



MOKOPOLITAN

OPTYMISTYCZNE OBLICZA FANTASTYKI



NR4

JAKUB ĆWIEK
PAWEŁ MAJKA
JOE HALDEMAN
MARCIN PRZYBYŁEK

LUTY 2016

Witajcie!

Udało się! To już czwarty numer *Smokopolitana*. Moje zadowolenie z tego faktu wcale nie jest udawane ani na wyrost - od pewnego czasu pracuję nad historią polskich zinów fantastycznych i wiem, co mówię. Cztery numery to niezły wynik – sporo oddolnych inicjatyw czasopiśmienniczych kończyło po trzech. I prawdę mówiąc, biorąc pod uwagę perypetie z numerem czwartym, wcale się im nie dziwię. Chociaż jakby się nad tym zastanowić, to problemy były również z trzecim i drugim, a ten pierwszy miał być przecież tym ostatnim... Praca po nocach przyniosła jednak wyczekiwany efekt – kilkanaście tekstów publicystycznych, dwa dobre opowiadania, cztery drabble, dwa wywiady, siedem recenzji i dwa wspomnienia. A raczej AŻ dwa, bo do dnia zamknięcia numeru na szczęście nie było o kim więcej pisać.

Niezależnie od kwestii ilościowych serdecznie polecam wam lekturę starej fantastycznej prasy niezależnej. To pouczające doświadczenie. Teraz fandom działa już inaczej. Bardziej „profesjonalnie”, mogłabym rzec. Mniej w tym wszystkim entuzjazmu, a więcej ekonomii. Czasem myślę, że chociaż w latach 70. czy 80. było nas – fantastów – mniej, to działa się jakby więcej. Obecnie stawiamy na duże imprezy, najlepiej w największych miastach Polski. Kiedyś każdy konwent – choćby i w szczerym polu – był wydarzeniem, na które przyjeżdżała cała fandomowa Polska (kto z Was wie na przykład, gdzie leży Błazejewko?). A ziny? Ziny starał się wydawać każdy klub. Nie wszystkim rzecz jasna wychodziło, czasem kończyło się na wspomnianych już wyżej trzech numerach (a czasem na jednym), ale chęci niewątpliwie były. Więc, moi drodzy, angażujmy się w działania fandomu fantastyki!

W celu zaangażowania się w nasz piękny fandom na początek polecam zgłaszać na zajdlowe nominacje. Jak staraliśmy się pokazać w drugim numerze *Smokopolitana*. – bez czynnego i liczego uczestnictwa czytelników plebiscyt na nagrodę im. J. Zajdla traci sporo sensu. A w tym roku naprawdę jest na co głosować.

I przy tej okazji – ciągiem skojarzeń – pozdrawiam serdecznie Hajnowski Klub Fantastyki, który wspiera nasze prasowe przedsięwzięcie od samych początków jego powstania i zamawia każdy numer.

Elin Kamińska

REDAKTOR NACZELNY: **Elin Kamińska**

elin.kaminska@historiavita.pl

WYDAWCA: **Fundacja „Historia Vita”**

ADRES REDAKCJI: os. Akademickie 6/22,

31-866 Kraków, redakcja@historiavita.pl,

www.smokopolitan.com.pl

ISSN 2449-6251

REDAKCJA TEKSTÓW: **Paweł Majka, Karolina Łukasik, Katarzyna Koćma, Michał Szymański, Magdalena Kucenty**

SKŁAD I ŁAMANIE TEKSTU: **Olga Furman**

SKŁAD ELEKTRONICZNY: **Anna Jakubowska**

KOREKTA TEKSTÓW: **Michał Szymański, Katarzyna Koćma, Magdalena Kucenty,**

Anna Jakubowska

RYSUNEK NA OKŁADCE: **Elżbieta Głowacka**

ILUSTRACJE: Katarzyna Pieróg, Alicja Marczyk, Anna Kędzior, Olga Furman, Kornelia Błaszczuk, Jarosław Morzyniec, Wojciech Walas, Daria Maj, Monika Szymańska

PROJEKT LOGOTYPU: **Adriana Depta**

PROJEKT OKŁADKI: **Krzysztof Bernacki**

PROMOCJA: **Martyna Walerowicz**

WSPÓŁPRACA: Paweł Majka, Andrzej Pilipiuk, Michał Cholewa, Piotr W. Cholewa, Simon Zack, Andrzej Ziemiański, Krzysztof Rudek, Błażej Kardys, Marcin Kłak



MOKOPOLITAN

TEMAT NUMERU

4 Elin Kamińska **Czy polska fantastyka jest ponura?**

7 Paweł Majka **Punkt siedzenia. Odrutka na pesymizm**

10 Michał Szymański **Szczęśliwie – czyli jak?**

19 Magdalena Świerczek **Szczęście Frankensteina**

ARTYKUŁ

23 Anna Jakubowska **Przetwory z bajek – część pierwsza**

POWIEŚĆ

29 Paweł Majka **Oko Cyklonu – część druga**

OPOWIADANIA

36 Juliusz Braun **Lo faresti per me?**

50 Tomasz Przyłucki **Wieczny odpoczynek**

DRABBLE

55 **Konkurs na optymistyczne drabble**

56 Maciej Adrian **Przywołanie**

56 Maciej Maciejewski **Pangloss**

57 Rafał Boczek **Montaż**

57 Zbigniew Witosławski **OK**

ROZMOWA

58 Jakub Ćwiek **Życie jest kulturą masową**

66 Joe Haldeman **Żyjemy w świecie rodem ze science fiction**

WSPOMNIENIA

71 Katarzyna „Ophelia” Koćma **Do zobaczenia, Kosmito! Wspomnienie o Davidzie Bowie**

74 Lidia Grodzicka **Prawdziwie, szaleńczo, głęboko zasmucona, czyli pożegnanie z Alanem Rickmanem**

RPG

76 Zbigniew „Mars” Miszewski **Mój pomysł na granie w RPG-i**

LARP

80 Karolina Łukasik **Anatomia larpa 3. Najlepsi wrogowie**

FILMY

83 Monika „Katriona” Doerre **Co w trawie piszczy**

SERIALE

90 Simon Zack **Poszedł Simon do doktora...**

KONWENTY

94 Krzysztof Zięba **Cztery dni z tysiącem planszówek**

KONWENTY

97 Elin Kamińska **Pierwszy rok za nami**

FANDOM

100 Marcin Przybyłek **o nagrodach literackich**

106 Marcin „Alqua” Kłak **Eurocon, czyli o konwentowaniu za granicą**

RECENZJA

112 Michał Szymański **Miasto niedokończone – recenzja *Antipolis***

113 Krzysztof „Jaxa” Rudek ***Niebiańskie pastwiska***

114 Michał Szymański **Ekonomia bestselleru – recenzja *Ember in the...***

116 Piotr Górski **Podręcznik mistrza damsko-męskiej gry**

118 Błażej Kardys **Antologia *Wolsung* tom II**

119 Elin Kamińska ***Książka do kolorowania Gra o tron***

120 Magdalena Kucenty **W krzywym zwierciadle – recenzja *Cuda i Dziwy...***

Czy polska fantastyka jest ponura?

Jako zagraniczny korespondent publicznego radia podróżowałem do Iraku, Afganistanu, Indonezji – do miejsc, w których brakowało szczęścia (...). Z notesem w rękui z magnetofonem zawieszonym na pasku przerzuconym przez ramię wędrowałem po świecie, opowiadając historie smutnych, nieszczęśliwych ludzi. *Prawda jest taka, że nieszczęśliwi ludzie, żyjący w obfitujących w nieszczęścia miastach, są znakomitym materiałem na dobrą historię. Poruszają serca i budzą smutek.*

E. Weiner, *Geografia szczęścia*

Spójrzmy na współczesną literaturę. Którą jej część zwykliśmy uważać za ambitną?

W ubiegłym roku Nobla w dziedzinie literatury zdobyła Swietłana Aleksijewicz – pisarka i reporterka poruszająca w swoich książkach tematy takie jak wojna w Afganistanie, radziecki szowinizm, wojenne losy dzieci. W Polsce jej najbardziej znana powieść to *Czarnobylska modlitwa* o wybuchu elektrowni jądrowej na Ukrainie. Reportaż jest świetny – aż czuć w nim zapach palonego ludzkiego mięsa, dotyk odchodzących od żywego ciała płatów skóry, słony smak łez kobiet, które płaczą przy szpitalnych łóżkach swoich mężów, ojców i synów.

A kto otrzymał Nobla dwa lata temu? Patrick Modiano – autor powieści określanych jako obyczajowo-melancholijno-kryminalne. W opinii krytyków największym atutem tego pisarza jest umiejętność tworzenia duszno-smutnego klimatu i opisywanie wewnętrznych rozterek bohaterów.

Dobre, trudne tematy. W sam raz na niedzielne przedpołudnie.

Już w czasach starożytnej Grecji ludzkość uznała, że tragedia to forma wyższa i bardziej ambitna niż komedia. Jako kontynuatorzy tej szczytnej i zarośniętej patyną tradycji, z uporem godnym lepszej sprawy, w dziale książki „dobre” i „ambitne” umieszczamy dzieła ciężkie od smutku i napakowane po brzegi ludzkimi dramatami.

A przecież książka to dla większości z nas przyjemność. Rozrywka. Coś, co ma oderwać nasze myśli od tego, co złe, i przenieść do innej rzeczywistości. Czytanie to nie praca, a radość to równie wzniosły temat literacki, co jej brak.

Myśleliście kiedyś nad tym ?

Kilka miesięcy temu, podczas poznańskiego Polconu, rozmawiałam z Jadwigą Zajdel

o twórczości jej męża. Pani Jadwiga zapytała o to, czy polska fantastyka jest pesymistyczna i jeśli tak, to dlaczego, odpowiedziała, że fantastyka jest pesymistyczna, gdyż taka być po prostu musi. Zadanie fantastyki polega przecież na ostrzeganiu i pokazywaniu skutków naszych obecnych działań w przyszłości. Jest w tym sporo racji, zwłaszcza w przypadku fantastyki naukowej starszej daty – Zajądła, Lema, Żuławskiego. Nie da się również ukryć, że to fantastyka zawiera w sobie najbardziej pesymistyczne perspektywy dla teraźniejszości i przyszłości. Postapokalipsa, cyberpunk czy horror to gatunki, w których świat jest zniszczony, ziemia jałowa, a po jej powierzchni grasują dzikie bestie i potwory pochodzące z tego (i nie z tego) świata.

Czy naprawdę czytamy gatunek skazany na żałobę?

Idąc za ciosem i kontynuując wątek, który nie dawał mi spokoju, wysłałam do kilku polskich pisarzy e-maile z pytaniem: „Czy polska fantastyka jest ponura?”

Andrzej Ziemiański – pisarz, dziennikarz, autor książek takich jak *Achaja*, *Toy Wars* i in.

Urodziłem się optymistą i nim pozostaję, co wśród większości znajomych uznawane jest za ciężkie schorzenie. Przeżyłem socjalizm, dziki kapitalizm, kilka wielkich kryzysów (bo pomniejszych nie liczę) i dalej szklanka zawsze jest dla mnie w połowie pełna, a przyszłość fantastyczna. I przyznam szczerze, że fantastykę zacząłem czytać właśnie dla jej wrodzonego optymizmu. W świecie SF z lat 60. i wcześniej, nawet jak następowała katastrofa, to bohaterowie nie poddawali się nigdy. Dążyli do, z reguły spełnionego, happy endu. I taka jest moja filozofia. Później niestety fantastyka ponurzała, jej zgorzkniałe wizje, niby to mające coś w nas poruszyć albo

zmusić do przemyśleń, okazywały się jedynie smutnymi miazmatami. Miałem wrażenie, że z literatury opisującej ludzi czynu, stała się literaturą o życiu oferm, którym zawsze wiatr w oczy, a one umiały jedynie jęczeć i rozkładać ręce. W tym mniej więcej określiłem rozstałem się z fantastyką jako literaturą. I dlatego niestety nie wiem, jak jest dzisiaj.

Dominik Sokołowski – pisarz, autor książek z cyklu *Kroniki Arkadyjskie*

Nie uważam, żeby polska fantastyka była szczególnie ponura. Taka opinia jest moim zdaniem efektem nieporozumienia. Polska fantastyka stara się być poważna, podejmować istotne tematy, nie ograniczając się do czystej rozrywki (oczywiście nie zawsze tak jest). Nie jest to jednak jednoznaczne z ponuractwem. Elementy humorystyczne znajdziemy zarówno u klasyków (np. Stanisław Lem i jego *Cyberiada* czy *Podróże Gwiazdne* Iłona Tichego, które w lekkiej formie poruszają ważne zagadnienia filozoficzne, społeczne oraz spostrzeżenia na temat natury człowieka), jak i pisarzy młodszego pokolenia (np. cykl inkwizytorski Jacka Piekary czy też powieści Jakuba Ćwieka – fakt, że jest to nierzadko humor czarny).

Ze względu na naszą specyficzną historię, jest w polskiej fantastyce większy ponad przeciętną odsetek wizji dystopijnych, lecz twierdzenie, że rodzima literatura fantastyczna jest ponura, to tylko stereotyp.

Simon Zack – e-pisarz

Czy preferujemy smutek, tragedię, ludzkie dramaty? Mam wrażenie, że to przydarzało się w polskim kinie jakiś czas temu – jeśli bohater nie miał kompletnie zrytego życia, straszliwych nałogów lub „chociaż” raka, to filmu nie było. W rodzimej fantastyce nigdy nie miałem wrażenia, że specjalnie „gra się



na czarnych klawiszach”, żeby przyciągnąć lub zahipnotyzować czytelników. Z polskich książek i historii zwykle wynoszę dużo satysfakcji i czytelniczego zadowolenia, a to czy mam akurat ochotę na klimat *noir* i mroczne realia, czy wprost przeciwnie – radośnie, chaotycznie, pijacko–zawadiacko w gumofilcach i z widłami zależy tylko od tego, na którą półkę sięgnę. I oby tak zostało, bo, co jak co, ale Polacy piszą świetną fantastykę.

Michał Cholewa – pisarz, informatyk, autor książek *Gambit*, *Punkt cięcia*, *Forta*

Czy polska fantastyka jest ponura? Powiedziałbym „jak która”. Nieco mniej jest dystopii niż było – fantastyka socjologiczna jest teraz w ostrożnym przegrupowaniu, a to ona była najbardziej tradycyjnie ponurą dziedzina.

Jest więcej bohaterów niejednoznacznych, antybohaterów i wręcz głównych postaci negatywnych – co oczywiście w jakiś tam sposób buduje nastrój tekstu.

Jakbym musiał oceniać, powiedziałbym, że jest bardziej wypośrodkowana. Zdecydowanie więcej książek ma ponure elementy. Zdecydowanie mniej jest ponurych w całości. Zapewne efekt obecnej mody na niejednoznaczność.

Andrzej Pilipiuk – pisarz, historyk, autor książek z cyklu *Kroniki Jakuba Wędrowcza*, *Oko Jelenia* i in.

Fantastyka nie różni się zasadniczo od reszty literatury. Nasi bohaterowie z reguły najpierw dostają solidny łomot, potem z uporem walczą o przegrane sprawy, a na końcu następuje happy end – choć czasem na stosach trupów albo na końcu drogi poznaczonej mogiłami tych, którzy nie doszli. Ogólny wydźwięk tej prozy zazwyczaj jest jednak optymistyczny. Pokazuje, że warto było wrzucać biżuterię do zjawisk geologicznych, czy co tam sobie autor wymyślił. Polska fantastyka nie różni się tu jakoś szczególnie od światowej. Nasi bohaterowie też zazwyczaj wygrywają.

Może w tym tkwi cały sekret ?

Na czele polskich list bestsellerów stoją książki Andrzeja Pilipiuka, Andrzeja Ziemiańskiego, Jakuba Ćwika, Pawła Majki. Co ich łączy? Bohaterowie, którzy mogą wszystko i którzy, zmagając się z rzeczywistością, rzadko kiedy tracą dobry humor. Rację ma więc pani Zajdel, która twierdzi, że światy fantastyczne to światy ostrzeżenia i tragedii, ale optymizmu bohaterów cały mainstream mógłby nam zyczajnie pozazdrościć. ■

ELIN KAMIŃSKA

Punkt siedzenia

Odtrutka na pesymizm

Dawno, dawno temu, gdy żadnego z nas nie było nawet w planach, ludzie sądzili, że nauka jest fajna. I rzeczywiście była. Nowe wynalazki starały się rewolucjonizować świat, jak się wydawało – na lepsze. Kolejne odkrycia przynosiły dobre nowiny o poprawie jakości życia. Coraz doskonalsze oświetlenie pokonywało ciemności. Ludzie zaczęli podróżować coraz szybciej i dalej i wydawało się, że kolejne granice będą pokonywane jedna za drugą.

A przy tym nauka i technika nie wydawały się szczególnie skomplikowane (w każdym razie w porównaniu z obecnym stanem). Stosunkowo łatwo było przyswoić sobie ich podstawy choćby pisarzom, jeśli zadali sobie nieco trudu. Dzięki temu powstawały przygodowe powieści Verne’a i futurystyczne Wellsa, by wymienić tylko tych najbardziej znanych. Za nimi ruszyły pokolenia następnych, czasem nawet lepiej przygotowanych, bo będących naukowcami jak np. Clarke. Ochoczo głosili oni oparty o naukę rozwój ludzkości. I nawet jeśli dostrzegali jakieś trudności, ich wiara w postęp wydawała się niezachwiana.

Co jest o tyle zabawne, że zarówno Verne, jak i Wells dostrzegli niebezpieczeństw niesione przez technologie. Verne’a zapamiętano

jako mistrza powieści przygodowej zakochanego w wiedzy. Gdy jego bohaterowie lądują na „Tajemniczej wyspie” błyskawicznie i bez wielkiego trudu czynią sobie ziemię poddaną, wykorzystując przede wszystkim swoją wiedzę i umiejętności techniczne. Sprzyja im oczywiście fakt, że trafili do pewnego rodzaju raju – wyspa zdaje się obfitować we wszelkie niezbędne im zasoby. Potrzebują odpowiednich zbóż? Znajdują je oczywiście. A siarki? Wystarczy sprawdzić w złożach za rogiem.

Verne mógłby się więc wydawać pisarzem naiwnie głoszącym chwałę postępu, gdyby nie kilka jego bardziej ponurych pomysłów. Już kapitan Nemo jest raczej posępną postacią, posiadającym odpowiednią wiedzę i zasoby mścicielem bezwzględnie wykorzystującym swój supernowoczesny okręt podwodny. Mroczniejszym cieniem Nemo stał się Robur, właściciel pojazdu latającego, terroryzujący z chmur cały świat w imię idei. Ale nawet w lżejszej na pozór powieści – *Łowcy meteorów* – wynalazek pozwalający ściągnąć na Ziemię unoszącą się dotąd w przestrzeni kosmicznej złotą skalę staje się ostatecznie przyczyną potężnych kłopotów i nieomal doprowadza do wybuchu wojny światowej.

Nawet łagodny, naiwny momentami Verne zdawał sobie więc sprawę, że nauka i technika mają różne oblicza. A coś dopiero mówić o Wellsie, który nie ograniczał się do wymyślania wynalazków, ale konsekwentnie opowiadał o grozie wojny, jaka może spaść na ludzkość wykorzystującą nowoczesne technologie, i przemianach społecznych, jakie staną się konsekwencją rozwoju nauki i techniki.

Mimo to i pomimo szaleństwa wojen światowych, późniejsi pisarze SF zdawali się długo zachowywać optymizm. Być może dlatego, że rozbuhaną technologicznie Trzecią Rzeszę udało się pokonać, do czego także przyczyniła się myśl techniczna i racjonalizatorska aliantów? Bez względu na przyczyny, uwierzono, że przyszłość oparta będzie na nauce i technice. I że będą one udzielać przede wszystkim dobrych odpowiedzi.

Co ciekawe – optymizm stał się udziałem literatów po obu stronach żelaznej kurtyny. Tak pisarze krajów demokratycznych, jak i komunistycznych głosili chwałę technologii; jedni i drudzy zdawali się też uważać, że z czasem nauka zastąpi irracjonalne podejście do życia i wypłeni religie (oczywiście jest to uogólnienie, nie pora tu na bardziej szczegółowe rozważania na ten temat). Naturalnie, po mniej radosnej stronie żelaznej kurtyny głoszono przyszłą chwałę komunizmu, a po tej weselszej, nawet gdy gniewano się na kapitalizm, nie spieszo-

się z wieszczaniem jego upadku, ceniono też demokrację. Powstało mnóstwo powieści i opowiadań, które podbój kosmosu przyjmowały jako pewnik. Pojawiali się kosmici nie tylko mniej krwiożerczy od Marsjan Wellsa, ale wręcz przyjaźni.



Ów optymizm nie był oczywiście powszechny. Po drugiej wojnie światowej świadomość rozwijania arsenałów jądrowych musiała ciążyć autorom SF. W krajach spod czerwonej flagi nie dochodziło do zagłady, ponieważ klóciła się ona z tezą o nieubłaganim zwycięstwie komunizmu. Co najwyżej bohaterowie powieści (np. *Astronautów* Lema) trafiali na planety pozbawione komunistycznego szczęścia, dotknięte za to zarazą imperializmu, i przyglądali się ruinom zniszczonych przez wojnę cywilizacji. Nawet takie wizje nie były jednak wcieleniem pesymizmu – podkreślały, że „u nas” coś takiego nie nastąpi, skoro mamy komunizm. Tylko trzeba weń wierzyć i wspierać go.

Po drugiej stronie świata nie było już tak wesoło. Pierre Boulle wymyślił, iż ludzkość może ulec degeneracji i na szczycie drabiny rozwoju zostać zastąpiona przez małpy. Filmowcy dorobili mu do tej tezy ostrzeżenie przed wojną jądrową. A przecież nie był to pierwszy taki przypadek, wcześniej Neville Shute napisał słynny *Ostatni brzeg* o umierającym, pozbawionym nadziei świecie. Dziś, blisko sześćdziesiąt lat po jego publikacji, literatura postapo znów święci triumfy, ale należy do... najbardziej optymistycznej gałęzi fantastyki.

Jak coś tak ponurego jak opowieści o zagładzie można uznać za optymistyczne?

Fantastyka naukowa oparta jest o nadzieję. Wbrew najbardziej pesymistycznym futurystom najczęściej głosi, że nie ma takich trudności, z jakimi człowiek nie mógłby sobie poradzić. Jeśli nawet nie zdobywamy radośnie kosmosu, lecz gmatwamy się w kolejne wojny, zwykle okazuje się, iż pojawia się ktoś albo coś (np. nowy wynalazek, zdolne wydobyć nas z zastoju. Czasem przybywają dobrzy kosmici, którzy nam pomagają, czasem źli, którzy nas mobilizują do zjednoczenia i działania. Boulle i Shute napisali powieści, w których ludzkości się nie udało (i nie oni jedni, trzeba przyznać), ale przeciwwagą dla nich są dziesiątki,

jeśli nie setki utworów postapo, w których ludzkości udaje się przetrwać na przekór wszystkiemu. Nawet tak pesymistyczna *Kantyczka dla Leibowitza* Waltera M. Millera pokazująca, że ludzkość niczego nie jest w stanie się nauczyć i powtarza swoje błędy, pozostawia w finale nieco optymizmu i sporo szans na przetrwanie. Nawet seria *Metro 2033* opowiada przede wszystkim o tych, którym się udało. Koniec końców nawet *Droga* McCarthy'ego odczytywana jest przez wielu jako powieść o wiecznej nadziei człowieczeństwa.

Dzieje się tak dlatego, że (pomimo wysiłków Petera Watts'a) fantastyka naukowa jest skazana na optymizm – mniej lub bardziej umiarkowany. Nie chodzi nawet o to, że część z nas nie wyleczyła się z bezgranicznej wiary w naukę i technikę, ale o to, że bardzo trudno wyleczyć się nam z wiary w człowieka. Być może dlatego, że SF jaką znamy, budowali przede wszystkim Anglosasi, a zatem szczęśliwi zdobywcy, nauczeni przede wszystkim tego, że zawsze jakoś im się udawało. Brytyjczycy, którzy wciąż wspominają imperium zbudowane między innymi na rozwoju nowych technologii i Amerykanie, dla których częścią narodowej mitologii jest bezustanne pokonywanie przeszkód nie do pokonania. Gdyby globalną fantastykę naukową budowali Polacy, zapewne miałyby znacznie bardziej ponure oblicze. Choć nie jestem pewien czy na pewno. W końcu to my świat z 1984 Orwella, tę pozbawioną nadziei totalitarną rzeczywistość, potrafiłmy oswajać nadzieją w powieściach Zajdła, Wnuka Lipińskiego czy nawet znacznie pesymistyczniej od nich nastawionego do świata Oramusa.

Fantastyka naukowa bywa, wcale często, literaturą niepokoju i ostrzeżeń przed naszą destruktywną głupotą. Najczęściej jest jednak literaturą nadziei. ■

PAWEŁ MAJKA

Szczęśliwie – czyli jak?

Psychologowie zajmujący się ludzką tożsamością od czasu do czasu każą badanym spisywać opowieści o jakimś fragmencie ich życia. W tych historiach niemal zawsze widać jasną strukturę wstępów, rozwinięć i zakończeń, mniej więcej taką, według jakiej od tysiącleci buduje się fikcyjne fabuły.

Zakończenia są kluczowe; wartość wstępu i rozwinięcia często ocenia się w ich świetle. Droga rzadko jest po prostu drogą – częściej jest drogą dokąś. Ze wszystkich badanych na świecie grup tylko Japończycy czasem się z tego wyłamują – na Zachodzie i w kontynentalnej Azji takie podejście jest jak stała kosmiczna.

Dyskusje o budzących emocje zakończeniach fabuł na ogół kręcą się wokół pewnego schematu. Omawia się losy ważniejszych bohaterów, szuka logicznych uzasadnień lub ich braku, narzeka na to, że był happy end albo że go nie było (rzadziej pomstuje się na zakończenie otwarte). Krótka historia komercyjnej fantastyki zna nawet przypadki alternatywnych zakończeń dorabianych tylko dlatego, że fani za głośno narzekali. Temat jest wałkowany wszystkimi dostępnymi kanałami nad grobem praktycznie każdej popularniejszej sagi powieściowej, serii filmów, kultowej gry czy serialu. Odruchowo próbujemy ocenić, czy opowieść skończyła się dobrze, czy źle. Hollywoodzki film pozbawiony

happy endu budzi zdziwienie, klasyczną tragedię definiuje się przez jego brak. Może więc warto zadać sobie pytanie: na jakiej podstawie rozpoznajemy, że historia skończyła się dobrze? Co robi autor, pragnąc zakończyć książkę przyjemnie lub nieprzyjemnie dla czytelnika? Czy istnieje jakaś uniwersalna recepta na szczęśliwe rozwiązanie? Czy może mamy do czynienia z większą liczbą recept, zależnych od gatunku, projektowanego odbiorcy, kręgu kulturowego?

Po bliższym zbadaniu sprawy okazuje się, że recepty, owszem, istnieją i owszem, jest ich więcej. Podręczniki kreatywnego pisania sporo miejsca poświęcają budowaniu opowieści tak, by zakończenie wywarło określone wrażenie na odbiorcach. Wydaje się również, że pewne obszary globu i popkultury mają pod tym względem określone preferencje i częściej stosują takie czy inne schematy.

Przechodząc do meritum, przed wami przegląd klasycznych rodzajów happy endów wybranych na podstawie analizy fantastycznego mainstreamu z pięciu krajów, których popkultura cieszy się u nas jako taką popularnością, wraz z nieśmiałą próbą wyjaśnienia, dlaczego może to wyglądać właśnie tak.

Wobec zaskakująco małej ilości fachowej literatury zgłębiającej ten temat, poniższe zestawienie jest przede wszystkim wynikiem

spostrzeżeń niżej podpisanego. Warto też z góry zaznaczyć, że nie są to bynajmniej ściśle reguły świadomie stosowane przez twórców – podejrzewać należy raczej jakiś rodzaj mody czy treningu kulturowego. Nie jest też tak, że w polskiej fantastyce nie spotyka się zakończeń mangowych czy hollywoodzkich, niemniej pewne trendy dają się wyodrębnić.

Tradycyjnie zaznaczam, że mogę się mylić. Jeśli komuś rzucają się w oczy inne prawidłowości w strukturze happy endów, niech da znać, pisząc do redakcji. Może wyniknie z tego jeszcze jakaś dyskusja.

„No, nareszcie wróciłem” – fantasy z Wysp Brytyjskich

To jest kąt, pod którym bardzo dobrze widać, jak klasyczne są brytyjskie sagi spod znaku magii i miecza – nawet te pozornie postmodernistyczne i nietypowe. Bardzo wiele spośród nich (w tym właściwie wszystkie kanoniczne) kończy się ostatnim rzutem oka na bohatera, mającym podkreślić zmianę, która zaszła w nim od czasu pierwszego spotkania. Zaczniemy od przykładów.

Bilbo Baggins wraca bezpiecznie do Hobbitonu z dalekiej wyprawy. Jest bogatszy, mądrzejszy, odważniejszy, w kieszeni nosi pierścień odebrany dość przerażającemu wrogowi. Zupełnie inna postać. Gdyby spojrzeć na pierwsze sceny powieści, rozmowę z Gandalfem i wizytę krasnoludów, trudno bohatera poznać, co też jasno podkreślają opisy jego późniejszych stosunków z sąsiadami czy słowa samego Gandalfa.

Harry Potter stoi z żoną i dziećmi na stacji kolejowej. Ma kochającą rodzinę, wiernych przyjaciół, spory bagaż osiągnięć i cieszy się względnym spokojem ducha – wszystko, czego brakowało mu, kiedy stał na tym samym peronie po raz pierwszy. Jego synowie wyruszają w tę samą drogę, co protagonista

siedem tomów wcześniej, jednak ich start jest nieporównywalnie łatwiejszy, a życie – normalniejsze. Jeśli wierzyć autorce, zakończenie powstało jeszcze podczas prac nad pierwszym tomem. Nie wyobrażała sobie, jak mogłoby wyglądać inaczej.

Śmierć (*Kosiarz*) wraca do swojego domostwa z przymusowej wycieczki, emerytura jednak już mu nie grozi, a świat powoli wraca do normy. W domenie bohatera zachodzą jednak zmiany – okazuje się, że nawet żywy szkielet, będący uosobieniem najpewniejszej ze wszystkich sił Wszechświata, może się przeobrazić, zakosztowawszy czegoś nowego. Wśród pól kukurydzy Śmierć szkoli do pracy swego nowego przyjaciela. Chyba jest zadowolony.

Załatwiwszy to, co wymagało załatwienia, Cień wraca do pewnego mieszkania, pierwszego przystanku w wyprawie z Wednesdayem. Ma dług do spłacenia, spodziewa się, że tutaj ostatecznie pożegna się z życiem – umowa to umowa. Sprawy przybierają jednak inny obrót, a ten, kto miał go pozbawić życia, jest mu zbyt wdzięczny, by to zrobić. Człowiek, którego martwa żona nazywała nieżywym, zbiega po schodach dziwnie radosny. Nauczył się wiele o bogach; chyba w końcu nauczył się też żyć. Przy okazji uratował świat przed niepotrzebną wojną.

Tak wygląda wzorzec. Wszystkie przywołane wyżej powieści posiadają całe rozdziały dziejące się już po klasycznie rozumianym zakończeniu, czyli zażegnaniu centralnego dla fabuły kryzysu. W każdej z nich rozdział ten służy pokazaniu zmian na lepsze, jakie zaszły w osobowości i życiu głównego bohatera. Takie pogodne sceny są bardzo częste w fantastyce brytyjskiej, ale dużo rzadsze w słowiańskiej, gdzie jeśli już spotykamy podobne finały czy epilogi, są one bardziej gorzkie i więcej mówią o koszcie odbicia wyprawy niż o płynących z niej pożytkach.

Mamy więc happy end jako kres wyprawy, która odmieniła bohatera, pozwoliła mu



To była
dobra
seria...

dojrzeć, w jakiś sposób wynagrodziła za wypełnione zadanie. Pobrzmiewają tu echa tego, co Joseph Campbell w *Bohaterze o tysiącu twarzy* opisuje jako uniwersalny mit powtarzający się we wszystkich kulturach. Bohater rusza w drogę, by ocalić świat lub swoją społeczność, pokonuje piętrzące się przed nim trudności, po czym wraca jako silniejszy, dojrzały mężczyzna, często z wybranką serca bądź artefaktem mającym rozwiązać problemy jego ludu. Nierzadko musi w drodze zmierzyć się z własnym ojcem lub jego legendą (*Utopia*, gdyby dobrze się skończyła) czy powrócić zza grobu (*Skyfall*). Uniwersalność takich opowieści ma wynikać z tego, jak dokładnie odbija się w nich przebieg najważniejszych kryzysów rozwojowych, zwłaszcza wejścia w dorosłość. Nie bez powodu tyle kultur oznaczało ten moment wyraźną linią trudnego, brutalnego rytuału – mężczyzna potrzebuje udowodnić samemu sobie, że nie jest już chłopcem. Na przykład w niebezpiecznej wyprawie.

Otwarte pozostaje pytanie, skąd Anglosasi wzięli taki właśnie sposób kończenia monomitycznych opowieści. Może ma to coś wspólnego z tym, że jak sugerują badania, ludzie Zachodu lubią opisywać swoją przyszłość w kategorii osiągniętych celów i dążenia do stabilizacji? Jak Harry Potter wypełniłby ankietę typu *Opisz siebie samego za dwadzieścia lat*?

Wygraliśmy i co z tego – polskie sagi o twardzielach

Dla porównania kilka przykładów z rodzimego podwórka. Przeglądając zakończenia najważniejszych polskich powieści fantastycznych, można zauważyć jeden fenomen: autorzy są nad wyraz krytyczni wobec własnych światów przedstawionych, na ogół mając pewnie na myśli rzeczywistość nas

otaczającą, swoje bezpośrednie źródło inspiracji. Nie są też wielkimi optymistami, jeśli chodzi o perspektywę zmian. Na przykład...

Zakończenie *Sagi o wiedźminie*, jakkolwiek niejednoznaczne, daje się uznać za szczęśliwe dla bohaterów. Geralt zostaje z Yennefer, Ciri ma przed sobą nowe życie w nowym świecie, Jaskier jednak nie wisi, generalnie nie jest źle. U nich. Bo w uniwersum pogromy trwają w najlepsze.

Vuko Drakkainen naprawił świat, do którego go wysłano, wszyscy będą tam żyli długo i szczęśliwie. Ale przecież to nie na ten świat narzekał przez cztery tomy powieści, Midgaard akurat mu się podobał. To Ziemia, a zwłaszcza Europa, była przedmiotem jego mało pochlebnych komentarzy, a na ostatnich stronach książki możemy jasno odczuć, że nie zaszła żadna zmiana na lepsze ani moralne oczyszczenie. Politycy nadal kłamią, urzędnicy nadal są głupi i nieodpowiedzialni, nikt nie uchylił zakazu noszenia noży. Dobrze by było wrócić do Ogrodu.

Hieronim Berbelek pokonuje obcego kratistosa i oddala widmo chaosu. Jednak świat, który za sobą zostawia, wcale nie wygląda różowo, a śmierć Czarnoksiężnika nie spowodowała wyzwolenia podległych mu ziem – powoli są one włączane w korony sąsiednich władców, keros nie znosi próżni. Tuż przed śmiercią Maksym Rog mówi, że forma, którą wypełniał i narzucał innym, czekała na niego zaklęta w tej ziemi i jej mieszkańcach. Czy można mieć nadzieję, że nie zastąpi go kolejny władca karmiący się strachem i uległością swych poddanych?

Tak to z grubsza działa. Tej reguły można się doszukać nawet w „Wędrowyczach” – przecież z opowiadania na opowiadanie nic się tak naprawdę nie zmienia, Jakub jakoś sobie radzi z wampirami i komunistami, a Wojsławice to nadal zapomniana przez Boga dziura na wschodnim krańcu mocno groteskowej krainy. W *Wigiliinej rozgrywce* których z bohaterów wyraża nadzieję, że po

upadku komunizmu naród zniesie monopol alkoholowy i będzie można pędzić bimber – otóż czytelnik wie już, że nawet ta utopia nie ma szans na realizację.

Taki też chyba mamy obraz rzeczywistości wokół nas – wystarczy otworzyć gazetę, by dowiedzieć się, jak źle się wszystkim żyje mimo rewolucji, reform i odzyskanej niepodległości. Niepokojący wniosek może brzmieć tak, że jeśli o sukcesie powyższych tytułów zadecydowała możliwość identyfikowania się z bohaterami, to nadziei na naprawę naszej szarej rzeczywistości mamy równie mało co oni. Bo może wolimy niższym Drakkainen uciekać przez gwiazdy do mniej zepsutego Midgaardu albo podobnie jak wiedźmin narzekać na moralność naszych pracodawców i nadal zabijać dla nich potwory.

Wznoszenie się po okręgu – manga i zjawiska pokrewne

Sytuacja wygląda całkiem inaczej na przykład w Japonii, gdzie opowieści o bohaterze zmieniającym na lepsze swoje otoczenie są czymś normalnym. Autorzy jednego z badań, o których wspominałem na początku, słusznie zauważają, że w japońskich legendach nader często zakończenie jest po prostu powrotem do stanu wyjściowego. Lisica udająca kobietę wraca do lasu, a jej mężowi pozostają tylko wspomnienia. Mnich przepędza ducha nawiedzającego wioskę, po czym wraca do klasztoru praktykować codzienną medytację. Istotą opowieści jest przywrócenie równowagi, w sposobie jej opowiadania zaś często bardziej liczy się uchwycenie detali w przebiegu niż łańcuch przyczyn i skutków w drodze do rozwiązania. Tak też jest w opowieściach Japończyków o ich własnym życiu, a ślady takiego myślenia łatwo rozpoznać w tamtejszej popkulturze.

Jest to również dobrze rozpoznana prawidłowość na skalę globalną. Badacze narracji często zwracają uwagę na fakt zależności opowieści od kryzysu. We wstępie ma miejsce jakieś przykre wydarzenie, przez całe rozwinięcie dążymy do usunięcia jego skutków, zakończenie zaś informuje nas o wyniku tego dążenia. Wiele klasyfikacji przyjmuje za szczęśliwe te zakończenia, w których główny kryzys został zażegnany. Przywrócony porządek często jest porządkiem lepszym niż ten utracony, postacie coś jednak wynoszą z opisanego przygody – nawet jeśli są to tylko dobre wspomnienia czy odrobina życiowej mądrości. A jeśli nie postacie, to przynajmniej ci, którym pomogły uporać się z zagrożeniem.

Japońskie happy endy cechuje jeszcze jedna prawidłowość – nader często są one jednoczesnym rozwiązaniem wewnętrznego problemu bohatera i zewnętrznego problemu jego społeczności. Jedno nie mogłoby mieć miejsca bez drugiego. Są też na swój dziwny sposób bardzo „kolektywne” – autorzy lubią podkreślać wspólną radość wszystkich członków drużyny czy atmosferę zwycięstwa (nagle przejście zacieklego wroga na stronę protagonistów, słońce wyglądające zza chmur nad polem bitwy, wyjątkowo podniosła sentencja o przyjaźni wypowiedziana bez specjalnego związku z fabułą itp.). Jakby radość jednostki nie idąca w parze z radością ogółu była nie na miejscu.

Zakończenie *Samurai Champloo* sugeruje, że drużyna jednak się rozpadnie: każdy z jej członków pójdzie w swoją stronę i powróci do życia, jakie pamięta sprzed spotkania. Zło jednak zostało naprawione. Fu rozwiązała konflikt z ojcem, źli ludzie nie żyją, przyjaźń Jina i Mugena przetrwała najtrudniejszą próbę, choć na początku nawet nie przypominała przyjaźni. Napisom końcowym towarzyszy seria sielskich obrazków z powrotnej drogi całej trójki.

Bohaterowie *Survive Style 5+*, pokręcone

wielowątkowej komedii (którą przy okazji polecam wszystkim fanom Monty Pythona, Azjaci naprawdę wiedzą, jak to się robi), jakoś odnajdują sposób na wydostanie się ze swoich absurdałnych kłopotów i ich życie wraca do względnej normy. Dla każdego jest to jednak nowa norma – jeden dokonał coming outu, inny radykalnie zmienił swój stosunek do żony, jeszcze inny wraca do Szkocji z poczuciem wypełnienia życiowej misji. Najciekawiej kończy chyba ten, któremu wydaje się, że jest ptakiem: co prawda nie udaje się go wyleczyć, ale za to uczy się latać. W finale z głosników sączy się *I Will Survive*, a bohaterowie przy entuzjastycznych dźwiękach odlatują w stronę tęczy.

Świat *Final Fantasy VI* po zwycięstwie w ostatniej bitwie stopniowo wraca do normy. Mamy zresztą okazję podziwiać przebieg tego procesu. Co ważne, głównej bohaterce nie udało się zrealizować żadnego z jej osobistych celów – tym samym pozostaje ostatnią przedstawicielką swojego gatunku i poniekąd może czuć się winna śmierci własnego ojca. Z drugiej strony, sądząc z ich zachowania w końcowych scenach, ukaranie sprawcy całego zamieszania i stopniowe odradzanie się zdewastowanej planety zdają się wystarczać bohaterom za happy end. Dla człowieka Zachodu ich spokojny entuzjazm jest co najmniej nie na miejscu, tak samo jak nastroje bohaterów *Ergo Proxy* czy *Kara no Kyoukai* w ostatnich scenach serii.

Najciekawszym jednak przykładem pozostaje dla mnie *Higurashi no Naku Koro Ni*, zwłaszcza w wersji animowanej. Serial grozy podzielony na dziewięć kilkuodcinkowych rozdziałów, z których każdy opowiada historię tych samych kilku dni, zawsze zakończoną tragicznie, zawsze trochę inaczej. Dopiero po pięciu rozdziałach widz dowiadyduje się, że to, na co patrzy, to nie awangardowy zabieg narracyjny scenarzysty, ale pętla czasowa wytworzona przez lokalne bóstwo celem zapobiegnięcia krwawym mordom,

których jednak, jak dotąd, nie udawało się powstrzymać. Jedna z bohaterek, kapłanka owego bóstwa, jest świadoma sytuacji i od lat przeżywa ten sam koszmar, za każdym razem próbując nowej metody przerwania go. Dopiero zaangażowanie grupy przyjaciół, daje jej nadzieję na zwycięstwo (piąty rozdział kończy się zresztą dość kiczowatym monologiem na ten temat).

To właśnie jest esencja japońskiego schematu zakończenia, świat – niczym w buddyjskiej kosmologii – w zasadzie kręci się w kółko, ale umieszczony w nim człowiek z każdym obrotem uczy się czegoś nowego, staje się kimś innym, wspina się ku niewidocznemu ideałowi. A wszystko po to, by ostatecznie przełamać kłętwe, po latach zaś móc dopilnować, by jej przyczyna nie zaistniała po raz drugi – wszak gdybyśmy nie wyciągali wniosków i pozostawili sprawy ich własnemu biegowi, byłibyśmy skazani na przeżywanie wciąż tych samych rozczarowań.

Nie będę udawał, że nie sympatyzuję z tym sposobem myślenia o świecie, choć trzeba przyznać, że japońskie happy endy często ranią zachodnie poczucie estetyki. Europejska wizja świata jest jednak na tyle różna, że nieraz na usta ciśnie się pytanie: „Z czego oni się właściwie tak cieszą?”. Japonia, przypominam, była w stanie w ciągu trzydziestu lat przejść drogę od głębokiej zapaści i beznadziei do członkostwa w G8. Oczywiście niczego nie sugeruję.

Poświęcenie się opłaca – amerykańska opowieść o podziwianym bohaterze

Jest kwestią być może znamionną, że *super hero movies* bardzo rzadko pokazują koniec kariery bohatera, za to bardzo często – jej

początek. Praktycznie każdy zaadaptowany komiks to opowieść o tym, jak z mało godnej pozazdrosczenia pozycji główna postać wyrasta do rangi najpierw lokalnej sensacji, następnie podziwianego wybawiciela. Potem oczywiście przychodzą kontynuacje, które można traktować na podobnej zasadzie jak kolejne części komiksu; wycofanie z działalności, takie jak w Nolanowskim *Mrocznym rycerzu*, prawie się nie zdarza. Opowieść zatrzymuje się albo na pierwszym wielkim zwycięstwie, albo na którymś z kolejnych.

Ten schemat bywa też oczywiście przenoszony do pokrewnych produkcji, nie tylko zresztą filmowych. Dość popularną kliszą jest poświęcenie, na które heros musi się zdobyć, by naprawdę zostać herosem. Na przykład...

Filmowy Hellboy wyrzeka się diabelskiej potęgi, by pozostać takim, jakim uczynił go przybrany ojciec. W zamian, oprócz czystego sumienia, otrzymuje ukochaną kobietę i szacunek współpracowników. Wygrywa też rozgrywkę z Rasputinem, co samo w sobie nie jest bez znaczenia.

Mroczny rycerz powstaje kończy się w zasadzie śmiercią Batmana, który odlatuje nad ocean z głowicą jądrową, by ocalić miasto przed wybuchem. Epilog informuje nas jednak, że bohater mógł po prostu skorzystać z okazji do ucieczki – zamienił dotychczasowe życie na „pośmiertny” szacunek i osobiste szczęście.

W finale *Gry o tron* Daenerys Targaryen wchodzi na stos pogrzebowy swego ukochanego,

by spłonąć razem z nim. Wbrew planom i rozsądkowi nie ginie – zamiast tego dostaje w prezencie trzy żywe smoki i przepustkę na dalszą drogę ku podbojom, sławie i kolejnym tytułom, które gromadzi z pieczołowitością godną średniowiecznego władcy.

Ender Wiggin, zrozumiawszy swój błąd i charakter czynu, w który go wmanewrowano, poświęca życie na szukanie nowego domu dla Królowej Roju. Tymczasem popelnia pod pseudonimem dwie istotne książki i dzięki relatywistycznym paradoksom może obserwować, jak stają się one



przyczynkiem do nowej religii, a on sam – anonimowym prorokiem. Co prawda jego nazwisko jest też kojarzone z największą zbrodnią w dziejach ludzkości, ale dzielny bohater bierze to na klatę.

Te historie wydają się uczyć jednego: że czasem warto z czegoś zrezygnować, choćby i z samego siebie, aby osiągnąć jakieś większe dobro. Ukoronowaniem trendu jest dla mnie *Troja* Petersena, w której zamiast podstępu Odysa dostajemy dylemat pseudomoralny: Achilles wyrusza na wojnę z określoną wiedzą i określonym celem. Poświęca życie dla wiecznej sławy.

Inna częsta prawidłowość to konieczność pokonania samego siebie, zanim stanie się do walki z właściwym przeciwnikiem. Spośród wymienionych powyżej tytułów najwyraźniej widać to w *Hellboyu*, choć w ekranizacjach *Batmana* ten motyw również występuje nader często. W taką stronę zmierza też chyba historia Daenerys w *Pieśni lodu i ognia*.

Czy w innych kulturach powyższe wątki nie występują? Oczywiście, że występują, wszak poświęcenie dla wyższej idei jest wartością cenioną dość uniwersalnie, podobnie jak pokonywanie własnych słabości. Różnie natomiast bywa z kwestią osobistych korzyści – nawet w hollywoodzkich produkcjach, choć tutaj świat wydaje się działać bardziej sprawiedliwie.

Wojownik musi mieć blizny – rosyjskie science fiction

Termin „rosyjska dusza” jest tyleż nieprecyzyjny, co powszechnie zrozumiały. Ów szczególny rodzaj wrażliwości i sposób postrzegania świata musiał oczywiście odbić się na tym, jak kończą się rosyjskie powieści fantastyczne. Pierwsze spostrzeżenie: rzadko kończą się dobrze. Jeśli już, to niemal zawsze

jakimś kosztem, który nie pozwala uważać zwycięstwa za zwycięstwo albo przynajmniej każe zadać pytanie o jego moralną wartość.

Dlatego też nie tak łatwo było zebrać tytuły zdadne do poniższej analizy. Wszystkie najgłośniejsze i najważniejsze rosyjskie powieści fantasy i SF ostatnich lat kończą się co najwyżej słodko-gorzko. Przyjrzyjmy się wybranym przykładom.

Metro 2033. Artem i jego towarzysze docierają do celu wędrówki i wystrzeliwiają rakiety. W tym samym momencie do Artema dociera przekaz, który wyjaśnia mu znaczenie dotychczasowych wydarzeń – zwycięstwo zamienia się w dotkliwą klęskę i śmierć nadziei na odrodzenie ludzkości. Przy okazji pada też kilka gorzkich zdań o ludzkiej naturze i naszym ostatecznym przeznaczeniu. Założony na początku cel został osiągnięty, niestety nie był najlepiej zdefiniowany. (Uwaga – pojawia się epilog, dopisany parę lat po premierze powieści, *Ewangelia według Artema*. Widać w nim przeblysł nadziei, nadal jednak trudno nazwać zakończenie pogodnym czy optymistycznym.)

Mistrz i Małgorzata. Po wypłataniu głównych bohaterów ze wszystkich kłopotów i obsesji, Woland może dla nich zrobić tylko jedno – zabrać ich ze sobą. Choć to rozwiązanie przedstawione jest przez narratora jako zapewnienie wiecznego spokoju, na który wszak zasłużyli jak nikt inny (bo na światłość już nie), gdzieś w tle czai się wątpliwość: przecież to diabeł, a dokąd diabeł może zabrać człowieka, jeśli nie do piekła? I co dobrego może spotkać człowieka w piekle? No i jest jeszcze epilog – Iwan Bezdomny do końca swojego życia bardzo źle znosi wiosenne pełnie. Znowu blizny.

Nocny patrol. W strugach deszczu trójka Jasnych magów wyjaśnia sobie nawzajem swoje motywy – Hesper wstydi się miłości do Olgi, która była dla niego prawie ważniejsza niż Sprawa; Anton właśnie

zmarnował ogromne ilości siły i nie jest z tego powodu zadowolony; Swietłana przeprasza za to, czego nie zrobiła, i za to, że nie chce służyć w Patrolu. Praktycznie nie wspominają o tym, że udało im się przechrzyć Ciemnych – są doskonale skupieni na żalu do siebie samych i do siebie nawzajem. Nad Moskwą szaleje huragan, którego Anton nie powstrzymał.

Piknik na skraju drogi. Red dociera do złotej kuli i wypowiada życzenie. Jeśli życzenie faktycznie się spełniło, to mamy happy end na skalę globalną i pełną gębą, tego jednak nigdy się nie dowiemy. Za to monolog Reda, odbijający się w nim stan jego psychiki i śmierć towarzysza chwilę wcześniej nie budują najweselszej atmosfery. Bohater osiągnął cel, ale nie jest jasne, czy ma to jakiegokolwiek znaczenie.

Najbardziej reprezentatywny wydaje się finał *Trudno być bogiem* Strugackich. Całe lata po akcji, która zakończyła się połowicznym sukcesem i niepotrzebnym przelewem krwi, Anton nadal widzi czerwone plamy na swoich rękach i źle znosi widok karabinu.

Czyżby więc Rosjanie aż tak bali się prób poprawy swojej sytuacji, że szczęśliwe zakończenia nieodmiennie wiążą im się z gorzkimi skutkami ubocznymi? A może historia nauczyła ich, że każda zmiana niesie za sobą nowe absurd i trudności? (W toku analizy celowo pomijam socrealistyczne potworki, których szczęśliwe w zamyśle przesłania dziś wydają się co najmniej podejrzane. Ich przynależność do ciągu rosyjskiej kultury też jest mocno wątpliwa).

