



# MOKOPOLITAN

NR 5  
MAJ 2016



## DO BRONI!

O MILITARIACH W FANTASTYCE



*W fandomie bojowo. Jak zwykle*

W fandomie wybuchła wojna. I to dwukrotnie, licząc tylko to, co zdarzyło się od ostatniego numeru „Smokopolitana”. Dzień jak co dzień, kwartał jak kwartał.

Najpierw na horyzoncie ukazała się doroczna zajdlowa zawierucha. Tym razem poszło o fakt, że na tzw. liście pomocniczej (tj. liście książek, które w danym roku można nominować do nagrody im. J. Zajdla) pojawiło się sporo powieści opublikowanych w tzw. *vanity press*, czyli wydawnictwach, w których autor musi zapłacić za wydanie swojej książki. Grupa pisarzy z Robertem Szmidem i Rafałem Dębskim na czele zażądała, aby ich nazwiska nie były umieszczane na liście razem z „tego typu wydawnictwami”.

Jakkolwiek można zrozumieć motyw, którymi kierowali się uczestnicy akcji protestacyjnej (generalne potępienie dla praktyki wydawnictwa *vanity press*), to sama forma przypominała raczej strzelanie z samopalu do bananów. Narobili dymu, ludzie porozmawiali o całej sytuacji i nawet się trochę pokłócili, ktoś się obraził, a ktoś inny pisał o pozywaniu do sądu – i właściwie tyle. Bo z technicznego punktu widzenia nic więcej tymi środkami osiągnąć się nie dało. Trudno przecież oczekiwać, że na liście wszystkich powieści wydanych w danym roku (bo tym w istocie jest lista pomocnicza), nie będzie książek „znanych autorów” albo książek z „tego typu” wydawnictw. W ogóle trudno oczekiwać, aby z listy „wszystkich” usunięto „coś” i aby ta lista nadal była listą „wszystkich”. Tak na logikę.

Choć z drugiej strony nie sposób odmówić zajdlowym protestującym pewnej słuszności. I ta uwaga dotyczy wszystkich zajdlowych protestujących, nie tylko tegorocznych. Zwolennicy Zajdla potarzają bowiem jak mantrę, że to dobra nagroda (nie idealna, ale wciąż dobra), o ile tylko wiemy, co ona reprezentuje – że jest plebiscytem, że laureata wybierają uczestnicy Polconu i tak dalej, i tak dalej. A wiedząc to, nie powinniśmy oczekiwać, że nagroda będzie w pełni reprezentatywna, a laureaci będą wylaniani wyłącznie na podstawie merytorycznych kryteriów. Szkołę jednak w tym, że Zajdel nie jest tylko jakąś tam „nagrodą im. J. Zajdla”, lecz „Nagrodą Fandomu Polskiego im. Janusza A. Zajdla”. A taka nazwa zobowiązuje i to bardzo. To w ogóle dość zabawna polska właściwość, że my – fani fantastyki – zawłaszczaliśmy sobie nazwę „fandom”. Trudno to wytłumaczyć komukolwiek z zagranicy. Trochę jakby polscy cukiernicy wypiekający wyłącznie tradycyjne pierniki założyli kiedyś „Związek Stowarzyszeń – Ciastka Polskie” i obecnie przyznawali najsmaczniejszemu piernikowi roku nagrodę „Najlepszego ciastka w Polsce im. (tu wpisz imię wybitnego twórcy pierników)”.

Ale jak wspominałam na początku, spór o Zajdla nie był ani jedynym, ani może najważniejszym problemem ubiegłego kwartału. Przynajmniej patrząc z perspektywy Krakowa.

Gdyby ktoś wam kiedyś mówił, że majowy SerialCon to ten sam konwent, co listopadowy Serialkon, który tak po prostu sobie zmienił nazwę, żeby brzmieć bardziej „zachodnio”, to chciałabym poinformować, że to bzdura. I tyle w temacie.

Wojny wojnami, a życie toczy się dalej. Mimo burzy, które wydarzają się w fandomie od czasu do czasu, „Smokopolitana” ma już rok. Oto piąty numer. Ponoć najlepszy od czasów drugiego. Zapraszam!

**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, Anna**  
**Jakubowska**  
SKŁAD I ŁAMANIE TEKSTU: **Olga Furman,**  
**Krzysztof Bernacki**  
SKŁAD ELEKTRONICZNY: **Anna Jakubowska**  
KOREKTA TEKSTÓW: **Michał Szymański,**

**Katarzyna Koćma, Magdalena Kucenty,**  
**Anna Jakubowska, Monika Doerre**  
RYSUNEK NA OKŁADCE: **Katarzyna Pieróg**  
ILUSTRACJE: Katarzyna Pieróg, Anna Tomiczek,  
Anna Kędzior, Daria Lebida, Monika Szymańska  
PROJEKT LOGOTYPU: **Adriana Depta**  
PROJEKT OKŁADKI: **Katarzyna Pieróg**  
PROMOCJA: **Monika Szymańska**  
WSPÓŁPRACA: Paweł Majka, Andrzej Piliipiuk,  
Michał Cholewa, Piotr W. Cholewa, Simon Zack,  
Andrzej Ziemiański, Krzysztof Rudek, Błażej  
Kardyś, Marcin Klak  
WSPÓŁPRACA MEDIALNA: Nie czytasz? Nie idę  
z Tobą do łóżka

