzenia Zarządu GKF**  
**Imprezy on-line, czyli fantaści dają radę**

## INFORMACJE

Janusz Piszczek  
**Zapowiedzi wydawnicze**  
Artur Łukasiewicz  
**Serialowisko**  
**Niisy**

## PUBLICYSTYKA

Adam Cetnerowski  
**Top 10 gier według Cetiego. 2 Odcinek 4**  
Grzegorz Szczepaniak  
**Okruchy Ogana. Korespondencja 110**  
Karol Ginter  
**Recenzje Karola**  
Artur Łukasiewicz  
**Recki z myszką: Fantastyczna podróż**  
**Oko na serialu: Wariat**  
Andrzej Prószyński  
**Półka z DVD**

## KOMIKS

Jan Plata-Przechlewski  
**Babel po polsku**

## GDAŃSKI KLUB FANTASTYKI

**4 ADRES:**  
**5** 80-395 GDAŃSK  
**6** UL. OPOLSKA 2

**STRONA:**  
WWW.GKF.ORG.PL

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

**12**  
**13 KRS:** 0000098018

**„INFORMATOR GKF”**  
ISSN 1505-8476  
WYDAWNICTWO BEZPŁATNE  
**7** NAKŁAD 150

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

**23**  
**25 STAŁA WSPÓŁPRACA:**  
DOROTA NOWAK  
WERONIKA SOBCZAK  
ADAM CETNEROWSKI  
JANUSZ PISZCZEK  
ANDRZEJ PRÓSZYŃSKI  
ARTUR ŁUKASIEWICZ

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

**OKŁADKA:**  
SŁAWOMIR WOJTOWICZ (I)  
ADAM MATEJA (IV)

**DRUK:**  
PRINT GROUP SP. Z O.O.  
HTTP://PRINTGROUP.PL

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

# URODZINY

## **Drodzy majowi Urodzeńcy!**

W obecnej sytuacji nie będziemy wydumywać życzeń fantastycznych, dowcipnych, aluzyjnych...

Życzymy Wam po prostu niezawodnego zdrowia oraz możliwie bezbolesnego przejścia przez kryzys!

Tego samego zresztą życzymy wszystkim Członkom GKF i Czytelnikom „Informatora”

*Redakcja INFO*

### **MAJ**

<b>1</b>	<b>Piotr Bortkun</b>	<b>20</b>	<b>Janusz Bogucki</b>
<b>4</b>	<b>Marcin Markowski</b>		<b>Marcin Szklarski</b>
<b>11</b>	<b>Piotr Lenz</b>		<b>Michał Szklarski</b>
<b>12</b>	<b>Wojciech Borkowski</b>	<b>21</b>	<b>Zbigniew Szadkowski</b>
<b>14</b>	<b>Michał Narczewski</b>	<b>22</b>	<b>Adrian Czerwiński</b>
<b>18</b>	<b>Robert Kamiński</b>	<b>24</b>	<b>Dawid Patyk</b>
	<b>Zuzanna Maik</b>	<b>25</b>	<b>Paweł Nowak</b>
	<b>Jacek Rzeszotnik</b>	<b>28</b>	<b>Krzysztof Stefański</b>



Ponadto, korzystając z tej rubryki, składamy szczerze podziękowania i życzenia całej Służbie Zdrowia: ratownikom, lekarzom, pielęgniarkom, salowym, laborantom, farmaceutom – i w ogóle!



# PROTOKÓŁ Z POSIEDZENIA ZARZĄDU GDAŃSKIEGO KLUBU FANTASTYKI

1 KWIETNIA 2020 R.

## I. SPRAWY ORGANIZACYJNE

1. Zatwierdzenie przez Zarząd sprawozdania finansowego.
2. Omówienie płatności internetowych przy rejestracji na Nordconie.
3. Przeniesienie imprezy integracyjnej na pierwszy bezpieczny i możliwy do zrealizowania termin.
4. Zarząd zdecydował o przeniesieniu klubowego wyjazdu biwakowego pod namioty na rok 2021.
5. Zarząd omówił możliwości złożenia wniosków o granty.
6. Przedłużenie możliwości zapłacenia składki rocznej (oraz zaległych) do końca pierwszego półrocza 2020.

## II. SPRAWY PERSONALNE

### **Nowi członkowie:**

Zuzanna Herman (GKF)

Aleksander Krefft (GKF)

Jędrzej Dąbkowski (GKF)

Krystian Łukasiewicz (GKF)

Wojciech Szłosowski (GKF)

Monika Kurpas (GKF)

Karolina Wójcik (GKF)

Monika Gilowska (GKF)

Dawid Patyk (GKF)

### **Urlop roczny na rok 2020:**

Arkadiusz Stankiewicz

## SKŁADKI CZŁONKOWSKIE 2020

Drodzy Klubowicze,

decyzją Zarządu postanowiliśmy przedłużyć w tym roku możliwość zapłacenia składki rocznej z ulgą do końca czerwca.

Również do końca czerwca przedłużyliśmy możliwość zapłacenia zaległych składek; nie będziemy na razie nikogo skreślać ;-)

Osoby zalegające ze składkami za 2019 rok (i/lub lata poprzednie) otrzymały maila przypominającego pod koniec grudnia.

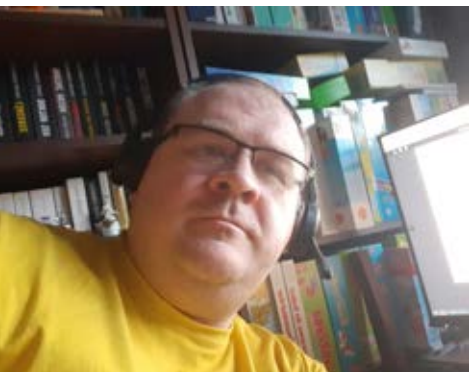
Trzymajcie się ciepło – i do zobaczenia (miejmy nadzieję, że niedługo!) już na żywo, w Klubie :-)

Z serdecznymi pozdrowieniami –

**Ola Markowska**

Prezes GKF

## IMPREZY ONLINE – CZYLI FANTAŚCI DAJĄ RADE

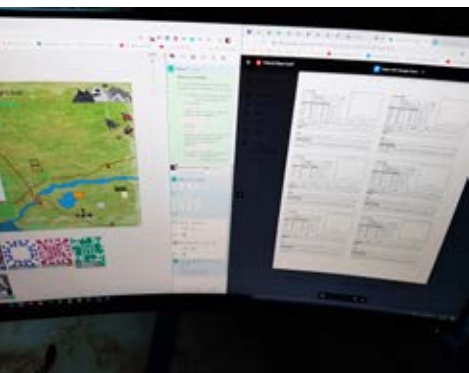


### SPOTKANIA FILMOWE GKF

Giekaefowskie spotkania filmowe są zbyt cenną inicjatywą, aby zrezygnować z nich z powodów tak trywialnych jak koronawirus. Po prostu przeniosły się online. Do tej pory spotkaliśmy się dwa razy, a kolejne edycje odbywać się będą regularnie.

Jak to wygląda? Włączamy sobie Zoom do pogadania przed, po i w trakcie. Jednocześnie, korzystając z wtyczki Netflix Party (tylko Chrome), wspólnie oglądamy film (abonament Netflix wymagany). Jest to okazja pożartować i miło spędzić czas: wirtualnie – ale ze sobą.

*Ceti*



### CONDEMIC

W kwietniu miałem okazję wziąć udział w wirtualnym konwencie organizowanym przez znajomych z portalu Inverse Genuis (grupa osób nagrywających podcasty powiązane z grami i nie tylko). „Siedzibą” konwentu był serwer Discord, na którym zorganizowano kanały reprezentujące stoliki z atrakcjami. Ja sam uczestniczyłem w sesji RPG (na mechanice Dungeonworld). Można było też zagrać w gry planszowe (przez Boardgame Arena lub Tabletop Simulator). Miło widzieć, że dajemy radę!

*Ceti*

### KOLEGIUM KWIETNIOWCA

Jak i w przypadku marcowca – odbyło się zdalnie. Tyle że przed miesiącem było to jedynie porzysyłanie kompletu zaadiustowanych tekstów na e-skrzynki członków redakcji celem ewentualnych uwag, po czym przesłanie ich e-adres redakcji do obróbki edycyjnej. Teraz zaś – dzięki inicjatywie Michała Szklarskiego – doszedł jeszcze element kolegialnej telekonferencji internetowej w czasie rzeczywistym.