Garść przypuszczeń na zakończenie

Powyższy zestaw aż prosi się o próbę przewidzenia dalszego ciągu dopiero powstających cykli. Czy *Widmo*, najnowszy film o agencie 007, również zakończy się

krzepiącym epilogiem? Przekonamy się niebawem. Czy w jakimś sensie będzie to epilog dla wszystkich Bondów z Danielem Craigiem? Zwiastuny nie pozwalają wykluczyć takiej opcji¹.

Ciekawie wygląda również fabuła *Pieśni lodu i ognia*. Czyżby Daenerys, po uporządkowaniu spraw na wschodzie i kwestii smoków, czekało jeszcze jedno poświęcenie dla dobra ogółu? I czy w nagrodę dostanie w końcu tron swojego ojca? A może wcale nie Daenerys? Wszak kilku bohaterów o niejasnym pochodzeniu jeszcze żyje.

Nikt również nie wie, czego spodziewać się po ostatnim z nowych *Evangelionów*. Mieliśmy już zakończenie abstrakcyjne, mieliśmy też dystopijne, oba wywołały fale narzekania w różnych fanowskich obozach. Czyżby Anno tym razem szykował Prawdziwy Happy End z monologiem o przyjaźni i *Wiosną* Vivaldiego? Jeśli tak, to istnieje ryzyko, że tym razem narzekać będą wszyscy.

Tak zatem z grubsza wygląda szczęśliwy koniec według fantastów różnych kultur, warto jednak wspomnieć o jeszcze jednej sprawie. Wśród wielu odbiorców i krytyków nadal pokutuje mit o wyższej artystycznej wartości dzieł, które kończą się źle. Po napisaniu tego artykułu jestem przekonany, że to bzdura. Pewnym historiom z happy endem zwyczajnie jest do twarzy, a w jego konstrukcji odbijają się często ważne prawdy o świecie i o nas samych. Może warto zrobić sobie osobiste zestawienie ulubionych zakończeń i w nim poszukać własnego wzorca? Kto wie, do jakich wniosków można dojść w taki sposób. ■

MICHAŁ SZYMAŃSKI

1 Prawdopodobnie i tak nikt w to nie uwierzy, ale pisałem ten tekst w październiku 2015, na długo przed premierą filmu. Jak widać, prawidłowości jednak pozwalają na jakieś tam przewidywania.



Szczęście Frankenstein

Wybitny przedstawiciel literatury science fiction, Brian W. Aldiss, uznał *Frankenstein* za pierwszą powieść fantastycznonaukową¹. Badając książki na temat życia i twórczości jego autorki, Mary Shelley, doszłam do wniosku, że powstanie utworu wygląda na wynik skomplikowanego splotu mniej lub bardziej szczęśliwych okoliczności. Dotyczą one burzliwych życiorysów zbuntowanych rodziców pisarki, społecznego linczu, niemieckich legend, a nawet największego od tysięcy lat wybuchu wulkanu. Pani Shelley – wyzwolona, inteligentna, czytana

kobieta – była córką prekursorzki sufrażystek Mary Wollstonecraft i pioniera anarchizmu Williama Godwina, dwóch nietypowych postaci istotnych dla przemian społecznych przełomu XVIII i XIX wieku. Zbieg kontrowersyjnych zdarzeń, który zaowocował powołaniem do życia *Frankenstein*, zaczyna się jeszcze przed narodzinami Mary Shelley.

1. Mary Wollstonecraft – zdradzona matka feminizmu

Poglądy Wollstonecraft, matki Shelley, położyły kamień milowy pod pierwszą falą

¹ Napisał o tym w swojej książce *Trillion Year Spree: The History of Science Fiction* wydanej w 1986 r.

feminizmu. Walczyła o prawa wyborcze dla kobiet, ich godne i równe traktowanie, dostęp do edukacji oraz pracy. Mocno wyprzedzała swoją epokę, w której mężczyźni wciąż uważali się za oświeceniowe epicentrum i jedyny podmiot świata, a przeznaczenia płci przeciwnej upatrywał wyłącznie w rodzeniu dzieci i zajmowaniu się domem. Politycy uważali przyznanie praw wyborczych kobietom za szaleństwo. Cytując Napoleona: *Natura przeznaczyła kobietom, aby były naszymi niewolnikami. Są one naszą własnością. Należą do nas, podobnie jak drzewo, które przynosi owoc, należy do ogrodnika. Jest szaleństwem domagać się równości dla kobiet! Kobiety są jedynie naszymi do produkcji dzieci.*

Podczas osiemnastowiecznej dyskusji o prawach człowieka, Mary Wollstonecraft napisała kontrowersyjną książkę *Wołanie o prawa kobiety*. Sprowadziło to na nią nagonkę i lincz ze strony ówczesnych myślicieli. Nieprzyjemności związane z publikacją niefortunnie przypadły na okres rewolucji francuskiej. By zapewnić sobie względne bezpieczeństwo, pani Wollstonecraft zgodziła się uchodzić za żonę mężczyzny, w którym się zakochała, amerykańskiego dyplomaty Gilberta Imlaya. Związek trwał dwa lata. W 1795 roku autorka *Wołania...*, zdradzona przez Imlaya, pozostawiona ze zrujnowaną reputacją i małą córeczką Fanny, rzuciła się do rzeki z mostu w Putney. Została odratowana, straciła jednak wiarę w świat, ludzi i sens swoich poczynąń.

2. William Godwin – ojciec, który nie przewidywał ojcostwa

William Godwin, angielski myśliciel i publicysta, ojciec Mary Shelley, był znany z radykalnych poglądów filozoficznych oraz niechęci do instytucji małżeństwa. Godwin doskonale rozeznawał się w literaturze spisanej greką, łaciną i angielskim.

Pod wpływem myśli oświeceniowych filozofów, porzucił rolę pastora prezbiteriańskiego i zanegował sens wiary, finalnie stając się prekursorem anarchizmu oraz twórcą koncepcji wolnej szkoły. Gdy natrafili na siebie z Mary Wollstonecraft w londyńskim klubie intelektualistów, okazało się, że dwa buntownicze charaktery swojej epoki idealnie do siebie pasują. Godwin ujrzał w autorce *Wołania...* kogoś, z kim „nikt na świecie nie może się równać”. Na początku 1797 roku wzięli ślub, a we wrześniu przyszła na świat autorka *Frankensteina*. Niestety, jej matka zmarła po porodzie, w wieku trzydziestu ośmiu lat.

Godwin zapewnił córce imponujące wykształcenie, znacznie szersze, niż otrzymywały kobiety w XIX wieku. Pozwolił jej decydować o sobie, co miało znamienne skutki dla powstania *Frankensteina*.

3. Życie Mary Shelley – narodziny *Frankensteina*

Mary Shelley lubiła nazywać samą siebie córką dwóch wybitnych postaci świata literackiego. Dzięki pochodzeniu, mimo wciąż trudnych dla kobiet czasów, poświęciła się czytaniu i nauce. Zajmowały ją badania z dziedziny chemii i fizjologii, chłonęła koncepcje naukowe Darwina. Skupienie na zdobywaniu wiedzy przerwała miłość do poety Percy'ego Shelleya, z którym spotykała się potajemnie przy grobie matki. Shelley był znanym skandalistą. Został wydalony z Uniwersytetu Oxfordzkiego za głoszenie ateistycznych poglądów. Rodzice potępiali jego wegetarianizm, radykalne poglądy polityczne i postawę zwolennika wolnej miłości. Warto zaznaczyć, że idolem Shelleya był ojciec Mary, człowiek tak niepasujący do swojej epoki, że oczernianie go było uznawane za cnotę w towarzystwie. Shelley dzielił z nim liberalne poglądy zrównania wszystkich i zniesienia władzy, która ma zdolność deprawowania każdego.



Ponieważ Shelley w trakcie romansu z zaledwie szesnastoletnią Mary miał już żonę i dzieci, opinia publiczna była bezlitosna dla kochanków. William Godwin wobec nagonki na bezrobotną, ciężarną Mary, rozbijającą „święte” związki małżeńskie, wyrzekł się córki. Mary i Percy pozostali bez środków do życia. Wyprowadzili się wraz z przyrodnią siostrą pisarki, Claire, do innej części Anglii. W 1815 roku Mary przedwcześnie urodziła córkę, która zmarła². W 1816 kochankowie wyjechali do Europy, żeby spędzić wakacje z lordem Byronem, kochankiem Claire³. Podróż po pochmurnej Szwajcarii stworzyła młodej pisarce okoliczności, z których finalnie wyłożył się *Frankenstein*.

Koncepcja powieści powstała podczas wyjątkowo deszczowego i zimnego lata nad Jeziorem Genewskim, w trakcie towarzyskich spotkań z lordem Byronem oraz Johnem Polidori⁴. (...) *wieczorami zbieraliśmy*

się przy kominku, delektując niemieckimi opowiadaniem o duchach. Te baśnie budziły w nas chęć, by je naśladować. Dwoje przyjaciół (...) oraz ja postanowiliśmy, każde z osobna, wymyślić historię opartą na fenomenach nadprzyrodzonych. Pomysł tak zawiądnął Mary, że przysnił jej się zarys opowiadania, które zaczęła spisywać tuż po przebudzeniu.

Ponieważ zła pogoda miała istotny wpływ na powstanie *Frankensteina*, warto wspomnieć, że jej przyczyną była erupcja wulkanu Tambora na indonezyjskiej wyspie Sumbawa. Chodzi o wybuch z 10 kwietnia 1815 roku, trzy lata przed pierwszym, anonimowym wydaniem powieści⁵. Erupcja jest uznawana za najpotężniejszą w ciągu ostatnich dziesięciu tysięcy lat. Jej skutki odczuła niemal cała planeta. Unieściła całkowicie rdzennych mieszkańców wyspy i spowodowała śmierć dziesiątek tysięcy ludzi poza Tamborą. Słup wybuchu miał wysokość czterdziestu czterech kilometrów. Ze względu na ilość pyłu w powietrzu, 1816 rok nazwano „rokiem bez lata”. W Kanadzie rzeki były zamrożone do połowy lipca; Europa i Ameryka Północna odczuły znaczne ochłodzenie klimatyczne. Szwajcarię gnębił nieurodzaj i głód.

4. Interpretacja *Frankensteina*

Pełny tytuł powieści brzmi *Frankenstein lub współczesny Prometeusz*⁶. Mary Shelley starała się zawrzeć w utworze dylemat moralny zrównania człowieka ze Stwórcą. Próbowwała dociec, ile i jakie prawa ma twórca wobec swego

- 2 W następnych latach straciła dwoje dzieci i ponownie poroniła, co oddaliło ją od Percy'ego i wpędziło w depresję. W przypadku ostatniego z poronień krwotok omal jej nie zabił – Percy ocalił jej życie, wkładając ją do wanny z lodem.
- 3 Niedługo potem pierwsza żona Shelleya utopiła się, co pozwoliło mu zawrzeć małżeństwo z Mary. Samobójstwo Harriet wiązało się z nieszczęśliwym małżeństwem z Percym. Wykluczona z kręgu zainteresowania Percy'ego, w tym samym roku samobójstwo popełniła cierpiąca na depresję, przyrodnia siostra Mary, Fanny.
- 4 Percy Shelley, George Byron i John Polidori – mężczyźni

towarzyszący Mary nad Jeziorem Genewskim – zmarli w przeciągu kilku następnych lat. Shelley utonął, Byrona zmorzyły choroby i ówczesne metody leczenia, a Polidori popełnił samobójstwo.

- 5 Początkowo krytycy spirali się, które z Shelleyów napisało powieść. W późniejszych wydaniach Mary przypisywała mężowi rozległą pomoc w pisaniu i nadanie *Frankensteinowi* ostatecznego kształtu.
- 6 Warto dodać, że najsłynniejsze dzieło Percy'ego Shelleya to *Prometeusz rozpięty*. Tytuł stanowi parafrazę nazwy tragedii Ajschylosa.

działa. Powieść porusza także problematykę powierzchownego oceniania – mimo dobroduszości stworzenia, które powołał do życia naukowiec Wiktor Frankenstein, odrzucono monstrum ze względu na odrażającą aparycję. Dla samego twórcy był on nieczysty i wstrętny, stworzony w „warsztacie plugawej twórczości”. Adaptacje filmowe spływają pierwowzór stworzony przez pisarkę, obdzierając z problematyki moralnej na rzecz uwypuklenia efektu grozy. Namysł moralny nad człowiekiem jest istotną częścią składową fantastyki naukowej. Dlatego też ekranizacje *Frankensteina*, pozbawione moralnego wymiaru, mogą mylnie sugerować, że utwór jest przede wszystkim horrorem.

Podsumowanie

W 2016 roku mija dwusetna rocznica „roku bez lata” i genezy pomysłu na eksperymenty Frankenstein. Ta słynna książka nigdy by nie powstała, gdyby nie szereg niefortunnych zdarzeń. Bo jak inaczej nazwać historię życia Mary Shelley?



Mary Wollstonecraft – foto James Heath

Istnieją interpretacje sugerujące, że monstrum z *Frankensteina* to ucieleśnienie samej Shelley. Autorka powieści szukała w życiu akceptacji i miłości. Mimo wielkiego zamiłowania do nauki, najbardziej pragnęła założyć rodzinę. Odrzucenie przez ojca i społeczeństwo, a także cierpienie z powodu braku matki i utraty pierwszego dziecka, mogły skłonić ją do powołania do życia niechcianego, odstręczającego potwora.

Działania feministyczne Mary Wollstonecraft, odratowanie jej po próbie samobójczej, zmiana antymażeńskich poglądów Williama Godwina, nieobyčajne związki jego córek oraz ich następstwo w postaci wyjazdu do Szwajcarii – to wszystko składa się na powstanie prekursorskiej dla fantastyki naukowej powieści. Szczęście Frankenstein wyłoniło go z rzeki, porzuczonego duszpasterstwa, miłosnych buntów, społecznego odrzucenia, baśni i z wnętrza wulkanu. Farciarz, prawda? ■

MAGDALENA ŚWIERCZEK

- B. W. Aldiss, *O pochodzeniu gatunków: Mary Shelley* [w:] M. Wollstonecraft Shelley, *Frankenstein*, Poznań 1989.
- Cytat Napoleona: Critical thinking, *Odwolanie się do autorytetu* [w:] <http://www.criticalthinking.pl/odwolanie-sie-do-autorytetu/>, na podstawie książki *Ekspersi twierdzą*, dostęp: 14.01.2016.
- Marc Poree [w:] M. Shelley, *Frankenstein*, Warszawa 1998, s. 32. Przedmowa do pierwszego wydania, M. Shelley, op. cit., s. 10.
- I. Prokopowicz, *Definicja potwora na przykładzie „Frankensteina” Mary Shelley* [w:] <http://www.mishellanea.mish.uw.edu.pl/wp-content/uploads/2010/08/Irena-Prokopowicz.-Definicja-potwora-PKJ.pdf>, dostęp 13.12.2015.
- B. Kozłowski, *Wybuch wulkanu Tambora* [w:] http://geografia_liceum.republika.pl/wulkan/tambora.pdf, dostęp 10.12.2015.
- Lektura obowiązkowa, *Smutna matka Frankenstein* [w:] <http://lekturaobowiazkowa.pl/ksiazki/mary-shelley-autorka-frankenstein/>, dostęp 13.12.2015.
- Mary Shelley [w:] https://en.wikipedia.org/wiki/Mary_Shelley, dostęp 27.12.2015.
- Percy Shelley [w:] <http://www.biography.com/people/percy-bysshe-shelley-9481527#childhood-and-adolescence>, dostęp 10.01.2016.
- William Godwin [w:] <http://plato.stanford.edu/entries/godwin/>, dostęp 10.01.2016.
- Miłość romantyczna i niszcząca – Percy i Mary* [w:] <http://miastoksiatek.blox.pl/2014/02/Milosc-romantyczna-i-niszczaca-Percy-i-Mary.html#VpK6WrbhDrc>, dostęp 10.01.2016.

Przetwory z bajek

CZĘŚĆ PIERWSZA

Co by było, gdyby to jednak Czerwony Kapłurek chwycił za siekiere i stawiał czoła Złemu Wilkowi? Albo gdyby Śnieżka uznała, że jej szczęście nie zależy od czarów i księcia, lecz od niej samej? A jeśli bajkowym księżniczkom przyszłoby żyć we współczesnym świecie? Lub – śmiej się jeszcze – w jego gothic-punkowej, noir-owej bądź całkowicie wynaturzonej, makabryczno-groteskowej wersji?

Od czasu do czasu jakiś twórca najwyraźniej zadaje sobie co najmniej jedno z powyższych pytań – zwłaszcza że bajki (a właściwie baśnie) to niezwykle inspirujące utwory. Jeśli interesowaliście się nimi choć trochę, z pewnością już wiecie – słodkie, ugrzecznione historie, jakimi z zapalem karmiono was w dzieciństwie, znacznie różnią się od swych ludowych pierwowzorów.

Większość baśni to w oryginale opowieści co najmniej dziwne, a przede wszystkim krwawe i brutalne; w dodatku ludowa wyobraźnia, która je spłodziła, nie uznała za słuszne pozbawić ich wątków erotycznych – nie nakładała na nie cywilizacyjnego filtra, a jeśli nawet, to niezbyt gęsty. Kiedy jednak utwory te wreszcie spisano i nadano im literacką formę, a w dodatku zaklasyfikowano (błędnie) jako przeznaczone dla dzieci, rozpoczęły się wysiłki mające na celu dostosowanie baśni do tak zwanych potrzeb najmłodszych (choć podejrzewam, że chodziło raczej o spokój sumienia wrażliwych dorosłych). Takie „upiększające”

zabiegi stosował już w XVII w. Charles Perrault, w XIX w. wydawcy opowieści spisanych przez braci Grimmów, a w XX w. – chociażby studio Disney¹.

Jak to jednak bywa, historia zatacza koło: ta sama popkultura, która domagała się wygładzenia niepokojących wątków w baśniach, poczuła w końcu niedosyt. Stąd pole do popisu dla twórców, którzy (jak wspomniano na początku artykułu) nie boją się zadawać sobie pytań rozpoczynających się od „A co, jeśli...”, a kończących się na najbardziej zdumiewające, przewrotne i budzące trwogę sposoby. Stąd także rzesze adaptacji, przywracających baśniom pierwotną dzikość i brutalność; przesunięcie akcentów sprawia, że część z opisanych poniżej dzieł okazuje się bardziej przerażająca i pokrecona od pierwowzorów.

Czas na małe, całkowicie subiektywne i arbitralne zestawienie. Ot, kilka wyrazistych przykładów. Gotowi?

Mała dziewczynka idzie sama przez las (za dnia)

Na pierwszy ogień opowieść o Czerwonym Kapturku. Mała dziewczynka (choć w oryginale już nie taka mała, bo dojrzewająca

¹ To oczywiście pewna generalizacja, w dodatku wyjęta tutaj z kontekstu – bynajmniej nie zamierzona jako zarzut. Na przykład historia o tym, dlaczego Disney w ten, a nie inny sposób przedstawił *Królowną Śnieżkę*, jest skądinąd bardzo ciekawa. Chodziło m.in. o podniesienie na duchu ludzi w czasach wielkiego kryzysu lat 30. ubiegłego wieku.

do kobiecości) idzie przez las, aby zanieść chorej babci koszyczek pełen dobrego jedzenia. Wbrew przestrogom matki wdaje się w rozmowę ze Złym Wilkiem (czyt. nieznanym mężczyzną), który – w zależności od wersji baśni – morduje później zarówno chorą babcię, jak i jej wnuczkę lub skłania tę drugą (odzianą przecież w skądinąd uwodzicielską czerwień) do odbycia stosunku seksualnego.

W 2009 roku niezależne belgijskie studio Tale of Tales wydało grę *The Path*, która niejednemu krytykowi i recenzentowi spędziła sen z powiek. Z założenia bardziej interaktywne dzieło sztuki niż standardowa, komercyjna gra komputerowa, *The Path* pozwala na pokierowanie kolejno sześcioma siostrami w drodze do domku babci. Panny wyraźnie różnią się od siebie nie tylko wiekiem, ale i temperamentem, gracz zaś, wybraawszy postać, otrzymuje jedno jedyne polecenie: *Idź do domku babci i nie zbaczaj ze ścieżki*. Gdyby ktoś okazał się na tyle pokorny, wykonanie powyższej instrukcji nie nastręcza trudności. „Ścieżka” bowiem jest szerokim, jasnym, brukowanym gościńcem, wiodącym prosto jak strzelił – słowem, nie sposób się przypadkowo zgubić. Oczywiście znacznie bardziej interesującą alternatywą jest celowe zejście z drogi. W rozciągającym się po obydwu stronach gościńca lesie naprawdę można zabłądzić, a poza tym pełno w nim interaktywnych obiektów. No i – oczywiście – gdzieś tam zawsze czai się wilk. Warto zaznaczyć, że – podobnie jak w baśni – określenie „wilk” ma charakter symboliczny. Zagrożenia są różne, inne dla każdej bohaterki.

The Path zdecydowanie nie jest tytułem stworzonym z myślą o masowym odbiorcy i faktycznie – nie każdemu do gustu przypadnie leniwa, skupiona na impresji rozgrywka. Nie można odmówić członkom Tale of Tales pasji i niekonwencjonalnego podejścia. Podobnie jak w innym dziele tego studia, *The Endless Forest*, eksploracja i błędzenie po lesie

okazują się celem samym w sobie. Gdybym miała jakoś zaklasyfikować tę grę, określiłabym ją jako „medytacyjno-psychologiczną”. Groza jest tutaj raczej funkcją ogólnego nastroju niż próbą aktywnego straszenia gracza – niemniej klimat pozostaje ciężki i przytłaczający, momentami surrealistyczny. Z pewnością warto spróbować zanurzyć się w koszmarny budowany subtelnymi pociągnięciami wirtualnego pędzla, a nie bazujący na wyskakujących zza rogu monstrach.

Współczesność po raz pierwszy

Skoro już poruszony został temat *Czerwonego Kapturka*, warto przez chwilę skupić się na innej postaci, bez której baśni w ogóle by nie zaistniała: na Złym Wilku. Ten szwarczarakter nosi cechy uniwersalne: świetnie sprawdza się nie tylko, gdy pożera babcię i wnuczkę, ale również dybiąc na trzy świnki albo siedem kozłatek... i zapewne całą plejadę innych postaci. Działa przez to bardziej jak archetyp antybohatera niż konkretne indywiduum. Ale co zrobiłby Zły Wilk, gdyby wraz z innymi postaciami z bajek trafił do, powiedzmy, współczesnych Stanów Zjednoczonych?

Odpowiedź Billa Willingham brzmi: zostałby stróżem prawa. Tak przynajmniej rzecz ma się w *Baśniach*², serii komiksowej opisującej perypetie rozmaitych legendarnych i zmyślonych postaci, zmuszonych przez okoliczności do emigracji do Nowego Jorku. Tam magiczne istoty założyły swoją enklawę zwaną Baśniogrodem i próbują żyć jak zwykli ludzie. „Próbują”, ale oczywiście nie potrafią, ponieważ mentalnie pozostają na etapie niedojrzałych emocjonalnie dzieci obdarzonych nadludzkimi mocami, a do tego

2 Podstawowa seria (czyli nie licząc spin-offów) ma 150 zeszytów, z czego w Polsce jak dotąd wyszła tylko część. Poniższe przemyślenia pisane są z perspektywy osoby, która dopiero zaczęła swoją przygodę z tym komiksem.

pielegnują w sercach dawne animozje oraz kierują się pierwotnymi instynktami.

Bigby Wolf (urocza gra słów z Big Bad Wolf) zgadza się pełnić rolę detektywa i szeryfa w Baśniogrodzie. Nie należy jednak do lubianych członków społeczeństwa; ostatecznie większość postaci albo została przez niego kiedyś pożarta, albo przynajmniej знаła kogoś, kto został pożarty... Tymczasem Bigby trochę się chyba jednak zmienił, choć powierzchownie zachowuje się jak typowy bohater powieści kryminalnej w stylu *noir*: cyniczny stróż prawa, większość wysiłków wkładający w niedopuszczenie, aby wygnani baśniowcy pozabijali się nawzajem (a wierzcie mi, uparcie próbują!).

Mocną stroną komiksu stanowi ponury nastrój: życie we współczesnym Nowym Jorku jest ciężkie, nawet (albo zwłaszcza?) dla bohaterów baśni. Śnieżka okazuje się rozwódką, perfekcjonistką i ogólnie – kobietą wyrachowaną i oziębłą. Piękna i Bestia, od tylu lat w związku małżeńskim, borykają się z trudnościami finansowymi. Jack³ to febski chłopak i nie lada kombinator, zamieszany w niekoniecznie legalne interesy. Książę Uroczy⁴ za nic w świecie nie potrafi się ustakować, stąd czytelnik pozna go jako uwodziciela i utrzymanka rozlicznych kochanek. I tak dalej, i tak dalej...

W *Baśniach* zaszczerpiono postaciom m.in. problemy typowe dla stereotypu przesiąkniętej dekadencją *high society*. Baśniowcy są skłonni do intryg, zdrad i liberalizmu seksualnego, a jednocześnie mściwi i – ponieważ mniej wrażliwi na ból czy ciężkie zranienia – skłonni do naprawdę brutalnych, krwawych zagrywek. Innym ważnym plusem serii jest wykorzystanie baśniowych motywów należących do różnych tradycji. Pojawiają się zatem nie tylko postaci

3 Bohater inspirowany różnymi postaciami o tym imieniu, m.in. protagonistą baśni *Jaś i magiczna fasola* oraz dziecięcą rymowanką *Little Jack Horner*.

4 Niezbyt fortunne, dosłowne tłumaczenie angielskiego *Prince Charming*.



Grimmowsko-Perraultowskie, ale również innych kręgów kulturowych (np. całkiem swojska Baba Jaga) czy literatury. Wady? Cóż, polski przekład pozostawia wiele do życzenia.

Współczesność po raz drugi

Jakby tego było mało, w latach 2013-2014 kalifornijskie studio Telltale Games wydało w odcinkach grę *The Wolf Among Us* – adaptację adaptacji, czyli opowieść opartą na komiksie *Baśnie*. Głównym bohaterem jest Bigby Wolf, a *setting* to wciąż ponura enklawa w Nowym Jorku. Skojarzenia z kryminałem *noir* pozostają jak najbardziej na miejscu. Z mojej perspektywy złagodzone nieco charakter postaci – przynajmniej niektóre z nich (w tym bohaterowie pierwszoplanowi) stały się mniej cyniczne, a bardziej szlachetne (choć często niedoceniane przez pozostałych). Gra komputerowa kładzie duży nacisk na próbę odkupienia dawnych win przez Złego Wilka. Tu po prostu czuć, że gramy

w gruncie rzeczy porządnym, choć twardym kołesiem, który popełnił kiedyś kilka błędów (sic!), ale dobro baśniowego społeczeństwa naprawdę leży mu na sercu – a prawie nikt w to nie wierzy. Podobnie Śnieżka, choć wciąż oziębła formalistka, ma więcej ludzkich odruchów, cechuje ją też pewna kruchość. Nie zmienia się za to brutalność świata przedstawionego – twórcy wyraźnie dają do zrozumienia, że życie baśniowców w Nowym Jorku to nie bułka z masłem. Okoliczności zmuszają postaci do poniżających czynów, na przykład do prostytucji.

The Wolf Among Us jest raczej interakcyjną opowieścią niż grą akcji. W ograniczonym czasie gracz wybiera jedną z czterech reakcji dostępnych w danym momencie dla głównego bohatera – choć niepodjęcie decyzji (czyli zachowanie milczenia) również liczy się jako fabularny wybór. Do tego dochodzi kilka widowiskowych cutsceenek opartych na zasadzie *quick time event*⁵. Historia opowiedziana jest w sposób dynamiczny i naprawdę wciąga, ośmielam się jednak stwierdzić, że *The Wolf Among Us* nie należy do tytułów, w których wybory gracza miałyby znaczący wpływ na przebieg wydarzeń, ani tym bardziej do tych o wysokim stopniu regrywalności.

Współczesność po raz trzeci (lecz nie ostatni)

Odejdźmy na chwilę od tematu gier komputerowych i komiksów, ale niezbyt daleko. Przystanek: gry RPG. A właściwie składowa uniwersum *Świata mroku*, czyli *Changeling* w dwu wersjach: *The Dreaming* oraz *The Lost*.

5 *Quick time event* – interaktywny, często filmowy przerywnik, w czasie którego gracz ma za zadanie naciskać klawisze (przyciski) korespondujące z pojawiającymi się na ekranie podpowiedziami. Daje to ograniczoną kontrolę nad przebiegiem takich przerywników. Nie dość szybko reagowanie na pojawiające się instrukcje lub pomyłki zwykle skutkują przegraną bądź koniecznością powtórzenia sekwencji.

Żadna z tych gier nie ukazała się nieśtety w polskim tłumaczeniu, choć nie przeszkodziło im to w zdobyciu stadka fanów i w naszym kraju. Do pewnego stopnia obydwie traktują o tym samym: o tym, jak wyglądałaby egzystencja postaci z ludowych opowieści w gothic-punkowej wersji współczesnego świata.

Systemy różnią się jednak klimatem. *Changeling: The Dreaming* jest zdecydowanie bardziej bajkowy i nastawiony na fantastykę. Tematy przewodnie to synteza normalności i niezwykłości, problem odejścia magii oraz (jak w całym starym *Świecie mroku*) nieuchronny koniec świata. Wedle założeń settingu Śnienie (kraina magii i cudów) oraz zwykła rzeczywistość kiedyś przenikały się wzajemnie. Wraz z rozwojem cywilizacji i postępem techniki zanikła ludzka wiara w czary i światy te zaczęły się oddalać, aż doszło do całkowitego rozdziału. Magiczne stworzenia mogły albo schronić się w zajmującej centralne miejsce w Śnieniu Arkadii, albo zamieszkać w śmiertelnych ciałach i pozostać wśród ludzi. Postaci graczy to changelingi⁶, czyli istoty, które wybrały ten drugi los. Ich typologię zaczerpniętą z ludowych przekazów i mitologii: pojawiają się trolle i satyry, a także istoty mniej znane w naszym kręgu kulturowym, np. *pooka*⁷, *sidhe*⁸ czy *sluagh*⁹. Jednym z podstawowych zagrożeń, jakie na nie czyhają, jest popadnięcie w banalność i utracenie łączności ze swą magiczną naturą.

Tymczasem *Changeling: The Lost* stawia raczej na atmosferę izolacji i permanentne poczucie zagrożenia graniczące z paranoją, a legendarne i baśniowe stwory stoją

6 Najczęstsze polskie tłumaczenie w tym kontekście brzmi „odmieńce”.

7 W folklorze irlandzkim *pooka* to złośliwe, psotne duszki.

8 *Sidhe* to tradycyjnie inne słowo na *faeries* (pewien typ magicznych istot występujących w europejskich ludowych opowieściach, po polsku nie do końca fortunnie zwanych wróżkami albo elfami; także *fay* lub *fae*).

9 W irlandzkich i szkockich przekazach ludowych: niespokojne duchy zmarłych (często za życia ludzi złych).

w jednym szeregu z tymi z legend miejskich. Arkadia to nie utracony dom, lecz więzienie, z którego postaciom cudem udało się uciec. System zakłada bowiem, na wzór ludowych opowieści, że protagoniści, niegdyś zwykli ludzie, zostali na jakimś etapie swojego życia uwięzieni przez *fae*¹⁰. Cechuje go jednak znaczna elastyczność: owo porwanie może być tradycyjnym uprowadzeniem przez elfich władców rodem ze *Snu nocy letniej*, a równie dobrze może przybrać postać napadnięcia przez UFO (w *Changeling: The Lost* kosmici to również rodzaj *fae*!). Odmienione przez pobyt w krainie, do której żaden śmiertelnik nie powinien mieć wstępu, postaci graczy nie potrafią wpasować się na nowo w społeczeństwo. Dodatkowo obawiają się, że ich nadnaturalni porywacze jeszcze się o nich opomną...

Mała dziewczynka wpada do króliczej nory (również za dnia)

Wydana po raz pierwszy w 1865 roku *Alicja w Krainie Czarów* to, technicznie rzecz biorąc, nie baśń, a powieść – dość zresztą nowoczesna jak na tamte czasy, bo eksplorująca estetykę nonsensu i igrająca z logiką. Weszła jednak na stałe w kanon literatury dziecięcej, choć – podobnie jak baśnie – posiada wątki i motywy zrozumiałe raczej dla dorosłego odbiorcy.

Oryginalna *Alicja w Krainie Czarów* nie jest może specjalnie brutalna (jeśli nie liczyć takich drobiazgów, jak rzucanie niemowlęciem, walka z Żabrołakiem¹¹ albo obsesyjno-kompulsywne ścinanie głów wszystkim dookoła), co nie przeszkodziło projektantowi gier Americanowi McGee w odczytaniu tej historii na nowo w sposób

makabryczno-groteskowy. Mówi się, że Charles Lutwidge Dodgson (pseud. Lewis Carroll) stworzył zarys swej powieści pewnego popołudnia, kiedy płynął łódką wraz z trzema panienkami Liddell: Loriną Charlottą, Alice Pleasance oraz Edith Mary (uwiecznionymi jako Prima, Secunda i Tertia w wierszowanym prologu). Nie ulega wątpliwości, że średnia z sióstr Liddell była dla pisarza główną inspiracją. American McGee potraktował rzecz poważnie i dosłownie: „jego” Alicja odziedziczyła po brytyjskiej panience nie tylko imię, ale i nazwisko.

A kim właściwie jest główna bohaterka wydanej w 2000 roku przez EA Games gry *American McGee's Alice*? Cóż, nie ma ona wiele wspólnego z naiwną dziewczynką o blond włosach, do jakiej przyzwyczaili nas filmowe adaptacje powieści Carrolla. Alice Liddell w dzieciństwie widziała, jak w pożarze ginie jej rodzina – a teraz, już niemal dorosła, nadal tkwi w zakładzie dla umysłowo chorych, nękana wyrzutami sumienia i wspomnieniami traumy. Szuka wytchnienia, uciekając w głąb umysłu do Krainy Czarów – lecz ta okazuje się zarażona jej własnym szaleństwem. Wynaturzeni przeciwnicy i makabryczne miejsca – to ucieleśnione lęki Alicji, którym dziewczyna musi stawić czoła, uzbrojona w żarłackie ostrze¹². Jeśli uratuje Krainę Czarów – uratuje także i siebie.

Śmiem twierdzić, że fabuła to ta mniej interesująca strona *American McGee's Alice* (i jeszcze mniej w sequele *Alice: Madness Returns*). Najważniejsza i najbardziej urzekająca jest estetyka produkcji. Dominuje tu makabra, a także znany z pierwowzoru nonsens, surrealizm. W wyglądzie poziomów i postaci nietrudno doszukać się steampunkowych inspiracji. W połączeniu ze świetną ścieżką dźwiękową – dla pierwszej części autorstwa

10 Por. przypis siódmy.

11 Ang. *Jabberwock*. „Żabrołak” za przekładem Roberta Stillera.

12 Ang. *vorpall blade* lub *vorpall sword*. W tłumaczeniu Roberta Stillera „żarłacki miecz”. W odniesieniu do gry można spotkać się też z tłumaczeniem „trupiej koncerz”.

Chrisa Vrenny, dla drugiej Jasona Taia – gracz otrzymuje audiowizualną ucztę¹³.

Dla mnie jako wielbicielki powieści Carrolla najciekawsze okazało się śledzenie transformacji, jaką przeszły poszczególne postaci. Alicja okazuje się ponurą brunetką z wyhaftowanymi na fartuszu symbolami alchemicznymi, a do tego zaskakująco trzeźwo oceniającą sytuację osóbką. Kot z Cheshire zachował dystans do świata, ale zapomnijcie o dobrodusznej, puszystej kulce, a wyobraźcie sobie łysogo, chudego jak szkielet dachowca rozmiarów pumy i o drapieżnym uśmiechu bandziora. Legendarny Żabrołak to pół smok, pół maszyna na usługach Królowej Kier. Szalony Kapelusznik zaś zamienił się w ogarniętego obsesją na punkcie czasu, torturującego Marcowego Zajacą i Popielicę psychopatę.

Na koniec ciekawostka: American McGee nie powiedział jeszcze ostatniego słowa, jeśli chodzi o przeróbki *Alicji w Krainie Czarów*. Jakiś czas temu wystartował na KickStarterze z kampanią, której celem było uzbieranie funduszy na realizację serii krótkometrażowych filmów pod wspólnym tytułem *Alice: Otherlands*. Alicja nie będzie już przemierzać odmieńców własnej pooranej trudnymi doświadczeniami psychiki – tym razem zawita w głowach takich osób, jak Juliusz Verne, Richard Wagner czy Thomas Edison. Efekt z pewnością będzie interesujący.

A na naszym podwórku... (Czyli jeszcze jedna mała dziewczynka)

Zagranica zagranicą, tymczasem w 2014 roku nakładem Wydawnictwa Komiksowego ukazało się *Quiet Little Melody. A Simple Fairytale* Sebastiana Skrobola. Zaczyna się znajomo: dziewczynka w czerwonej

bluzie z kapturem (sic!) wkracza to ciemnego, przerażającego lasu. Szuka lekarstwa dla młodszego brata¹⁴, znajduje – przede wszystkim – kłopoty. Ponieważ *Quiet Little Melody* nie jest adaptacją jednej konkretnej historii, ale konglomeratem wielu znanych opowieści i motywów, całość jawi się raczej jako prototypowa realizacja uniwersalnej baśni. To śliczny i bardzo liryczny komiks, w którym nie pada ani jedno słowo – cała fabuła rozgrywa się wyłącznie na płaszczyźnie graficznej. Ilustracje cieszą oko niepokojącym stylem i mnogością szczegółów, a także przemyślanym wykorzystaniem kolorystyki – przeważnie monochromatycznego brązu, na tle którego świetnie odbija czerwień krwi czy jadowita zieleń trujących oparów.

Czas kończyć artykuł, tymczasem ktoś powie, że temat wcale nie został wyczerpany. Oczywiście, że nie. Powiem więcej: całe szczęście, że nie. Mogłabym jeszcze wspomnieć o komiksowej serii *Grimm Fairy Tales*, gdzie każdy zeszyt rekonstruuje jedną z baśni, niby tak z morałem i ku przestrodze (komu? czytelnikom? bohaterom?), a w gruncie rzeczy jako pretekst do podzielenia się ze światem rysunkami pełnymi erotyki i krwi. Albo można by wziąć na warsztat *Batmana*, gdzie pojawiają się postaci nawiązujące m.in. do *Alicji w Krainie Czarów*: Tweedledee i Tweedledum, Szalony Kapelusznik, Humpty Dumpty. Prosiłoby się, aby wspomnieć o *Sandman*ie, który co prawda czerpie garściami raczej z mitologii, lecz klimatem jak najbardziej wpisuje się w typ mrocznej baśni. A przecież to wszystko tylko gry i komiksy – co z filmami, serialami i samą literaturą? O tych ostatnich, na szczęście, napisze Monika Doerre w następnym numerze „Smokopolitana”. ■

ANNA JAKUBOWSKA

13 Oczywiście zawsze biorąc poprawkę na datę wydania gry. Grafika to w końcu jeden z najszybciej starzejących się elementów każdej komputerowej produkcji.

14 Choć to właściwie moja interpretacja.

Oko Cyklonu

CZĘŚĆ DRUGA

Paweł Majka

– Naprawdę nie było innego wyjścia – tłumaczył Tanie jeszcze raz, gdy stali u stóp chronokrętu Innych. – To nasza jedyna szansa. Gdyby nie wybuchła wojna, skorzystalibyśmy ze Stacji Achillesa, ale tak... Tianowicz nas wyprzedził! Rozumiesz, Tano?

Rozumiała. Ale jej opór nie miał nic wspólnego z rozumem. Przede wszystkim nie chciała wchodzić do tego obrzydliwego biokrętu Innych! Cuchnęło zeń. Jego bezkształtna, wciąż zmieniająca się bryła różniła się od przyjętych wśród ludzi norm, pogłębiając tylko wrażenie obcości. Tana nie wiedziała wiele o biokrętach. Wewnątrz miała się znaleźć na kompletnie obcym terenie, co raczej nie wzmacniałoby jej pozycji.

Przeklęła raz jeszcze prawo Oka Cyklonu, wedle którego wszystko było podporządkowane jego czasowi. Nieważne, że przybyliby do świata Zero choćby i milion lat przed Tianowiczem. Jeśli on wyruszy wcześniej wedle kalendarza OC, wszystkie umowy, wsparcie rządu i zabezpieczenia nie zdadzą się na nic. Tianowicz będzie pierwszy i cała chwała przypadnie jemu.

A Hasneka trafi szlag. I Tanę, prawdę mówiąc, też.

– To nie wygląda jak okręt – powiedziała. – Raczej jak wielki robal, który czeka na okazję, żeby nas pożreć. Jak tylko damy się połknąć,

strawi nas i tyle.

Wskoczyła do środka, zanim profesor zdążył cokolwiek odpowiedzieć.

– Przyzwyczajai się pani do zapachu. – Okażało się, że jeden z Wiernych czekał na nią tuż za progiem. – To na początku może być przykre, ale z czasem każdy przywyka.

– Nie planuję tu być aż tak długo – fuknęła. – Gdzie jest moja kabina?

– Proszę za mną. Pani Sardis, profesorze Hasnek. Jesteśmy zaszczytzeni, że zechcieliście z nami współpracować. Prace profesora są wśród nas znane i wysoce cenione.

– Naprawdę? – Hasnek natychmiast dumnie się napuszył. Posłał Tanie triumfujące spojrzenie. – Wspaniale słyszeć! Przepraszam, jak pan ma na imię?

– Imię... – powtórzył Wierny, uśmiechając się nieśmiało. – Właściwie zrezygnowaliśmy z nich we Wspólnocie. Wie pan, profesorze, nasze wszczembioty...

– Wszczembioty?

– Wy nazywacie je symbiotami. Pozwalają nam identyfikować się bez oznaczeń. Jesteśmy charakterystyczni, indywidualni i rozpoznajemy się. Pani Sardis, profesorze, oto wasze kajuty. Wybaczcie, proszę, są nieco surowe.

– Nie w takich warunkach zdarzało mi się podróżować – zbagatelizował Hasnek. Pozował na wprawnego wędrowca, niemal pioniera, jednak minę miał nietęgą, kiedy



ściana rozstąpiła się przed nim z cichym młaniem.

– Jak się to otwiera? – zapytał.

– Ciszobłysk reaguje na słowa – wyjaśnił

Wierny. – Wystarczy poprosić.

– Ciszobłysk? – Hasnek uniósł brwi.

– Nasz biokręt. Stworzyliśmy coś w rodzaju imienia, by ułatwić wam z nim kontakt. To jakby tłumaczenie jego wrażenia.

– Wrażenia? – powtórzyła tym razem Tana. Nie podobało jej się, że zachowują się z Hasnekiem jak dzieci na wycieczce w zoo.

Wierny najwyraźniej wszedł w rolę cierpliwego opiekuna.

– Wrażenia. To mieszanina charakteru i indywidualności. Tak to nazywamy. Nasze odpowiedniki imion.

– Mamy z Taną oddzielne kajuty? – zdziwił się Hasnek – Sądziłem, że...

– Tak jest dobrze – przerwała mu. – Wierny... jak mogę cię znaleźć, by zadać jeszcze jakieś pytania, jeśli przyjdą mi do głowy?

– Zapytaj Ciszobłyska, wskaże ci drogę.

– Zapytam Ciszobłyska. – Skinęła głową i uśmiechając się do obu mężczyzn, wkroczyła do swojej kajuty.

Obdarzone imionami statki, z którymi można rozmawiać. Interesujące? Niepokojące.

Wzburzyła ją myśl, że okręt, na który trafiła, jest czymś więcej niż tylko pojazdem. Postanowiła rozwiązać jego tajemnicę.

Mogła być to intuicja. Ale ona już dawno zesłała na plan dalszy, ustępując miejsca znacznie doskonalszym i bardziej przewidywalnym narzędziom.

Uaktywniły się strzępojaźnie! Dopóki nie otworzyła dla nich tradycyjnej ścieżki kontaktu, używały swoich podstawowych sposobów – odczuć i wrażeń. Wpływały na myśli Tany, sugerując jej pytania, pomagając formułować wnioski.

Czasem, gdy strzępojaźniom szczególnie zależało na kontakcie, przypominało to rozmowę z mitycznym „wewnętrznym ja”. I zwykle irytowało Tanę.

„Wszystkie statki mają nazwy”.

On powiedział: „wrażenie”, nie „nazwę”. Wrażenie to charakter, indywidualność. Tylko żywe istoty je mają.

„Biokręty to w części żywe istoty. Mogą mieć imiona i charaktery”.

Wewnątrz kajuty było jasno, Tana nie znalazła jednak konkretnego źródła światła. Ściany i sufit lśniły z jednostajną łagodnością.

– Jaśniej! – zaeksperymentowała. Światło nabrało mocy. – Wystarczy. Statku... Ciszobłysku, czy potrafisz mówić?

Nikt jej nie odpowiedział. Zastanowiła się przez chwilę.

– Zwiększ jasność na „tak” i zmniejsz na „nie” – zaproponowała. – Czy potrafisz mówić?

Światło rozbłysło mocniej. Nie na tyle jednak, by oślepić Tanę. Po chwili przygasło.

– Potrafisz mówić, ale nie przy pomocy dźwięków?

TAK – mrugnął do niej biokręt.

– Czy człowiek taki jak ja mógłby porozumieć się z tobą bezpośrednio?

TAK.

No jasne, a co innego robi teraz? Kretynka.

– Czy mogłabym z tobą porozmawiać tak, jak rozmawiają Wierni?

TAK.

– Bez pomocy ich wszczepów?

NIE.

– Czy ty... masz świadomość?

TAK.

– Osobowość?

TAK.

Podejrzanie strzępojaźni napłynęło do jej umysłu i przybrało realny kształt. Zawahała się, nim zadała pytanie. Niespodziewanie dla siebie poczuła obawę przed odpowiedzią, którą mogła otrzymać. Potrzeba wiedzy, jaką nasycali ją strzępojaźnie, i wrodzona ciekawość wygrały jednak ze strachem.

– Czy ty jesteś... Innym?

TAK.

„Oto możliwości: wszystko.

Zapanuj nad swoim potencjałem, nie pozwól uwodzić się nadziejom. Nie pozwól uwolnić się szalonym pragnieniom szansy na COŚ WIĘCEJ. Spójrz – oto roztaczają się przed tobą widoki na możliwe zakończenia twojej historii, w barwach romansu, heroizmu lub nudnego rozsądku. Wokół ciebie kłębi się ubogi, smutny cień chaosu.

Wewnątrz ciebie szaleje sztorm.

Kroczyś milionem ścieżek równocześnie i wszystkie są tobą. Splatasz wzory i pozwalasz je rozrywać. Jesteś niczym dziurka od klucza, przez którą zerkasz na wszechświat miliardów innych dziurek od klucza, przez które możesz zerknąć, by ujrzeć kolejne szczeliny. Które znów prowadzą do kolejnych, skończonych, ale jakże olbrzymich możliwości.

A równocześnie zdajesz sobie sprawę ze swoich ograniczeń! Ta świadomość dręczy cię, przejmując bezlitosnym poczuciem niedostatku i niewystarczalności. Żadne doznanie nie jest dla ciebie pełne, żadna wiedza wystarczająca, żaden krok ostateczny. Czy rozumiesz?”

Odpowiedź przyszła do Tojo w języku odczuć i wrażeń, jakby Ciszobłysk nie potrafił porozumiewać się normalnym językiem. Tojo zdawał sobie sprawę, że tak nie jest. Statek, gdyby chciał, mógłby ograniczyć się do kalekiego werbalnego przekazu, zamknąć w więzieniu słownika. Docenił jednak możliwości Tojo i mgławica była mu za to wdzięczna.

– Jesteś na haju – ocenił Iwan, który odnalazł go przytulonego do ściany statku. – Zaćpałeś się na amen.

– Odejdź, zwierzołaku – wymamrotała mgławica. – Idź, baw się w swoje podchody. Poluj na tych nieszczęsnych, nieświadomych, naukowych trawożerców. Mnie zostaw!

– Byłoby to odważne, gdyby nie wynikało z przecpania. – Agent uśmiechnął się w odpowiedzi. Dotknął śliskiej, organicznej rurki, owijającej się wokół szyi mgławicy. Jej zakończenie, uzbrojone w unerwione

haczyki, sięgało pod skórę Tojo. – Dales się zainfekować? Wstrętne.

– Piękne... – W wyszeptanej odpowiedzi Tojo pobrzmiwały echa ekstazy. – Zazdrościsz mi, zwierzołaku, bo ty byś tak nie mógł. Nikt z was by nie mógł! Ani oni, ani nawet ty. Tylko ja, ja, ja! Rozmawiam z statkiem, zwierzołaku, prawie tak jak rozmawiają Inni! Widzę, jak skręca cię z zazdrości!

– Daruj sobie nazywanie mnie „zwierzołakiem”. Kiedyś może mnie to znudzić.

– Daruj sobie straszenie mnie. Oglądam wszystkie związane z tobą możliwości zawsze, gdy na ciebie patrzę. Obliczam prawdopodobieństwa w ułamku sekundy. I wiem, jak bardzo nie opłaca ci się mnie zabijać.

– Widzisz wszystkie możliwości – powtórzył Iwan. Poruszył się, pozornie niedbale, jednak jeden gest jego ręki wystarczył, żeby oderwać symbiota od szyi Tojo. Mgławica i małe stworzonko komunikacyjne pisnęły z bólu i zaskoczenia. – Wszystkie możliwości, powiadasz. Tę też dostrzegłeś?

Tojo nie odpowiedział. Wpatrywał się w twarz Iwana z wyraźnym przestraszaniem. Równocześnie część umysłu mgławicy odtwarzała i analizowała ruchy agenta, doszukując się wzoru. Po chwili Tojo schylił się i podniósł wszczembiota z podłogi. Poglaskał go delikatnie i przyłożył z powrotem do szyi. Wdzięczne stworzonko wpiło się w tkanę.

– Nie zraniłeś go. – Tojo uznał, że może pozwolić sobie na odrobinę odwagi. – Masz szczęście!

– Doprawdy, mgławico? A może wiem, jak uderzać, by nie krzywdzić tych istot? Okaż mi wdzięczność i chodź ze mną. Musimy porozmawiać o tym, co dzieje się między Taną i profesorem. Oraz między nią a naszym egzotycznym gospodarzem.

– Później.

– Później? Ty...

– Statek mówi, że za chwilę startujemy. Lepiej schować się w kajutach. Ale z wdzięczności powiem ci, że masz rację. Tak, wiem, o czym myślisz! To może być kłopot, jeśli ona zadurzy się w tym Innym. Dla Hasneka będzie to dość stresujące. Ale potencjalności...

– Potencjalności – Iwan skinął głową. – Wystarczy. Uciekaj do kajuty, mgławico.

Odprowadził wzrokiem Tojo, próbującego równocześnie uciec od niego jak najszybciej, ale i zachować pozory godności. Dotknął dłonią ściany statku i wyczuł jego ciekawość. Przymknął oczy. Nie wyczuł niepokoju ani zdenerwowania. Syntetyczne odpowiedniki komunikacyjnego stworzonka, które miał wszczepione w opuszki palców, nawiązały wątki kontakt z statkiem.

Potrafił porozumiewać się w ten sposób, brakowało mu jednak umiejętności mgławicy, by prawidłowo odczytać wszystkie fale wrażeń przesyłane mu przez statek.

„Nie rozumiem cię, Ciszobłysku. Użyj słów. Ale doceniam, proszę. Wolałbym, żebyśmy byli przyjaciółmi. W imię sojuszu łączącego was z Okiem”.

„Odlatujemy – odpowiedział statek. – Jesteśmy... przyjaciółmi. Jeśli chcesz, możesz iść na mostek. Jest tam już profesor i jego asystentka”.