**TEMAT NUMERU**

Michał Szymański  
**Na ramionach olbrzymów** 2

Bartek Biedrzycki  
**Diamenty w próżni** 10

Tomasz „Smok” Wolski  
**Broń czarnoprochowa w grze i w realu** 15

Wojciech Łanda  
**Łucznicтво tradycyjne w Polsce** 25

Błażej Kardyś  
**Rycerze w ringu** 29

**OPOWIADANIA**

Adam Jarmuła  
**Wczoraj będzie egzamin** 39

Marcin Moń  
**Drugie miasto** 43

**POWIEŚĆ**

Paweł Majka  
**Oko Cyklonu** 51

**DRABBLE**

Magdalena Kucenty  
**Kierónek zmian** 57

**WSPOMNIENIE**

Michał Szymański  
**Haiku i Myszka Miki** 58

**RECENZJA**

Marcin „Alqua” Kłak  
**Trygław. Władca Losu** 60

Magdalena Kucenty  
**Dźwignia handlu** 62

**KONWENTY**

Karolina Łukasik  
**Anatomia larpa – Solumukohta** 65

**Imladris XV - zapowiedź** 69

**Podsumowanie ZjAwy 2016**  
- rozmowa z Weroniką Rędziniak 70

**POPKULTURA**

Katarzyna „Ophelia” Koćma, Simon Zack  
**Keep flying** 72

Karolina Łukasik  
**Rodzeństwo Harry’ego Pottera** 77

Monika „Katriona” Doerre  
**Przetwory z bajek cz. II** 82

**RPG**

Krzysztof „Jaxa” Rudek  
**Uniwersum „Warhammer 40000”** 89

**FANDOM**

Piotr Górski  
**O poznawaniu gatunków** 94

Simon Zack  
**Różne odcienie selfa** 97

**ROZMOWA**

**O wojnach w kosmosie i spiskach autorów**  
- rozmowa z Michałem Cholewą 102

# Na ramionach olbrzymów

Michał Szymański

**P**owiedzmy to szczerze i bez ogródek: kto nigdy nie jarał się filmami i komiksami o bojowych mechach, niech pierwszy rzuci kamieniem. Odnajdujemy coś niepokojąco kuszącego w wizji ogromnego, stalowego mechanizmu, który przypomina człowieka, pozwala człowiekowi sobą kierować, ale jest od niego dalece potężniejszy. Czy to klasyczny mech z japońskiego komiksu, czy bardziej realistyczny robot kroczący z *Avatara*, magia działa tak samo.

Na wstępie pragnę ostrzec purystów i mangaalgików, że słowo „Japonia” będzie w tym tekście używane częściej niż „Ameryka” czy „Europa”. To kwestia fantazji przejawianej w ramach omawianego tematu – na Zachodzie mechy to co najwyżej gadżet w tle czy ciekawostka, w Kraju Kwitnącej Wiśni – osobna gałąź popkultury.

W latach 30. zeszłego wieku, zainspirowani amerykańskim King Kongiem, Japończycy stworzyli właściwie nowy podgatunek kina s.f.: *kaiju*, czyli opowieści o wielkich potworach. Filmy katastroficzne, w których źródłem wszelkich zniszczeń były monstra atakujące japońską strukturę urbanistyczną, pokonywane w końcu przez dzielnych bohaterów bądź zawsze gotowe do akcji wojsko, z tendencją do odradzania się lub powracania w kolejnych sequelach. Z początku nurt rozwijał się niemrawo, jednak od sukcesu *Godzilli* w 1954 roku ruszył pełną parą i zaczął generować

kolejne filmy, seriale i komiksy o potężnych bestiach próbujących zrównać Tokio z ziemią. Fabuły były na ogół bardzo schematyczne, postęp zaś dokonywał się głównie w dziedzinie wymyślania coraz to nowych wersji gumowego niszczyciela cywilizacji.

Japońscy twórcy wykazywali (i do dziś wykazują) spory potencjał w tym zakresie – wiadomo, czymś w końcu trzeba było widza zaskoczyć, skoro akcja i efekty specjalne w każdej kolejnej produkcji wyglądały jakby znajomo. W tamtym, początkowym, momencie rozwoju gatunku spora część potworów reprezentowała strach przed nowoczesną technologią, zwłaszcza militarną. Wiele spośród wymyślonych w latach 50. i 60. bestii to albo efekty nieudanych eksperymentów, albo reprezentacje sił, które zaczynały coraz mocniej wpływać na życie i wyobraźnię przeciętnego Japończyka. Z takich właśnie lęków i fascynacji, w roku 1956, na świat przyszedł Tetsujin 28, w Europie znany jako Gigantor – pierwszy w nowożytnej historii wielki człowiek z metalu.

Twórca robota jako jedną z inspiracji podawał bombardowania Kobe podczas II wojny światowej, których świadkiem był jako dziecko. Pozostawiły w nim podziw dla potęgi wojennych maszyn, mocno podsyty strachem przed ich dalszym rozwojem. Stąd też główny czarny charakter jest tu konstruktorem bojowych mechów i przy okazji szalonym

naukowcem, tytułowy Tetsujin/Gigantor zaś to „dobry mech”, zbudowany w celu udaremnienia jego zbrodniczych planów. Od *kaiju* odrywa się nowy gatunek – *super robot*.

Z dzisiejszej perspektywy *Gigantor* budzi raczej uśmiech politowania niż podziw. Projekt robota to bolesne, głębokie retro (taki trochę Bender z *Futuramy*, tylko większy, i to nie była komedia). Fabuła budowana jest według schematu „potwora tygodnia” i kierowana do młodszych odbiorców. Sterowanie robotem odbywa się przy pomocy zdalnego pilota – niezbyt to bezpieczne, a próby przejęcia kontrolera przez wrogie siły bywają osiłą akcją niektórych odcinków. Mimo to w swoim czasie serial odniósł wielki sukces, dotarł nawet do USA (gdzie wywołał oczywiście ogromne protesty ze względu na „brutalne treści”). Pomysł chwycił. Na tyle mocno, że przez następne dwadzieścia lat był ochoczo powielany przez kolejnych twórców, którzy czasem dorzucali od siebie drobne usprawnienia wykorzystywane potem przez ich następców itd.