Ponieważ udało się to (mimo paru drobnych zawirowań technicznych) znakomicie – planujemy podobną formę również przy majowcu. Niezrównany Kisiel jednak stwierdził ongiś (za gomułkowskiej bodajże rzeczywistości), iż najgorsze jest nie to, że jesteśmy głęboko w d..., lecz że zaczynamy się tam urządzać – więc my mamy nadzieję, że już niedługo kolejne kolegia redakcyjne znowu odbywać się będą całkowicie w realu...

*PiPiDżej*

ADAM „CETI” CETNEROWSKI

# TOP 10 GIER WEDŁUG CETIEGO 2

ODC. 4 TWILIGHT IMPERIUM

## Twilight Imperium

Autor: Dane Beltrami, Corey Konieczka,  
Christian T. Petersen

Rok wydania: 2017 (IV edycja), 2005 (III edycja), 1997 (I edycja)

Liczba graczy: 3–6

Czas gry: 240–480 minut

Ranking BGG\*: 6 (IV edycja), 60 (III edycja)

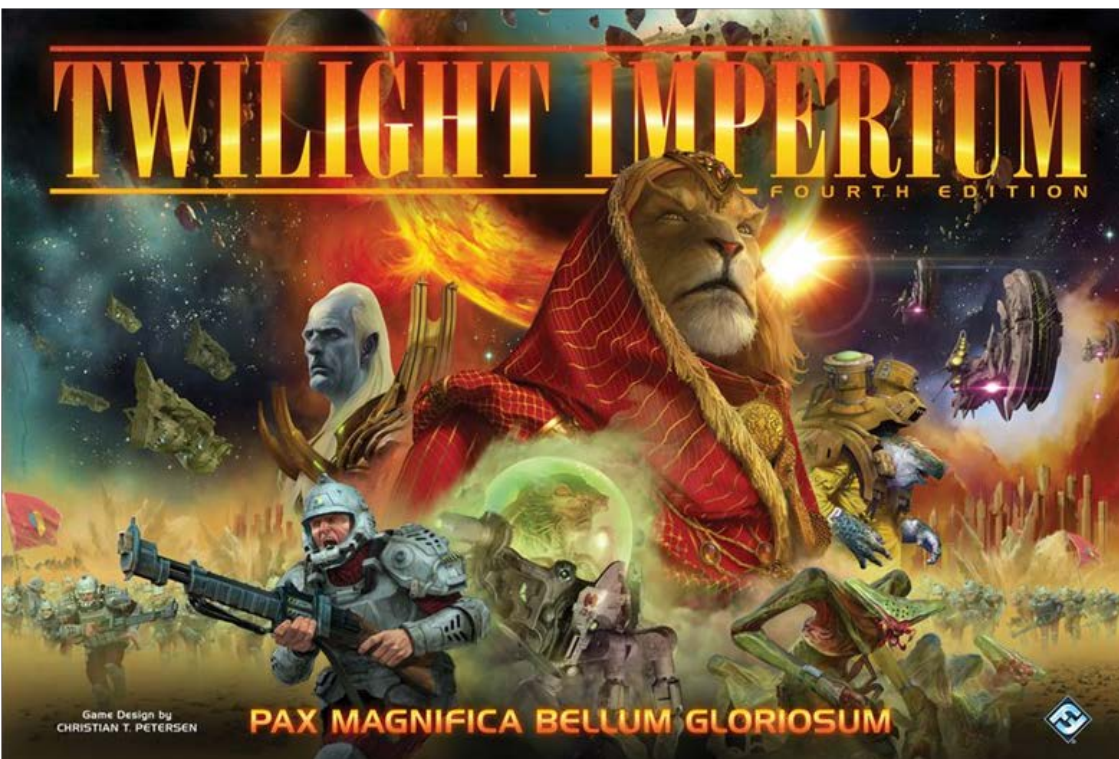
Ranking Cetiego: 35

Zacznijmy od wyjaśnienia mnogości edycji\* wymienionych w nagłówku artykułu. *Twilight Imperium* to dziecko Christiana Peteresena – założyciela firmy Fantasy Flight Games (FFG). Pierwsze dwie edycje gry nie odniosły

znaczącego sukcesu (można tu mówić głównie o gotowości rynku na taką grę), więc dopiero przy III edycji można mówić o wielkim sukcesie. Ponieważ Boardgamegeek ma niestandardowe podejście do kolejnych edycji gry, wpisy są rozbite i najnowsza (i być może ostatnia – ze względu na odejście Petersena z FFG) edycja zdominowała rankingi.

*Twilight Imperium* (zwane TI) jest najlepszym przykładem gry 4X\*. Zajmijmy się tymi elementami po kolei.

Eksploracji bez wątpienia jest najmniej. Na początku gry budujemy modułarną planszę\*, która przedstawia galaktykę, o którą będzie toczył się bój. W niektórych edycjach gry była możliwość eksplorowania planet przy pierwszym lądowaniu.



Ekspansja jest kluczowym elementem gry. W sposób oczywisty – wysyłając statki kosmiczne, a wraz z nimi wojska lądowe – zajmujemy kolejne planety, które będą dostarczać nam różnego rodzaju surowce przybliżające nas do zwycięstwa. Nie można jednak zapomnieć o ekspansji technologicznej, która pozwoli nam wzmocnić nasze siły kosmiczne i lądowe oraz obdarzy nas zdolnościami niedostępnymi dla konkurencyjnych cywilizacji.

Eksploatacja sprawdza się do wykorzystania surowców dla rozwoju technologicznego, budowy nowych sił wojskowych i wywierania wpływu politycznego na całą galaktykę.

Eksterminacja jest nieuniknionym efektem wielkości galaktyki, jak też dążenia wszystkich cywilizacji do dominacji. Objawia się zarówno potyczkami pomiędzy pojedynczymi statkami w newralgicznych punktach nadgranicznych, jak i w wielkich manewrach flot i inwazji łącz-  
nie z systemem domowym danej cywilizacji.

W grze wykorzystano kilka mechanizmów, które wprowadzają unikalne rozwiązania czyniące tę grę jednym z najpopularniejszych tytułów. Pierwszy (i zapewne najważniejszy) to sposób na zwycięstwo. Odnosi się go zdobywając jako pierwszy 10 punktów zwycięstwa (14 w wersji rozszerzonej). Punkty zaś zdobywa się wykonując zadania (ujawniane w trakcie gry). Tworzy to ciekawą sytuację, gdy trzeba rozważyć opóźnienie rozwoju lub oddania pola przeciwnikowi w jednym miejscu, by wykonać zadanie i zdobyć punkt. Czyni to też kontrolę nad centralnym systemem Meca-  
tor Rex tak ważnym elementem strategii.

Drugą istotną wyróżniającą cechą są warstwy strategiczne, taktyczne i polityczne. Na poziomie strategicznym ważne jest zrównoważenie naszych celów na kolejkę – ile mamy zasobów do wykonania ruchów taktycznych, ile strategicznych, ile zasobów przeznaczymy na utrzymanie floty (większa flota – większe

zasoby). Druga decyzja to wybór strategii na najbliższą turę reprezentowane przez karty strategii – czy stawiamy na rozwój, na rozbudowę, na walkę? W każdej turze możemy wybrać tylko jedną opcję; a przecież istnieje ryzyko, że przeciwnik wybierze daną strategię przed nami.

W kwestii taktycznej musimy odpowiednio zarządzać aktywacją systemów, co pozwoli nam przemieścić wojska, atakować i budować. Odpowiednie zgranie tych ruchów, przy jednoczesnym ograniczeniu ich dostępnej puli, rodzi ciekawe dylematy.

Polityczny wymiar ma dwa odcienie – sama galaktyczna polityka, gdzie wprowadzane są prawa wpływające na rozgrywający się konflikt. Dochodzą jeszcze formalne i nieformalne układy, umowy, sojusze pomiędzy graczami – które zmieniają się jak w kalejdoskopie.

Jak widać gra jest skomplikowana (choć pojedyncze akcje już nie) i z racji swojego rozmachu musi zająć sporo czasu.

### **Moja opinia**

Największą wadą i zaletą gry jest oczywiście czas rozgrywki. Zaletą – bo gracze mają czas wejść głęboko w ten świat i czuć, jakie decyzje wpływają długofalowo na rozwój galaktyki. Jest miejsce na rozwój technologiczny, wojny, dyplomację. Wadą – bo trzeba znaleźć cały dzień na typową rozgrywkę; nawet przy grupie doświadczonych graczy.

Co znaczy, że mam okazję zagrać w tę grę średnio raz do roku. Nie wiem, czy większa częstotliwość poprawiłaby czy pogorszyłaby subiektywną ocenę; ale wiem, że to jedyna gra, dla której skłonny jestem wziąć urlop ■

### **Słowniczek:**

**4X** – z angielskiego eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate (zapewne 4E było mniej „seksowne”). Gra, w której zarządzamy losami mocarstwa o imperialnych ambicjach.