– Oczywiście – powiedział na głos Iwan. – Oczywiście, że jest.

Gdy dotarł na mostek, kapitan kończył tłumaczyć swoim gościom zawilości podróży Ciszobłyskiem.

– Nie rozumiem! – Hasnek potrząsał głową, wyraźnie zdenerwowany. – Nie rozumiem! Mamy zarezerwowany czas przybycia, możemy skoczyć choćby teraz. Nie rozumiem, po co zwlekać!

SamiasKodiVau przyglądał mu się z serdecznym uśmiechem, pełen zrozumienia i szacunku. Iwan przysięgłby jednak, że w spojrzeniu Innego czai się też pobłażliwość.

– Nie korzystamy ze stacji Oka Cyklonu, profesorze. Nasza technika opiera się na

odmiennych rozwiązaniach. Cała ta ujemna energia, pobierana przez was z czarnych dziur, nie zdałaby nam się na nic, nawet gdyby była dla nas dostępna. A, jak pan wie, nie jest. Nasz statek nie zdoła sam przeskoczyć do pańskiego wszechświata. Potrzebujemy wsparcia. Dlatego musimy wrócić do świata Vau, skąd bardzo szybko wyruszymy do wybranego przez pana świata Zero. Bez żadnej niepotrzebnej zwłoki, zapewniam.

– Zapewniał mnie pan, że wyruszymy natychmiast!

– I tak będzie. – Inny rozłożył ręce. – Niemniej podlegamy pewnym ograniczeniom.

– Nasza umowa...

– Zapewniam cię, Karolu, że czuwać nad jej przestrzeganiem – wtrącił się Iwan. – Sądzę, że niepotrzebnie zwlekamy. Im szybciej stąd odleciemy, tym lepiej, prawda?

– Koje w kabinach uchroniłyby was przed przeciążeniami – wyjaśnił SamiasKodiVau. – Jeśli jednak chcecie pozostać tutaj, zapraszam na fotele.

Uznając najwyraźniej sprawę za załatwioną, zajął własne miejsce. Goście, chcąc nie chcąc, poszli za jego przykładem.

Tana przewyciężyła obrzydzenie i usiadła ostrożnie na wyraźnie organicznym fotelu. Ten natychmiast dostosował się do jej kształtu. Prawie krzyknęła, gdy poczuła na czole delikatne dotknięcie ciepłych wypustek.

– Proszę się nie bać – usłyszała głos kapitana. – Teraz będziecie mogli mnie słyszeć. Przy skoku fotele otulą was ciasniej. Mogą was też usnąć na moment skoku. To... niekonieczne, ale radziłbym z tego nie rezygnować. Zapewniam, że sen nie potrwa długo. Osoby nieprzywykłe do takich podróży źle znoszą skoki. A teraz spójrzcie! Oto wasza Stacja Achillea!

Ekran przed nimi uniósł się ponad głowy pilotów i poszerzył, ukazując panoramę nieba. Srebrzysty pierścień Stacji Achillea wirował dostojnie na tle gwiazd. Wokół stacji krążyły dziesiątki małych pojazdów: promów osobowych, niewielkich łodzi

technicznych, a nawet jeszcze mniejszych samobieżnych skafandrów obsługiwanych przez robotników zajmujących się najprostszymi pracami. Za nimi potężniały solidne transportowce, iskrzyły rozbłyskami boje komunikacyjne, kilka wojskowych ścigaczy krążyło pozornie leniwie.

Z pierścienia stacji wyrastało osiem ramion, sięgających ku delikatniejszemu, acz większemu okręgowi bramy. Nieaktywny, pozostawał niemal niezauważalny. Radiolatornie ostrzegały statki przed zapuszczaniem się zbyt blisko. Strzegły go trzy potężne pancerniki, teraz wyglądające na uśpione i niegroźne. Tana zdawała sobie jednak sprawę, że wystarczy ułamek sekundy, by zmieniły się w zabójcze bestie, gotowe roznieść choćby i planety, jeśli byłoby trzeba. Gdyby ktoś oszalał i spróbował zaatakować stację, czujne komputery zareagowałyby, jeszcze zanim alarm dotarłby w pełni do świadomości kapitanów. A przecież byli to zaadaptowani do potrzeb marynarki, przetworzeni ludzie, reagujący znacznie szybciej niż przeciętni obywatela Oka.

Patrząc na pancerniki, Tana poczuła lęk. Fotel zaszmrała niespokojnie, gotów ukoić ją medykamentami. Zabroniła mu myślał.

Tak naprawdę najbardziej bała się czającej się za stacją ciemności. Daleko, a jednak zbyt blisko, światła gwiazd niezwykle nachylały się ku mrocznej krzywiźnie.

– Nie podlecimy zbyt blisko – upewnił ją spokojny głos kapitana. – Będziemy trzymać się z daleka od horyzontu zdarzeń. Chyba że chcielibyście podlecieć bliżej, by przyjrzeć się platformom pobierniczym Achilleśa?

– Trochę się nam spieszy – przypomniał sucho Hasnek.

– Istotnie – zgodził się SamiasKodiVau. – A zatem... do zobaczenia po drugiej stronie!

Tak jak uprzedzał, fotel otulił Tanę szczerzej i mocniej. Choć przestraszona, nie zaprotestowała. Jakaś wypustka nacisnęła zdecydowanie na jej szyję i Tana zasnęła.

Jej strzępożajnie szamotały się przez chwilę w daremnej próbie stawienia oporu. Brakowało im jednak doświadczenia z chemią Innych, a Ciszobłysk, komponując usypiacz, wziął pod uwagę także i je. Miotając przekleństwa, zapadły w sen w ułamek chwili po swej nosicielce.

Iwan także pozwolił się uśpić. Zасыpiając, uśmiechał się na myśl o swojej niezwykłej łaskawości.

Las był rozległy, starożytny i mroczny. Drzewa zdawały się sięgać nieba, a ich korony nie przepuszczały światła. Tana drżała w ciemnościach, nasłuchując niespokojnie odgłosów obcego świata, na który zrzuceno ją z trzema batalionami szturmowców. Ktoś ciężko napracował się nad tymi drzewami, odrastały niemal równie szybko, jak oni je niszczyli. Bombardowania z orbity nie przynosiły efektu. Las drwił sobie z konwencjonalnej broni, a admirał za żadne skarby nie chciał użyć niczego silniejszego. Otrzymał rozkazy. Miał zdobyć tę planetę tak, by nadal nadawała się do zamieszkania.

No i nie chciał zabić... Kogo? Krążyły różne plotki. Ponoć buntownikom udało się schwycić kilku Innych i trzymali ich w ukryciu gdzieś tutaj. W pieprzonym lesie wśród pieprzonych bagien, na których żyły wspomagane sztuczną inteligencją węże wielkie jak wieloryby. Komary przenosiły tu wirusy zmodyfikowanych chorób, mogących w ciągu kwadransa wybić pluton, w ciągu kilku godzin batalion, a w dzień lub dwa całe siły inwazyjne. Tana uważała, że należało pieprzyć Innych, zasypać las atomówkami i urządzić imprezę z okazji wielkiego ogniska, w jakie zmieniliby glob.

Zaraz! Musiała się skupić! Kim, do cholery, jest? Czyje wspomnienia śni?

Tkwiała po pas w bagnie.

Nie ruszała się. Szczelny kombinezon chronił ją przed otoczeniem. Teoretycznie mogli wyciągnąć ją żywą nawet z żołądka gigantycznego węża, o ile nie tkwiłaby tam zbyt długo. Nikt nie wiedział jednak, czy

kombinezon oparłby się szczękom tutejszych krokodyli. One również były modyfikowane genetycznie i cholernie szczwane.

Czujniki poinformowały ją o niezidentyfikowanym ruchu w pobliżu. Coś płynęło w jej stronę. Coś wielkiego i prawie bezszelestnego. Kombinezon zaświergotał ostrzegawczo przechodząc w tryb bojowy, a już chwilę później bagno eksplodowało przed Taną. To nie był wąż ani krokodyl. To było... coś.

Ociekało brudną wodą i mułem i ryczało, jakby chciało skupić na sobie uwagę wszystkich w okolicy. Albo rzucić im wyzwanie. Tana tkwiłaby bez ruchu, gapiąc się na ciemną sylwetkę potwora, ale ciało, które przybrała we śnie, miało swoje odruchy. Ręce uniosły karabin do strzału. Automatyczny celownik zamigotał czerwono, a palce nacisnęły spust.

W każdym razie chciały nacisnąć. Kombinezon zablokował je w ostatniej chwili. Szarpnęła się, ale inteligentny materiał zastygł, więżąc ją niczym owada w bursztynie.

– Co jest? – wrzasnęła. – Co... Hej! Na pomoc!

Nikt nie odpowiedział. Zdała sobie sprawę, że kombinezon odciął jej łączność.

Zaczęła wrzeszczeć, tłuc głową wewnątrz hełmu. Próbowwała przemóc opór kombinezonu, ale był to daremny wysiłek. Zdała sobie sprawę, że kombinezon musiał zawierać ukryty program, uniemożliwiający jej zdradzenie pozycji oddziału przedwczesnym hałasem. Jakimkolwiek hałasem – czy byłoby to otworzenie ognia, czy nadanie wezwania o pomoc.

Monstrum nachyliło się nad nią powoli i spokojnie. Jakby zdawało sobie sprawę, że ofiara już nigdzie nie ucieknie.

– Boże... – wyszeptała.

Jego trójkątny łeb był większy od niej. Zaopatrzony w długi, ostry pysk, sponad którego wpatrywała się w Tanę para zimnych, bladoniebieskich ślepi. Nie dostrzegła w nich śladu wzmocnionej inteligencji czy okrucieństwa.

Jedynie bezmyślne przeświadczenie o konieczności zjadania mniejszych od siebie.

Potwór wzniósł się jeszcze trochę ponad bagno. Powoli, jakby go to nudziło, rozwarł paszczę, odsłaniając trójkątne zęby wielkości dłoni. I niespiesznie pochłoniął wrzeszczącą Tanę, przeklinającą swoich dowódców i ślepych, nieświadomych niczego towarzyszy broni.

Poczuła, jak szczęki zaciskają się na kombinezonie i pokonując jego opór, miażdżą jej żebra.

Nigdy nie znasz pełnego planu. Nigdy nie wiesz, kim jesteś i jakie miejsce ci przeznaczone.

Nigdy nie wiesz, gdzie czai się drapieżnik ani kto nim jest.

Litościwe strzępojaźnie obudziły ją, nim potwór zabił i pożarł jej przodka. Rozdygotana, leżała dobry kwadrans, nim opanowała się na tyle, by usiąść, zażądać od statku światła i odnaleźć butelkę z wodą. Wiedziała, że powinna skontaktować się ze strzępojaźniami i zażądać od nich wyjaśnień. Zdawała sobie jednak sprawę, że jeszcze nie ma na to odwagi.

Musiała się uspokoić.

Uświadomiła sobie, że otrzymuje od strzępojaźni wspomnienia, do których nie powinna mieć dostępu. Dostęp do większości informacji dotyczących historii z wojny pozostawał zastrzeżony dla cywili. Jak więc mogło dojść do tego, że strzępojaźnie przełamały barierę?

Musiała nastąpić awaria. Jakiś wyciek zastrzeżonych wspomnień. Zakłęła. Z jednej strony uspokoiło ją to trochę – przynajmniej nie istniały żadne zbuntowane, ukryte w jej głowie strzępojaźnie. Obawy Tany zaczęła teraz budzić możliwość trochę niezwykle, jednak znacznie mniej niebezpiecznej awarii. Tylko dlaczego doszło do niej akurat teraz? Z powodu stresu i napięcia towarzyszących wyprawie? To byłoby możliwe.

Cholera!

Kłęła jeszcze, gdy Ciszobłysk zameldował jej, że lada moment opuszczą świat Innych, i zaprosił na mostek.

Lo faresti per me?

Juliusz Braun

NIHIL TAM INOPINATUM NEC TAM
INSPERATUM ACCIDERE POTUIT¹

LIBER III, 26

Po pierwszej nocy spędzonej w Verigi Ignazio Scentelli był przekonany, że ktoś zabawia się jego kosztem. Choć zasypiał w pokoju z oknem wychodzącym na zachód, obudziły go poranne promienie słońca. Ale dlaczego gospodarze mieliby zadawać sobie trud, by przygotować ten tyleż niewinny, co karkołomny dowcip? Ignazio zatrzymał się w pałacu Lunardich, u dalece spowinowaczonej rodziny, z którą dosyć sztucznie odnowił kontakty, kiedy zdecydował się pojechać do Verigi. Tym bardziej cała sytuacja zdawała się nie na miejscu.

Ignazio nie wstał z łóżka od razu. Musiał odespać trudy podróży, nie było zresztą wykluczone, że w zmęczeniu pomylił poprzedniego dnia kierunki świata. Obrócił się jedynie tyłem do okna i na powrót zasnął.

Ledwie godzinę później obudziły go dzwony katedralne nawołujące na mszę. Ich łomot wykluczał sen, ale oznaczał również coś innego. Ignazio zerwał się na równe nogi i rozzdzierając koszulę nocną o oparcie krzesła, podbiegł do okna.

Nie mógł się mylić. Tak głośno słychać jedynie dzwony bijące tuż obok – i w istocie dzwonnica wyrastała ponad czerwone dachy domów, ponad kopułę katedry, po drugiej stronie placu, na który wychodziły okna Ignazia. W zupełnie innej części miasta niż ta, w której kładł się spać.

Jego konsternacja, powątpiewanie, oburzenie – wszystkie trzy zmieszane w alchemicką miksturę emocji, której nigdy dotąd nie zdarzyło mu się wypić – spotkały się jedynie z pobłażliwymi uśmiechami gospodarzy. I choć kuzyn Bernardo (przy akompaniamencie tłumionego chichotu swej córki) z uprzejmym spokojem tłumaczył, że w Verigi zdarzenia zeszłej nocy są najzupełniej naturalne, Ignazio nie wierzył, dopóki nie zobaczył – trzykrotnie.

¹ Nie sposób wyobrazić sobie wydarzenie równie niespodziane, równie nieoczekiwane (tłum. autor).

Powinien był się na to przygotować. Gianluca w swoich listach rozwodził się nad magią miasta, w którym nigdy nie wchodzi się dwa razy w tę samą uliczkę. Pisał, że tutaj człowiek każdego dnia poznaje nowych sąsiadów i nową okolicę, bo i każdego dnia miasto zmienia swoje oblicze. Ulice i całe dzielnice wędrują wokół siebie, jakby nie mogły pogodzić się z monotonnym losem budynków na całym bożym świecie.

Ignazio tłumaczył sobie takie słowa faktem, że Gianluca był malarzem. Z pewnością dla oka artysty nawet chmura zasnuwająca słońce potrafi przeobrazić miasto w coś zupełnie nowego i nieznanego. A jednak listy należało odczytywać w pełni dosłownie. Czy w takim razie Ignazio powinien zacząć poważnie niepokoić się o przyjaciela? Przed pół rokiem wiadomości, które otrzymywał od Gianluki, zmieniły charakter. Spomiędzy wierszy przeziierał niepokój, którego Ignazio nie był w stanie wytłumaczyć treścią listów.

Od kiedy Gianluca po raz pierwszy napisał z Verigi, zachęcał Ignazia do odwiedzenia miasta – jednak ostatnie zaproszenie obkleił w kasandryczne słowa: *Przyjedź, mój przyjacielu, do Verigi, jak od tak dawna cię namawiam. Wierzę, że urzeknie cię ono nie mniej niż mnie. To miasto prawdziwych cudów – i nie zmieni tego cień grożącego mi tutaj losu.* A potem zamilkł.

I choć z początku Ignazio nie wyobrażał sobie, jak mógłby zostawić we Florencji narzeczoną, to wyprawił się w podróż do Verigi, gdy tylko było to możliwe.

Lunardi już listownie zapewniali go, że nie wiedzą nic o tym, aby w ostatnim czasie słynny malarz Gianluca Forse przebywał w mieście. Ponoć zjawił się tam przelotnie kilka lat wcześniej i – wedle wiedzy Lunardich – od tego czasu nie wracał.

Wbrew najlepszym intencjom Ignazia, by nie osądzać gospodarzy i rodziny zbyt pochopnie, przez jego głowę zaczęły przebiegać podejrzenia, że Lunardi coś przed nim ukrywają.

Jednak nie tylko oni, a wszyscy zapytywani mieszkańcy Verigi mówili to samo. Co jeszcze dziwniejsze, nikt nie słyszał o Palazzo nel Cuore, w którym miał mieszkać Gianluca i do którego Ignazio adresował swe listy, docierające przecież do odbiorcy bez problemu.

Lunardi uprzejmie wykorzystywali wszelkie kontakty, aby zdobyć jakiegokolwiek informacje o artyście. Bernardo jednak nie ukrywał swojego zdania: z jakiegoś powodu Gianluca chciał, aby wierzono, że znajduje się w Verigi, lecz tak naprawdę mieszkał zupełnie gdzie indziej, być może nawet we Florencji, gdzie przy odrobinie starań – i z pewnością nie bez łapówek – mógłby natychmiast przechwytywać wysyłane do niego listy.

Ignazio nie chciał dopuszczać do siebie takiej myśli, więc dopóki sam nie mógł czegoś zdziałać, skupiał się na drugiej sprawie, która zaprzętała jego umysł – na zmiennym mieście. Choć rozum buntował się przeciwko takiej idei, dalece bardziej nie do pomyślenia byłoby zaprzeczać faktom, przed którymi został postawiony. Jako matematyk, Ignazio mógł zrobić tylko jedno: zrozumieć.

Nie na wiele zdało się wypytывanie mieszkańców. Verigi od zawsze żyło własnym życiem i nikt nie wiedział, jak to się dzieje; nikt nie znał sposobu, aby określić, gdzie następnego dnia powinien szukać kościoła, przyjaciela czy krawca. Zupełnie jakby co noc Bóg rzucał na stół kości z elementami miasta, które układały się zawsze w innej kombinacji.

Ludzie się dostosowali. Każdego ranka wystarczyło wyjść na ulicę, aby usłyszeć mieszkańców wołających do siebie: „Którędy dziś na targ?” i odkrzykujących choćby: „Na północ aż do ratusza, a przy świętej Helenie na wschód”. „Tak przynajmniej słyszałem” – dodawali niektórzy. Codziennie w głowach Verigian powstawała nowa mapa, jeszcze przed skompletowaniem skazana na przedawnienie.

Nocami Ignazio siał przy oknie, opierał głowę na dłoniach i wyczekiwał momentu,

w którym miasto zacznie się zmieniać. Verigi jednak zdawało się zawsze wiedzieć, że jest obserwowane, i przeobrażało się bądź to kiedy Ignazio na chwilę przysnął, bądź kiedy akurat odwrócił wzrok. Gdy zaś pewnego razu przez całą noc nie zmrużył oka, wpatrując się bez przerwy w ulicę za oknem, nad ranem odkrył, że akurat ta ulica pozostała na miejscu, podczas gdy całe miasto przetasowało się wokół niej.

Każdego dnia Ignazio błądził po mieście dopóty, dopóki nie znalazł czterech miejsc: katedry, placu Góry Oliwnej, posągu Eneasza oraz bazyliki świętego Antoniego (czyż patron rzeczy i ludzi zaginionych nie był najlepszym, do kogo można się było zwrócić po pomoc?). Dokładnie notował ich położenia, a po powrocie do pałacu Lunardich usiłował odszukać jakąś regułę rządzącą wędrówkami każdego z punktów. Co wieczór próbował przewidzieć, gdzie znajdują się następnego ranka, lecz gdy tylko zaczynał wierzyć, że dostrzega jakąś regułę, katedra wyrastała w zupełnie przypadkowym miejscu albo posąg nie dawał się nawet odszukać.

Gdziekolwiek nie znajdował się teraz Gianluca, co do jednego miał słusność: Ignazio wielce żałowałby, gdyby nigdy nie poznał Verigi.

Na przestrzeni dni kolejne mechanizmy wprowadzone w ruch przez Lunardich przynosiły wciąż tę samą odpowiedź: nikt nie widział Gianluki Forsego, nikt nie słyszał, żeby artysta pojawił się w mieście. Nikt nie wiedział o żadnym Palazzo nel Cuore.

Coraz częściej spod maski nieskazitelnej uprzejmości Bernarda dawało się dostrzec zniecierpliwienie. Ignazio miał świadomość, że w końcu będzie musiał pogodzić się z porażką – w poszukiwaniu zarówno Gianluki, jak i sensu w wędrówkach miasta – i zaplanować powrót do Florencji. Póki jednak mógł, odkładał tę decyzję na później.

Jedna z samotnych wędrówek po Verigi zaprowadziła go w miejsce, którego jeszcze

nie znał. Na środku ciasnego placu wznosiła się najpotężniejsza bodaj fontanna, jaką dane było Ignaziowi zobaczyć.

Natychmiast przypomniał mu się opis w jednym z listów Gianluki. Właśnie na takie wypadki nosił je ze sobą; wyjął kartkę i zaczął czytać: *Na szczycie potężny Herkules rozbija skałę, kierując bieg wody, bieg rzeki, ku Augiaszowemu rumakom. Pięć ich szamocze się w bezruchu poniżej, bezlitośnie chłostanych kaskadami wody. Nigdy nie widziałem fontanny, która tak obficie by ją wypływała.*

Opis ciągnął się jeszcze długo, a Ignazio podszedł bliżej, aby przypatrywać się dokładnie temu, o czym czytał. Każdy z koni stał w oddzielnym basenie, tak że można było wejść pomiędzy nie, pod piętro Herkulesa. Ignazio, otoczony ze wszystkich stron wodospadami, podziwiał kunszt rzeźbiarza. Nie było wątpliwości, że znajdował się dokładnie w miejscu, w którym niegdyś stał jego przyjaciel.

Po dłuższej chwili Ignazio otrząsnął się z czaru fontanny; tego dnia spędził już w mieście wiele godzin, a wciąż nie odnalazł obecnego umiejscowienia placu Góry Oliwnej. Lecz gdziekolwiek nie szukał, nie widział żadnej uliczki, żadnego muru, żadnego placu, który wydawałby się znajomy. Ani po godzinie błędzenia, ani po trzech.

Wcale.

QUID EST ALIUD QUAM EXSILIUM INTRA
EADEM MOENIA, QUAM RELEGATIONEM
PATI?²

LIBER IV, 4

Mury opustoszałych budynków pożarły czerwone słońce i zatopiły uliczki w długich cieniach, a Ignazio wciąż nie odnalazł drogi – ani do placu Góry Oliwnej, ani do pałacu Lunardich. Ruszał spod fontanny Herkulesa w każdym możliwym kierunku, po czym

2 Czyż to nie jest to samo, co żyć w jednym mieście, a zarazem być wygnanym i pozbawionym praw?

znów do niej wracał, gdy spostrzegął, że okolicie stają się tylko bardziej obce. Nie chciał zgubić jedynego punktu orientacyjnego, jaki mu pozostał.

Choć poruszał się po mieście z najwyższą ostrożnością, Ignazio byłby w stanie zaakceptować, że zwyczajnie się zgubił. Byłby, gdyby nie fakt, że w nieustannie tętniącym życiem Verigi tym razem nie napotkał ani żywej duszy. Chodził od domu do domu i pukał do wszelkich drzwi. Odpowiadała mu jedynie cisza i odgłos jego własnego zniecierpliwionego postukiwania obcasem.

Gdy zmierzch ustępował już zmrokowi, a kołatanie do drzwi wciąż niosło za sobą jedynie milczenie, Ignazio, zrezygnowany i zawstydzony, sam spróbował wejść do jednej z rezydencji. Ku jego zdziwieniu, ciężkie drzwi stanęły przed nim otworem bez najmniejszego oporu, bez choćby cichego skrzypienia zawiasów.

– Przepraszam?

Ignazio nie spodziewał się odpowiedzi i przynajmniej w tym jego przewidywania pokryły się z rzeczywistością.

Dom wyglądał, jakby ktoś kazał doprowadzić go do stanu najpełniejszego porządku, po czym wraz ze wszystkimi domownikami i całą służbą opuścił go, porzucając dobytek. I musiałyby się to stać nie dalej niż dzień, może dwa dni wcześniej, sądząc po tym, że po zapaleniu świecy Ignazio nie dostrzegł nawet śladu pyłu, nieśmiertelnego przesładowcy wszelkich tokańskich domostw.

Wchodząc po schodach, przyjrzał się wiszącym na ścianach obrazom, licząc, że pozna choćby twarze gospodarzy. Płótna jednak przedstawiały jedynie sceny z mitologii, te dobrze Ignaziowi znane, a także takie, których nie był w stanie jednoznacznie rozszyfrować.

Po dokładnym przeszukaniu rezydencji wciąż nie znalazł w niej ani żywej duszy. Znalazł natomiast sypialnię, która miękkością

łóża, ba, nawet otwartą szafą pełną koszul nocnych wprost śpiewała jego znużonemu ciału jak syrena.

Ignazio nie był w stanie jej odmówić.

Nazajutrz obudził się w tym samym pokoju i – jak niebawem miało się okazać – w zupełnie innej części miasta. Odkrył, że spiżarnia domu, w którym przenocował, była pełna, i po chwili wahania uznał, że przygotowanie sobie śniadania nie będzie większym nietaktem niż pożyczanie od gospodarzy nocnej garderoby.

Wyszedłszy na poszukiwanie drogi powrotnej do pałacu Lunardich, ponownie znalazł się na opustoszałych kamiennych uliczkach Verigi. Nawet nie spodziewał się, że odszuka jedyny punkt odniesienia w tej części miasta – fontannę Herkulesa – postanowił więc traktować swoją sytuację jak pierwsze, świeże podejście do problemu labiryntowego miasta.

W teorii istniało trywialne rozwiązanie. Idąc wystarczająco długo w jednym kierunku, musiał w końcu wydostać się poza miasto. Gdy jednak próbował wcielić ten plan w życie, zaraz napotykał ślepe zaułki i mury zagradzające drogę. Z godziny na godzinę mijał się po mieście coraz bardziej gorączkowo, uliczki zlewały mu się jedna z drugą i nie był już w stanie ich rozróżnić.

Starał się utrzymywać azymut, patrząc na pozycję słońca, ale gdy tylko tracił je z oczu w wąskiej uliczce czy też pod dachem, ono zdawało się powracać w najmniej oczekiwanym miejscu, rujnując wszelkie wysiłki.

Czyżby tracił zmysły, skoro nie zdołał wydostać się z miasta, nim zastał go kolejny zmierzch?

W jednym z mijanych domów znalazł sypialnię i osunął się na łóżko. Natychmiast zmorzył go sen.

Po przebudzeniu Ignazio znalazł w goszczącym go domu igłę, jedwabny szal i kawałek korka, z którego ostrożnie wyrzeźbił małą lódeczkę. Zabrał z gabinetu niewielką,

zdobioną tacę na listy, nalał do niej wody i umieścił na tafli łódeczkę z namagnesowaną jedwabiem igłą. Z tak spreparowanym kompasem – po trosze dla pomocy w nawigacji, a po trosze, by udowodnić sobie sprawność własnego umysłu – był gotów na kolejny dzień poszukiwań.

Lecz zapal Ignazia i jego wiara w powodzenie zostały z sykiem ostudzone, gdy

okazało się, że w Verigi kompas na nic się nie zdaje. Bo choć za każdym razem igła zgrabnie ustawiała się w określonym kierunku, to po przejściu kilkudziesięciu nawet kroków w kolejnym pomiarze oś obracała się to o dwadzieścia stopni, to o pięćdziesiąt, to o całe dziewięćdziesiąt.

Nie pomogło cierpliwe pocieranie igły jedwabiem, nie pomogło zastąpienie korka leciuchną łuską kory napotkanego cyprysa.

Gdy dzień chylił się ku zachodowi, Ignazio usiadł i ukrył twarz w dłoniach, powstrzymując łzy. Przypomnił sobie słowa Gianluki o grożącym w Verigi losie i zrozumiał, że jego przyjaciel musiał wpaść w tę samą pułapkę i zginąć w pajęczynie miasta. Tak jak i on niebawem tu zginie.

Ignaziowi stanęło przed oczami oblicze Marii Margherity. Ileżby oddał, byle tylko wrócić do ukochanej, byle ożenić się z nią i już nigdy nie odstępować jej na krok. Miał tu szczenąć, przepaść bez wieści?

ATQUE ITA SE EX CONLOQUIO PRORIPUIT³

LIBER XXXII, 10

Nazajutrz Ignazio nawet nie opuścił domu, w którym znalazł schronienie. Całymi godzinami leżał bez ruchu, rozmyślając o Marii Marghericie, o Gianluce i o swoim losie. A także – chwilami – o tym, jak niesamowite były wiążące go przemiany Verigi.

Kolejnego ranka tuż za oknem wyrosła smukła dzwonnica. Przez dłuższy czas Ignazio patrzył nieufnie, jak nad nim góruje, jak ostentacyjnie manifestuje swoje nagłe pojawienie się w okolicy, ale w końcu dał się skusić. Postanowił wspiąć się na jej szczyt i stamtąd raz jeszcze przyjrzeć się labiryntowi.

Bazylika, do której przynależała dzwonnica, okazała się budowlą przysadzistą, o ścianach z szarego kamienia sprawiających, że konstrukcja przypominała ciężką,

³ I z tymi słowami porzucił to spotkanie.



burzową chmurę – cała, z wyjątkiem płonącej tysiącem kolorów rozety w bocznej nawie.

Ignazio popchnął drzwi. Owionął go przyjemny chłód przestronnej, kamiennej konstrukcji.

W kościele panował półmrok. Jaśniej było jedynie na przecięciu ramion krzyża, na planie którego powstała budowla – promienie wpadające przez rozetę kładły się na posadzce rozświetloną, elipsoidalną mozaiką.

A nieco dalej, pod ołtarzem świętego Łukasza Ewangelisty, stał on. Pochylony nad sztalugą, z pędzlem w dłoni przyglądał się płótnu. Posąg świętego zdawał się patrzeć mu przez ramię i błogosławić pracę. Ignazio przetarł oczy w niedowierzaniu, po czym zawołał:

– Przyjacielu! Myślałem, że nie żyjesz, że jestem w tym mieście sam!

Ignazio wziąłby Gianlucę Forsego w ramiona, gdyby nie został powstrzymany gestem. Malarz uklonił się lekko.

– Nareszcie się zjawiłeś – rzekł z zadowoleniem, po czym odwrócił się do obrazu, na którym z największą pieczołowitością odmalowywał wielobarwną rozetę.

Nie miał wiele do powiedzenia, gdy Ignazio zapytał go, jak znalazł się w Verigi. Został zaproszony do miasta, po kilku dniach natknął się na fontannę Herkulesa – i przepadł. Nie wykazywał chęci, by dłużej się nad tym rozwódzić.

– Wiesz, jak stąd wyjść? – dopytywał się Ignazio. Gianluca potrząsnął głową. – A więc jak pisałeś do mnie listy?

– Wysyłałem je stąd. Zostawiałem je wieczorem, a następnego ranka już ich nie było. Verigi zabierało je do ciebie.

– Zostawiałeś... – powtórzył Ignazio. – W Palazzo nel Cuore? Gdzie to jest?

Tym razem malarz oderwał się od pracy.

– Cała ta część miasta to Palazzo nel Cuore. Serce Verigi, najwspanialszy ze wszystkich pałaców. Nie podróżowałeś w życiu tyle, co ja, musisz mi więc uwierzyć na słowo. Nie ma miasta cudowniejszego niż Verigi.

Ignaziowi odjęło mowę. Zmarszczył brwi, czym najwyraźniej uraził malarza, bo ten odwrócił się w stronę rozety i powiedział:

– A teraz wybaczyć, ale muszę dokończyć obraz, póki słońce znajduje się w odpowiednim miejscu.

CUM EX INSUPERATO IAM OBSTINATIS MORI
SPES ADFULSIT⁴

LIBER XLII, 65

Choć spotkanie z Gianlucą nie zwróciło Ignaziowi przyjaciela, zwróciło mu coś innego – nadzieję. Malarz mógł nic sobie nie robić ze swej niewoli, lecz Ignazio nie godził się na taki los.

Rozumiał już, że proste pomysły donikąd go nie zaprowadzą. Problem wymagał, by zająć się nim od podstaw; matematyk musiał choć trochę poznać miasto, w którym się znalazł, dopiero później mógł liczyć, że uda mu się je opuścić i wrócić do Marii Margherity.

Resztę dnia poświęcił na wędrowki po mieście. Starał się zapamiętać jak najwięcej szczegółów. Kościół świętego Floriana, a także świętej Łucji i świętego Marka – ten ostatni wraz z przylegającym niewielkim ogrodem, dom przy via Quattro Spade, gdzie Ignazio spędził ostatnią noc, kilka charakterystycznych placów i wielki amfiteatr...

Jednak zanim jeszcze nastał wieczór, Ignazio skupił się na czymś innym. Natknął się bowiem na ogromny, wielopiętrowy budynek z białego kamienia, którego hebanowe, przez kontrast niemal czarne drzwi kryły się za ośmioma kolumnami. Na błyszczącym w słońcu tympanonie widniał napis, o dziwo nie w alfabecie łacińskim, a greckim: BIBAIOΘHKH.

Ignazio nigdy nie widział większego księgozbioru. Nie był nawet przekonany, czy o takim słyszał. Bez końca błądził po

4 I oto zdecydowanym już zginąć niespodziewanie roz-
błysła nadzieja ratunku.

salach wypełnionych tysiącami woluminów poświęconych teologii i filozofii naturalnej, poezji, astronomii i historii. W końcu zaś odkrył dział matematyki.

Na regałach był w stanie znaleźć każde dzieło, jakie kiedykolwiek czytał lub też miał nadzieję przeczytać. Kepler, Fibonaccii, Huygens, Cardano, a także nowsze prace Isaaca Newtona czy braci Bernoulli. Widział również niezliczone nazwiska rodem z całego świata, które nic mu jeszcze nie mówiły. Większość traktatów pojawiała się zarówno w oryginale, jak i we włoskim przekładzie, którego istnienia często nawet nie podejrzewał.

Następną noc Ignazio spędził pośród ksiąg, tak jak i kolejny dzień. Zapalał do tego miejsca natychmiastową miłością, a gdy w gmachu odkrył kilka pomieszczeń przeznaczonych najwyraźniej na kwatery bibliotekarza – z sypialnią, kuchnią i niewielką spiżarnią, wypełnioną po brzegi zupełnie jak w rezydencjach, w których spędził poprzednie noce – postanowił obrać je sobie za tymczasowy dom. W ten sposób nie musiał się obawiać, że gdy jednego wieczora położy się spać, więcej już nie odnajdzie biblioteki.

Jeszcze pierwszego dnia, szukając półek z dziełami Leibniza, natknął się – z niezrozumiałych względów wciąż w dziale matematyki – na *Ab urbe condita* Tytusa Liwiusza, kompletne sto czterdzieści dwa woluminy historii Rzymu, włącznie z tymi, które we wszelkich znanych Ignaziowi kręgach uważało się za zaginione. Wtedy też, zgodnie z językową sugestią zawartą na frontonie, nazwał bibliotekę na swój użytek Biblioteką Aleksandryjską.

Czuł, że zanurzając się w dziełach najświatlejszych umysłów matematycznych, poznaje prawdy, które pomogą mu zrozumieć mechanizmy przemian miasta, nauczyć się je tłumaczyć i przewidywać.

Z każdą kartą *Philosophiae naturalis principia mathematica* zbliżał się o krok do wyjścia.

Jeszcze tego samego dnia, którego odnalazł Bibliotekę Aleksandryjską, Ignazio napisał pierwszy list do Marii Margherity. Pisał o swym losie, pisał o przemianach miasta i o odnalezieniu Gianluki, lecz przede wszystkim pisał o swej tęsknocie. Wreszcie zalakował kopertę i przed snem położył ją, z braku odpowiedniejszego pomysłu, na stoliku przy wejściu do biblioteki.

Następnego ranka listu już nie znalazł. Na stoliku leżała jedynie czternasta część kroniki Tytusa Liwiusza.

Po kilku dniach Ignazio wypracował stabilny rytm dobowy. Za dnia wędrował po mieście z papierem, piórem i inkaustem, zapisując pozycje każdego charakterystycznego miejsca mogącego służyć za punkt odniesienia, kreśląc poglądowe mapy Verigi. W piwnicach biblioteki znalazł teodolit i teraz rozstawiał go na szczytach kościelnych dzwonnicy, by geometrycznie wyznaczyć położenie widocznych punktów orientacyjnych względem wieży, a docelowo – względem Biblioteki Aleksandryjskiej.

Wieczorami zaś rozpisывał wszystkie zgromadzone dane we współrzędnych kartezjańskich, biegunowych czy nawet – w momentach frustracji, a może przeblyskach geniuszu – parabolicznych.

W nadchodzących dniach jeszcze kilkukrotnie natykał się na Gianlukę. Nie była to już jednak ta sama osoba, z którą spędził tak wiele wieczorów na dyskusjach o sztuce i świetle w czasie, gdy malarz pozostawał pod protekcją rodziny Scenellich. Towarzystwo najwyraźniej irytowało Gianlukę, w najlepszym zaś razie pozostawał na nie obojętny.

Ignazio nie zamierzał się narzucać. I tak jedyną prawdziwą pomocą, jaką mógł

5 Niech wyjawiają, co czują.

przynieść malarzowi, było znalezienie wyjścia z Verigi. Nie mógł sobie teraz pozwolić na rozproszenie.

Czasem przed zmierzchem malował na ulicach kolejne liczby w odstępach kilku kroków, by następnego ranka sprawdzić ich wzajemne położenie. W zgromadzonych danych szukał sekwencji zgodnych z jakimkolwiek kluczem. Wypatrywał kwadratów czy sześciątów, liczb pierwszych, ciągu Fibonacciego albo i złożań wszystkich tych elementów.

Gdy po miesiącu nie pojawiła się odpowiedź od Marii Margherity, napisał kolejny list. Także i ten w nocy zniknął, pozostawiając po sobie jedynie Liwiusza.

MAGNO NATU QUIDAM CUM OMNIUM
MALORUM SUORUM INSIGNIBUS SE IN FORUM
PROIECIT⁶

LIBER II, 23

Po trzech miesiącach spędzonych w Verigi Ignaziowi wciąż nie udało się rozpisać przemian miasta, lecz mimo to nie sądził, że w codziennych wędrówkach coś może go jeszcze zaskoczyć. Tym większe było jego zdziwienie, gdy przechadzając się po gmachu opery, usłyszał muzykę.

Odkąd przepadł dla świata w ruchomym mieście, jedynymi dźwiękami, jakie na co dzień towarzyszyły Ignaziowi, były szelest kartek, stukot obcasów i klekot przyrządów mierniczych. Jedynie w parku Francesco Tillò (kimże mógł być ten Tillò, którego pomnik zajmował centralny plac?) spotykał czasem śpiewające ptaki.

Ignazio wbiegł po marmurowych schodach, wiedziony muzyką. Odsunął ciężką, zieloną zasłonę i znalazł się w jednej z łóż.

Na scenie siedział starszy mężczyzna z wiolonczelą. Grał kilka-kilkanaście taktów,

po czym przerywał, by zanotować coś na pulpicie klawesynu stojącego obok. Następnie powtarzał melodię na klawesynie i wracał do wiolonczeli.

Ignazio przez chwilę przypatrywał się muzykowi z zapartym tchem, zanim wykrzyknął, wymachując rękami:

– *Dio santissimo!* Halo, tutaj!

Kompozytor podniósł wzrok znad partytury i odszukał źródło głosu, lecz tylko pokręcił głową i wrócił do instrumentów.

Ignazio wyskoczył z łoża i zbiegł na parter, modląc się, aby kompozytor nie zniknął w międzyczasie ze sceny. Czy mógłby? Na pewno nie wraz z instrumentami, nie z klawesynem...

Powróciwszy na widownię, odetchnął z ulgą. Dopiero teraz, przechodząc korytarzem między fotelami, dokładniej przyjrzał się muzykowi.

Mężczyzna miał na sobie rozpięty czerwony szustakor, nieco zbyt obficie zdobiony jak na dictum obecnie panującej mody. Siwe włosy, znacznie już przerzedzone na czubku głowy, opadały mu na ramiona. Z orlego nosa co i rusz zsuwały się okulary nienaturalnie powiększające głęboko osadzone oczy.

– Myślałem, że ten etap mam już dawno za sobą – mruknął, nie przerywając pracy.

Matematyk puścił uwagę mimo uszu i wdrapał się na scenę.

– Nazywam się Ignazio Scentelli – powiedział, prostując się i poprawiając ubranie. – Niech pan wybaczy żywiołową reakcję tam w łożu, ale nie mogłem uwierzyć, że w mieście znajduje się ktoś poza mną i Gianlucą. – Kompozytor nie zaszczycił go ani odpowiedzią, ani spojrzeniem. – Przepraszam?

Wciąż żadnej reakcji, tylko powtarzająca się z ledwie zauważalnymi zmianami melodia. Za którymś razem, gdy muzyk sięgał do klawesynu, Ignazio ze złością zatrzasnął pokrywę klawiatury, niemal przygniatając mu palce.

Kompozytor popatrzył na niego szeroko

⁶ Pewien człowiek, podeszły już wiekiem, wpadł na Forum z wszelkimi oznakami swej niedoli.

otwartymi oczyma, a Ignazio natychmiast zawstydził się swojej gwałtowności.

– *Santo Cielo* – wykrztusił starzec, poprawiając okulary. – A więc ty istniejesz.

Ignazia zamurowało, muzyk zaś gestem dał znać, że nie oczekuje odpowiedzi.

– Nie, to wbrew pozorom nie jest oczywiste. Już tyle czasu jestem tu sam... Widziałem setki ludzi, którzy istnieli jedynie w mojej głowie. Nazywam się Cesare Tramontino, do usług.

Z pewną dozą niepewności Ignazio zapytał, jak długi czas miał muzyk na myśli. Pobladł, usłyszawszy odpowiedź.

– Trzydzieści jeden lat mijało, gdy w Verigi zjawił się Gianluca. Teraz upłynęło kolejne... – Cesare zawahał się. – Który mamy rok, tysiąc siedemset dwudziesty siódmy?

– Dwudziesty ósmy – wyszeptał Ignazio.

Muzyk pokiwał głową.

– A więc trzydzieści sześć lat. Trzydzieści sześć lat temu trafiłem do Verigi, zupełnym przypadkiem, w drodze do Sieny. Zaproszono mnie do pałacu Lunardich, gdzie zagrałem kilka ze swoich kompozycji. Myślę, że wtedy właśnie miasto mnie usłyszało i zapragnęło wykorzystać mój talent.

Cesare zawiesił głos, jakby zastanawiał się, czy rzeczywiście tak było. W końcu podjął:

– Pewnego dnia zabłądziłem w mieście i znalazłem się tutaj. Całkiem sam. Nie zdziwię cię chyba, mówiąc, że panikowałem, że próbowałem znaleźć wyjście. Ale przy tym słyszałem w Verigi tyle dźwięków, tyle melodii... Nigdy wcześniej nie spotkałem miasta tak pełnego muzyki. Zacząłem ją więc spisywać. Miasto zdawało się pomagać mi w pracy, podsuwać nuty wielkich mistrzów, instrumenty... W końcu zrozumiałem, że Verigi pragnie, abym skomponował jego partyturę. Przeniósł na papier całą muzykę, która tkwi w każdym jego zakątku. Że pragnie zgromadzić te nuty tylko dla siebie, jest zazdrosne i próżne, ale nie bez powodu. Miało takie jak to ma do tego prawo.

To, że Cesare traktował Verigi jak żywą osobę, napełniało Ignazia niepokojem. Czy mogło w tym tkwić ziarno prawdy? Rozsądek podpowiadał, że to jedynie majaki starego szaleńca od przeszło trzydziestu lat siedzącego w samotności i komponującego utwory, których nikt nigdy nie wysłucha.

Zrewanżował się muzykowi opowieścią o tym, jak sam trafił do miasta i na czym trawi w nim całe dni.

– Tobie się zdaje, że w czasie pobytu u Lunardich to ty przyglądałeś się Verigi – ocenił Cesare. – Ale prawda jest taka, że to Verigi poznawało ciebie, miarkowało, czy nadasz się do jego celów. Ja staram się uchwycić muzykę miasta, Gianluca jego piękno. Wygląda na to, że tobie przypadły w udziale jego przemiany. Brawo, okazałeś się godzien.

INTERDUM IN PRAESENS TEMPUS PLUS
PROFICI DOLO QUAM VIRTUTE⁷

LIBER XLII, 47

Świadomość, że nie jest w mieście sam – nie liczył Gianluki, który przez swą obojętność kwalifikował się niemal na równi z posągami na placu Studni – pozwoliła Ignaziowi odzyskać utracony spokój ducha.

Nie sądził, że będzie w stanie pracować ze świdrującą umysł świadomością, że miasto zrobiło sobie z niego niewolnika. W rzeczywistości jednak urok Verigi oraz pochłaniającej go zagadki pozwalał zapomnieć o słowach Cesarego. A tam, gdzie i to nie wystarczyło, ukojenie przynosiła lektura otaczających go nieprzeliczonych dzieł najwybitniejszych umysłów w dziejach.

Ignazio spędzał dni na ulicach Verigi, dokonując coraz bardziej wymyślnych pomiarów, albo w Bibliotece, gdzie starał się opisać je najdoskonalszym z języków. Gdy zaś musiał odetchnąć od czytania,

⁷ Niekiedy więcej doraźnych korzyści przynosi podstęp niż męstwo (tłum. autor).

nauki, szkicowania, analizowania, liczenia i modelowania, siadał z Cesarem w operze i pomagał mu w pracy nad partyturą miasta.

Jako wielka miłośniczka muzyki, matka zadbała o to, by mały Ignazio pobierał lekcje gry na klawesynie. A mimo że nigdy nie stał się wirtuozem – prawdę rzekłszy, ostatni raz siedział przy klawiaturze może rok, a może dwa lata wcześniej – to kompozytor i tak cieszył się, mogąc usłyszeć współbrzmienie dwóch instrumentów w praktyce, a nie jedynie w swej głowie.

Choć Cesarego nie można było nazwać osobą z gruntu nierozmowną, lata spędzone w samotności nauczyły go pracy sam na sam z dźwiękami w głowie i instrumentami. Ignaziowi niełatwo było wtedy oderwać go od muzyki i nawiązać towarzyską konwersację.

Metodą prób i błędów, niekiedy kończących się krzykiem i wściekłością ze strony kompozytora, udało mu się jednak wypracować pewną strategię. Wystarczyło zacząć zwięzłym pytaniem czy stwierdzeniem, zaintrygować Cesarego, zanim ten zdążył się spostrzec i poprosić o ciszę, a po chwili rozmowa płynęła już sama z siebie.

Tego popołudnia praca nie szła muzykowi najsprawniej. Ignazia aż palce bolały od powtarzania przez większą część dnia wciąż tych samych parunastu taktów i zaczynał żałować, że nie pozostał w Bibliotece Aleksandryjskiej. Niemal namacalnie czuł, jak ciągnie go tam magnetyzm tekstów zamorskiego geniusza Takakazu, które ostatnio przypadkiem wpadły mu w ręce.

– A co potem? – odezwał się Ignazio, świadomie pozbawiając pytanie kontekstu.

– Potem?

– Kiedy skończysz pracę. Nie dziś, nie nad tym utworem, a na amen. Kiedy w Verigi nie pozostanie już więcej muzyki do spisania.

Cesare odłożył smyczek kontrabasu na rozstawiony obok pulpit. To był obiecujący

znak. W ten sposób zgadzał się na sugestię, by odzalaować tę chwilę, którą mógłby przecież poświęcić kompozycji. Zresztą Ignazio sądził, że przy dzisiejszym tempie pracy mogło mu to wyjść jedynie na dobre.

– Wtedy wyjdę z Verigi – odparł Cesare i gestem zamknął usta pełnemu wątpliwości Ignaziowi. – Moją rolą w Verigi jest spisanie muzyki, która się w nim kryje. Kiedy to dobiegnie końca, nie pozostanie już nic, co mógłbym dla niego zrobić. Żadnego powodu, dla którego Verigi by mnie tutaj trzymało. Możesz o tym myśleć jako o zwróceniu wolności. Możesz o tym myśleć jako o pozbyciu się bezużytecznego śmiecia. To twój wybór.

– Skąd wiesz? Skąd wiesz, że Verigi nie zażąda wtedy od ciebie czegoś innego? Albo że zwyczajnie nie zostawi cię tutaj jak w klatce, bez wyjścia i bez zadania?

Na pociągłej twarzy Cesarego odmalował się uśmiech, w którym Ignazio dostrzegł cię pobożania. A może tylko mu się wydawało?

– Matematyk uznałby, że nie wiem. Ale ja bym się z nim nie zgodził. Powiedzmy, że wysłyszałem to w muzyce Verigi. – Kompozytor wstał i lawirując między altówkami, klarnetami i waltorniami, podszedł do okna pracowni. Wychylił się i wziął głęboki oddech. – Wykonać swoją pracę. Zapewnić miastu następcę. Wierzę, że tylko tyle i aż tyle oczekuje od nas Verigi.

– Następcę? Chcesz powiedzieć, że ściągnąłeś tu kolejnego muzyka?

Twarz Cesarego zmieniła się. Popatrzył na matematyka badawczo.

– Nie muzyka. Malarza.

Ignazia zamurowało.

– To ty sprowadziłeś do Verigi Gianlukę?

– Tak jak Gianluca sprowadził ciebie.

– Mnie? Nie, ja jedynie przyjechałem go szukać, kiedy urwał się kontakt. Z własnej woli.

Cesare przysiadł na parapecie i głośno westchnął.

– Byłem przekonany, że wiesz. – Zrobił długą pauzę i przejechał dłonią po czole. – Był taki czas, kiedy tak jak ty zastanawiałem się, co się ze mną stanie po ukończeniu partytury. To było jak ziarno, które utkwilo w mojej głowie, po czym zaczęło rosnąć, coraz bardziej zaprzatając moje myśli, coraz dotkliwiej mnie dręcząc. Prosiłem Verigi o odpowiedź, ale ono milczało. W końcu nie byłem w stanie skupić się na niczym innym. Przestałem komponować, przekopywałem tylko bibliotekę w poszukiwaniu jakiegokolwiek wskazówki.

Widząc szeroko otwarte oczy Ignazia, Cesare pokręcił głową.

– Niczego nie znalazłem. Ale Verigi wreszcie zareagowało. Pewnej nocy na ścianie jednej z moich pracowni pojawił się obraz, którego nigdy wcześniej nie widziałem. Autorem był niejaki Gianluca Forse. Nie od razu i nie bez podjęcia fałszywych tropów, ale zrozumiałem, że Verigi życzy sobie, żebym sprowadził go tutaj. – Cesare zaśmiał się kwaśno pod nosem. – Nie byłem zbyt subtelny. Z pomocą miasta wysłałem Gianluce zaproszenie do Verigi, oferując mu astronomiczną kwotę za wykonanie jakiegoś portreciku. Oczywiście się zgodził. Resztę już chyba wiesz.

Ignazio przez dłuższą chwilę milczał.

– A co to ma wspólnego ze mną?

– Wszystko. Verigi zapragnęło kogoś, kto rozpisze jego przemiany, i dało to do zrozumienia Gianluce. A on posłuchał.

– Mylisz się – stwierdził Ignazio. – Tak jak powiedziałem, przyjechałem do Verigi z własnej woli, martwiąc się o bezpieczeństwo przyjaciela. W każdym razie wtedy jeszcze Gianluca chciał być moim przyjacielem.

– A czy wcześniej nie naciskał, żebyś go tu odwiedził?

Cesare nie doczekał się odpowiedzi. Odwrócił się twarzą do okna i wystukał palcami o parapet kilka taktów utworu, nad którym pracował.