I tak w 1967 debiutuje w telewizji *Giant Robo*, pierwsze anime w historii, w którym pilot mecha wykrzykuje nazwy ataków przed ich wykonaniem. Nikt nie wie do końca dlaczego, ale na długie lata stało się to tradycją. W 1972 *Mazinger Z* wprowadza pilota do wnętrza maszyny, gdzie jego zadaniem jest wykonywanie ruchów kopiowanych przez mecha (pamiętacie, jak to wyglądało w *Power Rangers*?). Autor przyznaje się do inspiracji greckim mitem o Talosie.

Słowem wyjaśnienia: w greckiej mitologii istnieje taka postać, o której rzadko uczy się w szkołach, bo też jej wpływ na późniejszą kulturę uważa się za marginalny. Talos to uczyniona z brązu wielka, silna istota, stworzona do patrolowania Krety i bronienia jej przed najeźdźcami. Rzadziej przedstawiano go jako byka, częściej jako żywy ludzki posąg zasilany boską krwią. Jego twórcą miał być Hefajstos,

źródeł podań o nim upatruje się jeszcze w kulturze mykeńskiej, podbitej i wykorzenionej przez Hellenów. W uniwersum *Mazingera* pod tym imieniem kryją się roboty produkowane przez Imperium Mykeńskie, fikcyjną starożytną cywilizację z rejonu Morza Śródziemnego. To również pierwsza seria, w której występuje żeński robot pilotowany przez kobietę – Artemis.

Tymczasem przez ekrany kin przetacza się *Gojira vs. Mechagojira*. Nikt już nie potrzebuje dowodów na to, że mechy stały się mainstreamem.

W 1974 *Getter Robo* wprowadza motyw wielkiego robota powstającego przez połączenie trzech mniejszych, w pełni funkcjonalnych maszyn. Scenarzyści wpadają również na pomysł poprowadzenia fabuły jako typowej *teen drama*, co okazuje się strzałem w dziesiątkę. Z pomysłu tego korzystać będą najlepsi przedstawiciele gatunku właściwie po dziś dzień.

1977 – *Zambot 3*. To musiał być rok jakiegoś przełomu w głowach twórców. W końcu dziesiąta rocznica powstania gatunku zobowiązuje, zwłaszcza jeśli opiera się on na cokolwiek dziurawych schematach i pomysłach. Po raz pierwszy widzowie mogli zapoznać się z anime starającym się odpowiedzieć na garść zasadniczych pytań, takich jak: „Dlaczego pozwalamy dzieciakom pilotować najpotężniejszą broń, jaką dysponujemy?” czy „Co na to wszystko opinia publiczna?”. Widać nadchodzące zmiany w charakterystyce nurtu, zwłaszcza pod koniec serii, kiedy niemal wszyscy protagoniści giną.

W 1978 rusza emisja *Daimosa*, którego wielu z was pamięta pewnie z anteny Polonii 1. To, że wielki robot mógł złożyć się do postaci ciężarówki, było wtedy sporym novum i producenci zabawek nie omieszkali wykorzystać tego konceptu. I to właściwie ostatnia cegiełka, jakiej potrzebowały bajki o robotach do

osiągnięcia pełnego potencjału. Rok później miało się zacząć korzystanie z niego na coraz ciekawsze sposoby.

## Tymczasem na Zachodzie...

...bez zmian. I trochę bardziej realistycznie.

Chyba pierwsze wzmianki o czymś, co można by subiektywnie uznać za mecha, pochodzą z *Wojny światów* H.G. Wellsa. Nie są to roboty humanoidalne – w arsenałach Marsjan znajdujemy maszyny, które autor malowniczo opisuje jako „wielkie dojarki na trzech nogach strzelające laserami”. Wraz z rozwojem s.f. w powieściach i filmach zaczynają kielkować kolejne pomysły na bojowe roboty, na Zachodzie jednak dość szybko ustala się kanoniczna postać wojennego mecha, do której potem wprowadzane są tylko nieznaczne modyfikacje. Powieściopisarze i filmowcy poszli tu raczej w technologizację wojskowości. Klasycy, jak E.E. Smith czy R.A. Heinlein, umieszczali w swoich uniwersach broje, egzozkielety i pojazdy, które owszem,

budzą skojarzenia z japońskimi mechami, są to jednak skojarzenia dość dalekie.

Projekty rodzimie europejskie i amerykańskie obmyślane były po prostu jako skuteczna, praktyczna i wykonalna broń dla żołnierzy przyszłości. Jeśli już robot musi być większy od człowieka, to z całą pewnością nie musi go tak dokładnie przypominać. Zamiast chwytnych rąk można mu zamontować na stałe działka maszynowe, posiadanie głowy nie wydaje się konieczne, dobrze by też było trochę „spłaszczyć” konstrukcję, powiększyć stopy czy dodać więcej odnóży – bo jak nie, to za łatwo się toto przewraca.