Cztery elementy gry to: eksploracja – czyli odkrywanie nowych terytoriów lub planet; ekspansja – czyli kolonizacja tych terenów; eksploatacja – czyli rozwój gospodarczy zasilany surowcami uzyskanymi na drodze ekspansji; eksterminacja – czyli walka z siłami pozostałych graczy. Najbardziej znane przykłady gier to *Twilight Imperium*, *Eclipse*, *Sid Meier's Civilization*.

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

**Dodatek** (rozszerzenie, ang. expansion) – dodatkowe elementy do gry kupowane w osobnym zestawie. W wersji minimalistycznej są to nowe karty lub żetony.

W wersjach rozbudowanych zawierają całe pudełko nowych elementów oraz sporo zmian w zasadach. Szczególnym przypadkiem są tzw. Standalone Expansion (samostanne), które można używać jako oddzielnej gry lub połączyć z poprzednią częścią.

**Edycja** – nowe wydanie gry zawierające na ogół zmiany w zasadach, jakości komponentów, dołączeniem dodatków\* do podstawki. Nowa edycja to nie jest po prostu dodruk istniejącej gry.

**Modularna plansza** – w odróżnieniu od tradycyjnej planszy, wydrukowanej jako całość, modularna plansza składa się z kilku części, które mogą być łączone na różne sposoby. Zwiększa to różnorodność rozgrywki oraz pozwala skalować grę na różną liczbę graczy.

**Podstawka** – podstawowa wersja gry, tj. bez oddzielnie wydanych suplementów (tzw. Dodatków).

źródło: boardgamegeek.com

JANUSZ PISZCZEK

*Chińska zaraza trwa. Zapowiedzi tu przedstawione, należy traktować orientacyjnie.*

*Jest też optymistyczne zjawisko, które, być może, pozwoli przetrwać wydawcom. Ci wyciągają ze swoich zasobów wszelkie pozycje traktujące o epidemiach, zarazach i innych takich i wydają masowo. Oby to pomogło im przetrwać ciężkie czasy. Może przy okazji uda się wydać coś ciekawszego 😊*

## ZAPOWIEDZI MAJA

**Diuna (Dune) – Frank Herbert**

Data wydania: 5 maja 2020 (wznowienie)

Wydawca: Rebis

**Tron tyrana (Tyrant's Throne) – Sebastien de Castell**

Data wydania: 6 maja 2020

Wydawca: Insignis

**Oczy ciemności (The Eyes of Darkness) – Dean Koontz**

Data wydania: 6 maja 2020 (wznowienie)

Wydawca: Albatros

**Klątwa Kreatorów (Maker's Curse) – Trudi Canavan**

Data wydania: 6 maja 2020

Wydawca: Galeria Książki

**Cham z kulą w głowie – Ziemowit Szczerek**

Data wydania: 6 maja 2020

Wydawca: Znak

**Gwiazdy moim przeznaczeniem (The Stars My Destination) – Alfred Bester**

Data wydania: 12 maja 2020 (wznowienie)

Wydawca: Rebis

**Kotolotki (Catwings) – Ursula K. Le Guin**

Data wydania: 19 maja 2020

Wydawca: Prószyński i S-ka

**Pan Widmowej Wyspy (Master of the Phantom Isle) – Brandon Mull**

Data wydania: 20 maja 2020

Wydawca: Wilga

**Dom Ziemi i Krwi. Część I (House of Earth and Blood) – Sarah J. Maas**

Data wydania: 20 maja 2020

Wydawca: Uroboros

**Kulawy szermierz – Tomasz Matera**

Data wydania: 20 maja 2020

Wydawca: Initium



**Trzeci front – Paweł Majka & Radosław Rusak**

Data wydania: 6 maja 2020

Wydawca: Znak

**Północna granica – Feliks W. Kres**

Data wydania: 25 maja 2020 (wznowienie)

Wydawca: Stalker Books

**Król Bezmiarów – Feliks W. Kres**

Data wydania: 25 maja 2020 (wznowienie)

Wydawca: Stalker Books

**Grombelardzka legenda – Feliks W. Kres**

Data wydania: 25 maja 2020 (wznowienie)

Wydawca: Stalker Books

**Pani Dobrego Znak – Feliks W. Kres**

Data wydania: 25 maja 2020 (wznowienie)

Wydawca: Stalker Books

**Porzucone królestwo – Feliks W. Kres**

Data wydania: 25 maja 2020 (wznowienie)

Wydawca: Stalker Books

**Tarcza Szerni – Feliks W. Kres**

Data wydania: 25 maja 2020 (wznowienie)

Wydawca: Stalker Books

**Pandemia (Вонгозеро) – Jana Wagner**

Data wydania: 31 maja 2020 (wznowienie)

Wydawca: Zysk i S-ka

**Prądy czasu – James H. Schmitz**

Data wydania: maj 2020

Wydawca: Stalker Books

**Księżycowa tęcza. Czarnym śladem (Лунная радуга:****По черному следу) – Siergiej Pawłow**

Data wydania: maj 2020

Wydawca: Stalker Books

**Bezświt (Dark Dawn) – Jay Kristoff**

Data wydania: 27 maja 2020

Wydawca: MAG

**Imperium w płomieniach (The Consuming Fire) – John Scalzi**

Data wydania: 13 maja 2020

Wydawca: NieZwykłe

**Dusza świata – Jeremiej Parnow, Michaił Jemcew**

Data wydania: maj 2020

Wydawca: Stalker Books



ARTUR ŁUKASIEWICZ

## PREMIERY KWIETNIA

W tym miesiącu dość „cienko” z gatunkiem SF – ale mam nadzieję, że w przyszłym będzie lepiej. Jak zwykle daty są podawane na odpowiedzialność nadawców i nie odpowiadam za ich przesunięcie. Jak zwykle podaję tylko takie filmy, których premiery są dostępne na legalnych serwisach streamingowych w Polsce lub w ogólnodostępnych stacjach telewizyjnych.

- 2 kwietnia, *Syrena* / sezon 3 / HBO Go  
Historia syreny zamieszkałej w małym miasteczku nad brzegiem Zatoki, które nazywane było niegdyś Domem Syren.
- 3 kwietnia *Tales from the Loop* / sezon 1 / Amazon Prime Time  
Akcja toczy się w małym miasteczku, którego mieszkańcy żyją nad Wrzecionem; owa tajemnicza maszyna pozwala na odblokowywanie i odkrywanie tajemnic wszechświata.
- 15 kwietnia *Co robimy w ukryciu* / 2 sezony / HBO Go  
Oparty na paradokulturalnym nowozelandzkim filmie komediowym z 2014 roku. Grupa wampirów musi opanować Nowy Jork. Komedia w konwencji reality show.
- 17 kwietnia *Ostatnie dzieciaki na Ziemi: Księga 2* / Netflix  
Zombie i potwory atakują miasteczko, w którym mieszka nasz trzynastoletni bohater. Animacja dla młodzieży.
- 19 kwietnia *Hi Bye, Mama* / sezon 1 / Netflix  
Duch matki ma szansę na 49 dni powrócić do świata żywych. Chce odwiedzić córeczkę oraz męża – który zdążył się już ożenić powtórnie.
- 20 kwietnia *The Midnight Gospel* / sezon 1 / Netflix  
Właściciel symulatora odjechanych wszechświatów poszukuje rozwiązań zagadek dotyczących życia, śmierci i stanów pośrednich. Amerykańska odjechana animacja raczej dla dorosłych.
- 30 kwietnia *Drifting Dragons* / sezon 1 / Netflix  
Perypetie załogi powietrznego statku, który w tym fantastycznym świecie poluje na smoki. Japońskie anime.