– Jesteś dobrym człowiekiem, Ignazio. Wzbudzenie w tobie troski to doprawdy znakomity sposób, aby coś na tobie wymóc.

‘ILLE EST UIR’ INQUIT, ‘QUI NOS EXTORRES
EXPULIT PATRIA’⁸

LIBER II, 6

Zanim odnalazł Gianlukę w ogrodzie jednego z verigiańskich pałacyków, złość zaczęła już w nim przygasać. Jednak widok beztroski, z jaką malarz wygrzewa się w słońcu, rozłożony na zdobionej ławeczce przy na w pół ukończonym obrazie, z trikornem zsuniętym na oczy, zadziałał jak miech, rozniecając płomień wściekłości, aż wszystko wokół nabrało odcieni czerwieni.

– To ty! – zawołał Ignazio od bramy. Gianluca podskoczył zdezorientowany. Trikorn wyładował na ziemi. – Ty mnie tu ściągnąłeś. Z rozmysłem! Wiedziałeś, że przyjadę, kiedy... Jak mogłeś? Kim ty jesteś, żeby kraść człowiekowi życie?

Gianluca głośno wypuścił powietrze. Nawet nie wstał.

– To było kilka miesięcy temu.

– Dziś dowiedziałem się, że to ty. Nie miałem pojęcia... Do licha, uważałem cię za przyjaciela! Kto robi coś takiego przyjacielowi?

– Przyjaźniliśmy się dziesięć lat temu. Potem wyjechałem z Florencji i jakoś nie pamiętam, żeby ród Scentellich interesował się moim losem.

– Posłużyłeś się mną! Postanowiłeś zamknąć mnie w więzieniu tylko po to, żeby samemu stąd wyjść! Wykonać pracę i zapewnić miastu następcę, a moje życie niech diabli wezmą.

– Żeby stąd wyjść? – zachnął się Gianluca. – Dlaczego miałbym chcieć stąd wyjść? Z takiego miejsca? Verigi chciało, żebym cię tutaj sprowadził. Nie mnie to kwestionować

⁸ Zawołał: „To jest ten człowiek, co nas wygnał z ojczyzny!”

i nie tobie. O czym my w ogóle mówimy? Gdyby nie ja, nigdy nie zobaczyłbyś Verigi, nigdy nie doświadczyłbyś niczego, co tu znalazłeś.

Ignazio aż oniemiał – tym bardziej, że malarz zdawał się naprawdę wierzyć w to, co mówił. Stał chwilę w osłupieniu. W końcu odwrócił się na pięcie i odszedł.

Nigdy więcej nie spotkał Gianluki.

NON TIBI, QUAMUIS INFESTO ANIMO ET
MINACI PERUENERAS, INGREDIENTI FINES
IRA CECIDIT?⁹

LIBER II, 40

Pierwszy przełom przyszedł niespodziewanie, podczas pracy z Cesarem. Kompozytor spędził całe przedpołudnie, nanosząc ostatnie poprawki na nuty *passacaglii* w a-moll, którą zatytułował *Le chiese e le cattedrali*. Ignazio znał ten utwór dosyć dobrze, pamiętał, jak dwa miesiące wcześniej Cesare rozpoczął nad nim pracę.

Tego dnia jednak nie mógł się oprzeć wrażeniu, że dostrzega w nim coś więcej, wychwytuje coś znajomego – ale znajomego na zupełnie innej płaszczyźnie niż sam utwór. Gdzieś tuż za zasłoną świadomości kryły się te same interwały i pauzy, harmonie i dysonanse.

Ostinato zapętało się bez końca, płynęło jak nawlezione na muzyczną analemę, a z każdym powtórzeniem Ignaziowi zdawało się, że to już, że tym razem pojmie wreszcie coś, co dotąd mu umykało.

Aż przyszło olśnienie. Ignazio przedarł się przez zasłonę i w całej swej oczywistości ukazały mu się powiązania między partyturą a koordynatami świątyń, nad którymi głowił się przez ostatnie tygodnie. Przesunięcia dźwięków były zarazem przesunięciami ścian budynków, ich roz-

stawienie w akordach – wzajemnym położeniem fundamentów...

Ignazio zerwał się z miejsca, porwał nuty zdezorientowanego Cesarego i przewracając po drodze jak domino całą rodzinę smyczków, pognął na stronę Biblioteki Aleksandryjskiej.

Jeszcze przed świtem zrozumiał wędrowki kościołów świętego Łukasza, świętej Łucji oraz świętych Piotra i Pawła.

Odkrycie to nie zaowocowało lawiną kolejnych, ale na początek w zupełności Ignaziowi wystarczało. Cóż z tego, że poznał jedynie trasy trzech budynków w całym mieście, skoro nareszcie miał niezbity dowód, że przemiany Verigi nie są przypadkowe?

Odtąd pracował ze zwielokrotnionym zapałem. Przekopywał się przez wszystkie nuty Cesarego (a z początku nie mógł uwierzyć, że jeden człowiek jest w stanie aż tyle skomponować), zaprojektował nowe doświadczenia terenowe, testował kolejne hipotezy... Choć wymierne sukcesy pojawiały się rzadko i nie były zbyt spektakularne, Ignazio nie posiadał się z radości, wiedząc, że nareszcie kroczy przez tajemnice Verigi właściwymi ścieżkami.

Trzeba bowiem wiedzieć, że z biegiem czasu – choć trudno orzec, kiedy dokładnie – pragmatyczne zainteresowanie Ignazia przemianami Verigi, rozniecane przede wszystkim pragnieniem ucieczki, przerodziło się w prawdziwą fascynację.

Co kilka tygodni wysyłał listy do Marii Margherity, choć nigdy nie dostawał odpowiedzi. Pisał o Cesarem, o Verigi. O tym, co mu leżało na sercu, i o tym, co leżało na biurku w jego pracowni. Z czasem coraz więcej o tym ostatnim. Pewnego razu spostrzegł, że cały list, nad którym spędził większość popołudnia, poświęcił opisaniu postępów w pracy, nie szczędząc kilkuwierszowych równań i kolumn danych. Maria Margherita nie miała nawet szans, by go zrozumieć. Podarł wtedy kartkę, ale nie wyciągnął już

⁹ Nie opuścił cię gniew, gdyś wszedł w granice tej ziemi, choćbyś nie wiem jak był zagniewany i zemsty chciwy?

nowej. Podał się i na dobre zrezygnował z korespondencji.

Tłumaczył sobie wtedy, że i tak musi przestać wysyłać listy, zanim miastu zabraknie tomów *Ab urbe condita*, które konsekwentnie pozostawiało w miejscu kopert.

Minęły kolejne miesiące, zanim sprawa o sobie przypomniła.

Wspiąwszy się na drabinę w poszukiwaniu księgi, która pomogłaby mu potwierdzić pewien lemat konieczny do dalszej pracy, dostrzegł na szczycie regału prostą, drewnianą skrzyneczkę wciśniętą w najciemniejszy róg pomieszczenia. Wiedziony ciekawością, podsunął drabinę bliżej i zdmuchnąwszy z wierzchu kurz (nagle zdał sobie sprawę, że dotąd wszystko w Verigi było nieskazitelnie czyste), uniósł wieko.

W kilku stosikach, jeden na drugim, leżały w niej listy do Marii Margherity. W kopertach, nieotwarte, nienaruszone. Niewysłane. Dla pewności złamał pieczęć na pierwszym z brzegu i wyjął kartę. Krótką, nawet nie stronicową wiadomość bez wątpienia skreśliła jego własna ręka.

Schodząc z drabiny, znalazł wreszcie księgę, w której kiedyś mignął mu poszukiwany dowód. Przekartkował ją – i rzeczywiście, choć nie wdawał się zrazu w szczegóły, widział, że autor wyprowadził dokładnie tę zależność, na której Ignaziowi zależało. To zaś oznaczało, że i hipoteza Ignazia była słuszna. A w takim razie...

Wydobył z kieszeni kamizelki grafitowy ołówek i zaczął rachować, zapisując obliczenia na odwrocie listu. Po chwili wydał z siebie zduszony okrzyk i natychmiast pobiegł do pracowni.

Kiedy jakiś czas później wrócił po skrzynkę z pozostałymi listami do narzeczonej, niczego nie znalazł w miejscu, gdzie ją pozostawił.

Wzruszył ramionami. Co innego zaprzętało teraz jego umysł.

SALUTATIS DIMISSISQUE IIS EADEM QUAE
UENERAT UIA ELATIAM REDII¹⁰

LIBER XXXIV, 50

W Verigi łatwo było zgubić rachubę czasu, lecz Ignazio – zarówno przez naturę swego charakteru, jak i prowadzonych badań – przykładął wielką wagę do kalendarza. Wiedział więc, że był dziesiąty lipca tysiąc siedemset trzydziestego piątego roku, kiedy po raz pierwszy i jedyny usłyszał kroki Cesarego w głównym holu Biblioteki Aleksandryjskiej.

Natychmiast wyszedł mu na powitanie. Starzec siedzący na stopniu marmurowych schodów podniósł się na jego widok i skłonił głowę. Zanim Ignazio zdążył zapytać, czemu zawdzięcza tę niecodzienną wizytę, otrzymał odpowiedź.

– Skończyłem – rzekł krótko Cesare.

– Całość? – upewnił się Ignazio, nie dowierzając.

Kompozytor skinął głową.

– Jutrzejszego ranka odchodzę.

Zapadła cisza. Młodszy z mężczyzn nie wiedział, co powiedzieć; starszy wiedział, że nic mówić nie musi.

– Pójdę razem z tobą – odezwał się w końcu Ignazio.

– Myślisz, że miasto ci na to pozwoli? – Dopiero teraz na ustach Cesarego pojawił się uśmiech.

– Wiem już swoje o przemianach Verigi. Nie zdoła mnie powstrzymać.

Starzec uniósł brwi, a jego uśmiech stał się jeszcze szerszy.

– Tak uważasz? Potrafisz przewidywać codzienne roszady wielu miejsc, to prawda. Ale powiedz, proszę, czy masz pojęcie, co musiało się zmienić choćby po to, by listy Gianluki dotarły do ciebie we Florencji?

Ignazio zacisnął usta.

– Chcę spróbować.

¹⁰ Po czym pożegnawszy ich wrócił do Elatei tą samą drogą, którą przyszedł.

– Zapraszam więc. Będę nocował w pałacu Tillò. Jest dziś ledwie przecznice stąd, na północ.

– A jutro będzie na zachodnich rubieżach, nieopodal amfiteatru – dodał Ignazio. – Ale możesz przenocować w Bibliotece, zapraszam.

– Nie... Chcę побыć sam na sam z Verigi. Ostatni raz.

– Twoja wola – Ignazio wzruszył ramionami. – Spakuj się i dołącz do ciebie o świcie.

– Żegnaj – powiedział Cesare, podając matematykowi dłoń. – Cieszę się, że nasze losy się tutaj skrzyżowały.

– Do zobaczenia.

Po chwili ciężkie wrota zatrzasnęły się za starcem, a Ignazio wrócił do pracowni. Miał nadzieję rozwiązać choć jeden z problemów, nad którymi obecnie pracował, zanim na zawsze pożegna się z Biblioteką.

Gdy zaczął się pakować, niebo za oknem już szarzało. Ignazio nie miał wiele dobytku, miał za to pewność, że Lunardi zatroszczy się o niego, kiedy zjawi się na ich progu. Wrzucił do torby jedynie kilka najniezbędniejszych przedmiotów, upewniając się, że zostawia wystarczająco dużo miejsca – po chwili bowiem zaczął w niej układać kluczowe rachunki i książki, których nie spodziewał się znaleźć w żadnej innej bibliotece w całej Italii.

A gdy wreszcie udało mu się je jakoś upchnąć, westchnął i zaczął wszystkie wyjmować. Bo jeśli Verigi miało mu unie możliwić wyjście z miasta, to z pewnością po to, by nie zabrał z niego pilnie strzeżonych tajemnic. W końcu odrzucił całą torbę w kąt. Zdał sobie sprawę, że poza notatkami i księgami niczego tak naprawdę nie potrzebował.

Opadł na krzesło i wędrował wzrokiem od verigiańskich równań do chmur na coraz intensywniej błękitnym niebie. Tam i z powrotem, aż w końcu ukrył twarz w załamanych dłoniach.

Przecież nie mógł tego wszystkiego zostawić.

Usnął przy biurku, z głową opartą o Newtona. Gdy się obudził, otaczały go ułożone w siedmiu kolumnach sto czterdzieści dwa woluminy historii Rzymu pióra Tytusa Liwiusza.

Dawno już minęło południe.

HAEC DE PRUSIA NOSTRI SCRIPTORES¹¹

LIBER XLV, 44

Ignazio nigdy nie wybaczył Gianluce podstępu, jakim malarz ściągnął go do miasta. To jednak nie powstrzymało go przed uczynieniem dokładnie tego samego w stosunku do mnie, swego kuzyna.

Nie miał wrażliwości artysty jak Cesare Tramontino czy Gianluca Forse. Nie wystarczyła subtelna, zawoalowana sugestia, by dotarło do niego to, co pragnęło przekazać Verigi. Wreszcie jednak pojął znaczenie *Ab urbe condita: Sprowadź mi tu kronikarza*.

I sprowadził, a gdy zakończył swą pracę – po prostu wyszedł. Ja zaś zostałem. Tak jak Cesare na każdym kroku słyszał rozbrzmiewające w Verigi melodie, tak ja widzę historie skrywane przez puste sale, schody i zaułki. Widzę ludzi, którzy tu żyli – którzy musieli tu żyć, bo inaczej nie czułbym całym ciałem wszystkich ich namiętności, zdrad i wielkich planów. Wiedziony wskazówkami Verigi, skrzętnie spisuję jego kronikę.

Nie wiem, czy jestem tutaj ostatni. Miasto ma już muzykę, sztukę i opis ruchu. Tworzy się jego kronika. Jeśli zażyczy sobie czegoś więcej, wiem, że sprowadzę tu kogoś, kto to zapewni.

Kiedy zaś skończę, będę mógł wyjść. Ale tyle jest jeszcze do napisania...

spisał Pietro Lunardi

1769 r.

Gdzie nie zaznaczono inaczej, tłumaczenia fragmentów „Dziejów Rzymu od założenia miasta” Tytusa Liwiusza pochodzą z przekładu Andrzeja Kościółka i Mieczysława Brożka, Ossolineum 1968-1982.

¹¹ Tyle o Prusjaszu nasi pisarze.

Wieczny odpoczynek

Tomasz Przyłucki

*Chciałem się rozerwać, trafiłem na pogrzeb. (...)
chyba ze dwadzieścia lat nie byłem na cmentarzu – to ci dopiero miejsce!*

Fiodor Dostojewski, Bobok

Burmistrza pochowano w cudzym grobie. Nie był człowiekiem bardzo starym czy szczególnie chorowitym – a jednak umarł. Złym też nie, choć nazywano go politykiem z krwi i kości – a jednak umarł. Nie prześladował go nadzwyczajny pech, praktycznie nie zdarzały mu się wypadki – a jednak umarł. Można nawet powiedzieć, że dbał o siebie, aplikując ciału odpowiednią dawkę snu, sportu i relaksu. Ale, koniec końców, narodził się tylko jako człowiek, więc śmierć osiągnęła go swą kosą, nie zaglądając uprzednio w metrykę.

Dziwnym może się zdawać miejsce jego pochówku, lecz nie wynikało ono z żadnego ludzkiego błędu; po prostu włożono burmistrza do grobu, w którym ktoś już mieszkał, choć z punktu widzenia śmiertelników-żałobników, z powierzchni tętniącej życiem ziemi, nie można było dostrzec żadnego lokatora.

Przeraził się więc burmistrz, gdy tylko się zbudził i usłyszał skrzeczący głos:

– Hola! Panie, gdzie mi tu z tym śmierzącym cielskiem?

– Gdzie... gdzie... Co ja, gdzie ja? – jękał się w duchu polityk, próbując się złapać za niebolące już serce.

– Jak to gdzie? U mnie! Won, wynocha!

– U kogo...? – wyrzucił z siebie burmistrz, ciągle gubiąc się w ciemnościach. W głowie bez ustanku słyszał echo niezrozumiałego „u mnie”, co doprowadzało go do wściekłości.

– Czyli gdzie, do cholery?

– No, no! Tylko grzecznie mi tutaj! XVI rząd na wzgórzu, 28 B, dwa pomniki od Najświętszej Paniienki!

– Najświętszej Paniienki...?

– Co to za jazygoty? – wtrącił się ktoś zza ściany.

Ściany? Jakiej ściany? XVI rząd na wzgórzu, 28 B? Co to wszystko znaczy? – myślał w duchu burmistrz.

– Co tak głupio pytasz? Przecież powiedziałem, no!

Czyżby czytał mi w myślach? – przeraził się polityk.

– No oczywiście, że tak, grubasku!

– Cisza tam, do diabła! Wieczny odpoczynek mi się należy!

– Cmentarz... – grubaska przeszył lodowaty grot strachu. – Do licha...

– Licho nie śpi, mój okrągłutki, zaraz zawołam. Licho rozsądzi, Licho przegoni, a kysz, a kysz! – krzyczał niezadowolony trup.

W duchu burmistrza poczęły się budzić i nabierać ostrości szóste, siódme oraz kolejne pozacielesne zmysły, dzięki którym wycie wiatru, szmer liści i stapanie żałobników

rozpadało się na inne znaczenia. Za sprawą pojawienia się nowych, pośmiertnych zdolności wychwycił strzępki rozmów:

– Bo widzi pan, ja zawsze chciałem latać, ale mi nie wyszło, więc tu już leżę od...

Strzępki tłumaczeń:

– Wróciłam do domu latem, prosto z lasu, gdy front się przesunął. Wchodzę, a tu mój chłop, pasożyt jeden, co za ojczyznę nie poszedł walczyć, obmacuje się z inną. Jak za pistolet nie złapałam... A potem mnie pod mur za niemiecką ładacznicę postawili... W lesie dwa lata siedziałam, nieuchwytna byłam i okupanta biłam, ale sam diabeł po mnie tę sukę wysłał...



Strzępki geniuszu:

– Trzeba nam było ze szwagrem świniaka ubić. To poszliśmy, nóż wzięliśmy. Ale szwagier miastowy, delikatne tworzywo, nie chciał ciachać po podgardlu. Imnie jakoś po wódeczce się szkoda świniaka zrobiło. Jak miałem rznąć, to mnie zemdlilo na myśl o krwi. Wtedy wpadliśmy na pomysł, że świniaka udusimy. Do nosa zwierza podłączyliśmy rurki od butli z gazem, odkręciliśmy, a po paru minutach świniak padł. Bez krwi, bez kwiczenia, elegancko zaduszony. Potem, jak to przy ubijaniu trzody, trzeba było świniaka ogniem opalić...

Strzępki biadoleń artysty:

– Być albo nie być...

Ktoś inny głośno uderzał w ścianę. Stuk! Stuk!! Stuk!!!

– Czy ja... nie żyję? – z wahaniem w głosie burmistrz rzucił pytanie w eter, a ono rozeszło się po cmentarzu kręgami, odbiwszy dziewięć razy echem od... płotu.

Szelesty i szmery, odległe zawrodożenia, skrzeczący jegomość i walenie w ścianę umilkły. Nastąpiła grobowa cisza (choć po krótkiej chwili i tak pogwałcił ją dochodzący znad głów dźwięk dzwonka telefonu komórkowego).

– Czy ja nie żyję? – powtórzył zimno i głucho, i jakby widzieć już zaczynał wszystkie ściany i słyszeć zaczynał wyraźniej cmentarny gwar, nierejestrowalny dla żywych.

– Świeżak?

– Świeżak? Świeżak! – morze dźwięków narastało wokół, wpiętych w przepelnione nutkami cichego zdumienia i nieco donośniejszego wzburzenia, po czym przerodziło się w fale potwornego chichotu i przenikającego wskroś aplauzu. Rozlegał się ze wszystkich stron: Świeżak! Świeżak u nas!

– A, cicho sza! – skrzeczący nieskutecznie starał się przekrzyknąć wiwatujące szeregi, lecz przez niefortunną bliskość burmistrz doskonale słyszał każde jego rozpaczliwe słowo. – U mnie, nie u was, u mnie!

– Nie było na naszym wzgórzu niko-go od lat. Witamy, witamy, z kim mamy przyjemność?

– Teraz nie będzie trzeba latać po informacji na drugi koniec nekropolii – cieszył się ktoś.

– Jakie informacje? – burmistrz nie zdążył ośwoić się z własną śmiercią, a już bombardowano go setką pytań. Czuł się zdezorientowany, zupełnie nie tak, jak we własnej skórze. Cholera...

– Świeżaki przynoszą zawsze informacje, historyjki i przez jakiś czas działają jak telegramy – dobiegło wyjaśnienie zza ściany.

– Telefony, działają jak telefony, dziadziusię – poprawił ktoś inny.

– Te piekielne maszyny... – nazwany dziadziusięm zaintonował odgłosy jakby charchnięcia i wydawało się, że splunął na mur.

– Won, won mi stąd! – kontynuował skrzekacz.

– Aaa! – zawył burmistrz z taką złością, że serce wyskoczyłoby mu z piersi, gdyby tylko mogło to powtórzyć. Był wściekły i całkowicie skołowany. – Czy ktoś mi tu powie, o co w tym wszystkim, do licha, chodzi?!

– Ej, panie, bez obrażania mi tutaj – zmaterializowało się tuż obok Licho we własnej postaci. – Już śpieszę, tłumaczę. Umarłeś pan i... jak to mówią motocykliści... brum brum siuuu! – przeciągnął i kłaśnięciem gwałtownie urwał ostatnie niby-słowo.

– Jednak nie być... – zamajaczył artysta.

– O cholera... – osłupiał burmistrz.

– I ciepłokrwieści, znaczy żywi, wsadzili pana do tego chłopka, Kowalskiego, co tu leży pocziwie od dwudziestu lat! – kontynuowało Licho.

– Do trupa mnie wsadzili?

– Kowalski, zamknij się na chwilę – warknęło Licho, uprzedzając salwę skrzeczenia. – Do Kowalskiego, nie do trupa. Pewnie zaszła jakaś pomyłka. Najlepiej chodźmy we trójkę do dozorczy, on rozsądzi wasz spór.

Przybierając formy ektoplazmowych

postaci burmistrz i Kowalski wygramolili się z lokum w rzędzie XVI, obok nich podążyło Licho, a za nimi drobny tłumek szepczących i podnieconych niecodzienną sytuacją duszyczek. Ich spacer był możliwy dzięki obecności świeżaka, gdyż ten wytwarzał wokół siebie eteryczną aurę, którą posiadali zazwyczaj ci, którzy umarli nagle bądź młodo. Aura, wedle boskiego planu, miała pozwolić duszy na zamknięcie ziemskich spraw, jednak – jak to mówią – dusza z cwaniaka wyjdzie, cwaniak z duszy już nie, więc czasem co sprytniejsi umarłacy wykorzystywali aurę do wytargowania specjalnych przywilejów za usługę pośrednictwa między starymi lokatorami cmentarza a żyjącymi ludźmi. Problem zasadzał się na tym, że nigdy nie było wiadomo, kiedy dar komunikacji zaniknie. Zależało to chyba od siły charakteru, choć tak naprawdę nie znano reguł.

Zgodnie ze wskazówkami Licha, w celu wyjaśnienia pochówku w jednym grobie dwóch osób, zjawy zeszyły ze wzgórza i udały się gromadą do dozorczy cmentarza. Zastali go w dziwnej pozycji: mężczyzna opierał się o krawędź biurka i chrapał. Był tak pijany, że chwiał się przez sen. Kowalski skrzeczał, burmistrz jęczał, któraś z bab bezskutecznie starała się szturchać dozorcę swoją bezcielesną dlonią. Nikt nie mógł go zbudzić. Widząc to wszystko, Licho podpłynęło do mężczyzny i wślizgnęło mu się do ucha.

Grabarz zerwał się nagle, wyprostował, jakby połaskotany w czułe miejsce, popatrzył na chybliwy i rozmazany świat przed nim, po czym zwymiotował na blat zawartością żołądka i Lichem we własnej postaci. Burmistrz rozpoznał w dozorczy swojego byłego agitatora, któremu załatwił tę ciepłą posadkę wśród zimnych zwłok i bez zwłoki rzucił w jego kierunku zniesmaczone spojrzenie. W końcu zbudzony pijak otarł wąsy, zmrużył oczy i pokręcił energicznie głową, chcąc odpędzić sennie mary. Nie zniknęły, więc uznał, że ma klientów. Prędko złapał

pierwsze z brzegu faktury i z zakłopotaniem wytarł nimi biurko.

– W szym mogem służyć, psze państwa? – wyprodukował ostrożnie grzeczną formułkę.

– Tego pana wsadzili do mojego grobu – Kowalski wskazał na burmistrza, a ten gestem wyćwiczonym w trakcie trwania całej politycznej kariery, zademonstrował, że jest niewinny.

Dozorca czknął, całkowicie zdeorientowany. Licho musiało ponownie zainterweniować, by rozjaśnić mu sytuację. Grabarz zemdliło, ale tym razem trafił do kosza na śmieci. Otarł wąsy i spojrzał nieco żywiej na trupy.

– No... tego pana wsadzili do mojego grobu – powtórzył chłopek i również wykonał gest wyćwiczony przez całe życie: wydłubał sobie ektoplazmę z nosa. – Chcę, żeby go pan wyrzucił.

– Dopsze, ale muszem sprawdzić wpi-
erw w czym rzecz – zanurzył rękę w segregatorach. – Który numer?

– XVI, 28 B – rzucili jednocześnie skonfliktowani mężczyźni.

– To na wzgórze? – głos grabarza odzy-
skiwał ostrość.

– Wszyscy, wszyscy śpią na wzgórzu – przytaknął chór duchów i z rozochoceniem począł nucić: – Ciemno wszędzie, głucho wszędzie...

– Panie grabarz, co to będzie? – niecier-
pliwił się Kowalski.

Dozorca odliczył niepewnie parę obwo-
lut, po czym wyciągnął odpowiednią księgę, otworzył, przerzucił kilkadziesiąt kartek, przytrzymał palcami chwiejące się litery i zdiagnozował problem:

– Rzeczywiście, rzeczywiście...

– A nie mówiłem? Won! A kysz! – za-
skrzeczał Kowalski, a burmistrz miał już coś odburknąć, co również było stałym elementem repertuaru polityka, lecz przerwały mu czknięcie i uniesiona dłoń dozorczy, który coraz pewniej konstruował kolejne zdania.

– Problem chyba w tym, moi państwo, że panu Kowskiemu skończyła się dzierzawa nagrobka, a nikt z rodziny jej nie przedłużył. Na mocy ustawy cmentarnej, przewidującej dwudziestoletni okres najmu lokacji wiecznego spoczynku – czknał, a burmistrz jako przedstawiciel prawa dumnie wypiął pierś na wzmiankę o przepisach – szczątki pana Kowskiego usunięto z pięknej okolicy 28 B, a w zwolnionym miejscu w części cmentarza na wzgórzu zakwaterowano obecnego tu pana burmistrza. Jeśli mogę coś państwu doradzić, to powinniście udać się do urzędu miasta. Ja nic tutaj nie wskóram, oni ustalają przepisy, a do mnie należy tylko ich wykonywanie.

Udali się więc do miasta. Burmistrz, Kowski, Licho i tłumek zainteresowanych duszyczek. Za nimi słychać było tylko krzyki przerażenia i łoskot upadających na chodniki, omdlałych ciał.

Tymczasem dozorca spojrzał na butelkę i przeklął bolącą wątrobę. Delirka, cholerna delirka, pomyślał. Wziął segregator, wcisnął pod pachę butelkę wódki i wyszedł, trzaskając drzwiami.

Ektoplazmowe widma dostały się do ratusza. I mimo iż (ze względu na niecodziennność sytuacji) problem, z którym przyszli, był natychmiast wysłuchiwany, za każdym razem odsyłano ich do innego gabinetu. Tak krążyli od pokoju do pokoju, od piętra do piętra, a każdy z napotkanych urzędników, nawet nie zaszczycając interesantów przelotnym spojrzeniem, parował ich skargi natychmiastowym wytłumaczeniem:

– To nie należy do moich kompetencji. Proszę udać się do...

Albo:

– Rozumiem, rozumiem. Bardzo chciałbym pomóc, lecz powinniście napisać podanie...

W końcu jeden z opozycjonistów poradził:

– Spróbujcie, panowie, u nowego burmistrza. To kanalia, ale sprzedajna.

Dotarli zatem do świeżo wybranego burmistrza, alfy i omegi, na sąd ostateczny. Ten skrzywił się na sam widok swojego poprzednika i, nie wysłuchawszy nawet propozycji, przegonił interesantów jednym zdaniem:

– Nie wstyd panom nawet po śmierci porządnym obywatelom dupę zawracać?

Licho westchnęło, burmistrz z Kowskim popatrzyli po sobie, a reszta duchów zaczęła opowiadać anegdoty związane z biurokracją, nijak nienadające się do zacytowania. Urzędnicy niejedno już widzieli i niejedno słyszeli, więc puścili oszczercze historie mimo uszu, klasyfikując je jako sprawy niestworzone, bo nieistniejące na piśmie z wymaganą pieczęcią. Wprawiony w pisanie podać burmistrz złożył odpowiednie dokumenty, po czym wszyscy umarli opuścili gmach ratusza i udali się w drogę powrotną na cmentarz. Cała ta sprawa tak umęczyła burmistrza, że jego aura zaczynała blednąć – musieli się śpieszyć.

Wracając niemal biegiem, ustalili z Kowskim, że przez jakiś czas podzielił się kwaterą pod 28 B. Strach przed zniknięciem aury i wiecznym zbłąkaniem oraz wspólna walka z systemem stępiły ich wzajemnie antypatie, więc uznali, że do chwili rozpatrzenia podania, spodziewanego odwołania i wprowadzenia wszystkiego w życie, pozostaną współlokatorami jednego grobu.

Gdy wdrapali się na wzgórze i dotarli na miejsce, do rządu XVI, lokacji 28 B, z ogromnym zdziwieniem odkryli w swoim grobie dzikiego lokatora. To dozorca, rozważający swoje alkoholowe majaki, przyszedł na kontrolę pod wskazany adres, dopił wódkę i niechcący wyzionął ducha. Jeszcze nie wytrzeźwiał, gdy burmistrz i chłopiec zbudzili go z wiecznego odpoczywania. Spojrzał tylko na nich, czknał z nawyku i bez śladu zakłopotania w głosie powiedział:

– Gdzie dwóch się bije, tam trzeci korzysta...

27-30 maja 2015

Konkurs na optymistyczne drabble

Znieukrywaną dumą prezentujemy najlepsze utwory przesłane przez Was na pierwszy smokopolitanowy konkurs literacki. Przedmiotem konkursu było napisanie drabble'a – tekstu liczącego dokładnie 100 słów, którego motywem lub inspiracją będą optymistyczne oblicza fantastyki.

Zgodnie z regulaminem, przyznaliśmy trzy nagrody. Pierwsze miejsce na podium otrzymał drabble OK, autorstwa Zbigniewa Witosławskiego, wskazany przez dwóch jurorów jako zdecydowanie najlepszy tekst konkursu. Na drugiej pozycji uplasował się *Montaż* napisany przez Rafała Boczka, a na trzeciej *Pangloss* autorstwa Macieja Maciejewskiego. Teksty, które zajęły drugie i trzecie miejsce, zwróciły szczególną uwagę jury zarówno zaskakującym zakończeniem – tak ważnym dla istoty drabbla – jak i dobrym wykonaniem.

Oprócz wymienionych tekstów, jako redakcja „Smokopolitana” zdecydowaliśmy się przyznać również nasze własne wyróżnienie. Otrzymał je drabble *Przywołanie* Macieja Adriana, za uroczą i zaskakującą puentę oraz świetne wpasowanie w temat numeru.

Zwycięzcom gratulujemy!

Cieszy nas również Wasze ogromne zainteresowanie konkursem. Przysłaliście nam aż 153 prac. Najpopularniejszym motywem konkursu okazał się smok. Powadzeniem cieszyły się również wampiry, krasnoludy, elfy, no i oczywiście koty. Nigdy nie może zabraknąć kotów!

Autorem tej uroczej infografiki jest Marcin Jamiółowski – jeden z jurorów konkursu (infografika dotyczy 110 tekstów, które spełniły warunki formalne).

Współorganizatorem konkursu był portal literacki literka.info.

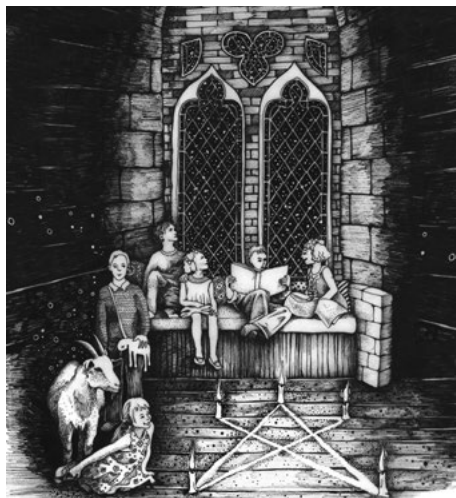
Konkurs "Optymistyczne oblicza fantastyki" (w statystykach bez większego sensu)

Charakterystyczni bohaterowie pierwszo- drugo- i trzecioplanowi	Zastosowany gatunek/podgatunek/konwencja	Forma
 Smoki: 21	 science fiction 16	 wiersz i proza rymowana 7
 Elfy: 7	 fantasy 36	
 Krasnoludy: 4	 inne (horror, sensacja, kryminał, mitologia, baśń i inne) 58	
 Koty: 5		

Uwagi

- Informacje przygotowane zostały z nadesłanych 110 prac konkursowych

- Badane były tylko wystąpienia smoków, elfów, krasnoludów i kotów. Inne nie były zliczane. Na pewno zdarzały się drabble bez smoków, elfów, krasnoludów i kotów.



Alicja Marczyk

Przywołanie

wyróżnienie redakcji

Pokój oświetlało pięć świec. Adam kończył właśnie rysować na podłodze ostatnie symbole kredą, kiedy przerwała mu siostra.

– Naprawdę myślisz, że to dobry pomysł?
– Nie wiem, czy dobry, ale jedyny, jaki przychodzi mi do głowy. – Spojrzał po czwórce towarzyszy.

– Chyba że się boicie?

Ustawili się w kręgu, pośrodku stała uwiązana koza, becząc cicho. Adam wyjął z torby księgę oprawioną w skórę i rytualny nóż. Rozpoczęli inkantację, ich śpiewne głosy zagłuszyły kozę. Mijały minuty i nic się nie działo. Gdy już tracili nadzieję, płomienie świec zadrżały. Usłyszeli charakterystyczny dźwięk zza okna.

– A więc on jednak istnieje...
– Ho, ho, dzieci! Czy byliście grzeczne? ■

MACIEJ ADRIAN

Pangloss

III Miejsce

Był starym bogaczem, żyjącym ze stryjem w odległym zamczysku. Mimo iż mieszkał na odludziu, skory był sprowadzać gości i poprawiać im nastrój za wszelką cenę. Oprócz tego, nie było dnia, aby nie zaczytywał się w powieściach. Czytał kryminały i miał z nimi problem. Jakie samotne musi być w końcu życie detektywa! Jak nudzić się muszą codziennie te wspaniałe umysły! Zaprosił więc Pangloss wszystkie legendy: Poirot, Holmes, Dupin czy Marlowe. Wszyscy przyjęli propozycję podwieczorku. Bankiet był faktycznie wyborny, a Pangloss jako gospodarz miał obowiązek sprawić zebrany gościom radość. Kiedy znaleźli martwego stryja, nasz bohater z wdziękiem i satysfakcją spytał tylko: „Kto?” ■

MACIEJ MACIEJEWSKI



Anna Kędzior

Montaż

II Miejsce

– Nie można cofnąć czasu – rzekł mędrzec. – Nawet zakładając, że przeszłość w postaci naszych gestów, słów i wydarzeń istnieje fizycznie, ułożona w chronologicznym porządku jak poszczególne klatki na taśmie filmowej, to nie można do niej wrócić, bo szpule obracają się tylko w jednym kierunku i ten film będzie naturalną kolejną rzeczą od początku do końca.

Uniósł palec w górę. Maciek nadstawił uszu.

– Ale można wyciąć fragment taśmy z przeszłością i wkleić go w przyszłość. To się nazywa „montaż”.

Uniósł palec w górę. Maciek nadstawił uszu.

– Ale można wyciąć fragment taśmy z przeszłością i wkleić go w przyszłość. To się nazywa „montaż”. ■

RAFAŁ BOCZEK



Kornelia Blaszczyk



Daria Maj

OK

I Miejsce

Jest bardzo dobrze. Jest dużo lepiej niż wczoraj. Jutro będzie jeszcze lepiej. Wszyscy ludzie są szczęśliwi. Są szczęśliwsi niż wczoraj. Jutro będą jeszcze bardziej szczęśliwi. Mamy wszystko. Więcej, niż mieliśmy wczoraj. Jutro dostaniemy jeszcze więcej. Jest czysto. Jest czystiej, niż było wczoraj. Jutro będzie bardziej. Jest powietrze. Jest go więcej niż wczoraj. Jutro będzie jeszcze więcej. Jest ciepło. Ciepłej niż wczoraj. Jutro będzie jeszcze cieplej. Jadłem. Więcej niż wczoraj. Jutro będę mógł zjeść jeszcze więcej. Mogę wszystko. Mogę dużo więcej niż wczoraj. Jutro będę mógł jeszcze więcej. Wierzę w to całym sobą. Wierzę bardziej niż wczoraj. Jutro będę wierzył mocniej. ■

ZBIGNIEW WITOSŁAWSKI

ŻYCIE JEST KULTURĄ MASOWĄ

Rozmowa Katarzyny „Ophelii” Koćmy z Jakubem Ćwiekiem

Jakub Ćwiek – polski pisarz fantastyki, działacz fandomu, miłośnik muzyki rockowej i kultury popularnej. Studiował kulturoznawstwo na Uniwersytecie Śląskim w Katowicach. Debiutował literacko w roku 2005. Do jego najśłynniejszych powieści należą pełne popkulturowych nawiązań serie o Kłamcy oraz Zaginionych Chłopcach, a także horror *Ciemność płonie*.

Katarzyna „Ophelia” Koćma: Czwarty numer „Smokopolitana”, w którym ukaze się ten wywiad, został poświęcony optymistycznym obliczom fantastyki. Pomyśleliśmy o tym między innymi dlatego, że sporo osób przysłało nam teksty, które są bardzo pesymistyczne, mroczne, ponure. Oczywiście trochę uogólniam, ale wydaje się, że polska fantastyka często bywa ponura i pesymistyczna, chociaż jest też humorystyczna i ironiczna. Czy zgodzisz się z taką diagnozą, czy masz zupełnie inne doświadczenie?

Jakub Ćwiek: Wiesz, nie jestem na bieżąco

z polską fantastyką, dlatego bardzo ciężko jest mi mówić o tym, jaka ona jest i w jaką stronę zmierza, bo autorzy, których śledzę i z którymi wiernie pozostałem, albo uciekają od fantastyki, albo idą w troszeczkę inne, boczne kierunki, jak np. literatura młodzieżowa. Mówię tutaj o Ani Kańtoch czy Łukaszu Orbitowskim, zatem trudno jest mi mówić o całym konkretnym gatunku. Mam jednak wrażenie, że czarno widzieć jest łatwo, bo wszyscy jesteśmy przyzwyczajeni trochę do takiego myślenia...

K.K.: <śmiech> Typowo polska cecha.

J.Ć.: Tak, ale mam wrażenie, że światowa też. Pisałem o tym ostatnio nie w kontekście

fantastyki, ale *political fiction* i popularności serialu *House of Cards*. Ja tego serialu nie znoszę, nie dlatego, że jest źle wykonany, źle zagrany itd., lecz dlatego, że jest totalnym zagrywaniem na emocjach, które gdzieś tam w nas wszystkich siedzą, bardzo mocnym czarnowidztwem, podczas gdy istniał wybitny serial bardzo optymistyczny, momentami wręcz utopijny, który się nazywał *The West Wing*. Przedstawiał ten sam temat, ale brał sobie za cel jakąś formę edukacji odbiorcy i mówił o bardzo, bardzo pozytywnych emocjach. Problem jest taki, że aby opowiedzieć o czymś, co jest takie pesymistyczne i czarne, wystarczy dobrze obserwować i pchnąć to kawałek dalej. To nie jest hiperłatwe, ale dużo łatwiejsze, niż pójść o jeszcze jeden krok dalej i powiedzieć: dobra, a to jest moja propozycja rozwiązania, to jest moja propozycja światelka w tunelu, to będzie optymistyczne. Myślę więc, że w bardzo dużej mierze my, autorzy fantastyki, tym naszym czarnowidztwem idziemy na łatwiznę.

K.K.: Czyli określiłbyś swoją twórczość jako pesymistyczną? Czy np. *Chłopcy* są pesymistyczni? Wydaje mi się, że nie do końca. Przecież ostatecznie wszystko kończy się dobrze.

J.Ć.: Powiem tak: ja chciałem napisać happy end. I mam wrażenie, że jest to bardzo mocny happy end. To znaczy – może się tak nie wydawać, bo zmieniłem w pewnym momencie nieco kąt patrzenia na bohaterów i w związku z tym dopiero na pewnym etapie okazuje się, kto jest kim i co tutaj się dzieje, jacy bohaterowie są główni i gdzie przebiega linia podziału na tych, którym się uda i tych, którym się nie uda, ale ja nadal rozpatrzuję to w kategorii happy endu, może dlatego, że bardzo dużo siedziałem nad tą książką, kiedy jeszcze nie wiedziałem, że jest książką, bardzo dużo myślałem nad historią Piotrusia Pana i akurat ona zmusiła mnie do ciężkiej pracy. Ale ja lubię happy endy, lubię, kiedy historia kończy się dobrze, nawet jeśli

ma bardzo trudny moment – a taki powinna mieć – który coś zmienia, który jest punktem nieodwracalnym, lecz prowadzi bohatera do przemysłu.

K.K.: A jak to jest w amerykańskiej fantastyce? Czy np. upadające obecnie ideały *American Dream* – w fantastyce czy, ogólniej mówiąc, w kulturze popularnej – nadal są aktualne?

J.Ć.: Ja nie wierzę, żeby *American Dream* kiedyś upadł. Z wielkim zainteresowaniem, gdyż jest bardzo fajnie skonstruowana, przeczytałem książkę Wojtka Orlińskiego *Ameryka nie istnieje* i uważam, że wszystkie rzeczy, które tam pokazał jako mity źródłowe, które coś budowały, są bardzo dobrze poparte. Znakomicie odrobił zadanie domowe, natomiast pisze totalne bzdury. Jakby kompletnie nie czuł, czym *American Dream* jest w tej chwili i w jaki sposób siedzi w świadomości ludzi. Bo to, że dane miejsce nie istnieje, że tego miejsca nigdy tak naprawdę nie było i tak dalej, i tak dalej, albo było bardzo dawno temu, nie ma wpływu na *American Dream*. *American Dream* jest tym, co siedzi w głowach ludzi, tym, co ich ukształtowało i co sprawia, że działają w taki, a nie inny sposób. Ludzie w Stanach, jeżeli patrzysz na nich za długo, odezwą się i to odezwą się miło, ponieważ nie chcą być obcy, bo słyszeli mnóstwo historii, że to obcy ludzie robią ci krzywdę.

K.K.: Czyli takie trochę symulakrum Baudrillarda, tak?

J.Ć.: Troszkę tak. To jest bardzo mocne zaklinanie rzeczywistości przez cały czas i widzisz to na każdym możliwym etapie. Tak dzieje się wtedy, kiedy my chcemy popatrzeć na naszą rzeczywistość i określić: to jest rzeczywistość, a to, w czym oni żyją, nie, bo oni żyją w iluzji. Owszem, ale ta iluzja jest ich rzeczywistością. Oni własne problemy przedstawiają sobie dzięki opowiadaniu historii. Ci ludzie bardzo chcą opowiadać historie, wyrażać się przez cały

czas. Dlatego tak ważna jest u nich rola psychoanalitików, żeby ludzie mogli mówić, żeby mogli opowiadać historie, bo wierzą, że w tych historiach, które są, tkwią rozwiązania problemów. I to jest *American Dream*. To, że możemy powiedzieć, że tysiącom ludzi się nie uda, ale jest jeszcze tysiąc pierwszy, który od samego zera dojdzie na sam szczyt, bo będzie miał farta. I nieważne, jak to będzie wyglądać i jakie będziemy podawać statystyki, że jeden procent ludzkości ma więcej niż... itd. itd. To nie ma znaczenia, ponieważ w Ameryce, jeśli tylko nie masz depresji, cały czas wierzysz, że wespniejesz się na sam szczyt. Ludzie z getta mogą zostać hip-hopowcami, mogą zostać sportowcami i w to wierzą cały czas. Mogą zarabiać miliony i mogą wyciągać innych ludzi z bagna, nawet jeśli jest na to minimalna, mikromikroszanasa.

Straight Outta Compton, taki film, ostatnio rozbierał nam pewną historię, pokazywał, jakie to było trudne, jaka się przemiana dokonywała, ale z drugiej strony cały czas mówił o chłopakach, którzy będąc czarnymi z getta, mogli się zbuntować i odnieść sukces w tym, co robią. Było to ciężkie, ale się udało. *American Dream* będzie oddziaływał zawsze, ponieważ *American Dream* jest zawołaniem: „Hej, słuchajcie, nie traćmy nadziei, ponieważ każdy z nas może być hiper”, nieważne, czy z patriotycznych pobudek, czy z tych bardzo egoistycznych.

K.K.: Pamiętam, jak kiedyś opowiadałeś, że bywasz na konwentach w Stanach Zjednoczonych i oczywiście jesteś też częstym gościem na polskich konwentach. Wobec tego – w jaki sposób byś je porównał? Czy np. konwenty amerykańskie są bardziej radosne, bardziej otwarte, czy są inne?

J.Ć.: Po pierwsze – nie bywam na wszystkich konwentach w USA, ja przede wszystkim bywam na Comic-Conie. To jest największy konwent w Stanach, najważniejszy konwent

w Stanach, ale też specyficzny. Bardzo nie fair wobec naszych konwentów byłoby porównywanie ich do Comic-Conu, bo się nie da. To tak, jakbyśmy każdego początkującego boksera porównali do Kliczki, mimo że konwenty u nas rosną. Ja pamiętam maluteńki Pyrkon, który teraz ma trzydzieści tysięcy ludzi. Bardzo daleko pod wieloma względami jest mu do Comic-Conu, między innymi nigdy nie będzie miał tego poziomu sław, gwiazd, możliwości spotkań, znowu tego *American Dream*. Właściwie jest bardzo mikra szansa, że na amerykańskim konwencie spotkasz swojego idola, ale może też przejść od ciebie pół metra i akurat się zatrzyma. I to jest takie przeświadczenie, które gdzieś tam działa.

Poza tym – w Stanach Zjednoczonych inaczej podchodzi się do popkultury. U nas, co na szczęście zaczyna się zmieniać, bardzo ciężko jest o to, żeby przychodziła trzy-, czteropokoleniowa rodzina i wszyscy byli poprzebierani. Takie rzeczy zdarzają się bardzo rzadko, ponieważ niespecjalnie mamy tradycję. A tam to jest. *Cosplay* u nas się dopiero budzi. Kultura komiksu, która w Stanach jest ogromnie ważna, tutaj właściwie nie istnieje. Teraz jest np. bardzo fajna rzecz, którą robią w Łodzi, jeśli chodzi o międzynarodowe targi komiksu, ale to ciągle są projekty, które tu się tworzą, a tam już dawno istnieją. Narracja komiksowa jest po to, by pewne rzeczy tłumaczyć, np. rolę polityków czy siłę kobiet. Wszyscy wypowiadają się komiksami. U nas tego nie ma.

Wiesz, mnie też jest ciężko mówić o konwentach w Polsce, ponieważ jestem tu z innej perspektywy. W USA jestem jednym ze stu osiemdziesięciu tysięcy ludzi, którzy kręcą się tu i tam, a potem, kiedy wychodzę na miasto, jestem jednym z pięciuset tysięcy, którzy się bawią na mieście. Prawie nikt mnie nie zna oprócz grupki znajomych, czyli tak jak tutaj, gdy jeździłem na konwenty iks lat temu. W Polsce, jak jadę na konwent, jestem kojarzony, jestem znany, jestem zatrzymywany



na zdjęciu Jakub Ćwiek

gdzieś tam do zdjęcia czy do podpisu, tego typu rzeczy. Moja perspektywa się zmieniła. Bawię się tutaj zupełnie inaczej i nie do końca mogę powiedzieć, że jestem na konwencie tak dla frajdy, ponieważ nigdy nie jestem, zawsze jestem trochę w pracy, a tam nie, tam jadę tylko i wyłącznie dla frajdy.

K.K.: Krążą słuchy, że realizujesz pewien projekt związany z popkulturą i Stanami Zjednoczonymi, czyli Przez Stany POPświadomości. Przybliżysz naszym czytelnikom, na czym ten projekt polega?

J.Ć.: Tak w największym skrócie: to jest opowiadanie o opowieściach, które kryją się za opowieściami. W różny sposób: po pierwsze chcemy sięgnąć za kulisy znanych historii, np. *Rocky'ego*, *Ojca chrzestnego*, seriali jak *The Walking Dead*, *Banshee*, czy *Czysta krew*. Poznać ludzi, którzy mogli w tym uczestniczyć, zobaczyć te miejsca: jak one wyglądają, jeżeli troszeczkę zmienisz kąt. Z drugiej strony natomiast chcemy sprawdzić, na ile nas to zainspiruje. W jaki sposób na nas zadziała i jak będziemy opowiadać. Czy powstaną opowiadania, czy powstaną jakieś fotehistorie, jak będzie wyglądał nasz film dokumentalny. Czy my, bardzo niezgrana startowo ekipa indywidualistów, których łączy to, że mamy dużo pasji, jesteśmy w stanie zrobić

coś takiego. Gdzie są te punkty styczne, jeżeli ktoś się jara, a ktoś zupełnie nie, czy jesteśmy w stanie przejąć zawawkę od kogoś. Okazuje się, że jesteśmy, np. ja nie byłem specjalnie fanem *The Walking Dead*, ale jak pojechaliśmy do Sannois, Patryk, nasz operator, był tak bardzo zakręcony na tym punkcie, że pierwszą rzeczą, jaką zrobiłem, był zakup wszystkich sezonów. Komiks znałem, ale też nie czytałem wszystkiego. Nie powiem, żebym teraz był jakimś hiperfanem, ale totalnie zajawiony już w tej chwili jestem.

K.K.: No dobrze, pora nam opuścić krainę za oceanem i przenosimy się trochę bliżej, czyli... do Nibylandii.

J.Ć.: Nie wiem, czy to bliżej <śmiech>.

K.K.: W pewnym sensie tak, ponieważ ostatnio ukazał się już finałowy tom twojej serii o Zagubionych Chłopcach, więc chciałam zapytać: czy to już naprawdę koniec? Czy myślisz o jakichś dodatkowych inicjatywach związanych z tą sagą?

J.Ć.: O dodatkowych projektach myślę, ponieważ to jest bardzo nośny świat, więc przynajmniej dwie książki jeszcze kiedyś chciałbym w tym świecie napisać. Jedną o Kościeju, to jest oddział Chłopców z Ukrainy, który się pojawia w drugim tomie, a później znika i właściwie nie wiadomo,

co dalej, a fajnie byłoby opowiedzieć o nich historię, tym bardziej, że to zupełnie inna bajka. Dosłownie. Kościej jest znany gdzieś tam z podań i legend rosyjskich. Tutaj, co prawda, mamy tylko zbieżność imion, ale może nie tylko... Natomiast druga...