Wyjątki? Były, a jakże. Głównie w komiksach. Wśród przeciwników Iron Mana wymyślonych w latach 70. nie brakuje wielkich, humanoidalnych robotów, których nie sposób nie podejrzewać o kopiowanie japońskich odpowiedników. Należy bowiem zdawać sobie sprawę z jednego szczegółu: od początku lat 60. amerykańskie studia animacji niemal hurtowo importowały japońskie serie, zmieniając nazwy na bardziej zachodnie i dostosowując treść do wymogów swojego rynku. Obowiązujące wówczas w Stanach prawo zabraniało na przykład wspominać o śmierci w programach dla dzieci, więc każde anime pieczołowicie okrajano ze wszelkich jej przejawów. Jeśli już koniecznie trzeba było pokazać eksplozję, z dialogów dowiadaliśmy się, że wszystkie jej ofiary udało się uratować i przewieźć do szpitala. Jeśli któryś z bohaterów miał, dajmy na to, dwuznaczny stosunek do własnej matki (Japończycy uwielbiają dehumanizować w taki sposób postacie negatywne), w amerykańskim skrypcie albo usuwano dwuznaczności, albo matka została znajomą starszej siostry. I tak to się kręciło. U nas też, bo polskie telewizje z kolei częściej importowały amerykańskie przeróbki niż japońskie oryginały.

Porównując konstrukcje znane z *Obcych: Decydującego starcia* (1986), *Matrixa: Rewolucji*



(2003) i *Avatara* (2009) można dojść do wniosku, że zachodni mech jest produktem skończonym i nie ma sensu oczekiwać dalszej jego ewolucji. „Jak to nie ma?!” – zakrzyknie czytelnik. „A co z transformerami?! Nie ewoluują?”. No może i tak, tylko że... nie są produktem zachodnim.

Wyjaśniam, bo swego czasu sam się zdziwiłem. Co prawda Hasbro robi na „robotach w przebraniu” nieprzyzwoite wręcz pieniądze, jednak większość z nich to produkty licencjonowane, zakupione od... no zgadnijcie kogo?

Po sukcesie *Daimosa* i jego patentu na robota-ciężarówkę Azję załaziło tsunami zabawek będących jednocześnie robotami i czymś tam jeszcze. Amerykańskie firmy miały już wtedy spore doświadczenie w adaptowaniu japońskich produktów na własny rynek. Hasbro, przegrywające wówczas sromotnie z serią G.I. Joe Matella, zakupiło od japońskiej firmy Takara dwie serie produktów: roboty-pojazdy i roboty-przedmioty codziennego użytku. Następnie podupadające Marvel Comics otrzymało zlecenie na złożenie nabytych postaci w atrakcyjną fabułę, by powtórzyć numer wykorzystany przy *He-Manie* (tak naprawdę serial był gigantyczną reklamą nowej serii zabawek, ale ciii). Sukces franczyzy zaskoczył nawet jej pomysłodawców, którzy zaczęli stopniowo poszerzać ją o inne zabawki *made in Asia*. Chyba pierwszą w pełni amerykańską serią były *Beast Wars* z 1996, w których roboty przybierały postacie zwierząt. Jest to zresztą jeden z pierwszych seriali animowanych w całości komputerowo.

## Realizm po japońsku

Wirus militaryzacji prędzej czy później musiał osiągnąć też anime. Stało się to za sprawą *Mobile Suit Gundam*, serii, która w 1979 wyznaczyła nowe trendy na swoim poletku i zapoczątkowała kolejny gatunek japońskiego

s.f. – *real robot*.

O ile dotychczas mangowe mechy były w dużej mierze superbohaterami broniącymi ludzkości przed jakimś tam złem, o tyle *Gundamy* to po prostu broń w wojnach przyszości. Nadal są to wielkie, humanoidalne maszyny, których design więcej zawdzięcza wrażliwości artysty niż jego wiedzy technicznej. Tu jednak projektanci przynajmniej starają się symulować realizm i użytkowość swoich twórców. Fabuły poszczególnych serii są bardziej zwarte, opowiadają historie konkretnych konfliktów i nie przedstawiają wojny jako zabawy dla dużych chłopców. Tu sprawa wygląda prosto: konflikt zbrojny to piekło, w które mieszają nas żądni wpływów politycy, zadaniem zaś żołnierza jest doprowadzić do jego końca możliwie szybko i bezboleśnie. Ze starszych produkcji ostał się schemat *teen drama* obecny w większości odsłon serii, zmieniły się natomiast proporcje *science do fiction* na korzyść tej pierwszej. Nigdy też nie chodzi w *Gundamie* tylko o roboty – czasem scenarzyści bawią się motywem inżynierii genetycznej czy społecznej, czasem budują wariacje na temat najnowszej historii, a czasem po prostu opowiadają o relacjach między pilotami, ich rozwoju, wpływie, jaki ma na nich doświadczenie wojny. Jak ujął to jeden z fanów na amerykańskim forum *Gundama*: „Zaczynasz oglądać dla robotów, zostajesz z serią dla filozofii”.

*Fun fact*: w uniwersum występuje robot skonstruowany w Polsce, pilotowany przez dziewczynę zwaną, uwaga, Chelsea Wafęsa. Taki smaczek.

Gatunek *super robot* naturalnie nie przeszedł do historii wraz z premierą *MSG*, czego spektakularnym dowodem są kręcenia do dziś *Power Rangers*. To jeszcze jeden przykład amerykańskiej kreatywnej adaptacji: bierzemy sceny z gumowymi potworami z japońskiego *kaiju*, dokręcamy do nich minifabulki o amerykańskich nastolatkach i wypuszczamy to w świat

pod zmienionym tytułem. Fenomen trwa od ponad dwudziestu lat, kolejny sezon w drodze.