## ŻEGNAJ, MAESTRO!

29 marca zmarł Krzysztof Penderecki – jeden z najwybitniejszych kompozytorów polskiej muzyki współczesnej. Miał on też nieliczne związki z fantastyką, m.in. skomponował muzykę do ekranizacji *Rękopisu znalezionego w Saragossie* dokonanej przez Wojciecha Jerzego Hassa, jego kompozycje wykorzystywali także reżyserzy zagraniczni, np. William Friedkin w *Egzorcystcie* i Stanley Kubrick w *Lśnieniu*. Bardzo bliska była mu (doskonale znana nordconowym wyżera- czom) Jastrzębia Góra – w której często bywał, a nawet patronował corocznym koncertom organowym w tamtejszym kościele jezuitów pw. Ignacego Loyoli.

jpp

## WREDNY SZERYF, UROCZY KOSMITA...

15 kwietnia zmarł amerykański aktor Brian Dennehy. Sławę przyniosła mu rola ma- miasteczkowego szeryfa w pierwszej części filmowego *Rambo*. Fantaści zapamiętają go jako przywódcę kosmitów z *Kokonu* Rona Howarda (pojawił się również w finale kontynuacji). Wystąpił też m.in. w *Silverado*, *Brzuchu architekta*, obu częściach *F/X*. W póź- niejszym okresie swej pracy twórczej związany był bardziej z produkcjami telewizyjnymi.

jpp



## KRÓLEWSKIE NOWOŚCI

21 kwietnia ukazała się najnowsza książka Stephena Kinga *Jest krew...* – będąca zbiorem czterech utworów. Natomiast powieść „pełnometrażową” autor pisze od ubiegłego roku i planuje opublikować ją w roku przyszłym. Ciekawostka: akcja miała toczyć się w roku 2020 – jednak, z uwagi na specyficzne realia pandemii, pisarz cofnął ją o rok.

wg: stephenking.pl



## LOS ZNÓW UŚMIECHNĄŁ SIĘ DO HEJTERA

Najnowszy obraz Jana Komasy, po imponującym otwarciu w polskich kinach, z uwagi na ograniczenia związane z pan- demią musiał zostać przeniesiony na platformę VOD. Ale w ostatnich dniach kwietnia, na nowojorskim Tribeca Film Festival, *Hejter* zdobył główną nagrodę jako najlepszy film międzynarodowy. Był zresztą pierwszym polskim tytułem, który został zakwalifikowany na ten prestiżowy festiwal.

wg: tvn24.pl

## KINO FANTASTYCZNE NA EKRANIE TELEWIZORA

W ten czas pandemiczny nie tylko spora część produkcji kinowej poprzesuwała premiery lub wylądowała na platformach internetowych – ale rozmaite stacje telewizyjne zaczęły hurtowo przypominać hitowe cykle SF/F/H. Wymienienie ich wszystkich zajęłoby chyba połowę objętości kwietniowych niusów...

jpp

## TWÓR SHELLEY W RAMACH SPEKTAKLI ONLINE

Ofert bezpłatnych spektakli teatralnych, operowych czy musicalowych jest obecnie w interne- cie mnóstwo. O odizolowanych w domach widzach pamięta także londyński National Theatre.

Między innymi na 30 kwietnia i 1 maja zapowiedziano pokaz *Frankensteina* w reżyserii Danny'ego Boyle'a z Benedictem Cumberbatchem i Johnnym Lee Millerem.

wg: [gazeta.pl](http://gazeta.pl)

## KOLEJNA PLAGA

Już mówi się, że w naszym kraju zanosi się na suszę stulecia; zaś klimatolodzy z amerykańskich agencji NOAA i NASA wieszczą, że rok 2020 może być najgorętszy w 150-letniej historii badań – a na pewno usytuuje się w pierwszej piątce.

wg: [gazeta.pl](http://gazeta.pl)

## „RÓŻOWY KSIĘZYC” AD 2020

W nocy z 7 na 8 kwietnia mieliśmy największą pełnię Księżyca w tym roku. Nasz satelita znalazł się bowiem w odległości zaledwie 357 tys. km od Ziemi – co sprawiło, że wydawał się o 14% większy i o 30% jaśniejszy.

wg: [radiozet.pl](http://radiozet.pl)

## LŚNIAĄCA WENUS

Z kolei pod koniec kwietnia druga planeta Układu Słonecznego była najbardziej widoczna na ziemskim niebie w całym bieżącym roku.

wg: [radiozet.pl](http://radiozet.pl)

## POCIĄG MUSKA ZNOWU NAD POLSKĄ

Na nocnym niebie, także w naszym kraju, zaobserwować można było przelot kolejnej partii satelitów Starlink wystrzelonych na orbitę przez firmę SpaceX. Docelowo ma ich krążyć ok. 12 tys. – i mają one zapewnić m.in. bezprzewodowy internet we wszystkich zakątkach globu.

wg: [newslubuski.pl](http://newslubuski.pl)

## JESZCZE WIĘCEJ KALMARA

Od kilku miesięcy w „Informatorze” pojawiają się grafiki Piotra Dziewanowskiego, które spodały się nie tylko redaktorom. Otrzymaliśmy właśnie nową porcję jego prac, które sukcesywnie będziemy zamieszczać na naszych łamach.

red.

## DZIAŁAMY ZDALNIE

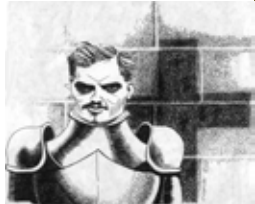
4 kwietnia od 21:00 odbyło się – w ramach Klubu Filmowego – pierwsze w historii GKF-u Netflix Party. Najpierw wspólnie obejrzano zostało *Ciche miejsce*, następnie zaś zaoferowane zostały do wyboru kolejne filmy: *12 małp*, *Zombieland*, *Jestem legendą*. Ostatecznie zdecydowano się na drugą z tych propozycji.

Ola

## PODZIĘKOWANIA DLA DOBRODZIEJÓW!

Wszystkim naszym Donatorom, którzy zdecydowali się odpisać 1% płaconego przez siebie podatku na kulturalno-wychowawczą działalność naszego Stowarzyszenia, jak najfantastyczniej dziękujemy!

GKF



KORESPONDENCJA 110

## ABY JUTRO BYŁO LEPSZE, TRZEBA BRONIĆ SWEGO WCZORAJ

Odzyskanie niepodległości przez Polskę w roku 1918 wymagało koincydencji tylu nieprawdopodobnych zdarzeń, że nikt rozsądny nie śmiał się tego spodziewać. Przez prawie cały XIX wiek modlili się Polacy za Mickiewiczem o wojnę powszechną za Wolność Ludów, ale sojusz zaborców trzymał się mocno i nic nie zapowiadało, by miał się rozpaść. Jednak na początku XX wieku interesy trójki cesarzy stawały się coraz bardziej sprzeczne, a ich konfrontacja – nieunikniona. Ale i z tej powszechnej zawieruchy (bo swoje trzy grosze do sprawy wtrącili Brytyjczycy, Francuzi i Włosi) wcale nie musiała się narodzić Polska. Wystarczyłoby, że wśród zwycięzców znalazłby się choć jeden z zaborców, a wówczas szanse na odrodzenie państwa znowu by zmalały, na pewno zaś nie powstałby w pełni samodzielny organizm. Tymczasem obaj germańscy cesarze abdykowali, a carowi koronę zdarta z głowy rewolucja lutowa (po czym o samą głowę ukrócił go pucz Lenina). W tym zamieszaniu znani z warcholstwa Polacy zachowali się nadzwyczaj rozsądnie i – schowawszy swoje ambicje – skupili się wokół Piłsudskiego, by wyzwolić swoje ziemie spod obcego panowania. Wywalczoną wolność udało się potwierdzić w czasie konferencji pokojowej w Wersalu za sprawą dyplomatycznych starań Dmowskiego i Paderewskiego. Gdyby zabrakło choć jednego z nich, a przede wszystkim tego pierwszego – odzyskanie niepodległości mogłoby się nie ziścić.

Nic zatem dziwnego, że 11 listopada 1918 roku to data dla Polaków święta,

a przedłużone obchody Stulecia Odzyskania Niepodległości – nieprzypadkowo, bowiem dopiero w 1920 roku ostatecznie wyklarowały się granice odrodzonego państwa – obfitują w najprzeróżniejsze wydarzenia oraz inicjatywy. Jedną z nich był konkurs literacki na historyczną powieść dla młodzieży z motywami niepodległościowymi zorganizowany przez Fundację Polskiej Grupy Zbrojeniowej. Listę laureatów w kategorii II (dla odbiorców w wieku 15–18 lat) zdominowali dawni felietoniści „Informatora GKF”: Jacek Ingłot (I miejsce) i Konrad T. Lewandowski (III miejsce).