Chciałbym znowu opowiedzieć horror. Nie powiem, że bardzo bliski *Ciemność płonie*, ale mniej więcej w takim duchu. Na zasadzie: opowiadamy trochę o zwyczajnych ludziach w niezwyklej sytuacji. Tym razem bardzo dużo dotyczy jeżdżenia stopem, a zjeżdżilem stopem całą Europę i kawałek Rosji, więc mam o czym opowiadać, mam w jaki sposób przenosić pewne zachowania, zarówno autostopowiczów, jak i kierowców oraz miejsca, gdzie człowiek przystaje czasami, takie MOP-y czy przydrożne bary. Znam ten klimat dobrze z doświadczenia, myślę, że podobnie jak dworzec, i chciałem troszeczkę przenieść to tutaj i być może właśnie będzie to książka w takim duchu.

K.K.: A będą odwołania do twojego ulubionego pisarza – Stephena Kinga?

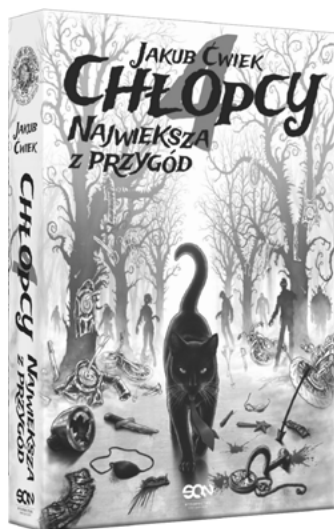
J.Ć.: Zawsze jakieś są. Zwykle są świadome, ale ja mam wrażenie, że dużo jest tych nieświadomych...

K.K.: On tak mocno w tobie siedzi, tak?

J.Ć.: Ponieważ to jest mistrz, wiesz? On pokazał mi, w jaki sposób należy opowiadać historię, jaki należy mieć szacunek do narracji, bohaterów oraz uzmysłowił mi, jaka w tym wszystkim jest rola autora.

K.K.: Chyba nie przesadzę, jeśli powiem, że we wszystkich twoich utworach znajdziemy mnóstwo odniesień do różnorakich tekstów kultury. Tak było w serii o Kłamcy, o Chłopcach, nie mówiąc już o *Świetliku w ciemności*, który jest bardzo mocnym nawiązaniem do serialu *Firefly*. Stephen King, utwory rockowe, seriale, komiksy – czerpiesz ze wszystkich źródeł popkultury?

J.Ć.: Czerpię ze wszystkiego, co może w jakiś sposób ubogacić opowieść. My żyjemy popkulturą, czy tego chcemy, czy nie, i jedyne,



co możemy zrobić, to wybierać, jaka część tej popkultury będzie zajmować nasz czas, który jej poświęcimy. Możemy dopuścić wszystko i dostać tę najbardziej miłą albo dokonywać jakiejś selekcji, szukać, sprawdzać, poznawać i wtedy rzeczywiście ona będzie wartościowsza i będzie nas kształtować. Ja bardzo dużo czerpię z własnego życia, ale moje życie jest nasycone popkulturą. Ja żyję w Kerouacowskim stylu.

K.K.: Living on the road... <śmiech>.

J.Ć.: Tak, tak to wygląda. Ja mógłbym spokojnie napisać książkę. Nie wiem, czy stylistycznie byłaby tak dobra, to był jednak znakomity stylistą, ale miałyby w sobie więcej przygód, na pewno więcej akcji niż *W drodze*, a byłaby tej książce bardzo, bardzo bliska, dlatego, że ja naprawdę dokładnie tak żyję. Chyba nawet trochę bardziej niż Kerouac, jak tak patrzyłem po jego historii, bo on miał takie epizody, kiedy ruszał w drogę

i jechał, a potem wracał i jakiś czas żył spokojnie. Ja nie mam nawet tych epizodów, kiedy siedzę w jednym miejscu. I widzisz, to już jest trochę popkulturowe, samo życie.

K.K.: Życie jest popkulturą?

J.Ć.: No jest. I chciałbym, żeby było. Życie jest kulturą masową. Super sprawa.

K.K.: Obecnie panuje moda na retellingi i transformacje, zwłaszcza utworów tradycyjnie rozumianych jako opowieści dla dzieci czy młodzieży. Choćby baśnie i seriale jak *Grimm* albo *Once Upon a Time*, różne wersje *Alicji w Krainie Czarów*, na przykład w konwencji pornograficznej czy w konwencji horroru. Myślisz, że to jest dobry kierunek przemian popkultury?

J.Ć.: Myślę, że to powrót do korzeni. Bardzo mocno, ponieważ to znowu zaczynają być opowieści dla dorosłych, traktujące o podstawowych sprawach, bardzo ważnych, bardzo dojrzałych. Jeśli to są przemyślane retellingi, bo nie wszystkie są. Jest bardzo dużo skoków na sentyment, skoków na kasę i wówczas to się nie sprawdza. Ale z jednej strony – mamy *Wyprawę do Nibylandii*, która jest absolutną tragedią, a z drugiej – *Lost Girls* Alana Moore’a, Ten komiks, w którym Dorotka, Wendy i Alicja opowiadają o swoim życiu przez pryzmat aspektów seksualnych. Niesamowity komiks, świetna opowieść, jak to zawsze u Moore’a, który ma ogromną wiedzę i przedstawia nam te opowieści, być może obierając je z tego, czym to wszystko obrosło, czyli: „Opowiadamy proste historijki dla dzieci, ale pilnujemy, żeby się potem nie bały, żeby nie miały traumy”. Dzieci i tak mają traumy z różnych powodów, natomiast my powinniśmy przedstawiać opowieści, nie myjąc ich ze wszystkiego, co brudne, nie obierając ze wszystkiego, czym mogą się ukłuć, bo jeżeli się nie ukłują, to nie będą miały bardzo ważnej lekcji, a to trochę tak, jak z chorobami zakaźnymi, jeżeli już musisz

przeżyć, to lepiej przeżyć wcześniej, kiedy nie będzie jeszcze aż takich konsekwencji.

K.K.: A jest może jakaś konwencja, motyw, obszar kultury popularnej albo utworów, do których nie chciałbyś się nigdy odwoływać?

J.Ć.: Nie umiem tak powiedzieć, ponieważ dopiero kiedy się pojawia odpowiednia historia, to już wiem, że OK, do tego się odniosę. Ale jest pewnie bardzo dużo takich, które niespecjalnie mnie w jakikolwiek sposób kręcą, bo nie. Za dzieciaka bardzo dużo czytałem opowieści o zwierzętach Londona czy historyjek przygodowych Curwoda i bardzo je lubilem. Fajnie mi się to czytało, ale nie wiem, czy chciałbym kiedykolwiek coś takiego pisać, więc raczej nie będę w tym kierunku szedł. Następnej *Lessie*, wróć! nie napiszę. *Włóczęgów północy* też nie.

K.K.: Jako osoba, która jest fanką rocka, muszę zadać to pytanie: to znaczy o nawiązania rockowe w twoich utworach. Mam wrażenie, że jest ich sporo, np. bohaterowie noszą koszulki z nazwami zespołów czy słuchają znanych piosenek, ale mimo wszystko nie tak dużo, jak innych odwołań, a przecież wiemy, że również jesteś wielkim miłośnikiem tego gatunku. W takim razie – może planujesz jakąś powieść, która byłaby na miarę *Tequili Vargi*?

J.Ć.: Wiesz co – nie, ponieważ dla mnie wszystkie te aspekty spełnił *Dreszcz*. Tam są teksty piosenek, które inspirują bohaterów, wpływają na fabułę, rzeczywiście słuchałem tych konkretnych utworów, kiedy dana scena powstawała. Rocka władowałem tam tak dużo, że – póki co – nie potrzebuję innej książki, która byłaby dla mnie rockiem wcielonym, czystym muzycznie pod każdym względem. I nie w tę stronę chcę iść. Poza tym – rock jest bardzo szerokim pojęciem. Słucham muzyki i sprawia mi to ogromną przyjemność, ale czasem mam wrażenie, że

skupiając się bardzo mocno na rocku, zaczynam się ograniczać. I dlatego chciałem sobie pójść w troszeczkę inne strony, muzycznie także. W tej chwili mam ten etap po Nowym Orleanie, że próbuję po raz kolejny przekonać się do jazzu. Ludzie podobno dzielą się na tych od jazzu i tych od bluesa. Ja jestem ten bluesowy od zawsze...

K.K.: Są jeszcze tacy od folku!

J.Ć.: Tak, ale jazz i blues też się wywodzą z folku. Ja zawsze byłem ten bluesowy, a chciałbym być trochę jazzowy. Chciałbym spróbować, tym bardziej, że gdzieś było to bardzo mocne uproszczenie, że jazz jest radością, a blues smutkiem. Blues do mnie nie pasuje, ja jestem zazwyczaj bardzo pogodny, a tu ten blues. Być może mnie to jakoś wycisza, uspokaja, i gdybym stał się naprawdę jazzowy, byłbym jak w tej kreskówce, gdzie jedna wiewiórka mówiła bardzo, bardzo szybko, a potem dali jej kroplę kawy i wtedy już wszystko wybuchło, czas się zatrzymał. No więc ja jestem taką wiewiórką i nie można przesadzać z elementami pobudzającymi, ale szukam kawałków muzycznych w jedną stronę, czasem w drugą.

Bardzo powoli, ale z pewnymi sukcesami zaczynam się przekonywać do kultury hip-hopu. Oczywiście na pewno nie do całej. I raczej szukam tych punktów wspólnych – gdzie są np. korzenie Guns N' Roses i gdzie są korzenie chłopaków z N.W.A. Widzę więc korzenie i ten sam rodzaj buntu, tylko podany w inny sposób. Myślę sobie: OK, posłuchajmy sobie teraz, jak buntują się inni. To jest fajne, chciałbym, żeby to znalazło się też w moich książkach. Żeby moje poszukiwania znajdowały odzwierciedlenie w tym, co piszę.

K.K.: Jak zacząłeś mówić „hip...”, to miałam nadzieję, że dokończysz „hippisi”, ale jednak nie!

J.Ć.: Ale hippisi są już wpisani w rocka. Kultura hippisowska jest we mnie wbita bardzo mocno pod ogromną ilośćą względów.

Chociażby późniejsi Beatlesi, ale też wszystkie pochodne Woodstockowe. Nie jestem za to fanem Hendrixa...

K.K.: Ja też nie. Nie przejmuj się <śmiech>.

J.Ć.: ... ale bardzo się cieszę, że był, ponieważ – po pierwsze – dał nam parę bardzo fajnych utworów, a po drugie – dał nam mnóstwo ludzi zafascynowanych nim, którzy poszli w kierunkach, które dużo bardziej lubię. Literacko bitnicy to też element, który mocno na mnie wpłynął. Sam styl ubierania, który był mi kiedyś bliski. Nie nosiłem długich włosów, ale bardzo podoba mi się ta kwietność, kolorowość hippisów. To był ważny moment w moim życiu, kiedy stwierdziłem, że istnieją inne kolory niż czarny. Także ogromna sympatia do natury, nie w stylu tych wszystkich, którzy teraz bardzo mocno próbują lansować zdrowe tryby życia i tym podobne, ale po prostu zjednoczenie się z naturą, które hippisi sobą prezentowali. Poza tym – muzycznie uwielbiam *Hair*, uwielbiam tamten okres Beatlesów, musicale z lat 60. *Jesus Christ Superstar* jest fenomenalny.

K.K.: A nigdy nie myślałeś o tym, żeby na podstawie tekstu piosenki, która jest ci bliska, albo kilku tekstów piosenek, napisać jakiś utwór – opowiadanie czy nawet powieść?

J.Ć.: Napisałem kiedyś scenę. Bardzo dużą scenę, która jest właściwie przeniesieniem piosenki *Black Velvet*, a ta scena jest umieszczona chyba w największym eksperymencie książkowym, jaki miałem, który bardzo dużo powiedział mi o tym, jak mogę pisać i gdzie mam swoje ograniczenia, czyli w *Krzyżu Południa*. I tam *Black Velvet* jest przeniesiona w fabułę, bardzo mocno i wyraźnie. Oczywiście jednym z moich ukochanych filmów oraz ulubionym filmem mojego ojca jest *Konwój*, który powstał na podstawie piosenki. I myślę, że to czasem jest fajna zabawa, żeby coś takiego porobić. Jak mi się kiedyś trafi, to być może.

K.K.: A czy myślałeś kiedyś o stworzeniu popkulturowego dzieła totalnego, w którym zawarłbyś wszystkie swoje ulubione motywy, wszystkich autorów, konwencje, utwory?

J.Ć.: Trochę bliski temu jest *Kłamca*. On przeplata się mediowo i każde medium jest ważne dla opowieści. Ale tak, zamierzam się tym bawić bardziej. Bohater, którego teraz wprowadzam, zresztą oparty na realnej postaci, moim przyjacielu, będzie bliski formie... nie chcę użyć sformułowania: „dzieła totalnego”, ale takiemu „full multimedialnego”. Myślimy o projekcji filmowej, myślimy o piosenkach, myślimy o komiksach, opowiadaniach. Później będą powieści, a oprócz tego wszystkiego, to będzie człowiek, który może się realnie pojawić na spotkaniu.

K.K.: Człowiek jako tekst. Interesujące.

J.Ć.: Tak! I właśnie o to chodzi! Wiesz, on będzie przedstawiał opowieści, a czytelnik nigdy nie będzie wiedział, czy on opowiada historię ze swojego życia, czy taką, którą ja wykreowałem, bo i jedno, i drugie jest prawdopodobne.

K.K.: I to jest ta cienka granica między rzeczywistością i fikcją. W takim razie zapytam cię jeszcze, jakie są twoje plany na najbliższą przyszłość pod względem literackim. A może jakieś inne formy sztuki wybierzesz?

J.Ć.: Po pierwsze – pracuję nad powieścią, która łączy w sobie elementy z baśni braci Grimm z konwencją dieselpunku i kryminału *noir*. To jest historia, która chodziła za mną od zawsze. Później się przeobrażała. W pewnym momencie miałem taki punkt, kiedy wydawało mi się, że jest bardzo bliska koncepcji komiksu, więc zrezygnowałem z tego zupełnie, a potem wróciło to do mnie w zupełnie innej formie i trochę się tą formą w tej chwili bawię. Nosi tytuł *Grimm City* i mam nadzieję, że pojawi się gdzieś w pierwszej połowie przyszłego roku.

To będzie książka, którą można przeczytać po prostu niezależnie, natomiast będzie miała załączki pod cały świat i te opowieści będę się starał pisać tak, żeby przynajmniej główny wątek w każdej z nich się zamknął. Ale zobaczymy, co z tego wyjdzie. Co będzie dalej – trudno orzec.

Druga rzecz to *Przez Stany POPświadaomości*, które są projektem multimedialnym, poza tym to pierwsza książka, którą tak naprawdę piszę z innymi ludźmi. Teoretycznie każdy ma autonomię, ale z drugiej strony chcemy, żeby to fajnie działało, i to chciałbym domknąć.

W grudniu tego roku wystartuję z czymś, o co ludzie proszą mnie od dawna, a ja znalazłem wreszcie na to formę, czyli projektem, który pomoże młodym autorom. Tworzę periodyk sieciowy, wydawany raz w miesiącu, którego pierwszy numer będzie totalnie za darmo. Późniejsze będą odpłatne, ponieważ musimy zbierać pieniądze na projekty, zwłaszcza filmowe. W tym czasopiśmie każdorazowo będzie się znajdowało jakieś moje nowe opowiadanie, czasem ze światów znanych, czasem zupełnie inne. Na pewno będzie dłuższy tekst o jakimś zagadnieniu związanym z pisaniem, z poradami i ćwiczeniami. W późniejszym czasie będą się tam pojawiać listy i odpowiedzi, tak jak kiedyś robił to Feliks Kres w swoim *Kąciku złamanych piór*. Uważam, że to świetna forma i rzeczywiście można ludziom pomóc. No i będzie jeden z „making ofów” mojego projektu, gdzie będę mówił o jakimś konkretnym tekście, jakie miałem przy nim problemy i jak sobie z nimi poradziłem.

K.K.: Wow, świetny pomysł! W takim razie życzę wielu inspiracji i w imieniu zarówno swoim, jak i czytelników „Smokopolitana”, bardzo dziękuję za rozmowę.

J.Ć.: Ja również bardzo, bardzo dziękuję. ■

KATARZYNA „OPHELIA” KOĆMA

Żyjemy w świecie rodem ze science fiction

Rozmowa Simona Zacka z Joe Haldemanem¹

Joe Haldeman – amerykański pisarz science fiction. W roku 1967 uzyskał dyplom z astronomii na University of Maryland i został wcielony do armii.

Służył w Wietnamie jako inżynier wojskowy, gdzie odniósł obrażenia.

Zdarzenia te zainspirowały go do napisania pierwszej powieści –

War Year. Jego najśłynniejszą powieścią jest *Wieczna wojna*, za którą otrzymał Hugo i Nebulę.

Simon Zack: Muszę wyznać, że to dla mnie bardzo emocjonująca chwila. Twoja *Wieczna wojna* była trzecią powieścią fantastyczną, jaką kiedykolwiek miałem w ręku!

Joe Haldeman: Serio? <z udawanym zdziwieniem>

S.Z.: No jasne! Pierwszą był *Świat czarownic* Andre Norton, drugą – oczywiście – dzieło Tolkiena <*Joe ochoczo przytakuje*>, a trzecią właśnie *Wieczna wojna*. Moja reakcja brzmiała... **WOW!**

Mary Gay Potter, żona Joe: To genialnie!

J.H.: <z udaną emfazą> Moja *Wojna* do tarła do Polski i proszę, oto jestem.

S.Z.: Na początek chciałbym zapytać

o fandom w Stanach Zjednoczonych. Podczas wizyty w Polsce widzisz, jak to wygląda u nas. Czy bierzesz udział w wielu konwentach u siebie? Dostrzegasz jakieś różnice?

J.H.: Między konwentami polskimi a amerykańskimi?

S.Z.: Dokładnie!

J.H.: No, największa różnica jest taka, że unikam amerykańskich konwentów jak tylko mogę, a Waszego nie uniknąłem <*śmiech*>. Nie mam już ochoty być na amerykańskich konwentach o tak wielkim zasięgu. Wolę mniejsze, podczas których mam okazję zobaczyć się i pogadać ze wszystkimi; tam przyjeżdżają moi przyjaciele, więc możemy posiedzieć w konwentowej knajpce i tak dalej. Nie mam już powodu, by w USA szukać rozgłosu i starać się o uwagę mediów. Nie potrzebuję tego i nie chcę być ciągle przeganiany z miejsca na miejsce. W Europie

¹ Rozmowa Simona Zacka z Joe Haldemanem odbyła się podczas festiwalu Pyrkon 2015 dla potrzeb *Informatora konwentowego*. Przełożyła Katarzyna „Ophelia” Koćma.

jestem bardzo miło przyjmowanym gościem, ale, wiesz, nie chcę być już takim „gościem w Ameryce”, więc tam mówię: NIE!

S.Z.: A twoje pierwsze konwen-ty sprzed lat? Chodzi mi o to, że obecnie konweny stają się coraz większe i większe, z tysiącami ludzi. Jak to było kiedyś, pamiętasz swoje pierwsze konweny?

J.H.: Rozumiem, że chodzi o konweny science fiction?

S.Z.: Tak.

J.H.: Byliśmy wtedy nastolatkami. Ja miałem 18 lat, a moja żona 16. Czytałem o nich w zinach fantastycznych i pomyślałem: będzie zabawnie. Ci wszyscy ludzie, którzy noszą dziwne kostiumy i w ogóle. Nie wiedziałem np. o istnieniu paneli i prelekcji. No więc pojechaliśmy i kupiliśmy bilety. Poszliśmy tam i to wyglądało jak maskarada. Wróciliśmy więc do domu i sprawiliśmy sobie kostiumy. Ale wiesz, ci ludzie pracowali nad stworzeniem swoich kostiumów przez lata! A ja po prostu włożyłem na siebie jakieś dziwne ubrania i wzięłem akordeon <śmiech>. Miałem być ślepym poetą z powieści *The Green House of Earth*, więc nałożyłem opaskę na oczy. A żona przebrała się za kobietę z Ligi Antyseksualnej z *Roku 1984* Orwella, jako kostium miała czarną sukienkę z czerwoną przypinką, na której widniało hasło „Liga Antyseksualna”.

S.Z.: Pewnie zmiażdżyłaś wszystkich cosplayerów tym kostiumem.

M.G.P.: O tak, wzbudziłam spore zainteresowanie.

J.H.: A ja nie <z udawanym smutkiem>.

M.G.P.: Ale to był niezwykle czas. Poznaliśmy wiele wspaniałych osób.

S.Z.: A Asimova poznaliście?

M.G.P.: Tak!

J.H.: Jeśli chciałeś poznać Asimova, wystarczyło przyprowadzić ze sobą ładną dziewczynę i wtedy to Asimov poznawał ciebie! Isaac był „starym zboreźnikiem” od kiedy skończył dwanaście lat <śmiech>.

M.G.P.: Trzymałam się od niego z daleka!

S.Z.: Podczas panelu *Sztuka krótkiej formy* z Tedem Chiangiem, Ted powiedział, że jako dziesięcioletni chłopiec po raz pierwszy zetknął się z fandomem. Wyznał też, że od razu poczuł, jakby to była jego druga rodzina. A jak było z tobą? Czy spotkanie z tyloma ludźmi, którzy interesują się science fiction, zmieniło cię w jakiś sposób?

J.H.: Jasne. To było dokładnie tak, jak mówił Ted – odkrycie, że posiada się ogromną rodzinę. Wcześniej nawet nie miałem pojęcia, że fandom istnieje. Nawet na Worldcon jechałem, nie wiedząc nic o istnieniu fandomu. To było w Waszyngtonie.

M.G.P.: Tak, to był jego pierwszy konwent.

J.H.: Zobaczyliśmy stare magazyny i fanziny, poszliśmy na bal kostiumowy, ale gdy wróciliśmy do domu, nie mieliśmy pojęcia, czym jest fandom. Potem przez kilka lat...

M.G.P.: ...trzy lata...

J.H.: ... chodziłem do szkoły, w której zaprzyjaźniłem się z pierwszą żoną mojego brata. Czytałem magazyny science fiction podczas lekcji w szkole i ta dziewczyna, ta piękna dziewczyna, co prawda nie była zainteresowana mą wspaniałą osobą, ale również czytała science fiction. Pewnego dnia powiedziała: „Och, ty też czytasz science fiction i bla bla bla”. A ja pomyślałem: wow! Nigdy wcześniej mi się to nie zdarzyło. I zaprosiła mnie na spotkanie w klubie science fiction w Waszyngtonie. Poszedłem tam i ponownie odkryłem fandom. I moje życie legło w gruzach <z udawanym dramatyzmem>.

S.Z.: Kolejne pytanie, jakie chciałbym ci zadać, dotyczy naszego najśłynniejszego pisarza science fiction – Stanisława Lema. Znasz jego dzieła, np. *Solaris*? Wiedzałeś, że Lem był postrzegany przez rząd USA nie jako jeden człowiek, lecz jako

kryptonim kilku osób, które pisały historie, ponieważ były one tak dziwaczne i fantastyczne, że jeden facet nie dałby rady ich wymyślić?

M.G.P.: Ja nie wiedziałam!

J.H.: To pasuje do logiki rządów, co nie?

S.Z.: Tak! Stanisław Lem zasłynął też tym, że w swoich książkach przewidywał przyszłość, rozwój technologii, problemy z komunikacją. Każdy pisarz science fiction „przepowiada” pewne rzeczy. Czy tobie też zdarzyło się „przewidzieć przyszłość”?

J.H.: Tak, zdarzyło mi się. Ale wiesz jak to jest – jeżeli wymyślisz i napiszesz dużo „przepowiedni”, to część z nich się sprawdzi. Można powiedzieć, że to podejście a’la „strzelba”. Wszystkie naboje to wiązka śrutu, ale przy strzale któreś jednak trafia. Nie wiem. Czasami siedzę i myślę, co mogłoby się zdarzyć. Wiesz, to się zaczyna robić coraz trudniejsze. Świat się zmienia. Kiedyś, np. w latach 30. i 40., łatwiej było „przewidzieć przyszłość”. Teraz wydaje ci się, że coś stwarzasz lub wymyślasz, a tu ktoś ci mówi, że to już istnieje, że czytał już o tym w czasopiśmie naukowych. Żyjemy w świecie rodem ze science fiction. I samo podejście ludzi się zmienia – coraz więcej wykształconych ludzi uważa się za obywateli całego świata, a ja jednak opisałem ich w swoich opowieściach jako mieszkańców odrębnych państw.

S.Z.: Ciekawi mnie też kwestia twoich nagród. Otrzymałeś tak wiele najbardziej prestiżowych odznaczeń w dziedzinie fantastyki. Pamiętasz swoją pierwszą nagrodę Hugo?

J.H.: O tak, pewnie że pamiętam. Spodziewałem się jej. Na kilka tygodni przed ogłoszeniem wyników ludzie mówili: „Dostaniesz ją”. Wiesz, niektórzy ludzie nie potrafią dochować tajemnicy. Pamiętam też Nebulę – kum-peł, który zasiadał w panelu tej nagrody zadzwonił do mnie i spytał: „Ale na pewno będziesz na gali wręczenia Nebuli? NA PEWNO

przyjeżdżasz?”. I już wiedziałem, że wygrałem, chwilę trwało, zanim to do mnie dotarło, ale nie można było nie zrozumieć aluzji.

S.Z.: Pamiętam też, że w jednym z wywiadów Orson Scott Card powiedział, że pisał *Grę Endera* specjalnie po to, by dostać Hugo. Jak to jest podczas twojego pisania? Myślisz o zdobywaniu nagród czy nie?

J.H.: Nie, to trochę niepoważne, ponieważ niektóre naprawdę złe książki zostają nagrodzone, a dobre nie. Oczywiście robię wszystko, by moje utwory były jak najlepsze. Zdarzało się, że pisałem z nadzieją na zwycięstwo, a potem byłem rozczarowany, bo moje nazwisko nie pojawiło się nawet na liście nominacji. Ale w takich chwilach, gdy jestem rozczarowany, mówię sobie: no, tak to jest z nagrodami. Z gustami się nie dyskutuje, nie każda książka spodoba się dużej liczbie osób i nie każda książka musi „pasować” do nagrody.

S.Z.: Asłyszałeś o tegorocznych problemach związanych z Hugo? O działaniach grupy *Sad Puppies*?

J.H.: Słyszałem i myślę: co za głupota! Jacyś ludzie chcą zniszczyć ideę nagrody Hugo. Ale to nie powtarza się po raz pierwszy, tak dzieje się od wielu, wielu lat.

S.Z.: Tak. Coraz więcej autorów przyznaje, że Hugo jest niszczone, że upada. Że nie ma przyszłości dla tej nagrody...

J.H.: Nie zgadzam się. Teraz ludzie pragnący „kupić” Hugo, kupują mnóstwo kart członkowskich na Worldconie, i dlatego mają głosy, ale to się również zdarzało w przeszłości.

M.G.P.: Tak, zdarzało się.

J.H.: Ale przemysł i świat okołoksiążkowy przetrwa i podniesie się. To jest biznes, specyficzny i bardzo fajny biznes, w który zaangażowanych jest mnóstwo osób. Wiele milionów ludzi widzi, co się dzieje – wojna o Hugo stała się wojną medialną. Tym razem kupili nagrodę, ale to zmobilizuje

zaangażowanie przeciwników takich działań i pozwoli uniknąć podobnej sytuacji następnym razem.

S.Z.: A zmieniając temat, czy wiesz coś na temat Rosetta Mission, lądowania na kometcie?

M.G.P.: Rosetta Mission?

J.H.: Rosetta Mission. Hmm. A tak, Rosetta Mission, oglądałem to!

S.Z.: A widziałeś krótkometrażowy film Tomasza Bagińskiego *Ambicja* (*The Ambition*)?

J.H.: Tak.

S.Z.: Genialny, prawda?

J.H.: Zdecydowanie!

S.Z.: Przedstawiciele NASA zamieścili ostatnio w Internecie informację, że do roku 2025, a więc za dziesięć lat, dowiemy się prawdy na temat obcych. Wierzysz w to?

J.H.: Wiesz, myślę, że to się tak mówi – „za dziesięć lat”, a tak naprawdę równie dobrze może to być rok 3000. Ale na serio – by zdobyć jakieś dowody, wydaje się coraz więcej pieniędzy i wykorzystuje coraz więcej zasobów. Szukamy życia pozaziemskiego. Jeżeli wystarczyłyby pieniądze i ludzka praca, to przecież dawno już powinniśmy je znaleźć. Prawda jest taka, że nasze instrumenty pozwalają nam analizować niewiarygodnie mały obszar kosmosu – detektory, którym możemy definitywnie zaufać, sięgają zaledwie dwóch, może trzech najbliższych gwiazd. A przecież możemy być na „kosmicznym odludziu” – może w sąsiedztwie nie mieszka nikt prócz nas.

S.Z.: Nawiazałem do Rosetta Mission, ponieważ nie wiem, czy widziałeś koszulę człowieka, który zapoczątkował projekt (dr Matt Taylor)? Kilka dni po tym niesamowitym lądowaniu, za sprawą wywiadu, którego udzielił, jego koszula stała się zarzewiem konfliktu i ważniejszym tematem rozmów, a sam projekt zszedł na drugi plan.

J.H.: No, co za życie! Takie rzeczy tylko na naszej planecie.

S.Z.: J. K. Rowling stwierdziła niedawno, że zastanawia się nad napisaniem „reżyserskich wersji” swoich książek o Harrym Potterze. Niektóre sceny chciałaby napisać inaczej, dodać pewne rzeczy, rozbudować bohaterów. Czy w odniesieniu do twoich prac, kiedykolwiek myślałeś o czymś podobnym? Miałbyś chęć coś zmienić, dopisać lub napisać inaczej?

J.H.: Nie. Po pierwsze – Rowling pracuje w innym trybie niż ja. Ja nie piszę dużej ilości wariantów i szkiców. Ja koncentruję się na jednym, obszernym rękopisie, który tworzę długo i to z niego powstaje książka. Książka staje się swojego rodzaju artefaktem, którego po publikacji ja już nie ruszam. Zadaniem innych jest ją sprzedać, a ja tymczasem zabieram się za pisanie kolejnej.

S.Z.: Gdy obserwuję napięcia wokół Ukrainy i kryzys w Rosji, nasuwa mi się takie pytanie: czy myślisz, że po naukach wyniesionych z I i II wojny światowej, III wojna jest możliwa? Czy pozostanie ona jedynie wizją dla pisarzy, wokół której będą tworzyć literaturę postapo?

J.H.: Wiesz, chciałbym być optymistą. Powiedzieć, że przecież do niej nie dojdzie, bo w takiej wojnie nie ma dla nikogo zysku, ale wystarczy zobaczyć jak ogromny wpływ na ekonomię światową miały wojny. Co więcej – zawsze będą istnieć szaleńcy, którzy będą dążyć do takiej wojny, do władzy i zdobywania wszystkiego siłą. Zdaje nam się, że mamy odpowiednie narzędzia, które chronią przed podobnymi zdarzeniami, ale przecież identycznie myślano w momencie, gdy Hitler przejmował władzę. Wtedy też dużo mówiło się o pokoju, przebaczeniu i współlistnieniu (polityka *appeasement*, uspokojenia), aż w końcu sam Chamberlain musiał przyznać, że to nic nie dało.

JOE HALDEMAN WIECZNA WOJNA



S.Z.: Narzuca się więc pytanie o twoją *Wieczną wojnę*. Cytat, który uderzył mnie mocno, gdy po raz pierwszy ją czytałem... Po 1143 latach wiecznej wojny nasza rasa i obcy w końcu zdołali się ze sobą porozumieć i pierwszym pytaniem ludzi było: „Dlaczego to wszystko zaczęliście?”; w odpowiedzi usłyszeliśmy: „My zaczęliśmy?” Po prostu mnie zatkało.

J.H.: Pamiętam to doskonale. Miałem wtedy wrażenie, że przecież to brzmi jak wycinek z naszej własnej światowej historii, z historii europejskiej.

S.Z.: Bardzo mocny przekaz. Problem z komunikacją... Czy zgodzisz

się, że to jest właśnie owa przysłowiowa „matka” wszystkich problemów? Czy uważasz, że obecnie komunikujemy się lepiej niż powiedzmy 30, 40, 50 lat temu, czy jednak w kółko popełniamy te same błędy?

J. H.: Jest postęp, ale bardziej na zasadzie kroków w przód i kroków w tył – dwa w przód, jeden w tył. Jest takie podstawowe pytanie: skoro możemy powiedzieć, że wszyscy mężczyźni są sobie braćmi i wszystkie kobiety są sobie siostrami i wiedzieliśmy o tym od jakichś 2000 lat, co jest z nami nie tak? Wciąż miliony biją się i giną, broniąc właśnie tej idei. Dzieje się tak dlatego, że istnieje druga, równie nośna, trwała idea: „My jesteśmy lepsi od was! Koniec dyskusji!” i niestety ona okazuje się potężniejsza od idei braterstwa. Jest też możliwość, że pojawi się nowa idea, tak potężna jak na przykład chrześcijaństwo, które zmieniało cały świat; idea oparta na miłości i zrozumieniu. Jednak chrześcijaństwo okazało się niewystarczająco silne, zmiany nie poszły dostatecznie daleko. Nie znaczy to jednak, że skoro tej idei się nie udało, nie pojawi się inna, która zadziała głębiej, szerzej i mocniej. Gdy byłem młody, zdawało mi się, że taką ideą będzie naukowy humanizm, który wymaga jedynie dobrych intencji, które możemy przecież odnaleźć w sercu każdego. Teraz, gdy stałem się stary i cyniczny <śmiech> myślę, że najlepiej tych „dobrych intencji” unikać. Myślę, że fundamentalnym retorycznym pytaniem pozostaje: „Czy ludzie są z natury dobrzy, czy jednak są z natury źli?”. Można próbować odpowiadać, ale to jedynie prowadzi do tworzenia „list uczynków” po jednej lub drugiej stronie. Jesteśmy złożonymi, niemożliwymi do ostatecznego zgłębienia istotami, a najbardziej interesujące pytania to te, na które nie ma odpowiedzi. Jak pytanie o naturę dobra i zła. ■

SIMON ZACK

Do zobaczenia, Kosmito!

Wspomnienie o Davidzie Bowieem

Na ulicach i w tramwajach ludzie wyglądali radośnie. Zupełnie jakby nic się nie wydarzyło. Przypomni mi się *Dzień, w którym zmarła Lady Day*. Oczywiście nie prażyło słońce, ja nie miałam czasu na miejską włóczęgę, a to był Kraków, nie Nowy Jork, ale to samo, to samo. Ten sam brak końca świata. Przecież innego nie będzie...

Z początku nie wierzyłam. Dziennikarze potrafią działać naprawdę szybko. Od nieśmiałej wzmianki o hakerach na stronie do wysypu doniesień najważniejszych dzienników i portali, że to jednak prawda, upłynęło ledwie kilkanaście minut. Gdy to piszę, jest 9.17 rano, wtorek, 12 stycznia 2016 roku. Minęły prawie dwadzieścia cztery godziny, a ja wciąż nie otrząsnęłam się z szoku. Przecież ta wiadomość – wiadomość o śmierci Bowiego – jest absurdalna. Bowie – jeden z twórców glam rocka, wielki innowator muzyki, ikona mody, ideał androgynicznego piękna, prekursor queeru – nie żyje... Wy też nie mogliście z początku uwierzyć, prawda?

Kocham muzykę tak mocno, jak literaturę, o ile nie bardziej. Davida uwielbiałam. Podwójnie – ze względu na to, co zrobił dla muzyki, i na to, co uczynił dla kultury. Do jednej z jego ukochanych książek zaliczał się *Obcy w obcym kraju* Roberta Heinleina. Do moich też... A to, jaki był Bowie i za co go pokochałam, wiele ma wspólnego

z kreatywnym przetworzeniem historii Michaela Valentine'a Smitha.

Nie wiem, czy zwróciłabym uwagę na geniusz brytyjskiego artysty, gdyby część jego piosenek nie była utrzymana w konwencji science fiction. Oczywiście jak każdy miał lepsze i gorsze utwory, lecz z pewnością ukształtował pewien kanon tego, jak w muzyce i poezji można wyrazić coś, co do tej pory zarezerwowane było przede wszystkim dla prozy. W centrum zainteresowania stanął kosmita, inny, obcy, kosmiczna osobliwość – jak głosi tytuł najsłynniejszego chyba utworu artysty. Lecz Bowie nie był jedynie twórcą fantastycznonaukowego trendu w muzyce. Był wcieleniem owej „kosmicznej osobliwości”.

Space Oddity świat usłyszał po raz pierwszy w roku Mansona, Woodstocku i groteskowego procesu Siódemki z Chicago – dziwnym roku 1969. Grano je podczas lądowania statku kosmicznego Apollo 11. To pierwsza w historii piosenka, którą odtworzono poza Ziemią. Chyba trochę niefortunny wybór, zważywszy na fakt, iż *Space Oddity* to opis samotności człowieka w kosmosie. Człowieka, dodajmy, który znika w dziwnych okolicznościach. Doprawdy pokrzepiające. Słowa: *Ground control to major Tom!* (ang.: *Kontrola lotów do majora Toma!*) weszły na zasadzie idiomu do języka angielskiego. Wypowiadamy je, gdy chcemy przywołać do porządku osobę, która nas nie



słucha, patrzy w innym kierunku czy wydaje się zamysłona. Chociaż tytuł brzmi „Kosmiczna osobliwość”, nie ma tam żadnych bytów obcych. Tylko człowiek, jego mała kapsuła, gwiazdy i majająca na horyzoncie planeta Ziemia. Podobno inspiracją była m.in. *Odyseja kosmiczna* Clarke’a oraz jej filmowa adaptacja. Ja zawsze najbardziej lubiłam ten moment, w którym major Tom obserwuje gwiazdy i zauważa, że wyglądają inaczej niż zazwyczaj. Zapowiedź katastrofy? Tak jak *Blackstar* – „Czarna gwiazda”?

Ale Bowie fantastycznonaukowy to przede wszystkim niepowtarzalny, trwający ponad rok performance towarzyszący wydaniu w roku 1972 płyty *The Rise and Fall of Ziggy Stardust and the Spiders from Mars*. To album koncepcyjny, opowiadający historię kosmitę, który przybywa na Ziemię, by wspomóc ludzi w ich ostatnich latach, gdyż wyczerpali już wszystkie zasoby naturalne i czeka ich śmierć (piosenka *Five Years*). Zostało pięć lat i nic nie da się zrobić. Za pomocą tekstów swych piosenek, wyglądu scenicznego, hasła powszechnej miłości, również fizycznej, przybysz stara się jednak zrealizować swoją misję – pokazać ludziom, że nawet w obliczu śmierci istnieje ktoś, kto ich kocha. Bóg? Jeśli tak, raczej Bóg-Kosmita. Wielki Inny. Niewielu rozumie

jednak przesłanie Ziggy’ego – odrzucają je nawet pragnący wyłącznie sławy członkowie *Spiders from Mars* (*Ziggy Stardust*) Ostatecznie, gdy podczas koncertu dochodzi do śmierci człowieka, trzeba rozwiązać zespół, a sam Ziggy zostaje nazwany *leper messiah* – parszywym mesjaszem.

Po wydaniu albumu Bowie zmienił swój wizerunek. Już wcześniej ubierał się niekonwencjonalnie, lecz teraz zrobił coś nowego. Zaczął używać makijażu, zafarbował włosy na pomarańczowoczerwony kolor, nosił obcisłe, błyszczące, bardzo kolorowe stroje. Próbował wmawiać dziennikarzom i fanom, że naprawdę jest kosmitą. Jego anorektyczna sylwetka i oczy, które w wyniku bójk sprzed lat wyglądały, jakby były różnokolorowe (brązowe i niebieskie), dopełniały całości wizerunku.

Wcielił się w kosmitę i chyba naprawdę uważał za uważał przybysza z innej planety. Obcego grał zresztą w filmach – przede wszystkim dziwnym i smutnym *Człowieku, który spadł na Ziemię*. Z niejasnych przyczyn nigdy nie udało mu się przenieść na ekran (i zagrać głównej roli) adaptacji kultowej w latach 60. powieści Heinleina, chociaż bardzo tego pragnął. Nie wcielił się w Michaela Valentine’a Smitha, ale pewnie jego historia skończyłaby się podobnie jak historia Newtona, protagonisty

filmu – źle. Jeszcze gorzej niż w oryginale. Ziggy Stardust zawsze wydawał mi się postacią tragiczną i przejmująco smutną.

W roku 1974 autor *The Man Who Sold the World* porzucił tematykę kosmiczną w muzyce, by zająć się inną, równie istotną dla fantastyki konwencją – dystopią. *Diamond Dogs* to kolejny album koncepcyjny, tym razem przetwarzający motywy z Orwella. Tak naprawdę Bowie chciał stworzyć musical będący wariacją na temat *Roku 1984*, lecz spadkobiercy pisarza nie wyrazili na to zgody, dlatego płyta ma kształt odmienny niż to pierwotnie zaplanowano. Tymczasem brytyjski twórca porzucił glam rocka i zaczął eksperymentować z soulem jako The Thin White Duke. Istotna w jego karierze była także tzw. trylogia berlińska (albumy *Low*, *Heroes*, *Lodger*) nagrana pod koniec lat 70., w czasie, gdy muzyk mieszkał w Berlinie. Mniej więcej wtedy nagrał również utwór *Warszawa*, zainspirowany postojem na stacji kolejowej w polskim mieście. Nie ukrywam, że Bowie „niekolorowy”, zażywający w nadmiernych ilościach kokainę, nie należał do moich ulubionych spośród jego wcieleń.

W latach 80. szokiem dla wielu okazał się album *Let's Dance* zawierający muzykę dyskotekową. Artysta eksperymentował zresztą przez całe lata 80. i 90. (m.in. założył zespół, chociaż do tej pory występował jako solista, zaczął też wykorzystywać elektronikę jako metodę przetwarzania dźwięków). W 1986 roku wystąpił również w filmie fantasy *Labirynt*, wcielając się w postać króla goblinów.

Niestety w 2004 autor *Space Oddity* załapał podczas koncertu. Okazało się, że choruje na serce i konieczna jest operacja. Wkrótce wycofał się z życia publicznego, chociaż wydawało się, że czuje się dobrze...

Kilka miesięcy temu muzyk oświadczył, że nie będzie więcej koncertował. Zrobiło mi się przykro, nigdy nie miałam okazji zobaczyć go na żywo. Pomyślałam wtedy: „No tak, facet ma już swoje lata. Szkoda,

ale to zrozumiałe”. Nie sądziłam, że David jest tak poważnie chory, że przeszedł nie jeden, lecz sześć zawałów, że od osiemnastu miesięcy zmagał się z rakiem wątroby. Chyba większość z nas o tym nie wiedziała.

8 stycznia, w swoje 69 urodziny, wydał ostatnią, dwudziestą szóstą płytę – *Blackstar*. Widziałam teledysk do tytułowej piosenki – robi niesamowite wrażenie. Jest bardzo intertekstualny, ale i mroczny. Tak jak lubię. Więcej nie zdążyłam.

Dla mnie Bowie pozostanie przede wszystkim pierwszym artystą, który wprowadził fantastykę naukową do muzyki. Kiedyś obiecywałam sobie, że przeprowadzę z nim wywiad – o fantastyce, rzecz jasna, specjalnie dla „Smoko”. Nie zdążyłam. A może jednak? Przecież nie odszedł na zawsze. Wrócił do domu. Wierzę przecież, że istnieje Niebo, a przed takimi jak on na pewno stoi otworem. Do zobaczenia, Kosmito!

PS Ach, i jeszcze jedno! Ponieważ ten numer „Smoko” jest wyjątkowo drabblowy, i ja postanowiłam pożegnać Davida drabblem.

Epitafium dla Ziggy'ego

Bad news, bad news, came to me where I sleep – zawodził Dylan. Zamknij się, Bobby! Wieści nadeszły nocą. Czas migających gwiazd. Major Tom naprawdę zniknął. Zostało więcej niż pięć długich lat. Pomarańczowowłosy mesjasz odszedł. Nie uwierzyła. Kroczy zatopiona we śnie. Kto wie? Ja nie! Nigdy nie widziała Ziemi z bliska. Planeta Ziemia jest niebieska. Planeta Ziemia jest smutna. Nie wie, że znalazła się w jego piosence.

Turn, turn, to the rain and the wind – Bobby nie daje za wygraną. Poluje na nią srebrny ekran. Czas spadających gwiazd. Spogląda na niebo. Jakaś kapsuła. Wyżej i wyżej.

Ziggy Stardust wracał do domu. ■

KATARZYNA „OPHELIA” KOĆMA

Prawdziwie, szaleńczo, głęboko zasmucona,

czyli pożegnanie z Alanem Rickmanem

Alan Rickman był mężczyzną mojej dziewczęcej wyobraźni przez najlepsze lata mojego życia, czyli dekadę 2004-2014 – istnieją na to dowody na wszystkich zasiedlanych przeze mnie w tym okresie dyskach twardych. Został zdetronizowany dopiero przez Benedicta Cumberbatcha. Istotne jest, że to właśnie BC dubbingował postać Alana w kresówce *The Simpsons*, kiedy on sam nie mógł znaleźć na to czasu. Ktoś, kto potrafi zastąpić głos Rickmana powinien też umieć zastąpić jego... inne kawałki. Teraz, niestety, będzie mi je musiał zastępować już na zawsze.

Dla dziewięćdziesięciu procent mojego pokolenia był aktorem głównie fantastycznym. Wcielił się w najpopularniejszą postać ekranizacji książek o Harrym Potterze – Severusa Snape'a (zwycięzca Harry Potter World Cup 2011). Jednak mimo miłości, jaką darzę zarówno odtwórcę, jak i bohatera, nie zamierzam skupiać się na profesorze eliksirów – panowie nigdy nie powinni byli współpracować. W momencie ukazania się ekranizacji (2001), Rickman (55) był od swojej postaci o 24 lata starszy i niech to wystarczy za komentarz. Tak, Snape Rickmana był bezbłędny, jednak nigdy nie powinien powstać. Na szczęście nie był to jedyny błysk niesamowitości w jego karierze. Aktor miał na swoim koncie wiele „magicznych” ról, jak choćby: powracającego z zaświatów

zakochanego ducha z *Głęboko, prawdziwie, do szaleństwa* (który na zawsze zmienia postrzeganie prawdziwego uczucia); Szeryfa Nottingham, jednego ze sztandarowych badassów czarodziejskiego świata angielskich legend; Franza Antona Mesmera (kto nie zna słowa mesmeryzacja?); szarlatana, maga, uzdrowiciela i oszusta Rasputina; aktora grającego kosmitę, którego proszą o pomoc prawdziwi kosmici (*Kosmiczna załoga*), a także Metatrona, Głosu Boga, czemu trudno się dziwić, ponieważ każdy bóg chciałby mieć taki głos jak Alan Rickman. Głosem tym podzielił się między innymi z Marvinem, cudownie depresyjnym robotem (prototypem maszyny o prawdziwej ludzkiej osobowości) z ekranizacji *Autostopem przez Galaktykę* oraz Panem Gąsienicą w *Alicji w Krainie Czarów* Tima Burtona (będziemy mogli usłyszeć go również w zapowiadanej na 2016 *Alicji po drugiej stronie lustra*).

Przyznam jednak szczerze, że kiedy po przeczytaniu informacji o śmierci aktora, chciałam sobie natychmiast poprawić humor, nie sięgnęłam do żadnego z powyższych, a do teledysku zespołu *Texas In Demand*. Rickman wciela się tam w niebotycznie seksowną postać męską, a taniec z wokalistką na stacji benzynowej powinien wejść do kanonu najbardziej erotycznych scen w historii videoclipów. Bycia jednocześnie tak zbławozanym

i namiętym należałoby zakazać, choć obawiam się, że umiejętność ta na zawsze zniknęła z naszego świata wczoraj, czternastego stycznia 2016 roku.

Z ciekawostek – w sieci pojawiła się już sugestia, że pierwszą, drugą oraz trzecią część *Gwiezdnych wojen* dałoby się jakoś oglądać, gdyby to Rickman wcielił się w postać kanclerza Palpatine’a. Zgadzam się, że każdy film z nim byłby lepszy niż bez niego. Dla mnie już zawsze będzie P.L. O’Harą, zaplątanym i tragicznym aktorem-uwodzicielem z *Nieprawdopodobnej historii*; porzuconym mistrzem fryzjerstwa z *Dwa w jednym* z tatuażem na podeszwie stopy; romantycznym pułkownikiem Brandonem z *Rozważnej i romantycznej* Jane Austen, w którym zakochałam się od pierwszego wejrzenia i od tamtej pory zawsze upieram się, że jest to jedyna na świecie ekranizacja lepsza od książkowego pierwowzoru.

Pisząc to wspomnienie, szpikując je tytułami i faktami, staram się powoli godzić z myślą, że cała moja nadchodząca dorosłość upłynie bez nowych filmów z Alanem Rickmanem. Nie jest to przyjemne, zważywszy na to, że i tak brak w niej już kolejnych książek Terry’ego Pratchetta. Jedną z najgorszych rzeczy towarzyszących starzeniu się jest świadomość, że bohaterowie naszej młodości, ludzie, którzy wywarli na nas większy wpływ niż bliscy znajomi, coraz szybciej stają się historią swoich dziedzin. Wielkimi postaciami przeszłości. Ustawicznie przechodzą ze stron Pudelka na strony prac licencjackich i magisterskich. Nagle dorastanie staje się jeszcze gorsze. Jak powiedziała wczoraj znajoma: „Trudniej jest być dorosłym w świecie po śmierci Rickmana, Pratchetta i Hana Solo”.

Jeśli spróbujemy na chwilę uwierzyć, że cały świat jest złożony z przepływającej między ludźmi energii, a im więcej ludzie wysyłają ci energii, tym więcej masz... energii – do działania, życia, tworzenia, bycia niesamowitym – z całą pewnością wcielą artyści



Olga Fuman

żyją napędzani energią generowaną przez gorące, młodzieńcze serca ich oddanych fanek. Z tego powodu czuję się trochę nieswojo z faktem, że dwa lata temu porzuciłam Alana, odbierając mu cały zapas mojego czystego, spontanicznego i tylko nieco seksualnego uwielbienia. A nóż-widelec pomógłby mu walczyć z rakiem jeszcze choćby przez tydzień.

I takie jest przesłanie mojego tekstu – nie bójcie się kochać aktorów, muzyków, pisarzy, wszystkich tych odległych i niedostępnych wielkich ludzi. Kochajcie ich bezkrytyczną, nastoletnią miłością, nawet kiedy dawno przekroczycie pięćdziesiątkę, a realni, pełnokrwisci towarzysze waszego życia będą na was spoglądać z pewnym sceptycyzmem. Oni, ci wielcy i niesamowici, rzeczywiście są jak bogowie – istnieją tym bardziej, im bardziej ich uwielbiamy. Piszcząc i gwizdząc na ich widok, dajemy im moc zmieniania świata. ■

LIDIA GRODZICKA

Mój pomysł na granie w RPG-i

Wyobraź sobie, że przychodzisz na sesję RPG. Masz grać z nowymi ludźmi. Kolega, który cię zaprosił, na pewno zarzekał się, że to doświadczeni gracze i będziecie się świetnie bawić. Niestety, w trakcie sesji okazuje się, że jeden z uczestników jest tak sobą zachwycony, iż nie daje nikomu dojść do głosu – nawet mistrzowi gry. Wszyscy poza nim wychodzą ze spotkania nieszczęśliwi, a jego pewnie nigdy już nie zaproszą. Pamiętam takie sesje. Pamiętam też takie, po których nie spodziewałem się za wiele, w których mistrz gry bardziej przeszkadzał, niż pomagał, a mimo to udało mi się miło spędzić czas – dzięki fantastycznej grze pozostałych uczestników. Cały szkopuł w tym, żeby być świadomym tego, jak gramy, bo czasem zupełnie niechcący możemy popsuć inną sesję. Postaram się zatem dać ci kilka wskazówek, jak – moim zdaniem – powinno się grać, a jakich rzeczy nie należy robić w trakcie RPG-owych spotkań pod żadnym pozorem.