Wyczerpanie formuły stało się jednak na tyle ewidentne, że stopniowo zaczęły powstawać dekonstruujące ją wariacje na temat. Trzy najważniejsze to:

## **Patlabor – police mecha drama**

Kiedy już *Gundam*, *Obcy* i *Robocop* pokazali szerszej publiczności, jak naprawdę mógłby wyglądać mech, ktoś musiał zadać sobie pytanie: czy to by działało w codziennym życiu. Tym kimś okazał się Mamoru Oshii, reżyser znany szerszej publiczności z *Ghost in the Shell*. Owocem jego współpracy z kilkoma utalentowanymi twórcami jest serial i kilkanaście filmów kinowych, w Polsce bardzo słabo znanych, w Japonii dość popularnych.

W alternatywnej przyszłości *Patlabora* człekokształtne roboty wymyślono, by ułatwić przebudowę miast dotkniętych powodziami w związku z globalnym ociepleniem. Naturalną kolejną rzeczą musiały się one w końcu stać narzędziem zbrodni, a do walki ze zbrodnią tego rodzaju stworzono roboty patrolowe i stosowne jednostki policji. Bohaterowie serii to druga, „zapasowa” komórka tokijskiej policji do spraw przestępczości zrobotyzowanej. Jako „ci drudzy” nie są ani bardzo skuteczni, ani bardzo lubiani. Zwyczajne gliny z wielkiego miasta, zwyczajny serial o policjantach. Tylko dekoracje trochę inne.

Co z robotami? To znowu mechaniczni ludzie, choć dużo mniej imponujący niż ich odpowiedniki z innych produkcji, wysokości najwyżej kilku metrów, poruszający się nieco topornie, awaryjni, drodzy w utrzymaniu. Większość laborów, jak nazywane są tutaj mechy, to roboty budowlane. Sporo jest ich również w służbach publicznych, zwłaszcza w straży pożarnej i wojsku. W serialu istnieje

nawet scena, w której niemieckie labory patrolują teren wokół muru berlińskiego – widać twórcy sądzili, że trochę jeszcze postoi.

*Patlabor* zdobył duże uznanie krytyków za realizm, dobrze poprowadzone wątki s.f. i skłonność do parodiowania własnego gatunku. Technicznie nie robi dziś specjalnego wrażenia, ale nadal jest wart poznania. Zwłaszcza filmy, nad którymi Oshii czuwał osobiście od początku do końca.

## **Neon Genesis Evangelion – „bo krzyże fajnie wyglądają”**

W 1994 roku do studia animacji Gainax powrócił popularny wówczas twórca anime, Hideaki Anno, zmagający się wcześniej przez kilka miesięcy z głęboką depresją. Co robi reżyser, kiedy wyjdzie z depresji? Oczywiście kręci o niej film. Najlepiej taki z robotami i inwazją z kosmosu.

Chyba żadne anime nie podzieliło krytyków i fandomu tak głęboko, jak *Evangelion*. Jedni widzą w nim epokowe dzieło o nieskończonych możliwościach interpretacji, inni – bełkot szaleńca albo świadomy kolaż nic nieznaczących odwołań i aluzji. Faktem jest, że na pytanie o użycie chrześcijańskiej symboliki jeden z twórców odpowiedział z grubsza cytatem z powyższego śródtytułu. Faktem jest również, że dzięki wpływom ze sprzedaży licencji zadłużone studio stanęło na nogi, a wiele wykorzystanych w serialu motywów weszło na stałe do kanonu – wśród nich niepokojący, abstrakcyjny design przeciwników i roboty będące czymś więcej niż tylko bojowymi maszynami. Wielu specjalistów od japońskiego rynku animacji upatruje w *Evie* źródła przełomu, który w połowie lat 90. przetoczył się przez rynek mangi i anime. Jak grzyby po deszczu zaczęły wyrastać serie krótsze, ambitniejsze, łączące lokalną tradycję



z obcymi wpływami w sposób atrakcyjny dla szerszej publiczności. Mniej więcej na ten okres przypada też boom na anime w Polsce. *Evangelion* co prawda dotarł do nas dopiero po latach, za to kilka innych serii wyprodukowanych tuż po nim zdążyło zdobyć sobie status kultowych niemal z marszu.

Fabula początkowo wydaje się korzystać ze sprawdzonych schematów. Nieśmiały, depresyjny nastolatek Shinji przybywa do nowego, odbudowanego po wojnie atomowej Tokio, by pilotować wielkiego robota, którego jego ojciec skonstruował do walki z Aniołami – tajemniczymi istotami siejącymi zniszczenie na Ziemi. Mimo początkowego oporu zgadza się podjąć wyzwanie. Pierwsze odcinki, jakkolwiek dobrze napisane i ciekawie zaimowane, nie zaskakują aż tak bardzo: Shinji poznaje innych pilotów, pokonuje kolejne monstra, rozwija się jako postać. Jednak im dalej w fabułę, tym wyraźniejsze staje się wrażenie, że nie wszystko jest tym, czym się wydaje: piloci, roboty, kosmiczni najeźdźcy stopniowo odsłaniają

swoje kolejne tajemnice. Tylko ojciec głównego bohatera nie zaskakuje – faktycznie jest psycholem. Chyba nawet większym niż można by sądzić na początku.

Co z pewnością trzeba oddać Gainaxowi, to że podszedł do tematu poważnie (niektórzy twierdzą, że aż zanadto). Traумы przeżywane przez bohaterów nie są szczególnie zabawne, szczegóły planu, w który zostają wplątani, po dłuższym zastanowieniu jeżą włos na głowie. Przed *Evangelionem* nikt chyba na serio nie podejrzewał, że serial o wielkich robotach może zdobyć się na pytania o sens życia, istotę człowieczeństwa czy granice władzy nad podległą nam osobą. A kiedy już robot obroni nas przed inwazją, to kto nas obroni przed robotem?