W ubiegłym roku – za sprawą Narodowego Centrum Kultury, którego związki z fantastyką mają długą, nomen omen, historię – ukazała się pierwsza z nagrodzonych powieści: **Jacka Ingłota *Operacja „Komendant”***. **Misja w czasie**. Zgodnie z założeniami konkursu kanwą opowieści były przemyślenia na temat naszej pogmatwanej drogi do wolności, natomiast silnikiem napędzającym fabułę został klasyczny motyw fantastyki naukowej – podróż w czasie. Temponautyka została w niej zaprezentowana jak na powieść sf przystało, zgodnie ze standardami naukowych odkryć: od hipotezy, przez potwierdzenie eksperymentalne (przypadkowe, ale przecież wiele wynalazków powstało w ten sposób), po zastosowanie w praktyce (nieczęste, bo wymagające niewyobrażalnej ilości energii). Nie ma też wątpliwości, że podróże w czasie, jeśli byłyby możliwe, mogłyby się okazać dość niebezpiecznym narzędziem w rękach historycznych

rewizjonistów (tu autor idzie śladem twórców znakomitej czechosłowackiej komedii *sf Jutro wstanę rano i oparzę się herbatą* – kto jeszcze nie widział, niech natychmiast ten brak nadrobi!). Dlatego rządy wielu powieściowych krajów powołują organizacje dbające o temporalne bezpieczeństwo swoich państw.

Fabula *Misji...* rozpoczyna się w XXII wieku. Polska za 100 lat wydaje się być krajem stabilnym i zasobnym, ale jej bezpieczeństwu wciąż zagrażają nieobliczalni sąsiedzi, zwłaszcza wschodni, którzy – nie mogąc się pogodzić z jej istnieniem – chętnie pomajstrowaliby w przeszłości, by ją ze współczesności wyeliminować. Niepodległościowy wymiar dzieła skupia się na analizach historycznych, niezbędnych również bohaterom – pracownikom Agencji Bezpieczeństwa Temporalnego, jedynie dogłębna wiedza o przeszłości pozwala bowiem wyznaczyć te węzłowe momenty w dziejach, których zmiana może odkształcić teraźniejszość. W utworze tym Agencję wspiera Sztuczna Inteligencja o wdzięcznej nazwie Historyk, na bieżąco przeliczająca napływające od wywiadowców informacje. Kiedy ABT otrzymuje raport na temat wyłączenia z rosyjskiej sieci energetycznej jednej z elektrowni atomowych – natychmiast podnosi alarm. Służby są pewne, że tracąca grunt pod nogami Moskwa szykuje temporalną akcję przeciw Polsce. W powieściowej rzeczywistości Rosja jest bowiem państwem chyłącym się ku upadkowi. Nikt już, poza Chinami, nie chce kupować jej surowców energetycznych, a i Chiny zamierzają zerwać swój kontrakt. Tracąc ostatniego handlowego partnera – Moskwa będzie skazana na ekonomiczną i cywilizacyjną zagładę. Żeby ją powstrzymać, musi zmienić historię,

która zawiodła kraj w ślepy zaułek. Największą przeszkodą w realizacji imperialnych planów Rosji jest... Polska. Niedopuszczenie do jej odrodzenia się w 1918 roku zapewni Moskwie świetlaną przyszłość.

Analiza historii prowadzi do wyznaczenia dwóch zdarzeń, które mogłyby odmienić dzieje. Pierwszym jest zamach w Sarajewie z czerwca 1914 roku, będący bezpośrednią przyczyną wybuchu Wielkiej Wojny. W wyniku odroczenia terminu nieuniknionego starcia potęg Rosja weszłaby do wojny lepiej przygotowana, więc wraz z Francją oraz Wielką Brytanią i Włochami pobitałaby niemiecką koalicję, podporządkowując sobie resztę ziem polskich i wyrastając na hegemonia centralnej Europy. Polacy skazani byłiby w tej wersji historii na powolną rusycyzację i stopniową utratę narodowej świadomości. Drugim punktem zwrotnym był listopad 1918 roku, kiedy w zamieszaniu wywołanym abdykacjami cesarzy i mnożącymi się na terenach dawnej Rzeczypospolitej różnego autoramentu rządami polskimi – tylko silna osobowość, ciesząca się uznaniem społeczeństwa, mogłaby poprowadzić Polaków ku wymarzonej niepodległości. Osobą taką był Piłsudski. Wyeliminowanie go z tej układanki byłoby dla Moskwy zdarzeniem nader pożądanym; chociażby dlatego, że nie byłoby Cudu nad Wisłą i komunistyczna rewolucja rozlałaby się po całej Europie bez żadnych przeszkód. Los Polski byłby w takiej sytuacji równie opłakany, a ostatnie osoby mówiące językiem polskim zeszyłyby z tego świata w latach 70. XX wieku.

Ze względu na ilość energii niezbędną do wykonania skoku w czasie polskie służby uważają, że Rosjanie zdecydują się na ten





drugi wariant, a na moment zamachu wybiorą dzień powrotu Komendanta z Magdeburga (10 listopada) i zorganizują go tak sprytnie, by zrzucić winę na niechętnych socjaliście narodowców. W ten sposób upieką dwie pieczenie na jednym ogniu – pozbędą się największego szkodnika rosyjskiej sprawy, a na dodatek rozpętają prawdziwie polskie piekło. W innym bowiem wypadku mogliby spowodować, że mężem opatrznociowym zostałby np. Roman Dmowski.

Muszę przyznać, że – jak na powieść dla licealistów – historyczne analizy Inglota sięgają bardzo głęboko, pokazując ten fragment naszych dziejów w iście sensacyjnym i – mam nadzieję – atrakcyjnym dla nich wymiarze. Zresztą nie tylko te spekulacje są zajmujące, ale również liczne historyczno-obyczajowe smaczki, którymi opowieść została okraszona. Wiele z nich pokazuje, że z polskością pod koniec I wojny światowej wcale nie było tak różowo i nie każdy rdzenny mieszkaniec naszych ziem marzył o niepodległości. Nie brakowało bowiem takich, którzy z rozrzewnieniem wspominali carskie rządy – co nie dziwi, skoro to car Aleksander II przeprowadził uwłaszczenie chłopów kosztem zsyłanych na Syberię powstańców styczniowych. Inne aluzje wiążą się ze znanymi powiedzeniami Marszałka (np. o wysiadaniu z czerwonego tramwaju), lub mają charakter autoteliczny (jest to przecież powieść sf z XXI wieku). No i wreszcie, jak na gatunkową prozę przystało: nie ogranicza się jedynie do samego wynalazku wehikułu czasu (tu zresztą bardziej przypominającego portal z *Terminatora. Genesis*), ale wyposaża bohaterów w kilka zupełnie zmyślnych i przydatnych gadżetów.

Fabula powieści ma charakter awanturniczny, ale akurat w tym wymiarze ona zawodzi. Polsko-rosyjski pojedynek tempoagentów nie trzyma w napięciu, a zwroty akcji sprawiają

wrażenie wysiłonych. Wydaje się, że Inglotowi zaszkodziły ramy konkursu i zarysowanie granicy wiekowej odbiorców. A przecież już Korczak mówił, że dla dzieci trzeba pisać tak samo jak dla dorosłych, tylko lepiej. Nie chcę przez to powiedzieć, że książkę czyta się słabo, bo tak nie jest, a rozmowa agenta Adama Zalewskiego (któremu towarzyszy Wanda Ziębicka) z Józefem Piłsudskim to w ogóle kapitalny kawałek – ale gdy porównuję pierwszy rozdział powieści z całą resztą, mam silne poczucie niedosytu. Po tym pierwszym rozdziale wcale nie znać, że ma się do czynienia z utworem napisanym na konkurs dla nastolatków! Potem, niestety, zdarzają się fragmenty niemal czytankowe, co nieco obniża mój ogólny dobry osąd tej powieści. Mimo wszystko jednak uważam, że wszyscy interesujący się historią Polski mogą spokojnie sięgnąć po *Operację „Komendant”*...

Na zakończenie jeszcze słowo o formie, w jakiej została wydana ta książka. Napisać o niej „niecodzienna” – to mało. Fatalny bezszeryfowy font (kto stosuje dla prozy takie czcionki!), szerokie marginesy wykorzystywane na liczne przypisy (to akurat dobry patent, bo szukanie ich pod tekstem, a zwłaszcza na końcu książki jest niezbyt poręczne) i specyficzne dwukolorowe ilustracje (tzw. nowoczesne, czyli wychodzące na spód albo przelewające się między kolumnami, przy tym mocno uproszczone – w postaci plam z ostro zarysowanymi konturami) dopełniają całości. Nie powiem, żeby ten layout mnie porwał, ale nie jestem zaprogramowanym odbiorcą tej pozycji, więc się wymądrzał nie będę. Wydawca zapomniał także podać informację o konkursie i o tym, że powieść zajęła pierwsze miejsce w swojej kategorii. Nie wiem, czemu ten unik ma służyć ■

KAROL GINTER

## TYM RAZEM NIE DOLECIAŁ...

**Brandon Sanderson***Do gwiazd*

Ludzie muszą się chronić pod ziemią. Na powierzchni narażeni są na ataki Krelli, czyli obcych, którzy z niejasnych powodów toczą wojnę z ludźmi. Taki stan trwa od dawna. Od kiedy ludzka flota wylądowała na planecie. Jednak teraz ludzie gotowi są wreszcie do walki o dostęp do powierzchni. Powstają siły powietrzne. Ich członkowie to elita społeczeństwa. Na ich barkach spoczywa odpowiedzialność za dalsze losy ludzkości.