Jak grać?

Po pierwsze i najważniejsze – w taki sposób, aby wszyscy przy stole dobrze się bawili. Należy grać drużynowo i wspierać zarówno pozostałych uczestników, jak i MG. To chyba najogólniejsza zasada, jaką jestem w stanie wymienić – na każdej sesji będzie oznaczała coś odrobinę innego. Jeśli widzisz nieszczęśliwe miny innych graczy lub mistrza gry, a ty bawisz się świetnie, to znaczy, że coś robisz nie tak. Zastanów się, dlaczego tylko tobie gra się przyjemnie, i popraw to, zanim spotka cię los gracza, którego nikt już nigdzie nie zaprasza, bo nie da się z nim wytrzymać.

Jak zatem grać, aby grać drużynowo? Na przykład tak:

- Wchodź w interakcje z postaciami innych graczy. Zadawaj im pytania i – przede wszystkim – pozwól im się wykazać. Z faktu, że twoja postać ma okazję coś zrobić, nie wynika jeszcze, że za każdym razem powinna.

- Patrz na podział spotlightu¹ – jeśli widzisz, że jeden z graczy ma go zbyt mało, postaraj się wesprzeć jego grę. Pobudź go do działania. Niech twój bohater zapyta jego postać o ocenę sytuacji, podsunie mu zadanie do wykonania. Jeśli widzisz, że ty sam masz spotlightu zbyt dużo, wycofaj się, odpuść, daj miejsce innym. Gdy zaś jeden z graczy „zżera” pozostałych, kradnie spotlight itp. – spróbuj go usadzić i zrobić jego kosztem miejsce dla innych uczestników.
- Gra drużynowa oznacza też pomaganie mistrzowi gry. On także jest częścią drużyny i chciałby się dobrze bawić. Wczuj się zatem w klimat, w jaki MG próbuje graczy wprowadzić. Jeśli pozostali „robią bydlę”² na sesji – skup swoją uwagę na MG, to pomoże mu pozostać w klimacie. Staraj się ucinąć offtopy³ i „bydlenie”, jeśli to możliwe. Myśl niesza-blonowo – znajdź sposób na wyjście z trudnej sytuacji, którego MG mógł nie przewidzieć, zmusz go do wysiłku i improwizacji (uprzedzam, że to może mniej doświadczonych MG sparaliżować, ale tych z dużym rpgowym stażem napędzi do lepszego prowadzenia sesji). Słuchaj uważnie mistrza gry i staraj się odnaleźć w jego narracji istotne fabularne elementy. Wykorzystaj je, aby pchnąć przysgodę do przodu.

Nie należy zapominać o tym, że RPG polega na odgrywaniu przez graczy przygotowanych

wcześniej postaci. Jak zatem grać, aby uzyskać najlepsze efekty? Moim zdaniem najważniejsza jest immersja, czyli wczucie się w odgrywaną postać i świat przedstawiony. Im bardziej wejdiesz w skórę swojego bohatera, tym lepiej go odegrasz. Jeśli chcesz pokazać jakąś emocję, spróbuj najpierw ją w sobie wyzwolić. Wówczas będziesz dużo bardziej autentyczny. Moim zdaniem fatalnym (choć dość często spotykanym) sposobem odgrywania jest granie teatralne, przesadzone. Zastanów się, jakie twoja postać czuje emocje w danej sytuacji, i zachowaj się tak, aby wypadło to prawdziwie. Nie popadaj w przesadę i sztuczność. Wrogiem immersji jest offtopowanie – im częściej będziesz wychodzić ze skóry postaci poza składaniem deklaracji, tym mniej spójny będzie jej obraz i tym mniej wyrazista się ona stanie. Po dłuższym offtopie trudno jest się wczuć na powrót w klimat sesji. Również elementy mechaniczne sesji mogą zaburzyć odgrywanie roli. Skup się na twojej postaci, a mechanikę zostaw MG.

RPG-i polegają na składaniu deklaracji i opisywaniu rzeczywistości w świecie przedstawionym. Aby twoja gra była lepsza, staraj się składać deklaracje pełnymi zdaniami i przede wszystkim w sposób zrozumiały dla innych graczy i MG. Twoje opisy powinny być płynne i prawidłowo zbudowane pod względem stylistycznym. Jeśli masz z tym problem – sięgnij po literaturę piękną (również, choć nie wyłącznie – po fantastykę). Książki składają się w dużej mierze właśnie z opisów rzeczywistości. Spróbuj wykorzystać w trakcie sesji sposób opisywania, który wywarł na tobie największe wrażenie.

RPG są wspólnym budowaniem pewnej opowieści. Niekiedy warto wybrać rozwiązanie, które zaszkodzi twojej postaci, ale pchnie fabułę na zupełnie nowe tory albo sprawi, że interakcje bohaterów graczy staną się ciekawsze. Wybieraj czasami rozwiązania,

1 Spotlight jest czasem na sesji RPG poświęconym poszczególnym graczom i ich postaciom. Zazwyczaj to mistrz gry rozdziela spotlight. Kradzież spotlightu oznacza nadmierne zagarnianie czasu gry dla siebie (stawianie w centrum swojej postaci) kosztem innych graczy.

2 „Bydlenie”, „robienie bydła” – łamanie konwencji na sesji RPG poprzez np. dowcipkowanie, głośne komentowanie zachowań innych graczy lub MG, zachowania niezwiązane ze światem gry, również deklarowanie absurdalnych poczynąń swojego bohatera tylko po to, żeby się pośmiać (zwłaszcza jeśli sesja miała być poważna).

3 Offtopowanie – wychodzenie z klimatu sesji w celu porozmawiania o rzeczach kompletnie z nią niezwiązanych.

stanowiące wyzwanie dla ciebie, dla innych graczy lub dla MG. Pamiętaj, że w RPG nie chodzi o wygrywanie czy zdobywanie największej liczby punktów doświadczenia, ale właśnie o stworzenie ciekawej, budzącej emocje historii.

Jak nie grać?

Sesję zepsuć jest niezwykle łatwo. Poniżej znajdziesz listę rzeczy, których nie należy na sesji RPG robić pod żadnym pozorem:

– Kradzież spotlightu – nie da się grać

z ludźmi, którzy uważają, że ich bohaterowie są najważniejsi na świecie. Postać takiego gracza musi uczestniczyć w każdej akcji. Odzywa się zawsze i często nie daje dojść innym do słowa. Deklaracje takiego gracza są przeważnie zbyt długie i od pewnego momentu nudne i niewnoszące niczego do sesji. Trzeba zostawić pozostałym uczestnikom przestrzeń do gry – inny sposób grania zawsze zepsuje im sesję.

– Wcinanie się ze swoimi deklaracjami w deklaracje innych graczy lub wypowiedzi



Peter Newell (1862-1924)

- ich postaci – czasem aż cię roznosi, żeby coś powiedzieć i musisz to zrobić natychmiast – wtedy usiądź spokojnie i poczekaj, aż ci przejdzie :-). Na poważnie – podnieś łapę do góry, żeby dać znać, że masz przygotowaną deklarację albo chcesz coś powiedzieć jako postać. Uważaj też na dopowiadanie deklaracji za innych – nawet jeśli gracz nie umie się wysłowić, daj mu czas i cierpliwie poczekaj – musi próbować, bo inaczej nigdy się nie nauczy.
- „Wycinanie” graczy mówiących – uważaj na swoje ramiona i utrzymuj otwartą postawę. Nie obracaj się tyłem do innych graczy. Nie zasłaniaj innych graczy. Już lekkie pochylenie się do przodu może uniemożliwić komuś innemu uczestnictwo w sesji. Nie zwracasz uwagi na gracza którego zasłoniłeś, a reszta drużyny choćby nawet chciała, nie jest w stanie go dostrzec.
 - Naśmiewanie się z graczy, ich deklaracji i wypowiedzi kreowanych przez nich postaci – im mniej przebojowy gracz, tym łatwiej go zgnieć i zabawić się jego kosztem. Nie rób tego, bo możesz kogoś całkowicie zrazić do gier fabularnych. Granie w RPG-i wymaga poczucia bezpieczeństwa; poczucia, że w tym akurat gronie ludzi możesz się otworzyć. Naśmiewanie się w takiej sytuacji jest wykorzystywaniem słabości kogoś, kto ci w jakiś sposób zaufał. Nigdy tego nie rób. In-game’owe naśmiewanie się jednej postaci z drugiej jest w pewnych granicach dopuszczalne. Uważaj jednak, żeby nie przesadzić, zwłaszcza jeśli gracz, z którego postaci twój bohater się naśmiewa, jest jej niepewny – możesz w ten sposób zupełnie rozłożyć jego grę.
 - Przerywanie MG (zwłaszcza w trakcie dłuższych, ważnych opisów) – kompletnie wytrąca z równowagi i psuje klimat. Jeśli w danym momencie coś zwróci twój

uwagę – podnieś łapę do góry i poczekaj, aż MG wróci do ciebie.

- Kłócenie się z MG (zarówno o mechanikę, jak i o elementy świata przedstawionego) – MG jest dla ciebie bogiem w RPG. On mówi, jak funkcjonuje świat, a mechanika ma mu w tym tylko pomagać. Zdanie MG jest ostateczne. Nie dotyczy to przypadków, kiedy MG próbuje ingerować w odgrywaną przez ciebie postać. Świat i mechanika należą do MG, postać należy do ciebie. Jeśli MG ingeruje w twoje odgrywanie postaci, masz prawo się na to nie zgodzić.
- „Robienie bydlą” i mnożenie offtopów ponad miarę – psuje klimat i utrudnia immersję wszystkim graczom. Na offtopowanie wykorzystuj przerwy w sesji, a kiedy grasz, to rzeczywiście tylko graj.
- *Metagaming* – z tego, że ty o czymś wiesz, nie wynika jeszcze, że twój bohater też to wie. Uważaj, aby nie wykorzystywać w trakcie sesji informacji, które uzyskałeś jako gracz, a nie jako postać. Ponadto uważaj, w jakim miejscu znajduje się twój bohater. Nie wcinaj się w rozmowy, które toczą się dziesięć kilometrów dalej.

RPG-i są sposobem spędzania czasu, dzięki któremu możesz wiele zyskać, jeśli tylko włożysz trochę wysiłku w swoją grę. Więzy pomiędzy postaciami przekładają się często na rzeczywistość. Jeżeli zaufasz komuś na sesji i odkryjesz się przed nim emocjonalnie – inaczej będziesz tę osobę traktował, gdy sesja się skończy. Dzięki RPG-om możesz się przenieść w rejony swojej wyobraźni, z których istnienia nie zdawałeś sobie sprawy. Im więcej dasz z siebie, tym więcej dostaniesz od innych graczy i mistrza gry. Postaraj się więc grać najlepiej, jak potrafisz, i próbuj tworzyć z innymi historie, które będziesz pamiętał po latach. Myślę, że warto w to zainwestować. ■

ZBIGNIEW „MARS” MISZEWSKI

Anatomia larpa 3

Najlepsi wrogowie

W dotychczasowych larpowych felietonach moja uwaga skupiała się na przygotowaniach do gry, przede wszystkim z punktu widzenia autorki i scenarzystki. Zamierzeniem było przedstawienie teoretycznych fundamentów i zasad, którymi kieruję się, pisząc gry – i które z całą pewnością nie są jedynymi, ale traktuję je jako osobisty sprawdzony niezbędnik. Niniejszy tekst ma za zadanie wypłynąć na szersze wody i wyjść poza fotelową teoretyczną perspektywę. Role zostają przekazane graczom i przez nich zweryfikowane, a mistrzowie gry nie wpływają już w tak dużym stopniu na to, co stanie się z postaciami. Dlatego też tym razem niemal w całości skupiłam się na działaniach graczy, bo to od nich ostatecznie zależy, czy wyjdą z larpa zadowoleni.

W larpach, jak w wielu utworach i działaniach mających swe korzenie w dramacie, istotną rolę odgrywa konflikt. W swojej najbardziej „uzewnętrznionej” formie rozegra się on najczęściej między postaciami; wewnętrzne rozterki można zasugerować graczom poprzez gesty, dobór słów czy mimikę, ale te elementy gry nie będą aż tak wyraźne, jak konkurowanie ze sobą czy atak. Jednak odegranie konfliktu to nie tylko

prosta kwestia rzucania innemu bohaterowi kłód pod nogi i zaprzeczania wszystkiemu, co wróg powie. Dobrze odegrany antagonizm wymaga czegoś zgoła przeciwnego: owocnej współpracy między graczami.

Zadawnione waśnie, ukrywane latami tajemnice, decyzje, z którymi nie można zwlekać ani chwili dłużej – można przyjąć, że to wszystko (i jeszcze trochę) wybuchnie postaci w twarz podczas larpowej rozgrywki. Konwencja larpa zwykle zakłada, że oto nadszedł moment w jakimś sensie przełomowy, taki, gdy dzieją się rzeczy niezwykle. Choć coraz więcej gier przyjmuje perspektywę *slice of life*, mającą na celu przedstawić zwyczajne wydarzenia, i tym samym zderza graczy z codziennością, jednak wśród larpowych narracji dominują momenty wyjątkowe, w których spotykają się najlepsi wrogowie.

Interakcje między uczestnikami stanowią znaczącą część larpa – i prawdopodobnie tę, którą uczestnicy zapamiętają najlepiej. Ze względu na uwagę, jaką interakcjom poświęcą gracze, kontakty postaci nie powinny być statyczne ani ograniczać się do wymiany uprzejmości; tych starczy na krótko. Przy czym nie ma potrzeby uszczęśliwiać graczy

obszernym tekstem opisującym znajomość z innymi bohaterami – obok ustalenia kluczowych faktów, najważniejsze jest przekonujące zarysowanie „klimatu emocjonalnego”. Taką przestrzeń gracze potrafią wypełnić sami. Tym bardziej, że przeszłość ich postaci raczej nie będzie dominującym tematem rozmów. Gdy gra się rozpocznie, znacznie pilniejsze i bardziej angażujące stanie się komentowanie bieżących wydarzeń i reagowanie na akcje innych. Improwizowanie na temat wspólnych przeżyć z przeszłości ma swój urok, ale – szczególnie w krótszych grach – gracze wiedzą, że mają ograniczony czas, by wyrazić postać i osiągnąć jej cele. Tło roli jest oczywiście istotne, ale nie powinno przesłonić kluczowych aspektów.

Jak zatem dać graczom podkładkę do budowania relacji między postaciami? Jak tworzyć dynamiczne konflikty i nienudne sojusze? Ile miejsca w grze zostanie na empatię?

Na początek warto podkreślić rozłączność gracza i postaci. Dążenia postaci nie muszą pokrywać się z dążeniami gracza. Daje temu wyraz mechanika *play to lose*, zakładająca intencjonalne działanie gracza przeciwko jego bohaterowi, by dodać grze dramatyzmu. Ale zbliżone efekty można osiągnąć i bez mechanicznego imperatywu – gracz może mieć świadomość, że jego postać działa samolubnie i destruktywnie zarówno dla siebie, jak i dla innych, i wybierać działania prowadzące do demaskacji lub porażki. Rola na larpie to tworzywo podlegające interpretacji gracza; w jego rękach leży ubarwienie jej, ożywienie fikcyjnej osoby i zapewnienie dobrej rozrywki. Nie tylko sobie, ale także – powiedziałabym nawet, że przede wszystkim – innym.

Podsumowując: nawet jeśli między postaciami rozgrywa się konflikt, gracze nie powinni w nim konkurować – powinni współpracować ponad grą.

Na to scenarzyści czy mistrzowie gry mają bardzo ograniczony wpływ. Nie da

się na pierwszy rzut oka określić, z jaką mentalnością gracz przystępuje do rozrywki. Przekonanie, że larp to coś, co można wygrać, pokutuje nawet w tych scenariuszach, gdzie zwycięstwa jako takiego nie ma. Są, rzecz jasna, larpy czy gry terenowe o konstrukcji fabuły inspirowanej komputerowymi RPG (cRPG), gdzie głównym motorem napędowym i źródłem gratyfikacji dla graczy jest rozwiązywanie zagadek, zdobywanie przedmiotów, stawianie czoła wyzwaniom. Larpy eliminacyjne, gdzie kluczowe jest pokonanie innych postaci, same w sobie stanowią gatunek gry, czemu wyraz daje formuła ubiegłorocznych falkonowych Larpów Najwyższych Lotów. Satysfakcjonujące scenariusze kryminalne dążą do odkrycia osoby stojącej za zbrodnią i jej motywu. Ale my, kierowani psychologiczną potrzebą domknięcia i wychowani na zasadach narracji zakładających finał dążeń bohaterów, szukamy tego samego w innych typach gier. Wydaje mi się, że to schemat myślenia, który ulęga powoli zmianie, choć wciąż jest bardzo silny – że domknięcie gry musi wiązać się z sukcesem lub porażką, z przegraną lub zwycięstwem.

W takiej sytuacji najważniejszym narzędziem w rękach autorów larpa jest język: forma roli, zwroty do gracza, to, jak wyraźnie są sprecyzowane cele i jak istotne miejsce zajmują w roli. Można zbudować postać w całości opartą o dążenia i „rozmyte”, globalne cele, mające wpływ na jej życie ale niekoniecznie dające się zwieńczyć w kilkuminutowej triumfalnej scenie. Taka rola wymaga od gracza poniekąd większej uwagi niż sięganie po koronę i tron, ale może być równie, jeśli nie bardziej, satysfakcjonująca.

Kolejnym narzędziem są mechaniki, stawiające gracza przeciwko celom jego bohatera. Poza wspomnianą już wcześniej mechaniką *play to lose*, można budować w grze warunki, po spełnieniu których postać

będzie musiała zrobić coś, czego nastawiony na zwycięstwo gracz raczej nie zrobi; ujawnić swój sekret, popełnić jakiś błąd. Podobną funkcję spełniają również wszystkie mechaniki oparte na rzutach kośćmi, losowaniu kart czy nawet grze w papier-nożyce-kamień – wprowadzają do gry element losowy, mogący zepchnąć gracza ze ścieżki wiodącej do sukcesu. Ale, w odróżnieniu od zaproponowanych wcześniej rozwiązań, larpowe mechaniki losowe nieodmiennie pociągają za sobą element kary: wyrzucenia na kości porażka jest nie tyle fabularną przeszkodą, co brakiem sukcesu. W dodatku – losowym, co może zniechęcić uczestników gry do podejmowania ryzykownych akcji w ogóle. *Play to lose*, imperatywy i podobne zagrania fabularne są nie tylko bardziej niejednoznaczne, ale zamiast odbierać graczowi sukces, dają mu szansę na zrobienie czegoś wyjątkowego, spektakularnego, czego być może nie planował. Ale jednocześnie czegoś fajnego i ubarwiającego grę.

Owe mechaniki to nie jedyne, co da się zrobić z postaciami i ich celami. Może być również tak, że gracz otrzymuje nową rolę w trakcie gry lub dochodzi do przejęcia roli przez innego gracza. W niektórych grach rolę reżysera pełni widownia, decydująca o przebiegu wydarzeń w grze. Te techniki, choć mogą wydawać się trudne, przynoszą ciekawe rezultaty – nie tylko umożliwiają włączenie w rozgrywkę kreatywności innych ludzi, ale też przeciwdziałają zachowawczemu graniu.

Do tej pory analizowałam różne aspekty konfliktów między postaciami. Ale larpianki i larpianie mogą też czerpać z konfliktów wewnętrznych, stanowiących dla części graczy atrakcję i aktorskie wyzwanie. Nie wszyscy odgrywający role będą zainteresowani postacią, którą przede wszystkim motywuje poszukiwanie swojej drogi – ale każda ciekawa rola zawiera w sobie choć okrusz sprzeczności, który można wykorzystać w grze.

Choć przewrotnie zapowiadałam tekst o konfliktach, ten felieton jest w istocie poświęcony współpracy. Ryzykuję stwierdzenie, że im ciekawszy konflikt, tym więcej będzie wymagał współpracy między graczami odgrywającymi jego strony. Niestety, sprowadzenie postaci wyłącznie do jej ambicji i nastawienia na konkurencję to pułapka, w którą bardzo łatwo wpaść. Traci się wówczas z oczu nie tylko własną rolę, ale i role pozostałych, a przede wszystkim – innych graczy. Zwycięstwo przynosi satysfakcję – ale nie jest jedynym sposobem domknięcia fabuły. Z własnego doświadczenia najlepiej wspominam nie te gry, w których zrealizowałam cele postaci, a te dające mi poczucie *flow*, pewnej opartej na spontaniczności wspólnoty doświadczeń, dzielonych z innymi graczami; nawet jeśli nasi bohaterowie byli do siebie nieprzyjaźnie nastawieni. Warto też pamiętać, że w formach performatywnych, do których zaliczam i larpy, niezrządkiem jest zjawisko zatarcia się granicy między rzeczywistością a przedstawieniem; niewielu graczy potrafi całkowicie oddzielić emocje swoje i postaci. Temu zagadnieniu poświęcę osobny tekst, teraz zaś chcę podkreślić: w larpie nie powinno się zapominać o pozostałych graczach. Jeśli zatem mamy w grze postaci wrogów, warto, by byli najlepszymi wrogami. Uciekając się do metafor, niech larp będzie raczej pokazem szermierki, z markowanymi ciosami, niż prawdziwą walką.

Brzmi zawile? Tak to widzę – larp jest, w moich oczach, wymagającą rozrywką, w której śledzi się jednocześnie inne postaci i innych graczy. I dotyczy to nie tylko odgrywanych konfliktów; w następnej odsłonie cyklu przyjrę się drugiej stronie monety, czyli współpracy. Nie będzie łatwiej. Ale, mam nadzieję, uczyni nasze gry niezapomnianymi. ■

KAROLINA ŁUKASIK

Co w trawie piszczy

czyli przegląd filmowych premier 2016 roku

Miniony rok, jeżeli chodzi o filmowe poletko, można podsumować słowami: „odgrzebywanie klasyków”. W 2015 twórcy produkcji z wielkich ekranów postanowili sięgnąć po znane obrazy w celu ich odświeżenia i przypomnienia. Oczywiście, ten cały powrót do przeszłości miał swoje uzasadnienie również w aspekcie finansowym; jeżeli jakiś film wcześniej spodobał się sporej liczbie widzów i zarobił całkiem pokaźną sumkę, może i teraz przyciągnie rzesze? Patrząc na słupki oglądalności, dochodzi się do przekonania, że to całe sięganie do klasyki wcale nie było takim złym pomysłem. Dowód? Peany nad *Mad Max: Na drodze gniewu* czy *Jurassic World*. Nie można także zapomnieć o wielkim sukcesie *Gwiezdnych wojen: Przebudzenia Mocy*. Gdzieś po drodze znajdziecie jeszcze nowego *Terminatora*, jednak akurat ten film nie wzbudził takich zachwyty jak wymienione powyżej.

A co nas czeka w 2016 roku? Sporo: kilkanaście naprawdę ciekawych produkcji, które mogą wstrząsnąć światem kinomanów. Będą superbohaterowie, kolejne wizje nadchodzącej przyszłości, parę ekranizacji książek oraz gier i horrory (czy straszne, wyjdzie w praniu). Specjalnie dla was przygotowaliśmy przewodnik po fantastycznych premierach 2016 roku.

Styczeń

Las samobójców

Reżyseria: Jason Zada

Data premiery: 8 stycznia 2016

Dlaczego warto zobaczyć: Pierwszy w tym roku horror, więc warto dać mu szansę, póki oczekiwania nie są zbyt wysokie. Wiadomo bowiem, że ostatnimi czasy straszne filmy nie są już takie straszne jak kiedyś. Ale może produkcja z Natalie Dormer okaże się akurat prawdziwym horrorem? Gęsty las, poszukiwania zaginionej siostry i tajemnica kryjąca się w gęstwinie nie są może niczym nowym, ale zapowiedź robi wrażenie.

The Boy

Reżyseria: William Brent Bell

Data premiery: 29 stycznia 2016

Dlaczego warto zobaczyć: Choćby dla... motywu lalki. Główna bohaterka musi zaopiekować się plastikowym chłopcem. Do tego, by nie zdenerwować podopiecznego, powinna przestrzegać kilku zasad: nie zostawiać go samego, nie przykrywać mu twarzy czy pamiętać o nakarmieniu. Jeżeli będzie dbała o lalkę, nic jej nie grozi. Kiedy jednak złamie którąś z reguł... Cóż, łatwo się domyśleć, że na nieposłuszną nianię czeka kara z piekła rodem. A jaka? To się dopiero okaże.

Luty

Gęsia skórka

Reżyseria: Rob Letterman

Data premiery: 5 lutego 2016

Dlaczego warto zobaczyć: Jeżeli kiedykolwiek marzyliście o tym, by postacie z książek, w których się zaczytujecie, w jakiś magiczny sposób zostały przeniesione z powieści do naszej rzeczywistości, na pewno zainteresuje was ta produkcja. Papierowi bohaterowie ożywają, wprowadzają się do protagonistów historii z dreszczykiem, ale jednak literaccy. Trochę strasznie, trochę humorystycznie, trochę baśniowo. Rob Letterman nie raz pokazał, że potrafi stworzyć ciekawą i wciągającą produkcję familijną – jak choćby *Rybki z ferajny* czy *Szeregowca Dolota*. W większości jego obrazy to komputerowe bajki, jednak to wcale nie oznacza, że nie poradzi sobie z *Gęsią skórą*. Reżyser dokładnie wie, jak zabawić i zainteresować historią publiczność, jak ją pokazać, by wciągnęła widzów. Należy spodziewać się czegoś w klimacie *Podróży Guliwera*, które również wyreżyserował – zabawnego, z rozmachem i dobrymi efektami specjalnymi. Właśnie tego oczekuję po tym filmie – lekkiego obrazu, który będzie bawił.

Deadpool

Reżyseria: Tim Miller

Data premiery: 12 lutego 2016

Dlaczego warto zobaczyć: Widzieliście zapowiedzi? Albo filmiki promujące produkcję? A może plakaty? Dział PR dwoi się i troi i, trzeba to przyznać, dokonuje cudów, jeżeli chodzi o promocję filmu o tym nie-całkiem-superbohaterze. Żaden tam grzeczny Kapitan Ameryka, tylko świr w czerwonym kostiumie. Trudno przejść obojętnie obok tej produkcji. Już sam fakt, że aktor, Ryan Reynolds, który już raz wcielił się w superbohatera, Zieloną Latarnię, tak

bardo zaangażował się w promocję obrazu, pokazuje, iż nie będzie to kolejny film o osobie z mocami. Spodziewam się po nim czegoś więcej. Sam protagonista to postać dość nieobliczalna, dlatego spodziewam się ostrej jazdy bez trzymanki. Widać, że twórcy chcą pokazać widzom szaleństwo *Deadpoola*, pragną nie tylko zabawić odbiorców, ale także zaszokować. Prawda jest taka, że większość filmów o superbohaterach jest dość przewidywalna, jednak ten obraz może zmienić tę rutynę. Będzie się działo! Spodziewajcie się pisków, trzasków i walenia młotkami.

Bogowie Egiptu

Reżyseria: Alex Proyas

Data premiery: 26 lutego 2016

Dlaczego warto zobaczyć: Bo to bogowie, i to na dodatek egipcyscy. Wielki rozmach, kolorowe kostiumy i Set sięgający po władzę. Szykuje się widowiskowa walka. Może nie taka jak w *Hobbicie* czy *Avengersach*, ale na pewno pojawi się tu więcej przeciwników niż w ostatniej części *Zmierzchu*. Można sobie oczywiście zadać pytanie, czy w ostatecznym rozrachunku film nie będzie przypominał produkcji Paula W.S. Andersona, gdzie kicz i przerysowania dosłownie wylewają się z każdego kadru. Już sam trailer ocieka rażącym w oczy przepychem. Jednak jeżeli lubujecie się w obrazach typu *Pompeje*, *Trzej muszkietierowie* czy *Death Race* ten film niewątpliwie przypadnie wam do gustu. Alex Proyas, tworząc *Ja, Robot*, pokazał, że potrafi wykreować wiarygodny i wciągający obraz. Dodatkowym plusem *Bogów Egiptu* jest sama obsada. Znany ze stylizowanego na komiks i wypełnionego kiczem filmu *300* Gerard Butler. Jego przeciwnikiem jest Jamie Lannister z *Gry o tron*, czyli Nikolaj Coster-Waldau. Aktorem partneruje Brenton Thwaites, który w ostatnim roku wystąpił w kilku wysokobudżetowych produkcjach, jak choćby *Czarownicy*.

Marzec

Osobliwy dom Pani Peregrine

Reżyseria: Tim Burton

Data premiery: 4 marca 2016

Dlaczego warto zobaczyć: Vlogo– i blogosfera, zarówno polska, jak i zagraniczna nie szczędzą pochwał nad powieścią Ransom Riggsa. Nic zatem dziwnego, że Tim Burton postanowił zekranizować tę historię. Już samo nazwisko reżysera działa niczym wabik, do tego należy jeszcze dodać pozytywne recenzje książki. To może być najlepszy film marca.

Duma i uprzedzenie, i zombie

Reżyseria: Burr Steers

Data premiery: 11 marca 2016

Dlaczego warto zobaczyć: Marzec to miesiąc ekranizacji – kolejna z nich to wariacja na temat *Dumy i uprzedzenia* Jane Austen, czyli klasyki romansu. Jeżeli jednak myślicie, że to mdła miłosna historyjka, mylicie się. W końcu pojawiają się tu zombie. Tak, dobrze widzicie, romans i zombie w jednym. Czy potrzeba więcej, by was przekonać do obejrzenia tej produkcji?

Niezgodna: Wierna

Reżyseria: Robert Schwentke

Data premiery: 18 marca 2016

Dlaczego warto zobaczyć: To już ostatnia część trylogii Veroniki Roth, *Niezgodna*. Wprawdzie filmy, zwłaszcza druga część, nieco odbiegają od literackiego pierwowzoru, jednak to dobrze nakręcona i trzymająca w napięciu produkcja. Przed nami ostateczne starcie – wyprawa za Mur, odkrycie tajemnicy powstania Niezgodnych i zmierzenie się z konsekwencjami podjętych wyborów. W trzeciej części powieści (która sporo namieszała

w całej serii – do tego stopnia, że czytelnicy pisali do autorki listy z pogróżkami) akcja mknie z zawrotną prędkością. Powieść niesamowicie wciąga, widać zmiany, jakie zachodzą w bohaterach i interesujące zwroty akcji. Mam więc nadzieję, że twórcy produkcji pójdą w tym samym kierunku – czymś zaskoczą widzów. Szkoda tylko, że film został rozbity na dwie części. W przypadku *Kosogłosa* ten zabieg nie wyszedł twórcom na dobre: pierwsza część okazała się za bardzo miętka i nijaka, druga natomiast potraktowała sprawę wyprawy po głowę prezydenta Snowa zbyt po macoszemu. Oby tym razem takie podzielenie obrazu przyniosło więcej pożytku niż szkód. Owszem, dzięki rozbiciu na dwie części można dokładniej przedstawić całą historię, skupić się na każdym jej aspekcie. I mam nadzieję, że tak właśnie będzie, gdyż trzecia część książkowej *Niezgodnej* jest najlepszą z całej trylogii.

Kwiecień

Batman vs Superman: Świt sprawiedliwości

Reżyseria: Zack Snyder

Data premiery: 1 kwietnia 2016

Dlaczego warto zobaczyć: DC Comics pragnie odnieść taki sukces jak Marvel. I bardzo możliwe, że ich najnowsza filmowa produkcja zdobędzie wreszcie zasłużone uznanie. Superman kontra Batman? Kto wygra w tym pojedynku? Dwa różne charaktery, dwa odmienne spojrzenia na świat. To może być przełom w filmowych obrazach DC Comics. Zwłaszcza, że za kamerą stoi sam Zack Snyder, znany z takich produkcji jak *300*, *Sucker Punch* czy *Watchmen*. *Strażnicy*.

Victor Frankenstein

Reżyseria: Paul McGuigan

Data premiery: 15 kwietnia 2016

Dlaczego warto zobaczyć: Jak mówią sami aktorzy: „To nowy twist w znanej

historii”. Jeżeli chodzi o obsadę, nie jest źle: James McAvoy otrzymał w 2013 roku nagrodę British Independent Film Award dla „Najlepszego Aktora” za rolę w filmie *Brud*, na swoim koncie ma też kilka nominacji do BAFTA czy Złotych Globów. W każdej produkcji, w jakiej się pojawia, Szkot daje z siebie wszystko. W *Victorze Frankensteinie* partneruje mu Daniel Radcliffe (tak, tak: Harry Potter), który również może się poszczycić kilkoma nominacjami i wygranymi. Miłośnicy serialu *Sherlock* także znajdą w tym filmie smaczek dla siebie. A dokładniej dwa: Andrew Scotta i Marka Gatissa. Wprawdzie sama obsada nie wystarczy, potrzeba jeszcze chociażby dobrego konceptu na obraz i przynajmniej poprawnego wykonania. Aktorzy, zwłaszcza tacy, którzy nie są tylko papierowymi dodatkami do historii snującymi się z kąta w kąt, potrafią sprawić, że produkcję chce się oglądać dla ich gry. Szkoda byłoby zaprzepaścić potencjał drzemący w książce – mam nadzieję, że twórcy zaserwują odbiorcom coś godnego uwagi.

Piąta fala

Reżysera: J Blakeson

Data premiery: 15 kwietnia 2016

Dlaczego warto zobaczyć: Czytaliście książkę? W takim razie, o ile wam się podobała, zainteresuje was jej ekranizacja. Zapowiedź obiecuje trzymającą w napięciu produkcję młodzieżową, która może dorównać *Niegodnej czy Igrzyskom śmierci*. Powieści i filmy dystopijne są ostatnio w cenie, o czym może świadczyć popularność wymienionych wyżej tytułów, oraz ich papierowych pierwowzorów – miliony sprzedanych egzemplarzy, spore sumki w *box office*, fandom skupiony wokół poszczególnych obrazów. Nic dziwnego, że Hollywood sięga po kolejne młodzieżowe pozycje, filmowy światek wie, co się może sprzedać. Do *Piątej fali* zatrudniono jeszcze

Chloë Grace Moretz – młodą, bardzo dobrze rokującą aktorkę, która pokazała już swoje umiejętności w *Carrie*, *Bez litości* czy *Kick-Ass*. Książka zyskała sobie uznanie sporej liczby młodych czytelników – zarówno tych polskich, jak i zagranicznych. Wprawdzie nie jest to kino najwyższych lotów i sporo wątków rozwija się w sposób przewidywalny, jednak film ma potencjał. Możliwe, że powtórzy sukces *Więźnia labiryntu* czy *Igrzysk śmierci*.

Księga dżungli

Reżyseria: Jon Favreau

Data premiery: 15 kwietnia 2016

Dlaczego warto zobaczyć: Któż nie zna historii chłopca wychowanego przez wilki. Pięknej, chwytającej za serce opowieści wypełnionej symboliką. Twórcy *Piratów z Karaibów*, reżyser *Iron Mana*... Czy trzeba wyliczać dalej?

Łowca i Królowa Lodu

Reżyseria: Cedric Nicolas-Troyan

Data premiery: 22 kwietnia 2016

Dlaczego warto zobaczyć: Pierwsza część nie należała wprawdzie do najlepszych produkcji, jednak dzięki Charlize Theron widowanie polubili tę wersję baśni o Królownie Śnieżce. Tym razem dostaniemy nie jeden, a dwa czarne charaktery. Jeżeli Emily Blunt spisze się tak dobrze jak Charlize, w światku filmowym pojawi się kolejna ciekawa antybohaterka. Po zapowiedzi można stwierdzić, że dwójka została lepiej dopracowana niż jedynka. Na sam plus przemawia fakt, że nie pojawi się w niej Stewart, co już samo w sobie sprawia, iż musi być lepiej. Mamy za to nieocenioną Jessica Chastain. Twórcy nie chcieli zrezygnować z tak dobrego produktu, jedynka miała bowiem spory potencjał, po prostu po drodze zagubił się gdzieś głębszy sens fabuły. Dwójka, z lepszą obsadą i podwójną dawką zła, zapowiada się o wiele ciekawiej.

Maj

Kapitan Ameryka: Wojna bohaterów



Reżyseria: Anthony Russo, Joe Russo
Data premiery: 6 maja 2016

Dlaczego warto zobaczyć: Po pierwsze – bo to Kapitan Ameryka. Po drugie – bo to Marvel. Po trzecie – bo to Kapitan Ameryka, Marvel, Czarna Wdowa, Falcon, Iron Man... i o wiele, wiele więcej. Po drugiej części przygód superbohatera z tarczą poprzeczka została podniesiona, i to dość wysoko. Spodziewajmy się kopania zadków, szybkiej akcji i starcia między przyjaciółmi. W drugiej odsłonie *Kapitana Ameryki* bracia Russo postawili na ukazanie innego oblicza bohaterów i oczywiście nie zapomnieli, że tym, co liczy się w tego typu produkcjach, jest akcja. Trzecia część przygód amerykańskiego superbohatera będzie po brzeg napakowana wybuchami i scenami walk, ale także pokaże dwie strony jednego medalu. Sporo osób nie może się już doczekać tej produkcji – to jeden z najbardziej wyczekiwanych obrazów tego roku. I nie ma się co dziwić, po świetnej dwójce apetyt urósł. A tutaj nie dość, że dostaniemy „więcej” wszystkiego, to jeszcze zostanie pokazany konflikt dwóch najbardziej popularnych postaci z komiksów Marvela. To się po prostu nie może nie udać. Pytanie brzmi: czy twórcy pozostaną wierni komiksowi, czy wprowadzą sporo swoich ulepszeń?

X-Men: Apocalypse

Reżyseria: Bryan Singer
Data premiery: 20 maja 2016

Dlaczego warto zobaczyć: Kolejny film o mutantach nie może być zły. Jeszcze żadna z dwóch części nie zawiodła, wszystkie trzymają odpowiedni poziom. A w tej dojdzie do nie lada starcia. I na dodatek będzie więcej Quicksilvera.

Alicja po drugiej stronie lustra

Reżyseria: James Bobin
Data premiery: 26 maja 2016

Dlaczego warto zobaczyć: Powrót do świata ociekającego kolorem, gdzie każda z postaci jest szalona i nietuzinkowa? Wprawdzie tym razem to nie Tim Burton reżyseruje ten barwny obraz, jednak trzeba wierzyć, że James Bobin podolał zadaniu i zaserwuje nam prawdziwą ucztę dla oka. Co prawda trudno oczekiwać od reżysera *Muppetów*, by ślepo podążał za Burtonem, ale mam nadzieję, i zapowiedź obrazu mnie w tym utwierdza, że w drugiej odsłonie przygód Alicji widz otrzyma to samo, co urzekło go w pierwszej – zwłaszcza jeżeli chodzi o wizualny aspekt filmu. Co tu dużo pisać – głównym wabikiem takich utworów jest kolorystyka, baśniowość i niesamowite postacie. I tego właśnie nie powinno zabraknąć.

Czerwiec

Wojownicze żółwie ninja: Wyjście z cienia

Reżyseria: Dave Green
Data premiery: 1 czerwca 2016

Dlaczego warto zobaczyć: Gadające żółwie wracają! Dla miłośników tej serii producenci przygotowali jeszcze więcej zabawnych scen i dialogów, do tego nową

postać z kanonu, w którą wcieli się nie kto inny, tylko sam Oliver Queen, znaczy się Stephen Amell (oglądaliście *Arrow*, prawda?). Wprawdzie tym razem nie będzie wojował łukiem (choć nikt nie wie tego na pewno), ale na pewno wprowadzi do obrazu spore zamieszanie. Ma się dziać!

Warcraft: Początek



Reżyseria: Duncan Jones

Data premiery: 10 czerwca 2016

Dlaczego warto zobaczyć: *For the horde!* Miłośnicy jednej z najbardziej uzależniających i wciągających gier na świecie nie mogą się doczekać tej produkcji. Co wyjdzie z ekranizacji *Warcrafta*? Mam nadzieję, że coś godnego gry. Na konwentach aktorzy i twórcy bardzo ciepło wypowiadają się o produkcji – sam Robert Kazinsky, który wcielił się w postać Orgrima, podkreśla, że to najwspanialszy projekt, w jakim brał udział. Anglik jest uzależniony od gry, więc możliwość wzięcia udziału w tym przedsięwzięciu podwójnie go cieszy – jako aktora, i jako zagorzałego miłośnika rozgrywki. W obsadzie znaleźli się także: człowiek, któremu żadna rola nie jest

straszna, czyli Ben Foster, znany z *Wikingów* Travis Fimmel czy serialowy Howard Stark – Dominic Cooper. Iście królewska obsada. Już sam fakt, że filmem zajmują się osoby, które znają świat z *Warcrafta*, dobrze wróży produkcji. A starcie może być epickie.

Lipiec

Tarzan: Legenda

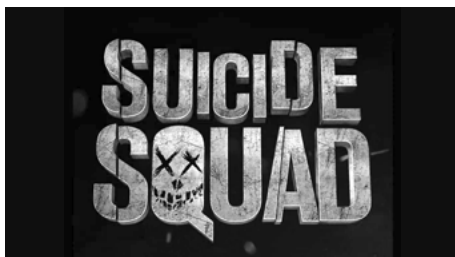
Reżyseria: David Yates

Data premiery: 8 lipca 2016

Dlaczego warto zobaczyć: Czas zobaczyć Alexandra Skarsgåarda w roli innej niż nieobliczalny wampir z serialu *Czysta krew*. Tym razem Szwed wcielił się w postać Tarzana – Króla Dżungli. Sam film może przeszedłby bez większego echa, gdyby nie jego reżyser – David Yates. Ten rok należy do Anglika, najpierw pojawi się w kinach *Tarzan*, a później kolejny obraz, za którego kamerą stanie – *Fantastyczne zwierzęta i jak je znaleźć*. Reżyser kilku części *Harry'ego Pottera* pokazał, że potrafi stworzyć nie byle jaki film. Skoro udało mu się dobrze zekranizować książki J.K. Rowling, można mieć nadzieję, że i *Tarzan* okaże się produkcją na poziomie.

Sierpień

Suicide Squad



Reżyseria: David Ayer

Data premiery: 12 sierpnia 2016

Dlaczego warto zobaczyć: Widzieliście obsadę? Już sam fakt, że Jared Leto zagra Jokera

powinien skłonić większość z was, z czystej ciekawości, na wybranie się na ten film do kina. Zapowiada się ostra jazda bez trzymanki z osztrymi i uzbrojonymi zawodnikami. Są szaleni, nieobliczalni i nie boją się niczego. A my nie bójmy się obejrzyć tej produkcji.

Listopad

Doctor Strange



Reżyseria: Scott Derrickson

Data premiery: 4 listopada 2016

Dlaczego warto obejrzeć: Widzieliście zdjęcia promujące film? Benedict Cumberbatch jako Doktor Strange to bardzo dobry wybór. Wypisz-wymaluj postać z komiksu. I ufamy, że ta produkcja utrzyma poziom marwelowskich obrazów.

Fantastyczne zwierzęta i jak je znaleźć

Reżyseria: David Yates

Data premiery: 18 listopada 2016

Dlaczego warto zobaczyć: Powrót do świata Harry'ego Pottera? Trochę czasu upłynęło od ostatniej produkcji o chłopcu z blizną w kształcie pioruna. Wprawdzie ten film nie jest kontynuacją jego przygód, jednak znowu zabiera odbiorcę w podróż do świata czarów. Pełnego magii i fantastycznych bestii, czarodziejów i mugoli, niebezpieczeństw i poświęceń... Wyobraźcie sobie tylko te wszystkie fantastyczne zwierzęta, jakie pojawiają się w produkcji. Nie zdziwiłabym się,

gdyby przygoda odbiorców z tym obrazem nie skończyła się na wybraniu się tylko na jeden seans.

Jakby tego było mało, jednego z głównym bohaterów gra utalentowany i ostatnio kochany przez Hollywood Eddie Redmayne. Nie istnieje chyba rola, jakiej ten angielski aktor by się nie podjął.

Grudzień

Rogue One: A Star Wars Story

Reżyseria: Gareth Edwards

Data premiery: 23 grudnia 2016

Dlaczego warto zobaczyć: Do obejrzenia tej produkcji nie trzeba chyba nikogo specjalnie namawiać. Najnowsza część *Gwiezdnych wojen* bije wszelkie rekordy oglądalności, choć sami widzowie nie są zgodni co do tego, czy *Przebudzenie mocy* było najgorszą czy najlepszą częścią serii. A jakie będzie *Rogue One: A Star Wars Story*? O tym musicie przekonać się sami.

Jak widzicie, 2016 rok obrodzi filmowymi nowościami. Sporo z nich to historie kolejnych przygód komiksowych superbohaterów. Całkiem jednak możliwe, że to właśnie te produkcje będą się cieszyć największym zainteresowaniem. Widzowie z wielką niecierpliwością oczekują również nowego obrazu ze świata Harry'ego Pottera oraz filmu od fanów dla fanów, czyli *Warcrafta*. Czy to jednak one okażą się najlepszymi filmowymi dziełami 2016? A może prym zaczną wieść zupełnie inne obrazy, na które nikt nie stawia? O tym przekonamy się dopiero na początku kolejnego roku. Wtedy będziemy mogli zrewidować nasze opinie – zestawić nadzieje, jakie żywiliśmy względem filmów, z tym, co naprawdę otrzymaliśmy. ■

MONIKA „KATRIONA” DOERRE

Poszedł Simon do doktora...

Jeśli twój wewnętrzny geek zaczyna reagować na nowe seriele w niepokojący sposób, jeśli oglądając pilot kolejnej super-serii, mruyczysz pod nosem: „bleeech, nudno”, „pfff, znowu?”, „uuuch, nie, dzięki”. Jeśli ostatecznie pogrążasz się w nostalgii, wspominając, że kiedyś seriele potrafiły wciągać bez reszty, rozpalać wyobraźnię i szarpać uczuciami – wiedz, że coś się dzieje!

Moje symptomy może nie były tak nasilone, ale ostatnio wyraźnie zacząłem obserwować u siebie objawy znużenia serwowanymi „nowościami”.

W tym roku, prowadząc wraz z Puszonem prelekcję *Najlepsze seriele wszechczasów*, opowiadaliśmy o naszych subiektywnych zachwytach i faworytach wśród tytułów srebrnego ekranu. Do jednej z 20 pozycji na liście zaliczała się produkcja, której ani ja, ani Puszon (sic!) nie znaliśmy kompletnie. Serial był jednak na tyle popularny, jego światowy fandom przeogromny, miał na koncie dwa rekordy Guinnessa i nie sposób było o nim nie wspomnieć. No właśnie...

Dziewczyny siedzące na prelekcji podczas tegorocznego NiuConu rzuciły mi bezkompromisowe: *Simon! Nie pieprz, tylko*

obejrzyj parę odcinków, zaufaj nam! Zacząłem tłumaczyć, że próbowałem kilka minut i bolało, ale po takiej zachęcie postanowiłem jednak, że spróbuję raz jeszcze – podejść z otwartym umysłem i zrozumieć, o co chodzi w fenomenie!

Rok 2005, serial powraca po latach nieobecności, nowa odsłona. Wszystko gotowe na zajawkę. *Play!* Współczesny Londyn, podziemia galerii handlowej, plastikowe manekiny ożywają... Naprawdę? Ja rozumiem, ale, no, bez kitu... Dobra! Otwarty umysł! Oglądam dalej! Manekiny atakują...

– *I’m the Doctor, by the way, what’s your name?*

– *Rose.*

– *Nice to meet you, Rose, run for yer life!*

Obejrzałem pierwszy odcinek. Coś zadrżało we mnie, coś, czego jakże dawno nie czułem. Drugi odcinek o wymownym tytule *The End of the World*. Obie brwi szybują wysoko. Trzeci odcinek od razu: *The Unquiet Dead*. Dialog z udziałem... ermhm... Charlesa Dickensa (ten od *Opowieści wigilijnej*):

– *But you have such knowledge of future times. I don’t wish to impose on you, but I must ask you... My books. Do they last?*

- *Oh, yes.*
- *How long?*
- *Forever.*

I oto stały się dwie rzeczy.

Pierwsza – mam zeszkłone oczy i ścisk w gardle, druga – już wiem, że trafiłem na nową miłość.

Serial legenda. Serial rekordzista. Istnieje od 1963 roku. Ponad osiemset odcinków. Mnóstwo nagród, dwa rekordy Guinnessa – o tym wszystkim bez problemu przeczytacie w sieci. Ja chcę wam opowiedzieć, dlaczego *Doktor Who* stał się wyjątkowy dla mnie. Mam nadzieję, że przekonam was – podobnie jak dziewczyny z NiuConu przekonały mnie! :) – że koniecznie powinniście dać mu szansę.

Plastikowe manekiny, przedziwne przebrania i przetykaczka do zlewu

Żyjemy w erze niewiarygodnych efektów specjalnych. HBO inwestuje gigantyczne środki w seriale, które zaczynają przebijać produkcje kinowe, inne stacje również z pełnym rozmachem tworzą zapierające w piersiach epopeje i widowiska.

Doktor Who jest inny – przy pierwszym podejściu mnie odrzucił. Po kilku epizodach zrozumiałem jednak, że umowność jest ogromną siłą *Doktora*! To jest dosłownie coś na kształt układu: *Pssst! Cześć, Simon, jesteśmy BBC. Tak, wiemy, że ten przyrząd to przetykaczka, ty też to wiesz, ale umówmy się, że nikomu nie powiemy. Poudajemy trochę razem, że to potężna broń okrutnej obcej rasy, a ta stara klawiatura razem z lampką od roweru jest istotnym elementem ultrazaawansowanego statku kosmicznego – w zamian damy ci... magię opowieści.*

Doktor Who epizod po epizodzie wciąż przypomina mi, że wyobraźnia to cudowny żywioł. Żywioł, który płonie różnorodnością, zaskakuje, cieszy ciągłymi zmianami. Całe

uniwersum, cały pomysł na Doktora to właśnie gigantyczne pole do popisu dla wyobraźni – wspólnej! Naszej i twórców. Umówiłem się z BBC i wow! Nie żałuję :)

W lewym narożniku retelling, reboot, remake, w prawym nieustanne poszukiwanie czegoś nowego, czegoś, co zszokuje widza

A BBC na to: *Znasz to, Simon, doskonale wiemy, że widziałeś to już. To brytyjski dzień powszedni, dziewczyna ze sklepu, codzienność i nagle coś się dzieje. Oto portal do innych światów, portal do innych czasów – najstarsze narzędzie do snucia fantastycznych opowieści. A oprócz świetnych pomysłów damy ci to, czego szukasz w książkach, filmach i opowieściach... emocje. I ty to, Simon, pokochasz.*

Jest takie powiedzenie: „Ostatecznie każda książka jest tak naprawdę o pisarzu”.

Doktor Who jest o Doktorze. I to jest absolutny majstersztyk!

Śledzimy go odcinek po odcinku, dostajemy okruchy historii tajemniczej rasy, opowieść o wojnie, która miała być tą ostatnią, opowieść o samotności, o wątpliwościach, o odwadze, o szalejącej, ogromnej inteligencji i umiłowaniu jednej z najwspanialszych cech – ciekawości.