No tak, robot. Ktoś w ekipie odpowiedzialnej za serial musiał sobie w końcu zadać pytanie: jak taka góra żelastwa miałaby w ogóle funkcjonować? Po co? W czym to jest lepsze od plutonu czołgów? A jak już zaczęli myśleć, to wymyślili. *NGE* to pierwszy z długiej kolekcji tytułów, w których mech nie do końca jest mechem. Od samego początku widać w nim elementy bioniczne, kiedy zaś w trzech czwartych serii „pojazd” Shinjiego wpada w szal, ktoś w końcu postanawia mu wytłumaczyć, że to nie żaden pojazd, ale efekt eksperymentów genetycznych, klon obcego zakuty w zbroję służącą do narzucania mu woli pilota. Efektowne, prawda? Po *Evangelionie* „żywe mechy” stały się nader popularnym motywem w nowszych seriach.

Dziesięć lat po zakończeniu serii Gainax rozpoczął prace nad projektem *Rebuild of Eva*, kolejną wersją historii, tym razem zamkniętą w czterech pełnometrażówkach. Trzy już się ukazały, premiera czwartej regularnie się przesuwu. W tym momencie jest już jasne, że żadne z dwóch istniejących zakończeń nie może się wydarzyć w nowej wersji fabuły. Złośliwi mówią, że reżyser sam jeszcze nie wie, jak posprzątać bałagan, który rozpętał w części trzeciej.

## DaiGuard – robot w outsourcingu

Seria ujrzała światło dzienne trzy lata po *Evangelionie* i widać tu pewne inspiracje. Forma jest jednak zupełnie inna. Oto Japonię niespodziewanie atakuje potwór – pierwszy od kilkunastu lat. Po poprzednim podobnym incydencie wojsko zleciło prywatnej firmie budowę i utrzymanie wielkiego robota. Robot, owszem, nadal istnieje, ale po tych wszystkich latach nie jest w najlepszym stanie, a poza tym wojsko nie ma zamiaru płacić za modernizację i chętnie by go po prostu przejęło. Tym niemniej potwora trzeba będzie zabić...

Kolejne walki według schematu „potwór tygodnia” są więc przeplatane prawnymi i proceduralnymi kłopotami korporacji i jej pracowników oraz konfliktami na linii wojsko-prywatna firma. Realizm ujęcia wchodzi tu na zupełnie nowy poziom, jednocześnie zahaczając nieraz o absurd. Brak porozumienia między zwaśnionymi stronami stopniowo wyrasta na większy problem niż inwazja potworów, szczególnie zakończenie zaś następuje, kiedy generałowie i biurokraci dochodzą wreszcie do porozumienia. Potwory – jak się dowiadujemy – będą dalej atakować, ale Japonia już się ich nie boi, bo zgoda broni i buduje.

Od czasu *DaiGuarda* nic szczególnie nowatorskiego nie wymyślono. No, może z wyjątkiem projektu mechów w *Tengen Toppa Gurren Lagann*, ale próżno szukać tytułu równie wpływowego jak *Eva* i równie przełomowego jak *Gundam*. Nowe serie powstają, pozostaje czekać na coś naprawdę ciekawego.

## Etap nostalgii

Tymczasem pokolenia wychowane na robotach zdobyły władzę w Hollywood i przypuściły kontrofensywę. Nostalgii za minioną świetnością poświęciliśmy niedawno cały



Rys. Henrique Alvim Corrêa

numer, pozwolę więc sobie pominąć teorię i przejść od razu do konkretów.

W 2011 ekrany kin atakują dwa ważne filmy o robotach. Pierwszy z nich to *Transformers* Michaela Baya, wyprodukowany przez samego Stevena Spielberga. Bay początkowo odrzucił propozycję pracy nad filmem, nazywając go „głupią bajką o zabawkach”. Coś (\$?) go jednak w końcu przekonało i został z serią na dłużej. Pierwsza odsłona okazała się zaskakująco dobra, niestety każda kolejna coraz bardziej obniżała loty. Mimo to w planach jest już kilka kolejnych. Pożyjemy, zobaczymy.

W tym samym roku światło dzienne ujrzeli *Giganci ze stali* – trochę film o robotach, a trochę skrzyżowanie *Rocky’ego* z *Za wszelką cenę* w wersji rodzinnej. Sympatyczny, niedoceniany obraz, z niezłą rolą Hugh Jackmana. Z czystym sumieniem polecam na leniwe niedzielne popołudnie.

W 2013 na scenę wkracza Guillermo del Toro, by raz jeszcze pokazać, kto tu rządzi. W *Pacific Rim* potwory są wprost nazywane *kaiju*, by oddać hołd japońskim pierwowzorom, tylko że nie mają postaci gumowego kombinezonu.

Mechy zaś na pierwszy rzut oka sprawiają wrażenie lekko zardzewiałych, ale radzą sobie zupełnie dobrze – pod warunkiem, że pilot jest wystarczająco utalentowany. W obsadzie Idris Elba i Ron Perlman, do tego naprawdę epicka muzyka i całkiem zgrabnie poprowadzona fabuła. Zdecydowanie najbardziej udane puszczenie oka do widowni od dość długiego czasu.