Spensa od dzieciństwa marzy, by zostać pilotem. Chce walczyć z Krellami. Poza tym jest przecież córką pilota. Tyle tylko, że właśnie jej ojciec stanowi problem. Przed laty stchórzył bowiem podczas bitwy powietrznej i został za to zestrzelony przez swoich. Przynajmniej taka jest wersja oficjalna – w którą Spensa nie wierzy. Nie ma jednak znaczenia, w co wierzy, a w co nie, gdyż dostanie się do szkoły pilotów okaże się dla niej niezwykle trudnym zadaniem. Czy uda jej się pokonać przeciwności?

Sanderson już wcześniej tworzył powieści dla młodzieży. Tym razem jednak dla tej zdecydowanie młodszej. Niestety, przełożyło się to fatalnie na całość. Bohaterka jest postacią nieskomplikowaną – przedstawioną jako osoba niezbyt rozbudowana i o wyjątkowo wąskich horyzontach. Od początku wzbudziła we mnie antypatię. Fabuła jest linearna do bólu. O zwrotach akcji można zapomnieć. Nic tu nie jest w stanie zaskoczyć czytelnika. Wyjątkiem być może jest grupa docelowa, czyli 12-latków, które sięgnęły po pierwszą powieść s-f w życiu. Dla nich to może być odkrywcze. Do tego roi się tu od nielogiczności i epizodów brutalnie gwałcących rozum. Trudno to zdzierżyć.

Podsumowując: jest to wyjątkowy gniot. Odnoszę wrażenie, że Sanderson – który wcześniej kolejnymi powieściami udowodnił, że doskonale zna się na rzemiośle pisarskim, a do tego jest niezwykle pomysłowy – tym razem postanowił dowieść, że jest grafomanem. Ponieważ fabuła *Do gwiazd* stanowi to jakieś popłuczyny po wielu starych powieściach s-f. Do tego ignoruje osiągnięcia techniczne ostatnich lat. W efekcie głupota tu goni głupotę ■

[www.karolginter.pl](http://www.karolginter.pl)

|tytuł od redakcji INFO|



# DZIKI

# ZRYWCH



rys. Piotr „Kalmar” Dziewanowski

KALMAR



ARTUR ŁUKASIEWICZ

## FANTASTYKA MOCNO NAUKOWA

**N**ie byłbym sobą, gdybym nie zaczął od prywaty.

Kiedy to było? Dokładnego roku nie pamiętam, ale musiało to być końcówka lat siedemdziesiątych. W każdym razie było to moje wczesne dzieciństwo.

Ja byłem z tych wychowywanych surowo, co to mogli najwyżej zobaczyć w TV Dziennik Telewizyjny – a potem spać. Wszelkie kino po magicznej 20:30 było kinem dla dorosłych i z założenia dla mnie zakazanym. Czasem udało mi się zobaczyć kilka minut początkowych; po czym, gdy pojawiała się jakaś „nieodpowiednia scena”, zostawałem wyproszony z pokoju.

Tak było i tym razem. Dotrwałem do początkowej tajemniczej strzelaniny i chyba

nawet do magicznego momentu, kiedy samochód w tajemniczy sposób chował się pod ziemią, po czym mnie wyproszono.

Za drugim razem miałem więcej szczęścia. To znaczy – o tyle o ile, bo było to chyba jakiegoś popołudnia, kiedy nawet udało mi się zobaczyć cały magiczny sposób zmniejszenia łodzi podwodnej do rozmiarów najpierw robaczka, a potem do rozmiaru bakterii – i już, już mieli ich wstrzyknąć do środka... po czym matka stanowczo zdecydowała, że musimy gdzieś wyjść (chyba do babci) i rad nie rad musiałem przerwać oglądanie filmu.

Trzecie podejście wydawało się już całkiem pewne. Zimowe późne popołudnie. Chyba gdzieś w czasach stanu wojennego. Miałem już na tyle dużo lat, że rygory nieco zelżały.



Siadłem przed telewizorem pełen nadziei. Akcja rozwijała się wartko. Z wypiekami na twarzy oglądałem wyczyny ekipy mającej uratować naukowca przed niechybną śmiercią.

I nagle: łub!

**WYŁĄCZYLI BEZCZELNIE ŚWIATŁO!!!**

Przez cały początkowy okres collapsowski – ten film jakoś nie był w repertuarze etatowych oglądaczy VHS, więc nadal nie trafiło mi się jego obejrzenie.

Dopiero koniec epoki komunizmu w Polsce i czas bujnego rozkwitu różnych kanałów telewizyjnych sprawił, że mogłem ów film zobaczyć od początku do końca.

Dobra, to teraz wróćmy do początku.

Najpierw był sitkom z końcówki lat sześćdziesiątych pod tytułem *I Dream of Jeanie*. Bohaterem był żołnierz i kobieta Dżin – mieszkająca w stylowej arabskiej Butelce. Ich perypetie (zarówno kulturowe, jak i miłosne) były kanwą całej serii nieporozumień, zabawnych gagów i szalonych sytuacji. W jednym z odcinków nasz bohater był konsultantem na planie filmu, w którym chciano wykorzystać pomysł wszczęcia do ciała rosyjskiego kosmonauty mikroskopijnego agenta, który to miał dotrzeć do mózgu i dokonać stamtąd kradzieży cennych informacji. Cała ta historia nie zajmowała nawet dwóch minut odcinka i wątek ów szybko umykał w nawale innych spraw.

Jednak oglądał go Harry Kleiner – późniejszy scenarzysta naszego filmu.

W tym samym mniej więcej czasie francuscy dokumentaliści dzięki endoskopii po raz pierwszy stworzyli film, który pokazywał w sposób realistyczny wnętrza ludzkiego organizmu.

Z połączenia tych dwóch wątków narodził się genialny pomysł opowieści o grupie śmiałków, którzy po zmniejszeniu do rozmiarów bakterii zostają wstrzyknięci do ludzkiego

organizmu, by tam dokonać operacji na skrzepie w mózgu, który uratowałby ludzkie życie.

Aby jednak coś się w tym filmie działo – dodano wątek sensacyjny, gdyż osobnikiem, na którym rzezona grupa specjalistów ma dokonać operacji, jest naukowiec, uciekinier z Żelaznej Kurtyny prawdopodobnie Czech o nazwisku Benesz, który posiada ważne informacje dotyczące możliwości przedłużenia czasu miniaturyzacji na dowolnie wybrany okres. Do tego bowiem momentu Zachód potrafił jedynie dokonywać jej jedynie na sześćdziesiąt minut. Po tym czasie następuje stopniowy powrót do rozmiarów rzeczywistych.

Jednak, mimo ochrony, stronie radzieckiej udaje się, już po wylądowaniu Benesza w bliżej nieokreślonym kraju, dokonać zamachu na jego życie, w wyniku którego dochodzi właśnie do nieoperacyjnego skrzepu krwi w mózgu – co sprawiło, że naukowiec stał się bezużyteczny. Sytuacja ta jest motorem uruchamiającym całą akcję filmu.

Mamy więc ograniczony do sześćdziesięciu minut czas; a na dodatek wśród załogi znajduje się prawdopodobnie szpieg drugiej strony, którego zadaniem jest uniemożliwienie wyleczenia pacjenta. Szpiega ma za zadanie znaleźć główny bohater naszej opowieści – agent bezpieczeństwa Grant (w tej roli Stephen Boyd).

Gra tam również ówczesna seksbomba Raquel Welch – jako operatorka lasera, głównego narzędzia mającego operować skrzep. Kierownika medycznego operacji dr. Duvalla gra Arthur Kennedy, zaś szefa wojskowego, który pilnuje, by wszystko w Proteuszu (bo tak nazywa się statek, którym poruszają się lekarze) było w porządku, gra – znany m.in. z roli w *Doktorze No* – Donald Pleasence. Piątkę podróżników uzupełnia pilot statku – kapitan Bill Owens.