Wszystko to serial podaje nam z dreszczykiem, w wiecznie zmieniających się realiach, w różnych czasoprzestrzeniach! (Wprost uwielbiam odcinki historyczne, np.: z Shakespearą, w erze wiktoriańskiej, przy bitwie o Anglię). Historie opowiadane są często w mrocznej atmosferze grozy, miejscami z estetyką niczym z horroru. Jak dla mnie – jest to wszystko, co potrzebne widzowi do świetnej zabawy.

Christopher Eccleston był moim pierwszym Doktorem – nie dziwię się, że zgarnął

DOCTOR WHO

za tę rolę nagrody. Oglądałem go z wielką przyjemnością, ale i z obawą. Wiedziałem wcześniej, że *Doktor Who* jest niezwykle również poprzez „cykliczność” swojej natury i obawiałem się, że zmiana podziła na mnie dokładnie tak samo, jak przy *Robinie z Sherwood* (Jason Connery zastąpił Michaela Praeda w głównej roli i serial padł). Po wspaniałym odcinku kończącym serię z 2005 (*The Parting of Ways*) i kolejnym (*Christmas Invasion*) już z Davidem Tennantem, wiedziałem, że serial zmienia się, ale absolutnie nie traci magii.

O życiu i śmierci, o przemocy, współczuciu i empatii

Doktor (przynajmniej w tych odsłonach, które dotychczas widziałem) ujął mnie swoim cudownym entuzjazmem. Nie sposób nie dać się porwać w wir przygody, skoro nasz przewodnik kipi pozytywną energią, radością z eksploracji nowych czasów i miejsc, dzieli z nami ekscytację z doświadczeń. Jest ekscenryczny, jest pełen werwy, jest genialny.

Przygody Doktora – przede wszystkim jego reakcje i zachowanie – nieoczekiwanie otworzyły mi oczy również na inną kwestię. Zrozumiałem, jak bardzo obyty jestem z przemocą w obecnych serialach (chyba jak i w całej popkulturze). Nie myślcie, proszę, że *Doktor Who* jest naiwnym, ugrzecznionym obrazem – tutaj również znajdziemy mnóstwo walki, konfliktów, starć z przeciwnikami, przemocy i śmierci (ba! zdarzają się zagłady i całe wojny), ale chodzi o coś innego – o emocje i nastawienie samego Doktora. Doktor szanuje każde życie i zawsze robi wszystko, co może, by go nie zgasić. Przemoc jest ostatecznością, przewaga „brutalnej siły” nigdy nie jest rozwiązaniem. Jeden prosty gest – gdy Doktor spotyka na drodze kogoś, komu dzieje się krzywda, lub w momencie, gdy jest zmuszony ową krzywdę wyrządzić, często mówi: *I am so sorry*.

W jednym z odcinków skonfrontowany z inwazją pająkopodobnych stworów nawet w ostatniej możliwej sekundzie krzyczy do arcywroga: *Stop this! I can find you a planet, I can find you and your children a place in the universe to coexist*. Jego empatia okazała

się dla mnie ogromnym novum i sprawiła, że tym chętniej oglądałam kolejne przygody. Rycerz w lśniącej zbroi? Paladyn Dobra? Odcinek z pajakami przynosi też fantastyczny smaczek, który ukazuje, że Doktor nie jest czarno-biały. Gdzieś głęboko w jego psychice czai się jednak mroczna strona. No i mamy wspaniale stworzoną, intrygującą postać!

W erze, gdy seriale raz po raz serwują rozwiązania i obrazy, którym coraz bliżej do przekazu rodem z *Mechanicznej pomarańczy*, trafiam na *Doktora Who*, który tak wspaniale się wyróżnia. Mimo, że Doktor ma wręcz nieograniczone możliwości dostępu do broni i technologii, jego gadżetem pozostaje... soniczny śrubokręt! Mutlinarzędzie najczęściej po prostu otwiera przed Doktorem drzwi bądź pozwala manipulować napotkaną maszynérią. Najpotężniejszą bronią Doktora jest umysł – myślenie i współpraca z towarzyszami – stąd dewiza: *We must THINK our way out!*

Emocjonujące towarzystwo

Gdy zastanawiałem się, które seriale najbardziej przypadają mi do gustu, doszedłem do wniosku, że jestem najbardziej *happy* tam, gdzie dostaję przyciągające przed ekran relacje między bohaterami. Załoga *Star Trek: Następne pokolenie*, *Stacja kosmiczna*, *Voyager*, *Firefly*, *Babylon 5*, *Gwiezdne wrota*, *Ostry dyżur*, *Dr House*, relacja Sherlocka i Watsona, *bromance* z *Almost Human* lub archetyp *Policjantów z Miami* – można wymieniać i wymieniać. Również *Doktor Who* tym mnie złapał.

Doktor i jego towarzysze. Od relacji Doktora z pierwszą główną towarzyszką (Rose) po te bardziej epizodyczne (np. the Face of Boe) – wszystkie przynoszą tyle wspaniałych emocji. Nic tylko się karmić i oglądać, i cieszyć się, i wzruszać.

No właśnie – wzruszenia. *Doktor Who* w tym względzie daje radę – bez zbytniego

spojlowania i wdawania się w szczegóły – serial potrafi szarpnąć za serce. Odcinek *The Parting of Ways* i dialog, który na pierwszy rzut oka wydaje się strasznie cukierkowy i naiwny (fragment):

Rose Tyler: My head...

Doktor: Come here.

Rose Tyler: ...is killing me.

Doktor: I think you need a Doctor.

Po obejrzeniu całego sezonu, w momencie, gdy śledziłyśmy relację tych dwojgu i wiemy, co czują – ta scena jest olśniewająca i wspaniale wzruszająca, a to absolutnie nie koniec wrażeń.

Show must go on!

Doktor Who stał się dla mnie prawdziwym odkryciem. Każdy odcinek to przygoda, lot TARDIS-em w nieznaną ku nowym niebezpieczeństwom i emocjom. Nie zrozumcie mnie źle, nie stałem się nagle zwichrowanym wyznawcą nowego uniwersum, który kompletnie nie dostrzega jego wad – serial ma swoją specyficzną estetykę, jeśli chodzi o kostiumy, wnętrza, rekwizyty, często nawet bardzo umowną, ale *c'mon!* To dzięki *Doktorowi* przypomniałem sobie, jak cudownie było, gdy jako dziecko gnało się z kolegami po lesie – hałda ziemi z kilkoma deskami na szczycie była warownym zamczyskiem, patyk w ręku okazywał się magicznym mieczem i wszyscy byliśmy bohaterami.

Jeśli kiedykolwiek zastanawialiście się, co ludzie widzą w „tym zakręconym, szmirowato wyglądającym brytyjskim serialu”, zaufajcie mi i spróbujcie! Złapcie sezon z 2005 roku z Christopherem Ecclestonem, obejrzyjcie kilka odcinków, chronologicznie. Ja zdziwiłem się mocno i rozentuzjasmowałem bardzo, znajdując serial, do którego wracam z ogromną przyjemnością.

No cóż – mogę szczerze powiedzieć, że... potrzebowałem Doktora. ■

SIMON ZACK

Cztery dni z tysiącem planszówek

czyli subiektywna relacja z Essen SPIEL 2015

Na Essen SPIEL trafiłem po raz pierwszy sześć lat temu, w roku 2009. W roku 2015, podobnie jak wtedy, spędziłem większość czasu, pomagając na stoisku wydawcy (tym razem firmy NSKN Games). Poniższa mini-relacja nie będzie w związku z tym ani zbyt- nio szczegółowa, ani długa – za to powinna dać tym z was, którzy nigdy tych targów nie odwiedzili, ogólne pojęcie o tym, czego można się po nich spodziewać.

Fantastyka ma swoje konwenty, przemysł gier komputerowych imprezy masowe, a planszówki? To dynamicznie rozwijające się hobby również może się pochwalić swoją Mekką, miejscem, do którego co roku zjeżdżają się fani „analogowych” gier z całego świata, a znajduje się ono w niewielkim mieście Essen w zachodnich Niemczech, gdzie od wielu lat odbywają się targi SPIEL. W zasadzie wszyscy liczący się wydawcy biorą

udział w tym wydarzeniu, nic więc dziwnego, że sympatycy planszowej rozgrywki zapelniają rokrocznie kilka przestronnych hal, w których poza grami można także znaleźć książki, muzykę, rekwizyty do larpów oraz wszelakie gadżety mniej lub bardziej powiązane z fantastyką.

Wizyta na targach Essen SPIEL to jednak dość kosztowna wycieczka. Nie dość, że podróżnych z Polski czeka albo lot do położonego niedaleko Dusseldorfu, albo męcząca, przynajmniej dwunastogodzinna, trasa pokonana samochodem, to nocleg na miejscu również stanowi wyzwanie. Po pierwsze, aby w ogóle znaleźć wolny pokój w hotelu czy apartamencie, trzeba zainteresować się tematem przynajmniej z dwumiesięcznym wyprzedzeniem. Po drugie, ceny z roku na rok rosną – właściciele noclegowni wiedzą, że ciche na co dzień miasteczko przeżywa raz do roku zatrząsienie turystów i nie zamierzają ominąć okazji do zarobienia nieco dodatkowego grosza. Choć zrozumiałe, powoduje to, że często jedyne miejsca noclegowe w rozsądnej cenie znaleźć można w sporej odległości od terenu targów – a wtedy bez samochodu ani rusz.

Czy warto pojechać do Essen? Chciałoby się gromko wykrzyknąć „Tak!”, ponieważ w Europie nie ma po prostu drugiego tak





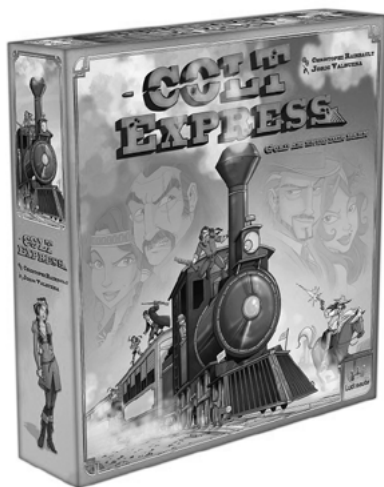
gigantycznego wydarzenia okołoplanszówkowego, natomiast rozsądek podpowiada, że odpowiedź powinna brzmieć „Tak, ale...”. Jeśli nie macie zbyt wielkiego budżetu, wyjazd na SPIEL mija się nieco z celem – poza zagranicą w garść nowych tytułów warto byłoby również wrócić z paroma z nich do kraju, a ceny są zdecydowanie „zachodnie” – często udaje się schwycić jakąś szczególnie atrakcyjną okazję, ale jest to zazwyczaj niemieckojęzyczna wersja gry, co bywa poważną przeszkodą. Stanowczo większość nowości to tytuły za 40 euro i więcej, a jeśli nie przyjechało się samochodem, ich przewiezienie również może być kłopotliwe.

Bez względu na to, uważam, że każdy fan gier planszowych powinien choć raz odwiedzić te targi, choćby po to, aby zobaczyć, jak to hobby może wyglądać w Polsce

za 10-20 lat. Więcej powodów podają natomiast poniżej.

Zacznijmy jednak od tego, że tegoroczne Essen było nietypowe. Zgadza się co do tego zarówno wystawcy, jak i uczestnicy. Trudno powiedzieć, czy rolę odegrał tutaj inny niż zwykle termin (wcześniejszy niż w poprzednich latach), czy też nowy układ hal – powtarzał się osąd, że jest jakoś inaczej. Nie było żadnych naprawdę gigantycznych premier, najpopularniejsze gry wyprzedzały się w większości dopiero na drugi czy trzeci dzień (zazwyczaj znikają one już w czwartek, kiedy to panuje bardzo duży ruch – ten pierwszy dzień targów był w tym roku wyjątkowo spokojny). Graczy natomiast przewinęło się przez Essen jak zwykle bardzo wielu. Od tych, którzy wpadli tylko na jeden dzień, przez pojawiających się codziennie – każdy znalazł coś dla siebie.

Bo i trudno byłoby nie znaleźć czegoś w miejscu, w którym tytuły do zagrania wymienia się dosłownie w tysiącach. Nic tak nie uświadamia człowiekowi powodzenia, jakim zaczęły cieszyć się w ostatnich latach gry planszowe, jak wizyta w Essen. To hobby jest w Niemczech bardzo popularne, z tego powodu (a niekoniecznie tylko dlatego, że tam odbywają się targi) zdecydowana większość chętnych do poznania nowych gier posługiwała się tym właśnie językiem. Jak co roku spotkać można było Francuzów, Belgów, Holendrów, Włochów, Anglików, Amerykanów czy nawet Japończyków, nie zabrakło również naszych rodaków. Wielu Polaków zasililo też szeregi wystawców – oprócz łatwo rozpoznawalnych marek takich jak Rebel, Galakta czy Portal wystawiali się między innymi G3, Black Monk, Hex, Leonardo, RedImp czy grupa wydawnictw skupiona pod egidą Polish Publishing League (w tej liczbie: Board & Dice, Badger's Nest, Bomba Games, Game Fabrica, Fabryka Gier Historycznych, Phalanx, Let's Play, Lion Games, Lucrum Games oraz Wydawnictwo Alter) – a z pewnością



kogoś pominąłem (za co z góry serdecznie przepraszam!). Nasza reprezentacja była więc mocna i choć nie posiadam konkretnych informacji co do sprzedaży, domyślam się, że większość wymienionych wyżej firm wracała z targów zadowolona.

Osobiście byłem nieco zawiedziony, bowiem tak się złożyło, że większość gier, które wpisałem na listę z nagłówkiem „Rzucić okiem”, została przesunięta w czasie na „po Essen” lub rok 2016. Udało mi się na szczęście spojrzeć (choć niestety nie zagrać – zabrakło mi na to zwyczajnie czasu) na grę *Scythe*, która inspirując się ilustracjami polskiego grafika Jakuba Różalskiego proponuje strategiczną rozgrywkę w alternatywnej rzeczywistości wczesnego wieku XX, kiedy w czasie sianokosów po polach stąpają gigantyczne mechy należące do swojsko brzmiących frakcji, takich jak Republika Polanii, Chanat Krymski czy Unia Ruswiecka. Gra wygląda bardzo ciekawie, jej kampania na Kickstarterze zakończyła się uzbieraniem dobrze ponad dwudziestokrotności kwoty minimalnej, a jedyny mój zarzut na pierwszy rzut oka to przeciętna jakość figurek (co być może zmieniło się od chwili, gdy je oglądałem).

Inny tytuł, przy którym przystanąłem, to *Portal of Morth*, nietypowa kostkowa gra typu *tower defense*. Gracze starają się podrzucić przeciwnikom jak największą ilość potworów, jednocześnie broniąc się przed nadchodzącymi wrogami, którzy przypadną im w rozdaniu. Gra wydaje się być bardzo ciekawa, choć jej oprawa graficzna mogłaby lepiej się prezentować – ale stosunkowo niska planowana cena (poniżej 40 euro) może to wynagrodzić.

Grą, z którą spędziłem zdecydowanie najwięcej czasu, był jednak *Simurgh*. To jeden z tytułów prezentowanych przeze mnie z ręki wydawnictwa NSKN Games, i choć chwilowo mam go serdecznie dość (i wy byście się tak czuli po wytłumaczeniu zasad dowolnej gry dobrze ponad sto razy w ciągu czterech dni!), z chęcią do niego wrócę za jakiś czas. Ta gra o jeźdźcach smoków i ich „wierzchowcach” jest prześlicznie wykonana, a do tego posiada zasady, które pozwalają na czerpanie przyjemności z rozgrywki zarówno nowicjuszm, jak i bardziej zaawansowanym graczom. Do tego czas typowej partii nie przekracza 60 minut, choć da się ją wydłużyć. Tę grę mogę z czystym sercem polecić, ale oczywiście zachęcam do wypróbowania jej samemu, jeśli nadarzy się wam taka okazja.

Obiecuję sobie, że pewnego dnia pojadę na SPIEL samochodem z pojemnym bagażnikiem jako zwyczajny uczestnik, a w portfelu będzie wystarczająco dużo banknotów, aby nie zastanawiać się do ilu gier muszę się ograniczyć. Całe targi spędzę wtedy na spacerze po halach i poznawaniu nowych tytułów, a po powrocie będę mógł wybierać ze świeżych zakupów, pełny entuzjazmu dla każdego z nich. Jednak nawet jeśli nigdy mi się to nie uda, zamierzam pojawić się w Essen jeszcze nie raz. A kto wie, może pewnego dnia i w Polsce będziemy mieli swój coroczny mini-SPIEL... czego wam i sobie życzę. ■

KRZYSZTOF ZIĘBA

Pierwszy rok za nami

czyli zbiorcza relacja z konwentów
okiem redaktor naczelnej „Smokopolitana”

Rok 2015 pod względem konwentów był wyjątkowo obfity i udany. Imprez było dużo, odbywały się często, a niektóre z nich zapamiętam na długie lata. Cieszyło mnie to tym bardziej, że to właśnie w tym roku postanowiliśmy rozpocząć naszą małą działalność wydawniczą. Razem ze „Smokopolitanem” odwiedziłam aż osiem imprez (i to licząc tylko te, które odbyły się po premierze naszego czasopisma) i dzięki temu mogło powstać niniejsze podsumowanie.

SMOKON (9 maja, Kraków)

Smokon to jedna z dwóch darmowych imprez organizowanych przez Klub Krakowskie Smoki. Konwent jest nieduży, nie przewiduje noclegów, a zaproszeni goście pochodzą głównie z Małopolski. Impreza jest więc kameralna, ale bardzo sympatyczna. Można tam poznać nowych znajomych ze swojego miasta i porozmawiać z krakowskimi pisarzami.

Smokon to jednak dla naszego czasopisma konwent szczególny: to tam zorganizowaliśmy premierę pierwszego numeru „Smokopolitana”. Mimo że konwent przyciągnął raptem osiemset osób, sprzedaliśmy na nim cały nakład czasopisma. Kolejny Smokon już 7 maja – będziemy na nim świętować swoje urodziny!

POLCON (20-23 sierpnia, Poznań)

Polcon 2015 to zdecydowanie najbardziej udany konwent, na jakim byłam w zeszłym roku. Łączył w sobie najlepsze cechy nowoczesnego festiwalu z tak zwanym konwentem w „starym stylu”. Miał ciekawy i różnorodny program, nowoczesny budynek, dobre zaplecze techniczno-sypialne i świetną atmosferę. Zaliczył też stosunkowo niewiele wpadek (a przynajmniej ja zbyt wielu nie widziałam, więc jeżeli były, to najwyraźniej dobrze sobie z nimi radzono). Organizowane zaś wieczorami imprezy klimatem przypominały studenckie *party* znane z amerykańskich filmów. Pozostaje jedynie pogratulować niezwyklej ekipie organizatorów z całego kraju i mieć nadzieję, że Polcon 2016 okaże się równie udany.



Na Polconie miała miejsce premiera drugiego numeru naszego magazynu.

COPERNICON (18-20 września, Toruń)

Paradoksalnie największą zaletą i największą wadą Coperniconu jest ta sama rzecz – miejsce: Toruńska Starówka. Konwent odbywa się w starych budynkach Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, kilkadziesiąt metrów od rynku, co pozwala na spędzanie radosnych wieczorów w jednej z milionów pobliskich knajpek i jedzenie najlepszych posiłków w okolicy. Równocześnie ta cecha powoduje, że konwent nie ma wyraźnego centrum i ludzie bawią się w swoich niewielkich grupkach, rozrzućeni po różnych zakamarkach Torunia. Poza tym budynki Collegium Minus i Maius są... są po prostu stare. Oczywiście, z jednej strony to zaleta – są ładne i nie-samowicie klimatyczne, ale równocześnie pamiętają czasy, kiedy studia nie były jeszcze masowe, a sale wykładowe projektowano dla 20 słuchaczy (największa sala konwentu miała około 150 miejsc siedzących). Dla konwentu, na który przyjeżdża kilka tysięcy osób, to spory problem.



Tegoroczny Copernicon był połączony również z darmowym festiwalem StarForce oraz rozdaniem nagród im. Jerzego Żuławskiego. Z dumą informujemy, że „Żuławia” zdobył redaktor „Smokopolitan” Paweł Majka za powieść *Pokój Światków*. Gratulujemy!

FPS – DNI FANTASTYKI MILITARNEJ (28-20 sierpnia, Dąbrowa Górnicza)

Na tym konwencie nie było „Smokopolitana”, a mój udział w nim był czysto towarzyski (i trochę przypadkowy). Konwent był małej, program – skromny, ale rokujący nadzieje na przyszłe lata. Wśród zaproszonych gości był między innymi laureat tegorocznej nagrody im. Janusza Zajdla, Michał „Misiek” Cholewa. Jeżeli organizatorzy zdecydują się powtórzyć tę imprezę za rok, to na pewno warto będzie ją odwiedzić ponownie.

IMLADRIS (9-11 października, Kraków)

Imladris to konwent w tak zwanym „starym stylu”. Stara szkoła, niewielkie pomieszczenia i stosunkowo mało wystawców. Jeżeli ktoś jadąc na Imladris liczył na imprezę w stylu Pyrkonu, to z pewnością się zawiódł. Niemniej jednak Imladris 2015 był konwentem bardzo, bardzo dobrym. Trzeba bowiem pamiętać, że „konwent w starym stylu” poza niezbyt nowoczesnym zapleczem technicznym oznacza również świetne imprezy do białego rana (ta w sobotę trwała do 5 rano), możliwość poznania pisarzy i gości konwentu (a także śpiewania razem z nimi na karaoke) oraz klimat szeroko pojętego „nerdzenia”, którego nie zapewni żaden nowoczesny festiwal. Wielkim plusem konwentu był również jego powrót do centrum Krakowa.

FALKON (6-8 listopada, Lublin)

Falkon 2015 przyjął nas bardzo serdecznie. Bawiliśmy się na nim fantastycznie

i z pewnością przyjedziemy za rok. Pewnym novum Falkonu była bardzo ciekawie przygotowana strefa gastronomiczna, która została umieszczona zaraz przy scenie i strefie wystawców. Jedzenie wydawano tam na... żetony (ewentualnie na identyfikatory), co niwelowało kolejki i zapewniało możliwość zjedzenia czegoś ciepłego na samym konwencie od rana do wieczora. Nie da się jednak ukryć, że od strony czysto technicznej tegoroczny Falkon utykał. Program był mało czytelny, opisy punktów programu – rozrzucone po kilku dziwnych książeczkach, a na dodatek miałam wrażenie, że więcej rzeczy dzieje się niezgodnie niż zgodnie z grafiką. Słyszało się też utyskiwania na prelekcje, które odbywały się w namiotach mimo chłodnej listopadowej aury.



SERIALKON **(21-22 listopada, Kraków)**

To drugi minikonwent organizowany przez Krakowskie Smoki. Wstęp na Serialkon jest bezpłatny, a program skierowany przede wszystkim do fanów seriali. Impreza specyficzna, bo przychodzą na nią tzw. normalni ludzie. Czy udana? Wydaje mi się, że na to pytanie powinien odpowiedzieć ktoś, kto na serialach zna się lepiej ode mnie. Uczestnicy wyglądali jednak na zadowolonych.

Na Serialkonie premierę miał trzeci numer naszego magazynu, a ja miałam urodziny. Co do urodzin – były udane.

WARSZAWSKIE TARGI FANTASTYKI **(28 listopada, Warszawa)**

To ostatnia impreza roku 2015, na którą udało się nam pojechać razem z naszym małym czasopismem. Choć Targi nie były konwentem *per se*, miały całkiem interesujący program oraz gości, o których przyjazd zabiegają nieraz sporo większe imprezy (pojawił się: Piotr W. Cholewa, Elżbieta Gepfert, Jadwiga Zajdel, Maja Lidia Kossakowska, Jarosław Grzędowicz, Marcin Przybyłek). Strefa targowa była pełna niespodzianek i produktów niecodziennych (od fantastycznych pluszaków przez biżuterię, książki aż po glicerynowe mydełka zapachowe), a na dodatek wszystko działo się w czasie kupowania mikołajkowych i świątecznych prezentów. Efekt był prosty do przewidzenia – na Targi przyszły całe rzesze ludzi. Wady? Impreza była jednodniowa. Dla osób spoza Warszawy wyjazd na jednodniową imprezę tego typu (na dodatek zaczynając się już o dziesiątej rano) był sporym utrudnieniem. Mam nadzieję, że za rok Targi rozrosną się do dwóch dni.

Co niesie ze sobą rok 2016? Sezon na konwenty rozpoczął się. Niestety, już teraz wiadomo, że konwentów będzie zdecydowanie mniej niż rok wcześniej. Plotki głoszą, że w roku 2016 nie odbędą się dwie większe imprezy – warszawska Awangarda i wrocławski NiuCon. Nie ma też widoków na pojawienie się na rynku nowego dużego gracza. Nadzieje na satysfakcjonujące imprezy budzą tegoroczny Polcon oraz Copernicon – organizowane przez sprawdzone i pewne ekipy. Wiemy również na pewno, że w roku 2016 odbędzie się jubileuszowy, piętnasty Imladris, co do którego mam – nie ukrywam – osobiste nadzieje, że wypadnie naprawdę dobrze. Może więc należy liczyć nie na ilość, a na jakość? ■

ELIN KAMIŃSKA

Marcin Przybyłek

o nagrodach literackich

Jak niektórzy z was zapewne pamiętają, w sierpniowym numerze „Smoko” opublikowaliśmy artykuł podsumowujący opinie polskich autorów fantastyki na temat najważniejszych nagród literackich przyznawanych w naszym kraju. W ramach sondy zadaliśmy im też pytanie o to, jak według nich powinna wyglądać nagroda idealna. Zapowiedzieliśmy również, że w kolejnym numerze podzielimy się z wami najobszerniejszą z nadesłanych nam opinii. Autorem poniższego artykułu, powstałego jako odpowiedź na rozsyłaną przez redakcję ankietę, jest Marcin Przybyłek, pisarz SF i publicysta, autor m.in. cyklu „Gamedec” i powieści *CEO Slayer*. Zapraszamy do lektury.

Spróbuję odpowiedzieć na oba pytania, dobrze?

Po pierwsze, na temat nagród kilkakrotnie pisałem na łamach bloga (*And the winner is...*; *Mając klaskaniem obrzękłe prawice; Mity na temat pisania; Oko fandomu, czyli Zajdel*), więc ciekawych szerszego spojrzenia odsyłam do tych tekstów.

Po drugie, nigdy żadnej nagrody nie otrzymałem, więc wypowiedzieć się mogę jako obserwator oraz „zazdrosny niedoceniony”, obiecuję jednak, że postaram się powściągnąć podłe uczucia i wysilić się na obiektywizm.

Po trzecie, wypada się przyznać, że nie znam szczegółowych mechanizmów rządzących polskimi nagrodami literackimi,

wypowiem się więc na temat tylko dwóch (a czytelnik uzupełni moje wypowiedzi przemyśleniami o nagrodach im podobnych). Będzie zatem słowo o nagrodzie im. Janusza Zajdla oraz nagrodzie im. Jerzego Żuławskiego. Pierwsza jest plebiscytem, druga, teoretycznie, wynikiem prac komisji / jurorów.

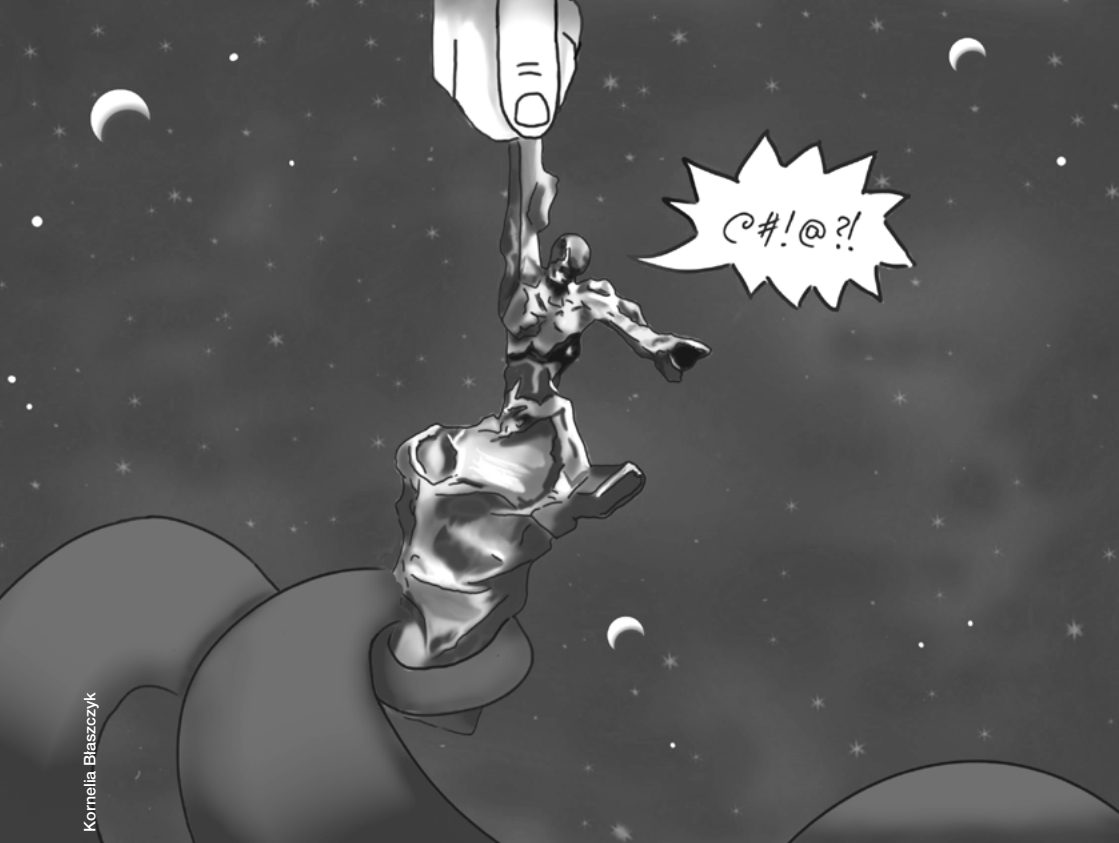
Zacznijmy od pierwszej. Zasada rządząca grupowymi gustami mówi, że zbiorowość wybiera to, co wydaje jej się najlepsze, a swój sąd opiera na zbiorowych mniemiach, „aurze” otaczającej dany tytuł / nazwisko, kieruje się też sympatiami i antypatiami, a słucha osób opiniotwórczych, które bez większego trudu kierują jej gustem. Tak naprawdę zatem plebiscyty są wynikiem

działalności „opinion liderów” kierujących społecznością. Można się na taki obraz obruszać, można mówić: „Ja nie podlegam gustowi tłumu, nie słucham opinion liderów”, prawda jest jednak inna. Człowiek jest istotą społeczną i szuka potwierdzenia swoich gustów i wyborów. Jeśli go nie znajduje, najczęściej przyłącza się do większości. Gdyby człowiek nie był sugestywny, nie działałyby na niego reklamy, a działają. Po prostu działają. Oczywiście są wyjątki, ale, no właśnie, to tylko wyjątki. Rolę opinion liderów opisał Peter Senge w książce *Piąta dyscyplina*, w której odpowiedział między innymi na pytanie, dlaczego czasami nawet wielcy prezesi firm nie umieją do czegoś przekonać swoich pracowników. No właśnie nie zauważają tych „mniejszych prezesów”, którzy *de facto* firmą rządzą. Jeśli tak jest w korporacjach, które teoretycznie mają dość sztywne kanały komunikacji i zasady funkcjonowania, tym bardziej działa to w luźnej tkance fandomu.

Czy opinia zbiorowości co do tego, jaka książka jest najlepsza, jest wiarygodna? Oczywiście nie. To znaczy – może zbiorowość trafić, ale może też chybić. Jest tak z kilku względów. Wejdźmy na chwilę w obszar muzyczny, żeby się nie denerwować, a rzecz zobaczyć w miarę klarownie. Najpopularniejszym rodzajem polskiej muzyki jest disco polo. Grajkowie tworzący w tym obszarze muzycznej wrażliwości zarabiają miliony. Bajm, Budka Suflera czy Perfect, bardzo przecież popularne polskie kapele, nie mogły marzyć o takiej sprzedaży, jaką się cieszą kapelmistrzowie spod znaku *Czarnych oczu*. Gdyby zrobić plebiscyt na najlepszą polską piosenkę wśród polskich słuchaczy, wygrałoby *Jesteś szalona* czy inny podobny twór. Co wtedy zrobiliby miłośnicy muzyki wyższej, subtelniejszej, ciekawszej? Darliby szaty, krzyczeliby z rozpaczy? Zapewne jedno i drugie, a może i włosy sobie spod pach wyrwali. Można tu argumentować, że czytelnicy

fantastyki aż tacy przerażający w swoich wyborach nie są. Aż tak zapewne nie. Ale radykalnie też się od melomanów nie różnią, bo należą do tego samego gatunku (*homo sapiens*) i podlegają tym samym mechanizmom psychologicznym.

Wspomniałem o sympatiach i antypatiach. Nie ma wątpliwości, że lubiany autor / autorka, zwłaszcza powszechnie lubiany / a, szansę ma większą, w związku z tym autor mniej znany, mniej lubiany, albo debiutant szansę będzie miał mniejsze. Pamiętajmy, mówimy o nagrodzie dla powieści / opowiadania, nie zaś o nagrodzie dla osoby. Wypada tutaj dodać, że autor nielubiany, a tacy także tworzą fantastykę, praktycznie może zapomnieć o nagrodzie. Jest taki jeden, który ile razy coś napisze, recenzenci wpadają w zachwyt, ale ani się o nim nie mówi, ani się go nie nominuje. Dlaczego? Bo skurczybyka nikt nie lubi. A nagroda jest za tekst, nie za charakter. Można tu dodać kwestię, nazwijmy ją, „koneksji”. Jeśli autor ma mocną grupę wsparcia – jakiś klub fantastyki, czy wiernych fanów wydawnictwa – jego szansę rosną. Jeśli mamy do czynienia z wolnym strzelcem nieposiadającym ani jednego, ani drugiego, jego szansę spadają. Przedostatnim czynnikiem, jaki przychodzi mi do głowy, jest prestiż, który bywa cechą niektórych literatów. Mam wrażenie, że niektórzy głosują na takich twórców niezależnie od tego, czy ich czytali, czy nie. Oczywiście mogą się mylić, dlatego piszę o swoim wrażeniu. Wiadomo po prostu, że „Słowacki wielkim poetą był” i jeśli wyda grubą książkę, wypada na nią głosować, zwłaszcza jeśli się przeczyta kilka recenzji, że jest dobra. Ostatnia sprawa to charakter głosowania. Organizatorzy nagrody, których osobiście znam i lubię, nakłaniają do głosowania, zapraszają, czy to w Internecie, czy to na konwentach. Stwarzają uśmiechem i zachętą delikatny, ale niezerowy nacisk na podjęcie przez nagabniętą



osobę decyzji. Taka osoba zazwyczaj nie przeczytała nawet nominowanych utworów, co dopiero wszystkich tekstów, które w danym roku zostały opublikowane, więc *de facto* nie ma kompetencji, by głosować. Mimo to jest fajna atmosfera, są mili organizatorzy, jest piwo w krwioobiegu (albo adrenalina, w sumie wszystko jedno), więc wypada, w y p a d a zagłosować. Obserwowałem sytuację, w której jeden z konwentowiczów długo musiał się bronić przed głosowaniem, tłumacząc, że nie wszystko czytał, że byłoby to nieuczciwe. Zachęt było tyle, że ledwie się wybronił. Reszta się nie wymiga i głosuje. Na co? No na to, co wydaje się najbardziej trendy, „na topie”.

Wyłania się tutaj coś w rodzaju równania:

Prawdopodobieństwo otrzymania nagrody w plebiscycie = stosunek emocjonalny głosujących do autora x grupa

wsparcia x wsparcie opinion liderów x staż autora x obecność mody na autora x szacunek do autora x intensywność zachęt organizatorów plebiscytów do głosowania

Idealistycznie myślący organizatorzy i twórcy plebiscytów rozumują w ten sposób, że im więcej osób głosuje, tym bardziej wiarygodna nagroda. „Czytajcie i głosujcie”, mówią. Z całym szacunkiem dla ich wielkiej pracy, nie zgadzam się. Już pierwszy postulat jest niemożliwy do zrealizowania. Miłośnicy fantastyki, owszem, czytają, ale nie tyle, żeby móc oceniać, co jest lepsze, a co gorsze (bo nie znają wszystkiego), a po drugie czytają wybiórczo. Wielokrotnie widziałem zapytania na różnych facebookowych stronach poświęconych fantastyce: „Polećcie mi jakąś książkę albo serię podobną do *Zmierzchu*, mroczną, z kobiecą główną bohaterką”, albo: „Przeczytałem ostatnio

cykl inkwizytorski i szukam podobnej sagi, najchętniej osadzonej w wiekach średnich". Jestem zdumiony takim zawężaniem uwagi, bo z doświadczenia wiem, że każda dobra literatura jest godna lektury: czy to historyczna, obyczajowa, surrealistyczna, fantasy, czy science fiction, no, ale niestety fani fantastyki nadzwyczaj często są konserwatywni do bólu. Jak więc miłośnik „fanasy ale wiedzminopodobnego z dużą dawką seksu i przemocy ale bez wampirów” ma wybrać między Dukajem, Ćwiekiem, Kosikiem, Grzędowiczem i Kossakowską? Nie może. Wybierze Kossakowską, ewentualnie Grzędowicza, bo im jest najbliżej do wyżej wymienionych parametrów. Oczywiście są wyjątki, czyli osoby czytające po prostu fantastykę i inną literaturę również. Wyjątki. A mówimy o plebiscycie, czyli wyniku głosowania setek ludzi, nie wyjątków.

Wraca kwestia mody. Moda obecna jest w każdej dziedzinie ludzkiej działalności i obszar literatury fantastycznej nie jest bynajmniej od niej wolny. Aktualnie modne jest urban fantasy, czyli wiedźmy i inne wampiry osadzone we współczesnych realiach. Jeśli zatem stworzysz coś innego, szansę masz mniejsze. Modne są też nazwiska. Zerkam kilka linijek wyżej i zastanawiam się, dlaczego wypisałem takich a nie innych autorów. Zrób sobie, czytelniku, takie mentalne ćwiczenie i zobacz, co wyjdzie. Wymień na jednym tchu autorów / autorki fantastyki, którzy ci pierwsi przyjdą do głowy. Będzie tam Podrzućki? Rydzewska? Patykiewicz? Białołęcka? Jabłoński? Cholewa? Zimniak? Założę się, że nie. Dlaczego? Żle piszą? Ależ nie. Są tylko aktualnie, tfu, niemodni. Z tym przedostatnim może się sprawa zmienić, jak dostanie Zajdla. Ale czy Michał chce mody czy docenienia swoich utworów?¹

Zwróćmy uwagę, że praktycznie ani razu w tym tekście nie wspomniałem o jakości dzieła. No właśnie. Dlaczego? Widziałem tylu ludzi zachwycających się tytułami, o których ja nie śmiem nawet wspominać, żeby nie powiedzieć czegoś brzydkiego, że naprawdę jestem daleki od mniemania, że dobra książka ma szansę większą od książki średniej (nie marnej, podkreślam).

No tak mniej więcej jest z plebiscytami, moim zdaniem oczywiście. Rzecz jasna ci, którzy w takim układzie wygrywają, to jest cieszą się aktualną modą, mają grupy wsparcia, są lubiani i piszą w miarę niezłe książki, będą plebiscyty chwalili, a ci, którzy w równaniu wypadają gorzej, będą je ganiili. Dlaczego? Bo większość ludzi na tym łąz padole lubi nagrody, zaszczyty, medale i innego typu błyskotki będące symbolami uznania. Cieszą się, gdy zostaną docenieni i cierpią, gdy pozostają w cieniu.

Jeśli chodzi o nagrody przyznawane przez jury, podobne do „Żuławia”, teoretycznie powinno być lepiej, bo sędziowie nie kierują się już opinią zbiorowości i po części im się to udaje, ale wciąż zależni są od osób nominujących, a ci to opinion liderzy wchodzący w skład równania dotyczącego plebiscytów. W dużej więc mierze jest tutaj tak, że większe szanse mają po prostu ci autorzy, którzy są szanowani / lubiani przez nominujących. Jeśli tak nie jest, nie mają praktycznie szans. Istnieje jednak pewna bramka, mianowicie jury może samo nominować jakiś tytuł, bez zgłoszeń z zewnątrz, ale furtka to niewielka, więc wciąż żuławiową wieżę mogą opływać dobre tytuły, a szanowna komisja nic o tym nie będzie wiedzieć.

Jak więc wyglądałaby nagroda idealna? Ba. To proste i jednocześnie niemożliwe do osiągnięcia.

Wyobraźmy sobie nagrodę za najlepszą polską ilustrację roku 2014. Jak byśmy to zorganizowali? Najpierw zebralibyśmy komisję zawierającą nie osoby uznane i na

¹ No więc właśnie dostał – o czym autor, pisząc tuż po ogłoszeniu nominacji, jeszcze nie wiedział. Miśkowi raz jeszcze gratulujemy i również życzymy, by był jak najczęściej doceniany! – przyp. red.

stanowiskach, nie profesorów i znawców malarstwa, bo ci wcale nie muszą być dobrymi kandydatami, ale osoby o największej wrażliwości estetycznej, czyli wrażliwe na piękno. Rzecz jasna nie wiadomo, jak takie osoby wyłonić. Zrobić test psychologiczny? Ale czy taki test istnieje? Jeśli tak, sprawa byłaby prostsza, jeśli zaś nie, wypadałoby, żeby champion, najwrażliwszy z wrażliwych, pokazywał kandydatom do komisji różne dzieła i porównywał ich odczucia ze swoimi. Gdyby stwierdził, że kandydat nie zachwyca się tym, czym zachwycać się należy, odrzucałby go. Nie pytajcie mnie skąd takiego championa wziąć. Nie wiem. Mówimy o nagrodzie idealnej, prawda? No, tak czy owak, w ten czy inny sposób (test / champion) powstałaby komisja. Widzimy więc, że aby dobrze się do rzeczy zabrać, najpierw należy zrobić odpowiedni „konkurs” na ludzi z jury. Założmy (założmy, podkreślam to słowo), że udało nam się taką komisję jakimś cudem zebrać.

Teraz komisja ogląda wszystkie dzieła, które powstały w roku 2014. Wszystkie. Wszystkie. Jest ich, powiedzmy, tysiąc. Żeby pobieżnie obejrzeć obrazy celem wykluczenia, powiedzmy, połowy, które są po prostu brzydkie,

komisja potrzebowałaby dwóch, trzech dni. Potem oglądałaby rzeczy lepsze.

Bywałem w komisjach oceniających ilustracje. Z obrazem to jest dobre, że widzisz go natychmiast,

nie tracisz czasu na poznawanie go piksel po pikselu. Ilustracja od razu wywiera na ciebie wpływ, od razu mówisz: „piękne”, „takie sobie”, „ciekawe”, „nastrojowe” itd. Jednak nawet wtedy, gdy jest to tak szybkie, nie jest łatwe. W końcu jako członek komisji

wybierasz pracę najlepszą, potem drugą i trzecią. Sam się ze sobą nie zgadzasz, sam się przekonujesz, zmieniasz zdanie, potrzebujesz czasu do namysłu. Ważne jest przy tym, żebyś nie znał prawdziwych nazwisk ilustratorów, bo to wpłynęłoby na werdykt, zatem oglądasz dzieła opatrzone pseudonimami. Wreszcie dokładasz swój werdykt do głosów pozostałych członków komisji. I co? Może być tak, że wybraliście jednogłośnie, ale może być też tak, że nie zgadzasz się z opinią reszty komisji. Twoim zdaniem wygrać powinien pejzaż, a oni wybrali portret. Czy w takim razie powinna być osobna kategoria na pejzaże, portrety, martwą naturę, akt? „Nie rozdrabniajmy się”, mówi jakiś członek komisji. „Mamy zwycięzcę”. A ty się ciągle nie zgadzasz. Wypadałoby zatem, żeby oprócz gremialnego werdyktu komisja pozwoliła także na werdykty pojedyncze. Z jakiej nagrody bardziej byśmy się cieszyli: z werdyktu ogłoszonego przez komisję powiatową w Legionowie czy z uznania wyrażonego przez jedną osobę o nazwisku Salvador Dalí?

Mam nadzieję, że powyższy przykład pokazuje, co chcę powiedzieć. Idealna nagroda zakłada, że mamy następujące składniki:

Idealna komisja + zapoznanie się ze wszystkimi dziełami + anonimowość dzieł + werdykt zbiorowy + werdykt indywidualny

I być może osobne kategorie (akt, portret, pejzaż itd.).

A i tak by się kłócili.

Dlatego jakiś czas temu wpadłem na pomysł przyznawania osobistej, niezależnej nagrody literackiej, czyli Złotego Torkila. Dostał ją za trylogię *Yggdrassil* Wawrzyniec Podrzucki. Dlaczego nagrodziłem te teksty? Bo im się to zwyczajnie należało i wstyd, że nie dostrzegli ich ani członkowie fandomu (poza recenzentami), ani inni rozdawcze nagród. Czy ta nagroda jest gorsza od Zajdla albo Żuławia? W moim mniemaniu – nie.

Widać z powyższego przykładu, że idealna nagroda literacka jest niemożliwa.



Po pierwsze, trudno zebrać idealną komisję, czyli ludzi najwrażliwszych literacko. Po drugie, niemożliwe jest całościowe „obejrzenie” wszystkich wydanych w danym roku książek. Nikt ich przecież nie przeczyta. Po trzecie, nikt nie czyta książek podpisanych pseudonimami. Biorąc dzieło Mickiewicza, będziemy oczekiwali arcydzieła, czytając Piekłasiwicza będziemy oczekiwali byle czego. Piekłasiwicz startuje z poziomu minus pięć, a Mickiewicz z poziomu plus dwadzieścia. O ile lepszy musiałby być Piekłasiwicz od Mickiewicza, żeby się spotkali na poziomie, powiedzmy, plus dziesięć? A i wtedy wygrałby autor *Pana Tadeusza*, bo w sytuacji remisu wygrywa autor o wyższej renomie.

Pierwsza rzecz, która jest możliwa do zrealizowania, to werdykty indywidualne (co sam staram się robić, ale z trudem, bo czasu mało), więcej nagród. Jest Złoty Torkil, może pojawiają się następne. „There can be only one” jest oszustwem, medialną grą mającą tworzyć napięcie, dramaturgię i, nomen omen, niepotrzebne dramaty. Mam większe zaufanie do opinii pojedynczych ludzi, których cenię, niż do komisji, które zawsze tworzą kompromisy. Widziałem wielokrotnie prace grup ludzkich i rzadko grupy te wydawały sensowne opinie. To znowu jest rzecz opisana. Grupa często podejmuje decyzje głupsze od tych, które podjęte by zostały przez najgłupszego członka grupy. Zatem więcej nagród od pojedynczych osób.

Druga rzecz, także możliwa do zrealizowania, to nagrody działające wstecz. Pisałem o tym na blogu, a tutaj powtórzę: jaki ma sens, że w jednym roku startują do Oscara dwa świetne filmy, ale niestety jeden z nich przegra, a w następnym roku konkurują tytuły gorsze, ale i tak któryś wygra, więc w rezultacie nagrodzony później obraz jest gorszy od nienagrodzonego wcześniej? Jaki to ma sens? Moim zdaniem nie ma, a nasze opinie często weryfikuje czas. Jak pamiętamy, *Blade Runner* był na początku klapą. Niedawno

uhonorowano ten film palmą najlepszego obrazu sf. Jeśli mogą filmowcy, dlaczego nie my? Złoty Torkil został wręczony trylogii, która była wydana wieki temu. Bo ważny jest utwór, dzieło, a nie to, czy jest „świeży”. Książki to nie pomidory. Nie psują się.

Trzecia rzecz, jaka byłaby być może do zrealizowania, to nagroda przyznawana na podstawie recenzji. Wiele razy zdarzało mi się śledzić recenzje jakiejś książki, być przekonanym, że otrzyma przynajmniej nominację, a tymczasem nic, cisza, nawet echa nie było słychać. Tak było choćby z *Tancerzem Orbitowskiego* i Urbaniuka, tak było z *Głową w mur* Orkana i na pewno z wieloma innymi książkami. Można wyczuć po tonie recenzji, po przymiotnikach, których recenzent używa, że dana powieść jest naprawdę wyjątkowa. Jeśli to się powtarza w kolejnych opiniach, powstaje przekonanie, że mamy do czynienia z czymś wartym nagrody. Wystarczyłoby po prostu czytać recenzje, zestawiać je i tak powstawałyby gotowe słupki. Jest i kontrast do tego zjawiska, bo były teksty, które recenzent za recenzentem gnoił, a doczekiwały się nominacji, nawet nagród. Myślę, że nie jestem jedynym człowiekiem, który zauważył te rozbieżności. Tak więc Rec-Nagroda także byłaby mile widziana.

Te trzy rzeczy – nagrody indywidualne, nagrody działające wstecz oraz Rec-Nagroda są możliwe do wprowadzenia. A reszta? Cały ten zgiełk? Nie miejmy złudzeń – plebiscyty będą obarczone tymi samymi wadami, co zawsze, nagrody „komisyjne” podobnie, z wyżej opisanych względów. Wszędzie mamy do czynienia z ułomnymi ludźmi, którzy mają własne kłopoty, własne sprawy, własne małe bitwy, o których nie mamy zielonego pojęcia, własne sympatie i antypatie. Można tylko próbować ten układ przesunąć odrobinę w stronę „sprawiedliwości dziejowej” i być może powyższe trzy pomysły jakoś by w tym pomogły. ■

MARCIN PRZYBYŁEK



FANDOM

Eurocon

czyli o konwentowaniu za granicą

Większość konwentowych bywalców zadowolona się imprezami organizowanymi w Polsce. Niektórym z nas to jednak nie wystarcza i z czasem starają się wybyć gdzieś za granicę. W zależności od znanych nam języków (i dostępnych funduszy) możemy wybierać pomiędzy imprezami w różnych krajach. Jedną z opcji, które mogą zadowolić każdego, kto zna angielski, jest Europejski Konwent Science Fiction – Eurocon.

Eurocon to trochę taki Polcon. tylko że na europejską skalę. Podobnie jak nasz narodowy konwent, co roku odbywa się gdzie indziej. Co roku też organizuje go inna ekipa. Podobieństw jest nieco więcej – my mamy

Nagrodę Fandomu polskiego im. Janusza A. Zajdla, a Eurocon ma swoje własne nagrody. Podobnie wygląda też sprawa gości honorowych oraz wybierania kolejnego miejsca konwentu na dwa lata wprzód. Jednakże, pomimo pewnych podobieństw, w formule imprezy widać też wiele różnic. Mają inny cel, odmienną atmosferę i co innego możemy z nich wynieść.

W dalszej części tekstu pokrótce przedstawię wybrane fakty z historii Euroconu, bardziej natomiast skoncentruję się na zaprezentowaniu ducha tej imprezy, a także spróbuję odpowiedzieć na pytanie: czy warto wydać więcej pieniędzy i pojechać na ten konwent?

Wszystko zaczęło się w roku 1972, kiedy to pierwszy Eurocon odbył się w Trieście we Włoszech. Początkowo nikt nie myślał, że będzie to pierwszy z długiej serii konwentów. Według założeń miał być jednokrotną imprezą. Szczęśliwie jednak stał się początkiem tradycji.

Pierwotnie Eurocony odbywały się co dwa lata – było tak aż do roku 1982 – wówczas zaczęto je organizować każdego roku. Już w początkowym okresie swojego istnienia impreza trafiła do Polski – trzeci Eurocon (1976 rok) odbył się w Poznaniu. Później jeszcze trzy razy konwent trafił do kraju nad Wisłą – w 1991 roku europejskich fanów ugościł Kraków, w roku 2000 Eurocon odbył się w Gdańsku, a w 2010 wespół z fanami z Czech i Słowacji polski fandom przygotował imprezę w Cieszynie. Oczywiście w międzyczasie konwent odwiedził wiele europejskich państw – Francję, Niemcy, Wielką Brytanię, Irlandię, Ukrainę, Chorwację, Rosję, Rumunię, Litwę i kilka innych. Kompletną listę wszystkich dotychczasowych edycji można bez problemu znaleźć w sieci¹.