W Polsce chyba najbardziej twórczo podszedł do problemu Jacek Dukaj w projekcie *Starość Aksolotla*. Krótka książka opowiada historię świata po nagłym zniszczeniu wszelkiego organicznego życia. Przetrwali tylko ci, którym udało się zdigitalizować własne osobowości, ich nowymi ciałami zaś stały się właśnie roboty, w chwili katastrofy produkowane już na masową skalę. Jak zwykle u Dukaja mniej tu walk i wybuchów, więcej za to filozofii, twórczej futurologii i typowej dla poważnego postapo melancholii. Bardzo zresztą gęstej. *Aksolotl*, jak na opowieść o mechach przystało, nie mógł się obyć bez warstwy wizualnej. Książka (e-book) zawiera projekty robotów wykonane przez Alexa Jaegera, pracującego wcześniej m.in. przy *Pacific Rim*, *Transformers*, *Żołnierzach kosmosu*.

Na marzec przyszłego roku zapowiedziano natomiast, uwaga, kinowy reboot *Power Rangers*. Jak dotąd zdaje się on zmierzać w kierunku wiernej adaptacji oryginalnej pierwszej serii, co z kolei zapowiada bardzo drogi, spektakularny suchar. W najlepszym razie. Póki co z pewnością można powiedzieć, że obsada nie powala. Ciekawe, jak będzie z mechami.

## Czy to w ogóle ma rację bytu?

Realizm realizmem, ale czy są w ogóle szanse, że w przyszłości mechy wyprą z pól bitew czołgi albo piechotę?

Jak dotąd, nic na to nie wskazuje. Wiele klasycznych serii osadzonych było w czasach nam

współczesnych (z ich perspektywy – w nieodległej przyszłości), na razie jednak nie widać sukcesów w tym zakresie. Maszyny kroczące nie osiągnęły jak dotąd znaczącej praktycznej przewagi nad pojazdami gąsienicowymi. A do latania nadal lepiej nadają się samoloty – aerodynamika humanoida ze skrzydłami to koszmar inżyniera lotnictwa. Od dobrych paru tygodni zastanawiam się nad potencjalnym zastosowaniem dla samolotu z kończynami i na razie nic nie przychodzi mi do głowy.

Choć próby, oczywiście, są podejmowane. Jedna z najbardziej spektakularnych to Kuratas – prototypowy, czterometrowy robot mocno inspirowany serialowymi tradycjami. Zbudowany przez zapaleńca i fana anime, może być kontrolowany przy pomocy pilota zdalnego sterowania lub z kokpitu, przez urządzenie oparte na Kinekcie. Jak dotąd robot nie wszedł do seryjnej produkcji – udowodniono, że się da, nie znalazło się uzasadnienie po co.

Gdyby koniecznie chciał znaleźć pretekst dla seryjnej produkcji mechów, bilans finansowy mógłby wyjść na zero przy biotechnologicznych eksperymentach rodem z NGE. Obyśmy jednak nie dożyli czasów, kiedy wojsko będzie sobie hodować broń w inkubatorach.

Do nieco bardziej odległych inspiracji zaliczyć można kombinezony bojowe japońskich sił samoobrony, pieszczotliwie nazywane gundamami. Tak naprawdę nie mają nic wspólnego z robotami – to po prostu mundury wyposażone w przydatne w wojsku gadżety i technologie. Kwestia nostalgii. Na podobnej zasadzie projekt nadwozia Mitsubishi Lancer Evo miał być wzorowany na wielkich robotach z anime.

Kogo zaś interesują Naprawdę Wielkie Maszyny, w skali, jakiej nie powstydziliby się niejeden reżyser filmów o podboju Ziemi przez potwory, niech odpali YouTube'a i wpisze w wyszukiwarkę hasło „bagger 288”. Pierwszy film na liście. Satysfakcja gwarantowana. ■

MICHAŁ SZYMAŃSKI

# Diamenty w próżni

### Kilka słów o radzieckim programie załogowych baz orbitalnych

Bartek Biedrzycki

**K**osmos – ostateczna granica, nie tylko dla fantastów, chociaż ci lubią osadzać akcje swoich utworów w kosmosie. Począwszy od franczyz filmowych z Jamesem Bondem, który odbijał z rąk porywaczy wahadłowiec Moonraker, przez fantastykę psychologiczną typu *Solaris* czy eksploracyjną jak *Astronauta* albo *Niezwyciężony*, aż po militarne klasyki pokroju *Kawalerii kosmosu* lub *Wiecznej wojny*. Nie stanowi też tajemnicy fakt, że USA prowadziły tajny program pod znajomo brzmiącym kryptonimem *Gwiezdne wojny*, mający służyć niczemu innemu, jak właśnie działaniom militarnym w przestrzeni pozaziemskiej. Wojna kosmiczna nie jest więc jedynie domeną fantastów. W żadnym wypadku.

Zarówno Stany Zjednoczone, jak i Związek Radziecki prowadziły własne wojskowe programy kosmiczne, i to nie byle jakie! W przypadku Amerykanów był to program Manned Orbiting Laboratory – załogowa stacja orbitalna, zaprojektowana i przygotowywana przez USAF, czyli amerykańskie lotnictwo. MOL został formalnie ogłoszony w 1963 roku. Miała to być jednomodułowa baza, wyposażona w teleskop DORIAN, służący do zwiadu optycznego. Powołano nawet trzy transze astronautów, a do lotów planowano wykorzystać

przeprojektowaną kapsułę Gemini. Jednak poza startem bezałogowego obiektu testowego OPS 0855 nie odbyły się żadne loty, zaś w 1969 roku program skasowano, zastępując go wydajniejszym i, co ważniejsze, dużo tańszym systemem bezałogowych satelitów zwiadowczych.