Ciekawostką może być to, że wielu przypisuje autorstwo pomysłu na film Izaakowi



Asimowowi. Stało się tak dlatego, iż otrzymał on skrypt scenariusza celem jego nowelizacji. A ponieważ proces realizacji filmu, w wyniku dużego stopnia skomplikowania efektów specjalnych oraz dążenia ekipy realizacyjnej pod wodzą Richarda Fleischera do przedstawienia jak najbardziej zgodnej z ówczesną wiedzą medyczną wizji, trwał dwa lata. W tym czasie Asimov nie tylko napisał książkę, ale nawet zdążył ją wydać i sprawić, by stała się ona bestsellerem wydawniczym.

Wizja do dziś sprawia magnetyczne wrażenie. Od samego początku – czyli od procesu samej miniaturyzacji, poprzez wstrzyknięcie łodzi do ludzkiego organizmu, do ostatecznego wydostania się ekipy przez kanał żłowy oka – nie można oderwać od niej wzroku.

OK! Pełna psychodelia kolorów, kształtów i figur wydawałoby się niemożliwych sprawia, że czuć się czasem możemy jak po mocno

odjechanym kwasowym tripie. Mimo wszystko odradzałbym komukolwiek oglądanie tego filmu pod wpływem jakichkolwiek środków odurzających. Wystarczy to, co sami widzimy. No dobra, dziś pewnie można byłoby to zrobić lepiej – ale 54 lata temu wystarczyło na Oscara za efekty specjalne i scenografię oraz worek innych branżowych nagród.

Zresztą od kilku lat co jakiś czas wspomina się o pracy nad remake'm filmu, ale jakoś ciągle coś staje na przeszkodzie.

[Od RedNacza: swoistym remake'm był *Kosmos wewnętrzny* nakręcony w epoce Kina Nowej Przygody; swoistym – gdyż był to film według innego scenariusza i utrzymany w innej konwencji]

Treść oraz forma są, mimo upływu lat, nadal fascynujące. Myślę, że każdemu szanującemu się amatorowi fantastyki – i to tej spod znaku „science” – wstyd nie znać! ■

ARTUR ŁUKASIEWICZ

## W TYM SZALEŃSTWIE JEST METODA

**W**czasie niezaplanowanego urlopu miałem czas zająć się trochę czytaniem. W ręce wpadły mi nieco już odleżałe, a mimo to nieprzeczytane, numery pewnego opiniotwórczego pisma poświęconego kulturze. W jednym z numerów natknąłem się na dwie recenzje, które obok siebie jednocześnie zachwalały i odsądzały od czci i wiary serial pod intrygującym tytułem *Wariat*. 10-odcinkowe dzieło – już nieco opatrzone (rok produkcji 2018), będące zamkniętą całością zamieszczoną na platformie Netflix. Owe sprzeczne ze sobą recenzje były tak skrajnie różne, jak tylko się dało – dlatego uznałem, że należy jak najszybciej skonfrontować się z rzeczoną filmową opowieścią.

No i bum...

Zacznijmy może od fundamentalnego dla całości pytania: czy lubicie filmy Wesa Andersona? Jeśli nie trawicie jego poetyki, sposobu opowiadania czy pokazywania magicznej rzeczywistości – to, z góry ostrzegam, możecie sobie darować. Ten serial wyda się dziwny, niestrawny i być może nawet głupi.

Tym, którzy jednak wesoło zestrzygli uszami – potwierdzam: ten serial wygląda tak, jakby Wes Anderson postanowił nakręcić serial SF. Oczywiście po swojemu, ze swoimi lękami, pytaniami o rzeczywistość. Ze specyficznym sposobem obrazowania.

Ale by było śmieszniej – Wes nie miał z tym serialem nic wspólnego.

Żeby jednak nie było – naczelnny twórca dzieła Patrick Sommersville (Pozostawieni) opierał się na kanwie norweskiego dzieła o tym samym tytule, choć zostawił z niego jedynie pomysł, iż główny bohater żyje w świecie, w którym nie potrafi odróżnić rzeczywistości od swoich wyobrażeń; ale i tego wątku nie można brać dosłownie.

Mamy więc mocno alternatywny Nowy Jork, w którym Statua Wolności przedstawia postać mężczyzny z mieczem w ręku i rozłożonymi skrzydłami. Miasto, po którego ulicach zamiast sprzątaczy poruszają się wyspecjalizowane małe pojazdy zbierające śmieci i spryskujące chodniki. Miasto, w którym, jeśli nie masz pieniędzy, możesz spotkać się z „Akwizytorem” – osobą, która jest chodzącym biurem reklamowym i który za pieniądze informuje przechodnia o różnych atrakcjach. Można to obrazowo nazwać „chodzącym spamem”. Bo komputerów czy komórek po prostu nie ma. Przynajmniej nie takich, do jakich jesteśmy dziś przyzwyczajeni. Można też zagrać w szachy z robotem wyglądającym jak pluszowy koala i w dodatku przegrać sromotnie. Jest to również miasto przedziwnych i zaskakujących neonów umieszczonych, gdzie tylko się da.

W takim oto świecie mieszkają dwaj autsajderzy. On, czyli Owen (Jonah Hill) – pogubiony w świecie dużego biznesu i twardych mafijnych praw rządzących rodziną Milgrimów, którą kieruje jego ojciec Peter (Gabriel Byrne). Stoi w obliczu pewnego zadania, którego wcale nie chce wykonać. W dodatku sam Owen podejrzewa, że jest chory na schizofrenię. Tak więc nasz bohater nie ma pewności, czy to co widzi, jest rzeczywistością czy tylko jego maniakalnym wyobrażeniem. Po utracie pracy Akwizytor informuje go, że znany koncern farmaceutyczny poszukuje osób, które mogłyby wziąć udział w testach nowego leku, który miałby być panaceum na wszelkie choroby psychiczne.

Jest też i ona, czyli Anna (Emma Stone) – pokłócona z rodziną i całym światem, uzależniona od leku (dostępnego jedynie na czarnym rynku) na próżno próbuje zmienić swoje życie. Nie

potrafi dostosować się do otaczającej ją rzeczywistości i nosi się z wciąż niezaleconą traumą, gdyż wini się za śmierć swojej ukochanej siostry w wyniku wypadku samochodowego; a z którą nie załatwiła do końca pewnych spraw.

Obydwoje lądują na ławce w poczekalni olbrzymiej Neberdine Pharmaceutical and Boitech. Firmie, dzięki której (jak mniemają) uda się im przezwyciężyć ich problemy.

To koncern z ducha japoński. Mamy tutaj zaznaczoną charakterystyczną hierarchię. Początkowo projektem kieruje despotyczny dr Muramoto (Romie Kanda), któremu towarzyszy dr Azumi Fujita (Sonoya Mizuno). Później jednak, w wyniku nieszczęśliwego wypadku, Muramoto ginie i zostaje zastąpiony przez dr. Jamesa K. Mantleray'a (Justin Theroux) – faktycznego twórcę systemu, który ma pomóc w wyleczeniu chorób: komputera Gertie. Jak się okazuje, sam następca ma spore problemy psychiczne. Odbijają się one nie tylko na pracy całej grupy. Ale, jak się okazuje, również sama Gertie – wzorowana na despotycznej matce Mantelray'a dr Grecie Mantleray (Sally Field) – przeżywa swoisty kryzys tożsamości spowodowany śmiercią Muramoto. Zaczyna umieć coś, czego absolutnie nie powinna umieć, czuć...

Jeszcze przed początkiem samego eksperymentu dowiadujemy się, że nie jest to pierwsza próba, zaś poprzednie skończyły się źle dla pacjentów – o czym wszyscy z kadry naukowej wołać nie pamiętają.

Dzięki przeróżnym perypetiom nasi bohaterowie lądują w szczęśliwej dziesiątce wybranych. Są nawet w tej samej grupie „nieparzystych”. Próby mają być trzy. Pierwsza ma zorientować się w problemach danej jednostki. Druga ma skonfrontować z problemem. Trzecia – zaproponować rozwiązanie. Niestety, właśnie kiedy ma dojść do pierwszej próby umiera Muramoto, co powoduje „przegranie” obwodów Grety i niespodziewane

komplikacje. Komputer łączy wspomnienia i traumy naszych bohaterów. Niczym w *Oku na niebie* Dicka. A zresztą – odniesień do literatury i filmu jest na pęczki

I tu zaczyna się zwariowana jazda bez trzymanki. Bohaterowie co rusz lądują w innych wyimaginowanych światach (zarówno jej, jak i jego). Czego tu nie mamy: historię noir i tajemnicze towarzystwo spirytystyczne, aferę z lemurem, klasyczne fantasy, opowieść gangsterską, przybysz z kosmosu. I to wszystko podane tak, że albo kręcisz głową z niedowierzaniem, albo pękaśz ze śmiechu, albo po prostu cię zatyka. Cytaty, mnóstwo mrugnięć okiem w stronę historii, gatunków filmowych, znanych motywów i przekręceń.