Eurocony najczęściej łączone są z narodowymi konwentami danego kraju. Po wszechną praktyką jest także nadawanie im indywidualnych nazw – i tak ostatni polski Eurocon nazywany był Triconem (łączył bowiem dwa narodowe konwentu – polski Polcon i czesko-słowacki Parcon – z Euroconem). Najbliższa impreza odbędzie się w listopadzie tego roku w Barcelonie (będzie nosić nazwę Bconu), zaś kolejna (znany jako U-con) odbywać się będzie w Dortmundzie¹ w czerwcu 2017.

Moim pierwszym Euroconem był Tricon w 2010 roku, ale to nie on okazał się dla mnie najcenniejszym doświadczeniem. Nie zrozumcie mnie źle – to była wspaniała impreza. Do dzisiaj wspominam ją bardzo dobrze i kolejne odwiedzane prze mnie Polcony

odnoszę do tego cieszyńskiego. Jednak w mojej ocenie na Euroconie „bardziej” się jest wtedy, kiedy wyjeżdża się za granicę. Eurocon w Polsce ma jednak pokazać, jak wyglądają polskie konwentu. Największą grupą fanów są Polacy, a dominującym językiem oczywiście polski. Dlatego właśnie Tricon był dla mnie fascynującym i doskonałym **polskim** konwentem, na który przyjechało sporo fanów z innych krajów. Kiedy więc myślę o moim pierwszym Euroconie, przychodzi mi do głowy chorwacki Kontakt z 2012 roku. To właśnie tam wyraźnie zdałem sobie sprawę z różnic pomiędzy lokalnymi fandomami i to w Zagrzebiu narodziła się we mnie wielka ciekawość fandomu europejskiego.

Cóż więc takiego daje Eurocon fanowi? Odpowiedź na to pytanie nie jest jednoznaczna. Często może to być program, który bywa świetny, lecz nie zawsze tak się dzieje. Zawsze jednak Eurocon daje możliwość poznania nam czegoś innego. Możemy spotkać nieznanych u nas pisarzy, możemy poznać fanów z innych krajów i wreszcie możemy poznać inny fandom. Różnice w podejściu do bycia fanem i w sposobach konwentowania są widoczne i nawet jeśli organizatorzy konwentu nie podolają i nie stworzą niezapomnianej imprezy, to jako fani wciąż możemy z niej dużo wynieść. Warto jednak dodać, że przygotowujący imprezę zapewniają nie tylko program. Podczas Kontaktu w Zagrzebiu zagraniczni uczestnicy dostawali anglojęzyczny zbiór chorwackich opowiadań. Ponadto dzięki organizatorom można było zwiedzić miasto z przewodnikiem.

Pisząc o Euroconie, warto spojrzeć na niego nie tylko z perspektywy uczestnika, ale także organizatora. By móc to zrobić, zadałem kilka pytań osobom związanym z byłymi i przyszłymi edycjami konwentu:

- Arno Behrendowi – koordynatorowi Euroconu 2017 w Dortmundzie;
- Jonathanowi Cowiemu – jednemu z głównych redaktorów Science Fact & Science

¹ <http://www.dortmund-in-2017.com/> [dostęp: 11.01.2016].

Fiction Concatenation (<http://www.concatenation.org>) zajmującemu się także kontaktami z prasą podczas Euroconów w 1984 i 1993 w Wielkiej Brytanii;

- Klaudii Heintze koordynującej program Triconu;
- Davidowi Lally'emu – byłemu przewodniczącemu Europejskiego Stowarzyszenia Science Fiction (European Science Fiction Society), organizacji, która czuwa nad Euroconem;
- Jewgienijowi „Pieriesmiesznikowi” Makuchinowi z ekipy organizującej Eurocon w Kijowie;
- Andriejowi Małyszkinowi – jednemu z organizatorów edycji 2015 w Sankt Petersburgu;
- Serhijowi Palcunowi – jednemu z organizatorów Euroconu w Kijowie;
- Iwanowi Siennikowowi, który zajmował się ubiegłoroczną imprezą w Rosji.

Jedno z tych pytań brzmiało: „Co stanowi o udanym Euroconie?”

David Lally, odpowiedział: „*Nie ma dwóch takich samych*”². Jest to chyba kluczowe dla zrozumienia Euroconu jako zjawiska – te imprezy nie są i nie mają być identyczne. Istnieją pewne ogólne wymagania (stosowna ilość punktów programu w języku angielskim, miejsce i czas na spotkanie biznesowe ESFS etc.), ale każdy Eurocon ma „inaczej smakować”. Możliwość poznania czegoś odmiennego pojawiała się w wypowiedziach innych pytanym przeze mnie osób.

Jonathan Cowie, udzielając odpowiedzi na inne pytanie, napisał: „Jeżeli w SF chociaż trochę chodzi o odkrywanie dziwnych nowych światów i poznawanie różnych kultur, to od czego mielibyśmy zacząć, jeśli nie od sprawdzenia, w jaki sposób ludzie należący do innych kultur traktują fantastykę jako

gatunek?” Z kolei **Arno Behrend**, zapytany o to, czym jest Eurocon odpowiedział: „[...] *Odwiedziłem Eurocony w Wielkiej Brytanii, Irlandii, Polsce, Danii, Szwecji, Ukrainie i Rosji. Każdy z nich był inny. Każdy był doskonałą okazją, by spotkać starych przyjaciół z całej Europy i poznać nowych. Na każdym Euroconie możesz poznać pisarzy i artystów, których od dawna cenisz i nowych, którzy stają się dla ciebie odkryciem. Gatunek jest żywy. To możliwość odwiedzania co roku innego miejsca i innego kraju sprawia, że Eurocon jest tak interesującym doświadczeniem.*”

Dokument poświęcony organizacji Euroconu² wskazuje, że cele, które powinny przyświecać organizatorom Europejskiego Konwentu SF, to zarówno chęć zaprezentowania osiągnięć krajowej fantastyki zagranicznym gościom, jak i zapoznanie lokalnych fanów z fantastyką i fandomem innych narodów. Moich rozmówców pytałem więc też o to, co zorganizowane w ich ojczyznach Eurocony dały lokalnemu fandomowi, a jakie korzyści przyniosły europejskim fanom. Jak napisała **Klaudia Heintze**: „*Bezpośrednią korzyścią było ożywienie i zacieśnienie współpracy z czeskim i słowackim fandomem. Wspólna organizacja imprezy pozwoliła nam się bliżej poznać i zaprzyjaźnić. W kwestii pozycji w Europie – Eurocon w Cieszynie nie był pierwszym ani nawet drugim polskim Euroconem. Wcześniej gościliśmy europejski fandom w Poznaniu, Krakowie i Gdyni. Kolejna tego typu impreza świadczy tylko (albo aż) o tym, że jesteśmy częścią europejskiej wspólnoty fanów.*”

Andriej Małyszkin zauważył: „*To nie był pierwszy rosyjski Eurocon, ale pierwszy taki konwent na terenie miasta. Pokazaliśmy gościom wspaniały Petersburg, mający swój fandom, zdolny do zorganizowania dobrego konwentu na poziomie europejskim. Mam nadzieję, iż w rezultacie stało się jasne, że fantastykę w Rosji pisze nie tylko Głuchowski, którego tak lubią Polacy (akurat gościł on*

2 Wszystkie tłumaczenia z angielskiego pochodzą od autora. Z kolei tłumaczenia z języka rosyjskiego (wszystkie wypowiedzi fanów z Rosji i Ukrainy) wykonała Gata Kinga Kowalewska.



w tym samym czasie w Polsce na Pyrkonie), że mamy innych świetnych pisarzy, grafików, fanów... Trudno mi powiedzieć, jaką korzyść przynosi ta wiedza europejskiemu fandomowi. Ale jednak jakieś rezultaty są, choćby ten wywiad..." Podobny głos płynie z Kijowa – **Serhij Palcun** tak skomentował pytanie o Eurocon w Kijowie: „Nie wypowiem się w imieniu europejskiego fandomu, ale wydaje mi się, że ukraiński Eurocon dał europejskim fanom możliwość bliższego zapoznania się z fantastyką ukraińską, która jest ciekawa i oryginalna, ale mało znana w Europie i na świecie. Poza tym każdy kolejny konwent wzbogaca doświadczenie.” **David Lally** dodał także, że Eurocon powinien zachęcać ludzi do brania udziału w ich narodowych konwentach lub, jeśli taki konwent nie istnieje w ich kraju (jak to do niedawna miało miejsce na Węgrzech), do rozpoczęcia jego organizacji. Z jego słowami trochę koresponduje kolejna odpowiedź **Serhija Palcuna**: „Nowe pokolenie ukraińskiego fandomu zrozumiało, że jest w stanie zorganizować imprezę na poziomie międzynarodowym, zyskało doświadczenie i kontakty z europejskim fandomem. Właśnie doświadczenie Euroconu i innych dużych europejskich konwentów (na przykład Polconu i Pyrkonu) pomaga obecnie

w próbach odrodzenia na Ukrainie prawie już nieistniejącej aktywności konwentowej.”

Niestety – nie ma róży bez kolców. Nie wszystkie założenia udaje się realizować, a na konwencie da się czasem zaobserwować konflikty. Píše o tym m.in. **Andriej Małyszkin**. Zapytany, co zyskał lokalny fandom, odpowiedział następująco: „Obawiam się, że niewiele. Jednym z postawionych zadań była próba pokazania, że w naszej współczesnej fantastyce istnieją takie same kierunki i style, jak w fantastyce każdego innego kraju. Jestem dumny ze wspianiałej wystawy plastycznej zorganizowanej przez moich kolegów. Ale wiele rzeczy się nie udało. Żadne wydawnictwo wydające książki fantastyczne nie było zainteresowane udziałem w konwencie. Nadal dużą trudność sprawia bariera językowa. Bloki prowadzone w różnych językach praktycznie nie miały części wspólnej, choć było parę pozytywnych wyjątków. Poza tym, niestety, dla starszego pokolenia naszych fanów kontakty towarzyskie mają głównie charakter libacji. Sądzę, że w niedługim czasie ta sytuacja zmieni się na lepsze. Starsze pokolenie stopniowo odchodzi, a ich miejsce zajmują młodzi, żądni kontaktu i zdolni do jego nawiązania. Chyba właśnie dla takich przyszłych fanów zrobiliśmy ten Eurocon, żeby im pokazać czym

on jest i że wszędzie można spotkać ciekawych ludzi.” Również **Jewgienij „Pieriesmiesznik” Makuchin** wskazał nie tylko jasne strony. Na to samo pytanie odpisał: „Wymianę doświadczeń, zacieśnienie kontaktów. Niestety także pokazał konflikt między fantastami rosyjsko – i ukraińskojęzycznymi.” Zwrócił też jednak uwagę na dobre strony imprezy: „[...] Pokazał, że istnieje coś takiego, jak ukraińska fantastyka.”

Kolejne zadane przeze mnie pytanie brzmiało: „Co jest najważniejsze w Euroconie?”. Odpowiedzi bywały różne, ale miały też punkty wspólne. **Jonathan Cowie** podkreślił m.in. istotność programu: „Program, w którym 1) znajdują się prelekcje prowadzone przez ludzi z różnych krajów 2) **wszystkie** panele mają dyskutantów z różnych krajów. A po drugie – dobra, otwarta do późna przestrzeń barowa. Obie te rzeczy pozwalają na interakcję pomiędzy przedstawicielami różnych nacji.” **Andriej Małyszkin** z kolei wskazuje głównie na aspekt socjalny: „Sądzę, że wszystko poza organizacją :) Kontakty z ludźmi, spotkania ze starymi znajomymi, zapozdawanie się z nowościami fantastyki innych krajów, spotkania z pisarzami, wieczory w pubach, odwiedzanie nieznanych miejsc w Europie i tak dalej...” Podobny głos płynie od drugiego organizatora imprezy w Sankt Petersburgu – **Iwana Siennikowa**, który charakteryzuje najważniejszy element wydarzenia tymi słowami: „Ludzie. Program, lokalizacja itp. są ważne, ale emocje pochodzą od ludzi.” Z kolei odpowiedź **Arno Behrenda** zdaje się być zapowiedzią tego, czego można będzie się spodziewać po Euroconie 2017: „Zabawa! A ponieważ zabawa oznacza co innego dla różnych osób, Eurocon musi oferować różnorodność.”

Podobne, lecz zarazem nieco odmienne jest pytanie o to, co stanowi o dobrym Euroconie. Jak zauważyła **Klaudia Heintze**: „To samo, co o każdym innym dobrym konwencie. Dodatkowym bonusem jest wielojęzyczność

i wielokulturowość tego typu imprez. Program w kilku językach, w sporej części tłumaczony – to z jednej strony wyzwanie, z drugiej okazja do tego, by zaprezentować publiczności europejskiej autorów z kraju organizującego konwent. Jest to też okazja do zaprezentowania swojej kultury. Fandomy różnych krajów różnią się między sobą, mają swoją specyfikę. Dzięki Euroconom możemy zobaczyć, jak robi się konwenty w innych krajach.” **Jewgienij Makuchin** pisze zaś: „Zadowolenie uczestników i odwiedzających. Nagrody są sprawą drugorzędną. A pozytywne emocje i miłe wspomnienia są bezcenne!” Bardzo podobna jest wypowiedź **Iwana Siennikowa**: „Nastrój uczestnika po odwiedzeniu konwentu. Mogą wystąpić różne problemy i trudności, ale jeśli ludzie uśmiechają się i dziękują, to znaczy, że nie było tak źle :)”

Organizatorzy byli też pytani o to, czemu zdecydowali ubiegać się o prawo do organizacji Euroconu. **Iwan Siennikow** stwierdził: „Po odwiedzeniu zagranicznych Euroconów zapadła decyzja, że Rosja także powinna zapoznać się z takim rodzajem konwentu. Rosyjskie konwenty są głównie komercyjno-medialne albo też odbywają się za miastem i tym samym w oderwaniu od jego atrakcji kulturowych.” **Serhij Palcun** mówi zaś: „Eurocon 2006 był dla nas przełomem. Ukraiński fandom jest dość hermetyczny, jego członkowie nie bywają na zagranicznych konwentach i nie utrzymują kontaktów z fanami fantastyki z innych krajów. A tu nagle mnóstwo ukraińskich fanów zyskało możliwość osobistego kontaktu, pocucia się częścią europejskiego fandomu, spotkania z pisarzami, których twórczość znają, ale nie mieli dotąd możliwości spotkać ich osobiście. Minęło kilka lat, wyrosło nowe pokolenie fantastów i chcieliśmy im także pozwolić pocuć niepowtarzalną atmosferę europejskiego konwentu. Tym bardziej, że mieliśmy już doświadczenie w organizacji. Poza tym ukraińscy fankaści są podzieleni

ze względu na język i mieliśmy nadzieję, że przyjazd miłośników fantastyki z całego świata pomoże choć częściowo zniwelować ten podział.” **Arno Behrend** wskazuje nie tylko na potrzeby fandomu, ale także na konieczność stawiania wyzwań organizatorom z kraju: „Dortmundzki DORT.con był dobrze działającym regionalnym konwentem odbywającym się co dwa lata od 2003 roku. Naszą motywacją było postawienie nowego wyzwania przed doświadczoną grupą organizatorów. Ubieganie się o organizację Euroconu było także odpowiedzią na głosy z Niemiec i spoza nich, domagające się kolejnego niemieckiego Euroconu. Po przemyśleniu całej sprawy, przyjrzelśmy się odwiedzanym przez nas Euroconom i w końcu zdecydowaliśmy, że damy radę sprostać takiemu zadaniu.”

Zbliżając się do końca tekstu, warto jeszcze poznać odpowiedź na pytanie, czym jest Eurocon. **Iwan Siennikow** napisał po prostu: „Ciekawą imprezą, w której uczestniczą dobrzy i pozytywni ludzie i gdzie czują się komfortowo.” Szerzej wypowiedział się **Serhij Palcun**: „Fantastyka jest moim zdaniem gatunkiem unikatowym, rozbudzającym fantazję i swobodne myślenie, dalekim od ksenofobii czy uprzedzeń dowolnego rodzaju. Dlatego miłośnicy fantastyki znacznie łatwiej znajdują wspólny język. Eurocon jest wspaniałą ilustracją tej cechy, biorą w nim udział ludzie z dziesiątków krajów, mówiący różnymi językami, ale bez problemów nawiązujący kontakt dzięki łączącej ich miłości do fantastyki. Poza tym Eurocon odbywa się w różnych krajach, a więc pozwala uczestnikom zapoznać się nie tylko z fanami z danego państwa, ale i z samym krajem, zobaczyć, że ludzi łączy znacznie więcej, niż dzieli. Dla mnie osobiście Eurocon jest świętem przyjaźni i jedności, miejscem, w którym czuję się swobodnie i komfortowo.” **Jewgienij Makuchin** także wskazał na jedność fandomu, odpowiadając, że Eurocon jest dla

niego: „Pretekstem do spotkania i zgromadzenia «pod jednym dachem» ludzi myślących «w tym samym kierunku».” Z kolei **Klaudia Heintze** podkreśla, jak istotna jest obecność ludzi z różnych krajów: „To okazja do spotkania fanów z całej Europy. Cenna o tyle, że spotykają się tam ludzie z więcej niż jednego kraju. I okazuje się, że wiele ich łączy.”

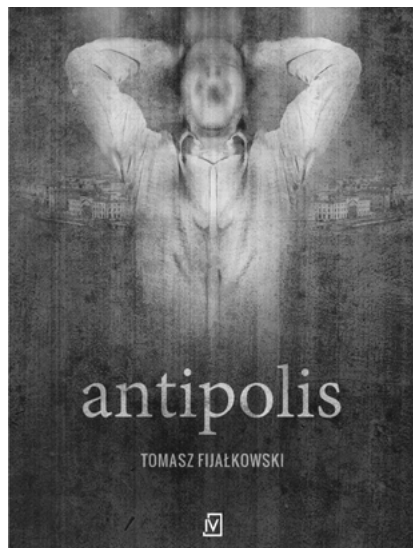
Zatem, czy warto jeździć na Eurocony? Jeśli chce się być częścią większej europejskiej wspólnoty, to zdecydowanie tak. Ten konwent pozwala na poznanie ludzi, miejsc i zwyczajów. Pozwala porównać to, co znamy z Polski, do sytuacji w innych krajach. Należy jednak pamiętać, że nie wszystko na Euroconach zawsze się udaje. Konwent ten, tak jak każdy inny, bywa lepiej lub gorzej zorganizowany. Trzeba też pamiętać, że konwenty takie jak Polcon, Falkon, a szczególnie Pyrkon, w ostatnich latach przyciągają więcej uczestników niż przeciętny Eurocon. Mam nadzieję, że powyższy tekst przybliżył Wam nieco, czym są Eurocony, i że chociaż z częścią z Was będę mógł się zobaczyć w Barcelonie :)

Ponieważ mój artykuł w dużej mierze opiera się na wypowiedziach innych osób, chciałbym podziękować wszystkim tym, którzy odpowiedzieli na moje pytania i bez których powyższy tekst nie mógłby powstać. Dziękuję zatem: Arnu Behrendowi, Jonathanowi Cowiemu, Klaudii Heintze, Davidowi Lally'emu, Jewgienijowi „Pieriesmiesznikowi” Makuchinowi, Andriejowi Małyszkinowi, Serhijowi Palcunowi, Iwanowi Siennikowowi. Ponadto najserdeczniejsze podziękowania składam Gacie Kindze Kowalewskiej, która skontaktowała mnie z fanami z Ukrainy i Rosji, oraz wykonała tłumaczenia pytań i odpowiedzi z polskiego na rosyjski i rosyjskiego na polski. ■

MARCIN „ALQUA” KŁAK

Miasto niedokończone

To mogła być naprawdę dobra książka. Na początku sporo na to wskazywało: ciekawie zapowiedziana fabuła na okładce, interesujący czas akcji, autor z warsztatem poety i publicysty – bardzo obiecująca mieszanka. Niestety...



Jest rok 1936. Tomasz, filozof i weteran wojny światowej, przeprowadza się do stolicy Korony Królestwa Polskiego. Ma tam pracować jako korepetytor i powoli odbudowywać swoje życie po rozwodzie. Nie wie jeszcze, że w mieście coraz częściej dzieją się rzeczy, które policję i tajne służby przyprawiają o zrozumiały niepokój...

Obiecujące, prawda? Niestety pod koniec lektury **ma się** pewien niedosyt, i to nie taki, jaki chce się odczuwać po przeczytaniu dobrej książki. *Antipolis* pozostawiło mnie

z szeregiem niepotrzebnych pytań i prawdopodobnie nie poznam już na nie odpowiedzi, a szkoda (np.: Co się stało z jedną z głównych bohaterek, która niknie w połowie fabuły i już nie wraca? Dlaczego chrześcijaństwo powstałe w siedemnastym wieku posługuje się łaciną? Kto w ogóle pamiętałby o łacinie w siedemnastym wieku, gdyby nie rzymskie chrześcijaństwo? Dlaczego szefem polskiego wywiadu jest chyba najgłupszy ze wszystkich zaangażowanych w fabułę ludzi? Na jakich przesłankach opiera swój plan działania?).

Jest jeszcze druga istotna dla mnie wada. Fijałkowski wykreował na potrzeby powieści coś w rodzaju alternatywnego międzywojnia – świetny pomysł. Niestety jedyny fragment tej rzeczywistości, który doczekał się szerszego opisanie, to religia – z uwagi na fabułę nie dało się jej ominąć. Reszty brak. Przez 365 stron nie uświadczymy bodaj jednego opisu ubioru, architektury, technologii, sztuki, literatury; można zgadywać, że wszystko poza religią działa tak jak historycznie działało, ale nie czuć tego specyficznego kolorytu. Szkoda.

Główną zaletą *Antipolis* jest chyba stosunkowo łatwy i przyjemny odbiór – połknąłem całość w kilka godzin bez przemęczania się, podróż zleciała jakby szybciej, na takie okazje mogę tę książkę spokojnie polecić. Trochę jednak żałuję, że autor nie zdecydował się spędzić nad powieścią więcej czasu, dopieścić niektórych wątków, rozwinąć warstwy opisowej, wprowadzić czytelnika głębiej w swoją wizję, lepiej go zapoznać z bohaterami. Był potencjał, wyszło czytało do pociągu.

Panie Tomasz, może by tak kontynuację? ■

MICHAŁ SZYMAŃSKI

Niebiańskie pastwiska

Mimo iż Paweł Majka debiutował już dość dawno temu, dopiero ostatnie dwa lata przyniosły prawdziwą eksplozję jego talentu. Najpierw pojawiła się ciepło przyjęta *Dzielnica obiecana*, potem świetny *Pokój światów*, a w końcu *Niebiańskie pastwiska*.

W nowej książce Majka sięga po niezbyt popularną w Polsce (do niedawna w każdym razie) konwencję space opery. *Niebiańskie pastwiska* przenoszą nas w naprawdę daleką przyszłość. Dzięki odkryciu inergii, energii równoległego wobec naszego wszechświata, ludzkość skolonizowała spory kawałek galaktyki. Dodatkowo nawiązała kontakt z wszechpotężnymi bogami, którzy – w zamian za religijne oddanie – zaoferowali ludzkości pewność życia po śmierci. Inergia i pewność pozagrobowego istnienia mają jednak swoją cenę. Ludzkość zamiast rozwijać się, zaczyna pograżać się w stagnacji. Dochodzi więc do buntu i wojny mającej odmienić oblicze Cesarstwa Wspólnych Przestrzeni. Buntownicy, mimo początkowych sukcesów, ostatecznie zostają pokonani. Podejmują jednak ostatnią, rozpaczliwą próbę realizacji swych celów. I w tym miejscu rozpoczyna się akcja książki.

Jest to więc dopiero początek niezwyklej podróży, w jaką zabiera nas do swojego świata Paweł Majka. Odbędziemy ją w towarzystwie olbrzymiego wachlarza bohaterów, zaczynając od samego Cesarza, poprzez arystokratów, generałów i prostych żołnierzy a kończąc na quasimarlowowskim detektywie

mieszkającym w jednej naj-gorszych dzielnic Cesarstwa. Wszystko po to, byśmy mogli objąć niezwykle misterną intrygę, jaką przygotował dla nas autor, ale również, by nacieszyć się rozbudowanym i interesującym uniwersum, w którym rozgrywają się wydarzenia w powieści. Oba te czynniki sprawiają, że akcja książki rozwija się bardzo powoli i jednostajnie. Pod



względem tempa budowania fabuły, dzieło Majki można porównać do *Gry o tron*. Indywidualne historie bohaterów są dramatyczne i pełne zwrotów akcji, metafabuła całości porusza się jednak powoli i spokojnie jak walec. Podobnie jak w *tron sadze* Martina, trzeba przebrnąć przez pierwsze kilkadziesiąt stron, by zbudować sobie obraz świata i dać się mu uwieść. Świat *Niebiańskich pastwisk*

jest jednak o wiele ciekawszy od Martinowskiego. To dla mnie doskonale połączenie *Świtu nocy* Hamiltona i *Malazjańskiej księgi poległych* przyprowadzonej *Diuną* Herberta i małą szczyptą Chandlera.

Niebiańskie pastwiska to – moim zdaniem – najlepsza jak dotąd książka Pawła Majki. Dystansuje o kilka długości *Dzielnice obiecanej* i wygrywa, choć jedynie o pół głowy, z *Pokojem światów*. Myślę, że to murowany kandydat do tegorocznej Nagrody im. Zajdla.

Niebiańskie pastwiska są nie tylko lekturą obowiązkową miłośnika space opery, ale winny znaleźć się na liście książek do przeczytania każdego szanującego się czytelnika fantastyki.■

KRZYSZTOF „JAXA” RUDEK

Ekonomia bestselleru

Recenzja *Ember in the Ashes*

Kolejna popularna saga powieściowa dla starszych nastolatków weszła na polski rynek książki – nakładem wydawnictwa Muza ukazał się wreszcie przekład *Ember in the Ashes* autorki Sabaa Tahir. Z kilku powodów kontakt z tą książką zwrócił moją uwagę na kilka spraw, poniżej zatem nastąpi recenzja poszerzona o refleksję. Niekoniecznie taką, o jaką autorce mogło chodzić.

Ember... jest kolejnym w naszych księgarniach przedstawicielem gatunku „leko apokaliptycznego *young adult*”. Skorzarzenia z *Igrzyskami śmierci* nasuwają się same, widać też pewną schematyczność świata przedstawionego i fabuły. Mamy więc imperium wzorowane trochę na klasycznym Rzymie (scenografia), a trochę na kastowych Indiach (historia i funkcjonowanie podbitego ludu Scholarów). Narracja kolejnych rozdziałów przeskakuje pomiędzy dwójką głównych bohaterów. On to młody żołnierz, któremu w planowanej od dawna dezercji przeszkadza nominacja do Bardzo Ważnego Turnieju; ona to równie młoda przedstawicielka ludności podbitej i uciskanej, która na zlecenie ruchu oporu ma ten turniej szpiegować. Oboje na swój sposób chcą wyzwolić się spod władzy imperium

niezbyt poważającego ich człowieczeństwo i podmiotowość; oboje też zaangażowani są w dość skomplikowane relacje uczuciowe, potencjalnie – ze sobą nawzajem, realnie – z ludźmi nieco im bliższymi sytuacją i pochodzeniem. Obok wątku głównego snute są legendy o dżinach i ghulach, nieśmiertelni zaś kapłani i wielkie rody zdają się toczyć własne intrygi, których szczegóły poznamy być może w kolejnych tomach. Standard.

Nieco powyżej tego standardu stoi wymiar etyczny powieści. Ktoś będzie musiał wybrać pomiędzy strachem a poświęceniem, ktoś inny wyznaczyć sobie granicę, której nie przekroczy niezależnie od rozwoju wypadków. Ci źli okażą się mieć jednak ludzkie uczucia i historię tłumaczącą ich postępowanie. Ci dobrzy zostaną postawieni przed trudnymi wyborami, chociaż przewidzenie ich konsekwencji będzie niemożliwe. Takie moralne niuansy są tu podane sprawniej i ciekawiej niż w większości podobnych serii. Poza tym w książce całkiem sporo się dzieje, nie brakuje zaskakujących niespodzianek, dobrze napisanych dialogów i przemyślanych scen, co w sumie składa się na dobre, wciągające czytadło. 500 stron mija w niesamowitym

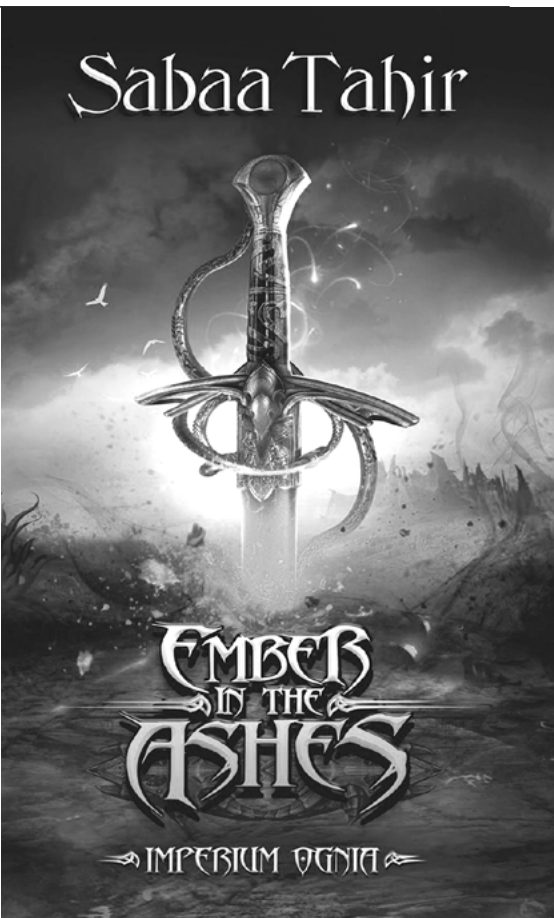
tempie. Z minusów: kilka dziur w logice działań postaci, przekład sprawiający wrażenie pośpiesznego, odrobinę zbyt przewidywalne zakończenie. Fani gatunku wybaczą.

Dodatkowy plus dla powieści za słowo w języku Scholarów, które denotuje jednocześnie „wolność”, „odwagę”, „honor”, „odpowiedzialność” i jeszcze kilka innych ważnych spraw. Zaskakujące, jak często postrzegamy te zjawiska rozłącznie, choć w tak oczywisty sposób udaje się autorce powiązać je ze sobą w dylematach stawianych przed bohaterami. Brawo.

Ogółem książka nie jest może tak dobra, jak sugerowałyby jej średnie oceny w aggregatorach, ale na pewno lepsza niż większość konkurencji. Czym prawdopodobnie należy tłumaczyć zjawiska, o których pozwolę sobie napomknąć poniżej.

Nie jest dla nikogo tajemnicą, że literatura fantastyczna adresowana do nastolatków i młodych dorosłych stała się ostatnio dochodowym interesem. *Ember...* stanowi jaskrawy przykład na skalę i skutki owej dochodowości. W historii powstania i wydania jednej książki kupia się jak w soczewce kilka bardzo charakterystycznych epizodów.

Kontrakt autorki z wydawnictwem na pierwszy tom powieści opiewał ponoć na sumę sześciocyfrową i został sfinalizowany na długo przed ukończeniem prac twórczych. Prawa do ekranizacji sprzedano za sumę siedmiocyfrową, zanim jeszcze książka trafiła na półki księgarń. Drugi tom zapowiedziano na kwiecień, w tym momencie jego średnia ocen na Goodreads to 4,3. Popularność tytułu skłoniła polskiego wydawcę do wypuszczenia go w świat pod tytułem oryginalnym, z dopisanym polskim „tłumaczeniem”. Nie mógł za tym stać żaden inny powód, jak tylko przekonanie, że *Ember in the Ashes. Imperium ognia* sprzeda się lepiej niż, dajmy na to, *Żar wśród popiołów*. Swoją drogą tom drugi ma nosić tytuł *Torch in the Night* – nie mogą się doczekać polskich zapowiedzi.



Ember... pozostanie logiem serii? Czy może znowu dostaniemy tytuł oryginalny plus luźno powiązany z fabułą dopisek? Całość składa się na raczej smutny obrazek rynku literatury, którym rządzą już niepodzielnie metody maksymalizacji zysku, na czele z odpowiednim sformatowaniem produktu i dopasowaniem do niego działań marketingowych. Wartość literacka w tym konkretnym przypadku sprawia wrażenie efektu ubocznego. Jest i dobrze, że jest. Pytanie brzmi: czy jej brak wpłynąłby w ogóle na losy tego towaru? ■

MICHAŁ SZYMAŃSKI

Podręcznik mistrza damsko-męskiej gry

Fandom się zmienia. Kiedyś był Männerbundem¹, w którym ci mniej popularni chłopcy (Pulitzera temu, kto pierwszy porówna hierarchię popularności w amerykańskich liceach do brytyjskiego systemu klasowego) przeżywali lata pryszczy i naporu – bez dziewczyn i bez nadziei, za to z literaturą w szmatławych okładkach i grafikami Frazetty na ścianach. Na szczęście coś się stało i panowie nie są już sami w swoich nerdowskich fascynacjach. Więcej, nie ma już chyba żadnego fandomowego czy nawet popkulturalnego przedsięwzięcia, które nie byłoby adresowane także do szerokiego grona konsumentek.

To wpłynęło również na świadomość nerdów płci męskiej. To już nie przegrywy rodem z *Zemsty frajerów*, ale ludzie idący przez życie zdecydowanym krokiem i z wypiętą piersią. Oczywiście przesadzam, ale faktem jest, że fandom przestał być (i czuć się) alternatywą tzw. zwykłego życia. Teraz jest zwykłym życiem, czy raczej jego bardziej zakręconą wersją. I nie ma rzeczy, z którą członkowie fandumu radziliby sobie gorzej.

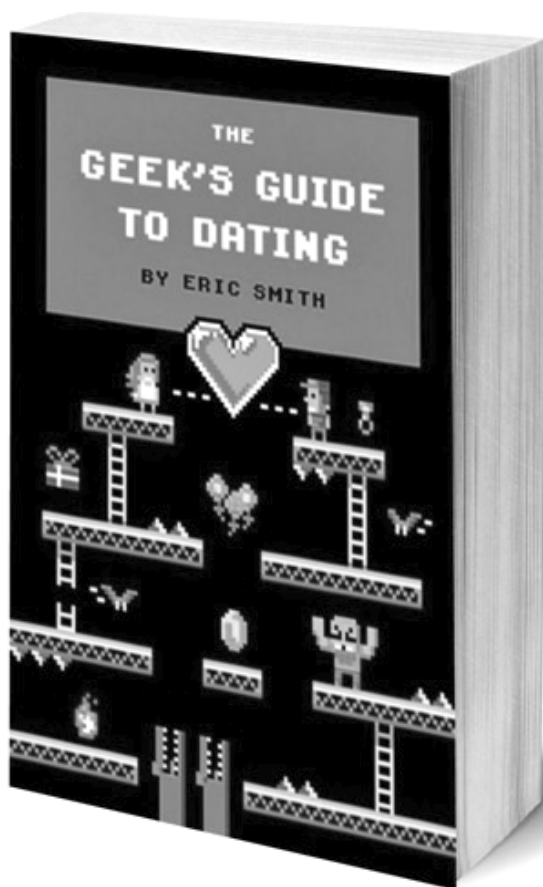
Do trudnych aspektów zwykłego życia

należy na przykład randkowanie, którego „naszą” wersję opisał Eric Smith w książce *The Geek's Guide to Dating*.

Smith wziął się za temat w sposób uporządkowany, rozkładając proces inicjowania znajomości z „kobietą płci odmienną” (jak mawiał Herr Flick z *‘Allo! ‘Allo!*) na levele, które czytelnik, nazwany w książce „graczem_1” musi przejść tak, jak w grze przechodził Mario. Od wypatrzenia kandydatki przez podryw po poziom z bossem, czyli tzw. poważny związek. A wszystko opowiedziane znajomym językiem gier, RPG-ów, paragrafówek, *Gwiezdnych wojen* i komiksów Marvela oraz DC. I to zupełnie na poważnie.

Czytając książkę Smitha w oryginale, zastanawiałem się, jak i czy w ogóle dałoby się ją przetłumaczyć na polski. Nie wystarczy tu przekładanie słowo po słowie i zdanie po zdaniu. Smith bowiem nie tyle pisze po angielsku, co językiem anglosaskiej (właściwie amerykańskiej) popkultury. Mimo globalizacji nie pokrywa się ona całkowicie z polską i tłumacz musiałby tę przepaść kulturową zasypać. Może zamienić większość odniesień startrekowych na wiedźmińskie? Niech wybaczą mi wszyscy znajomi *trekkies*, ale

¹ Männerbund (niem.) – męskie społeczeństwo, ugrupowanie (wszystkie przypisy pochodzą od redakcji).



u nas to nigdy nie był taki fenomen, jak tam. Prócz *Wiedźmina* są i inne tropy: od Lema przez komiksy Christy po *Seksmisję*. Być może taki projekt za bardzo przypomina wierzbietyzmy², które już parę lat temu się przejadły, ale w tym przypadku to wierzbietyzmy uzasadnione.

Nie sprawdzałem jeszcze, czy rady z *The Geek's Guide to Dating* przydają się w praktyce. Musiałbym chyba poupychać ściagi

po rękawach, a potem robić notatki. Ale na pierwszy rzut oka i na zdrowy rozsądek to całkiem sensowna książka. Nie udaje, że jest kluczem do wszystkiego. Raczej bierze podstawową wiedzę i opowiada z naszej, nerdowej perspektywy. Tylko polecić.

PS. No i mam nadzieję, że ktoś napisze *The Geek Girl's Guide to Dating*. To dopiero byłaby interesująca lektura.

Eric Smith

The Geek's Guide to Dating

Quirk Books, Philadelphia 2013 ■

PIOTR GÓRSKI

² Uwzględnianie w tłumaczeniach odniesień do polskiej kultury, popkultury i codzienności; słowo utworzone od nazwiska Bartosza Wierzbiety, tłumacza filmów dubbingowanych.

Antologia Wolsung tom II

Przed nami druga część antologii wydawnictwa Van Der Book, ożywiającej na kartach książki świat Wolsunga, steam-punkowego uniwersum magii i technologii. Antologii konkursowej, a zatem w gronie współautorów znajdziemy laureatów, członków jury, a także kilku posiadaczy nazwisk ogólnie znanych, zaproszonych osobnymi bilecikami imiennymi. Finalnie czytelnik dostaje więc w swe ręce książkę, w której, oprócz z utworami takich tuzów polskiej fantastyki jak Ćwiek, Jabłoński czy Przybyłek (kolejność występowania w tomie), może zapoznać się z dziełami osób wcześniej nieznanymi. Jak tym razem wyszło to połączenie?

Ujmując całą rzecz skrótowo: mocno nierówno. Ale taka już natura antologii – z samej jej definicji naturalnie wynika, że oprócz opowiadań, w których czytelnik zgubi się bez powrotu, będą tam i takie, które tylko przeskanuje, a potem zapomni. Ćwiek trzyma w napięciu i niepewności do końca, a nawet dłużej – po zakończeniu lektury wcale niemało czasu zajęło mi zastanawianie się nad rozwiązaniem postawionej zagadki. Jabłoński czaruje kunsztem niezwykle dopieszczonych fraz i przepięknych, pełnych klimatu opisów. Tu przyznaję, że po pewnym szoku, jakim były dla mnie *Gwiazda Wenus* i *Kochanek Czerwonej Gwiazdy*, z pewną rezerwą spoglądałem na opowiadanie zatytułowane *Lalka 2.0. Miłość wieku pary*. Moje obawy okazały się jednak płonne, a opowiadanie – świetne. Obok tak pięknych utworów mamy jednak również teksty mniej wybitne. Jak i te mocno średnie.

Ostatecznie jednak wymowa całości jest na tyle pozytywna, że nie pozostawia uczucia

żału, iż oto zdecydowaliśmy się poświęcić pewną część życia na zapoznanie się z treścią niniejszej książki. Uczucia namiętnych fanów systemu mogą być jeszcze cieplejsze. Z całą pewnością znajdą w niej przynajmniej kilka dobrych pomysłów do wdrożenia w ramach sesji RPG.

Na koniec jednak nachodzi mnie pewna refleksja. Zarzutom, który mógłbym postawić całej antologii jako takiej, niemal każdemu jej opowiadaniu, jest jej postmodernistyczna konwencja i balansowanie na granicy parodii. Od dawna wszyscy przyzwyczailiśmy się do mnogości nawiązań do kultury (wyższej, masowej bądź pop) w literaturze, filmie, grach. Jednak tutaj w każdym tekście, nawet jeśli nie mamy do czynienia z wątkiem z gatunku „gdzieś już to widziałem”, to przynajmniej autor filuternie mruga do nas okiem, podrzucając przeróżne aluzje. Co chwila pojawiają się sceny nadające się do umieszczenia w Sevres¹ z etykietą „ikoniczny przykład steampunku” – do tego stopnia są one przeładowane nawiązaniami do klasycznych wątków i tematów charakterystycznych dla tej stylistyki.

Ale może właśnie taka jest idea stojąca za całym tym światem? Miejscem, gdzie największe miasta to Ys i Lyonesse, za oceanem leży Winland, a zło to nieumarli Germanie w pikielhaubach? Jeśli przyjmiemy, że wszystko to jest właśnie istotą owej konwencji, przesłanie przeszkadzać nam wtórność bohaterów i wątków. A elfia bohema deklamująca Oskara Wilde’a tym bardziej zyska na uroku. ■

BLAŻEJ KARDYŚ

¹ Siedziba Międzynarodowego Biura Miar i Wąg, znajdują się tam, między innymi, wzorce kilograma oraz metra.

Książka do kolorowania

Gra o tron

Jakiś czas temu, nie wiem dokładnie kiedy, pojawiły się w księgarniach książki do kolorowania. Kolorowanki, które już na pierwszy rzut oka nie wyglądały na zabawki dla dzieci. Były szczegółowe i skomplikowane. Zaczęło się od kwiatków i orientalnych ornamentów. Po kilku miesiącach pojawiły się ilustracje znanych książek. Kiedy do puli dołączyła *Gra o tron*, postanowiłam spróbować sama.

Po co stworzono książki do kolorowania dla dorosłych?

Moda na kolorowanki przybyła do nas z Francji. Psychologowie twierdzą, że zamalowywanie drobniotkich obrazków to doskonały sposób na rozładowanie stresu, zwiększenie kreatywności, poprawę zdolności manualnych i nastroju. Ze swojej strony dodam, że

kolorowanie jest przyjemne, odpężające i nie zużywa naszych mocy umysłowych. Nie potrzeba do niego talentu ani pomysłu na rysunek. Sto procent relaksu i odpoczynku.

W sam raz, aby usiąść po ciężkim dniu w pracy.

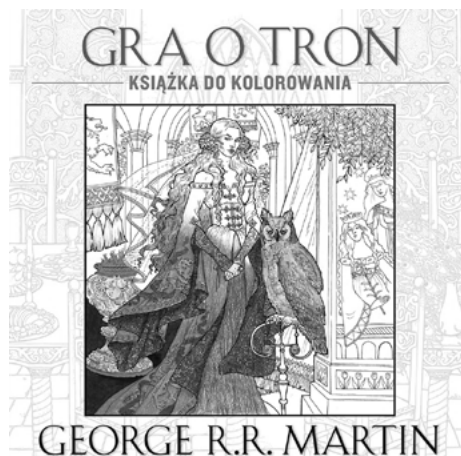
Trudno mi ocenić, czy książka do kolorowania w klimacie *Gry o tron* jest lepsza albo gorsza od innych jej podobnych. Ta była moją pierwszą. Mogę napisać jedynie, że rysunki są ładne i różnorodne, przywołane cytaty ciekawe i generalnie dobrze się bawiłam, mimo że rysunki oddają raczej klimat serialu niż książki. Jako wadę mogę wskazać tylko stosunkowo cienki papier, który sprawiał, że książeczka nadawała się raczej dla miękkich kredek. Ewentualnie trzeba było zaopatrzyć się w kartonową podkładkę.

Komu polecam książkę?

Po pierwsze – osobom takim jak ja: fanom *Gry o tron*, którzy mają stresującą i bardzo wycieńczającą umysłowo pracę. Takim, które po powrocie do domu mają ochotę na proste i relaksujące rozrywki. Po drugie – myślę, że kolorowanka spodoba się również tym fantantom, którzy mają młodsze rodzeństwo albo dzieci i szukają sposobów na wspólne spędzanie czasu, a przy tym zależy im, aby zaszcześcić w nich pasję do fantastyki.

W końcu – tym, którzy szukają czegoś do zajęcia rąk w czasie prostych czynności, np. przy słuchaniu audiobooków albo na nudnym wykładzie.■

ELIN KAMIŃSKA



W krzywym zwierciadle

Cuda i Dziwy Mistrza Haxerlina to zbiór opowiadań, które łączy ze sobą postać głównego antybohatera (bo z czystym sumieniem bohaterem nazwać go nie można). Haxerlin jest właścicielem wędrownego kramu Cuda i Dziwy. Oficjalnie zajmuje się sprzedażą czarodziejskich artefaktów i miszkulancji, jednak tak naprawdę wciska ludziom śmieci, które z magią nie mają nic wspólnego. Ot, takie afrodyzjaki w asortymencie Cudów i Dziwów pachną podobnie, żeby nie powiedzieć identycznie, jak wódka, a atrybuty stworzeń mitycznych są nieodróżnialne od rogów, kopyt czy sierści zwykłych zwierząt. Ale głupi wieśniacy kupią wszystko, byleby dobrze zaprezentować towar. W tym zaś Haxerlin nie ma sobie równych. Prawdopodobnie potrafiłby sprzedać własną matkę jako najpiękniejszą z nimf, nawet jeśli uroda starszej kobiety byłaby już mocno przygasła...

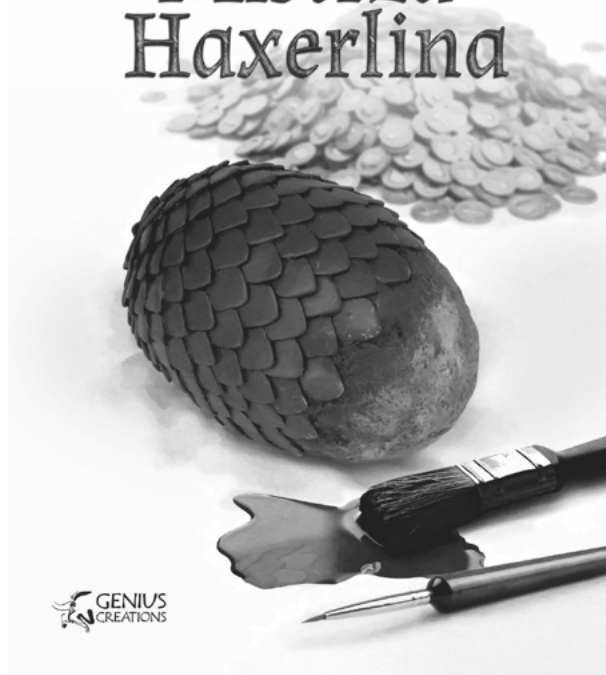
Oczywiście kłamstwo na krótkich (i w przypadku Haxerlina pulchnych) nogach chodzi. Antybohater często wpada w tarapaty, z których musi wydostawać się przy użyciu sprytu, bo z magii nie potrafi w ogóle korzystać. A chociaż powszechnie się mówi, że

oszustwo nie popłaca, błyskotliwy handlarz zazwyczaj wychodzi z wszelkich kłopotów obronną ręką. Pod tym względem opowiadania są dość przewidywalne, jednak nie wydaje się, że w założeniu miały kogokolwiek zaskakiwać. *Cuda i Dziwy...* powstały raczej po to, by rozbawić czytelnika i z tej roli zbiór dobrze się wywiązuje. Gagi, rzecz jasna, bywają gorsze i lepsze, głupie i głupsze, lecz ja podczas lektury wiele razy się zaśmiałam.

Książka Jacka Wróbla przedstawia w krzywym zwierciadle stereotypy zarówno ze świata rzeczywistego, jak i fantasy. Dla przykładu, występują tu obok siebie: Oświecony Kościół Mizoginów, którego członkowie dosyć konserwatywne podchodzą do kobiet, barbarzyńca Foxi, wielkolud równie silny, co głupi, czy niegdyś potężny demon Bo'akh-Bonthuzel (w skrócie Thuz), obecnie zajmujący bardzo wątle, niezbyt potężne ciało. Ten ostatni zasługuje na szczególną uwagę, bowiem okazuje się – jakby to nie brzmiało – rozbijająco słodkim psychopatą. I sądząc po opiniach krążących w internecie, nie jestem odosobniona w swojej sympatii. Opowiadanie, w którym Thuz z władcy

Jacek Wróbel

Cuda i Dziwy Mistrza Haxerlina



piekieł staje się czymś zdecydowanie mniej piekielnym, stanowi w moim odczuciu najlepszy tekst ze zbioru. Tym bardziej więc irytuje nagle usunięcie tej postaci pod sam koniec lektury. Ot, czytelnik zostaje poinformowany, że Haxerlin rozstał się z towarzyszem, i tyle.

To zresztą nie jedyna wada *Cudów i Dziwów Mistrza Haxerlina*. Niektóre z zamieszczonych w książce opowiadań wydały mi się niepełne, zakończone rozczarowująco szybko – szczególnie tekst pt.: *Monopolista*

wygląda na wstęp do pełnoprawnej opowieści, która zostaje zarżnięta przy samej głowie jak kurczak. Jacek Wróbel ma też tendencję do wrzucania fragmentów poważnych w wir wydarzeń absurdalnych i prześmiewczych. Jakby chciał, żeby jego twór krył jednak w sobie ziarenko czegoś ambitniejszego. A *Cuda i Dziwy...* to po prostu dobra, napisana lekkim piórem antologia na szare wieczory i ponure przejażdżki w autobusie. Humor poprawi, serca nie poruszy. Ale czy to źle? ■

MAGDALENA KUCENTY



WROCŁAW, KOMPLEKS HALI STULECIA, 18-22 SIERPNIA 2016

www.polcon2016.pl



FANTASTYCZNE ŚWIATY

POLCON 2016

EUROKONFERENCJA

Kilkanaście bloków programowych • Spotkania, dyskusje, prezentacje, warsztaty, wykłady, prelekcje, konkursy, pokazy • Goście z Polski, Europy i świata: pisarze, publicyści, twórcy komiksów i gier, aktorzy • Ceremonia otwarcia z pokazem fontanny multimedialnej • Klub Polconowy i Grillbar • Rejsy statkiem po Odrze • Cosplay walk • Wrocław nocą



WROCŁAW 2016
Europejska Stolica Kultury



SPINANSOWANE
ZE ŚRODKÓW
**Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego**

ORGANIZATOR

EXHACIA
PRO FANTASTICA

WSPÓLORGANIZATORZY



PARTNER STRATEGICZNY



13-15 maja 2016

Centrum Kultury Zamek // Wrocław



DNI FANTASTYKI

// Historie alternatywne //

12. edycja



HARUJEMY

BYŚ MÓGŁ IŚĆ BEZ LĘKU PRZEZ

DOLINĘ CIENIA

Z KUBKIEM W RĘKU.

RABAT 10% NA WSZYSTKO

W SKLEPIE INTERNETOWYM Z KODEM:

SMOKOPOLITAN4

SKLEP.GINDIE.PL