I ta scenografia. Oszałamiająca, niesamowita, powalająca... Wes byłby dumny!

Jest zarzut; jeden – ale ważny. Ta historia mogłaby być dłuższa. Tym bardziej, że potencjał wyraźnie przewyższa skalę przedsięwzięcia. Szkoda aktorów, i to naprawdę całkiem znanych, którzy właściwie statystują naszej dwójce. Oczywiście poza personelem medycznym, który traktowany jest tutaj jako osobny wątek – ale szkoda, że nie domknięty i porzucony jakby w połowie. Reszta z dziesiątki na ekranie jest tylko tłem dla Hilla i Stone. Zupełnie są niewykorzystani. Zamiast jednej historii można było tu wpleść dwie, może trzy osobne. Oczywiście wtedy opowieść musiałaby być dłuższa – może nawet kilkusezonowa. Ale reżyser chciał, by te dziesięć odcinków zamknęło się klamrą i stanowiło jedną opowieść. Powtarzam: szkoda...

Dla porządku dopowiem, że za kamerą stanął Cary Joji Fukunada. Tak, to ten sam facet, który wyreżyserował najnowszego Bonda – na którego z resztą czekam z niecierpliwością.

Podsumowując w sposób kulinarny. Dla mnie znakomity produkt, który jednak nie każdemu może podejść. Ci, co szukają tylko akcji i nieskomplikowanej rozrywki – mogą się zawieść ■





ANDRZEJ PRÓSZYŃSKI

## WOLNA WOLA NA DZIKIM ZACHODZIE

**D**awno, dawno temu, za głębokiego PRL-u, ktoś zdecydował, że w naszych kinach będzie wyświetlany amerykański film *Świat Dzikiego Zachodu* (*Westworld*, 1973) Michaela Crichtona – co starsi fani zapewne dobrze pamiętają. Podobnie jak najśłynniejszego tysola tamtych czasów, Yula Brynnera, w roli zbuntowanego robota-rewolwerowca. Ów robot, postać z parku rozrywki, wziął się na jedno z gości, który go wielokrotnie wyeliminował z gry metodami stosowanymi powszechnie na Dzikim Zachodzie, a czego owa postać w żadnym wypadku nie miała pamiętać. Ale od czego mamy prawo Murphy'ego?

Kilkadziesiąt lat później nowa ekipa, niepomna owego fatum, zbudowała kolejny park rozrywki i nakręciła w nim serial z pogranicza westernu i science fiction pod tytułem *Westworld*. Właśnie obejrzałem jego pierwsze dwa sezony, wydane w sumie na sześciu płytach DVD. Trzeci sezon emituje obecnie HBO, więc jeszcze trochę poczekam na trzeci zestaw płyt. Mam jednak świadomość, że serial, choć wysoko oceniany, wykazuje pod względem rankingu tendencję spadkową, więc poczekam na to bardzo spokojnie.

Pierwszy sezon ukazuje solidny i stabilny biznes rozrywkowy, w którym nadziani goście odwiedzają rekonstrukcję Dzikiego Zachodu, zaludnioną przez roboty do złudzenia przypominające ludzi, tak zwane hosty. Prawdę mówiąc, robotami, czyli istotami mechanicznymi, są tylko hosty pierwszej generacji, późniejsze zaś są w pełni organiczne, z wyjątkiem programowalnego dysku pod czaszką. Hosty grają swoje role w pętłach, które od czasu do czasu są modyfikowane, natomiast gościom przysługuje pełna swoboda działania, co w praktyce

przekłada się na seks i przemoc. Jeden gość na przykład urządza rewolwerową masakrę w saloonie Mariposa, po czym wykrzykuje z entuzjazmem: *Takie wakacje to ja, k..., rozumiem!* Podobne zachowania są możliwe wyłącznie dlatego, że broń będąca w użyciu w parku *Westworld* nie jest w stanie zabić ani zranić gościa, natomiast tubylca jak najbardziej. Po takim nagłym wyłączeniu – hosta się naprawia i programuje według indywidualnego szablonu, blokując mu pamięć. Nie dajmy się jednak zwieść: hosty pamiętają wszystko perfekcyjnie, w stu procentach realizmu, i umieją dotrzeć do swych dowolnych wspomnień na polecenie programisty. A skoro tak, niektóre z nich od czasu do czasu doznają spontanicznego przypomnienia fragmentów innego, wcześniejszego życia. I dają im to do myślenia.

Z kolei dla gości pobyt w parku jest rodzajem testu, który pozwala im odkryć, kim naprawdę są. A ponieważ dozwolona jest przemoc bez jakichkolwiek konsekwencji, często kończy się on odkryciem swojej ciemnej strony. Prowadzi to do paradoksu, że hosty są bardziej ludzkie od prawdziwych ludzi, co serial wyraźnie eksponuje. A zaraz potem pojawia się pytanie: skoro hosty są bardziej ludzkie od nas, chociaż nie mają wolnej woli, to czy na pewno my ją posiadamy? Serial podsyca te wątpliwości – jedna z postaci twierdzi nawet, że nasza wolna wola jest złudzeniem, że wszyscy jesteśmy przewidywalni aż do bólu. I osoba ta wie, co mówi, bo opiera się na swoim osobistym, profesjonalnym doświadczeniu.

Jak to możliwe? Skoro hosty są praktycznie nieśmiertelne, pojawia się pokusa, by skopiować prawdziwych ludzi. Trzeba więc powielić ciało, a następnie umysł, dając mu



odpowiednie wspomnienia, a potem osobowość. Ta ostatnia jest korygowana przez programistę podczas rozmowy, gdy stara się on wywołać u hosta-dublera prawidłowe reakcje na określone bodźce, słowne lub sytuacyjne. Czasem się to nie udaje, częściej jednak kończy się pełnym sukcesem - wtedy zaś umysł kopiowanego człowieka zostaje sprowadzony do kilkuset stronic kodu, które można umieścić w książce i odstawić na półkę. Dosłownie. Nie wierzycie? No to macie rację. A może jednak nie?

Wielkie brawa dla twórców serialu, że potrafią zadawać takie pytania i budzić nasze wątpliwości. Brawa także dla obsady, wśród której jest kilka nazwisk z górnej półki, ale nie tylko oni grają znakomicie. Interesujący, choć dezorientujący, jest zabieg przeplatania ze sobą scen oddzielonych od siebie dziesiątkami lat – jest to możliwe dlatego, że hosty się nie starzeją i odtwarzają ciągle te same, zaprogramowane role. Dzięki temu przez większość pierwszego sezonu udaje się ukryć przed widzami, że dwie ważne postacie są tą samą osobą – za co też wielkie brawa dla realizatorów.

Drugi sezon prezentuje malowniczą, totalną apokalipsę w stylu *Parku Jurajskiego*. Oczywiście zaprogramowaną. Ale czy aby w stu procentach? Rozstrzygnijcie to sami jako widzowie ■

**Westworld**, serial TV, sezony 1,2, USA 2016, twórcy serialu: Jonathan Nolan, Lisa Joy  
ocena FilmWeb: 8,0 (sezon 1: 8,4, sezon 2: 7,1, sezon 3: 6,8), ocena IMDb: 8,8

**Obsada: Personel Parku:** Anthony Hopkins (dr Robert Ford, ocena 9,35), Jeffrey Wright (Bernard Lowe / Arnold Weber), Shannon Woodward (Elsie Hughes), Sidse Babbett Knudsen (Theresa Cullen), Tessa Thompson (Charlotte Elizabeth Hale), Luke Hemsworth (Ashley Stubbs), Simon Quarterman (Lee Sizemore);

**Goście:** Ed Harris (Mężczyzna w czerni, ocena 9,23), Jimmi Simpson (William), Ben Barnes (Logan Delos);

**Hosty:** Thandie Newton (Maeve Millay, ocena 8,83), Evan Rachel Wood (Dolores Abernathy), James Marsden (Teddy Flood), Louis Herthum (Peter Abernathy), Angela Sarafyan (Clementine Pennyfeather), Rodrigo Santoro (Hector Escaton), Zahn McClarnon (Akecheta)

# BABEL PO POLSKU...

PRZEDWYBORCZO I SYMETRYSTYCZNIE!



Powyższa plansza powstała w początkach marca –  
nie odnosi się do formy i daty najnowszych wyborów /jpp/

restarting System  
initializing....

.  
booting.....  
ready  
.

Nordcon Technologies  
Login  
Pass

Registration new user  
time:5.12 - 8.12  
Confirmed.