Rosjanie natomiast pociągnęli sprawę dalej. U uruchomili w 1964 roku tajny program baz orbitalnych Ałmaz, przeznaczonych do zwiadu wojskowego. Projekty powstały w biurze konstrukcyjnym OKB-52, prowadzonym przez Władimira Czełomieja. System miał składać się z jednomodułowych, dwudziestotonowych stacji kosmicznych oraz załogowego transportowca wielokrotnego użytku o nazwie TKS, zatwierdzonego do realizacji w 1965 roku.

Realizacja szła jednak bardzo powoli. Głównie ze względu na przepychanki przy państwowym korycie, oraz rozbieżności w poglądach na sprawę między partyjną wierzchością i dowództwem wojsk kosmicznych. Opracowywano koncepty, lecz konstruktorzy OKB-52, kierowanego przez Władimira Czełomieja, nie byli w stanie zmontować kompletnego systemu. Jednocześnie trwał spór o pierwszeństwo Czełomieja z biurem OKB-1 Sergieja Koroliowa, pracującego najpierw nad radzieckim programem księżycowym,

a potem nad serią cywilnych baz orbitalnych o przeznaczeniu naukowym. Zarówno konstruktorzy, jak i kierowane przez nich ośrodki badawcze starali się pozyskać przychylność władz, finansowanie, a także prześcignąć rywala w realizacji celów, wyznaczonych przez wojsko i KC KPZR. Doszło nawet do swoistego wewnętrznego szpiegostwa przemysłowego – za plecami szefów naukowcy z OKB-52 i OKB-1 porozumieli się, przy poparciu części członków KC KPZR, i dokonali transferu technologii. „Wykradzione” plany zostały doposażone w sprzęt pochodzący ze statków klasy Sojuz.

W ten sposób ludzie Koroliowa jako pierwsi zaproponowali kompletny system stacji kosmicznych Salut wraz z gotowym do lotów pojazdem – testowanym od 1967 roku statkiem Sojuz (notabene używanym przez Rosjan po dziś dzień w kolejnych wersjach). Ostatecznie, pod naciskiem czynników decyzyjnych, program Ałmaz w ścisłej tajemnicy włączono do programu Salut i wraz ze sprzętem zwiadowczym zaczęto wynosić obiekty cywilne. W kosmos poleciały stacje DOS (Dołgowriemiennaja Orbitalnaja Stancija) oraz wojskowe OPS (Orbitalnaja Piłotirujemaja Stancija).

Pierwszą wojskową stacją kosmiczną w programie był Ałmaz 1 oznaczony oficjalnie jako Salut 2. Po wyniesieniu przez raketę Proton K z Bajkonuru dotarł na orbitę w dniu trzeciego kwietnia 1973 roku. Niestety – najprawdopodobniej przez wybuch resztek paliwa w ostatnim członie rakiety nośnej – doszło do rozszczelnienia kadłuba i dehermetyzacji bazy. Pod koniec kwietnia z użyciem systemu silników korekcyjnych skierowano stację w górne partie atmosfery, gdzie w wyniku tarcia uległa kontrolowanej deorbitacji.

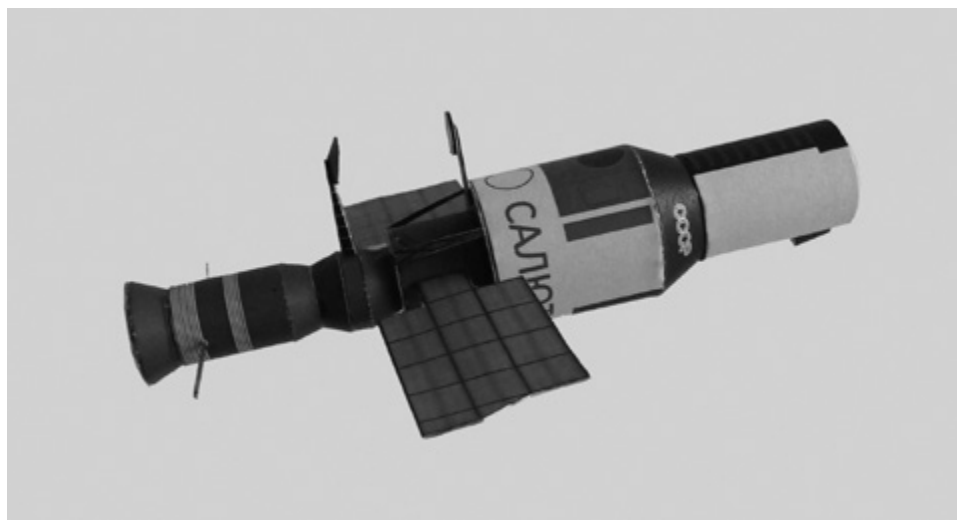
Kolejną próbę podjęto rok później. Dwudziestego czwartego czerwca 1974 roku wyniesiono na szczyt kolejnego Protona

stację o oficjalnej nazwie Salut 3. W rzeczywistości był to Ałmaz 2, czyli następny obiekt OPS. Wyniesienie tym razem skończyło się sukcesem. Już piątego lipca tego samego roku do bazy zacumował Sojuz 14. Na jego pokładzie znajdowali się kosmonauci Artiuchin i Popowicz. Byli to odpowiednio: pułkownik lotnictwa ZSRR oraz weteran lotu Wostok 4. Misja trwała piętnaście dni i była pierwszą udaną ekspedycją radziecką na stację kosmiczną – członkowie poprzedniej (Sojuz 11) zginęli w wyniku dekompresji w trakcie powrotu z Salut 1.

Laboratorium, przeznaczone do zwiadu optycznego, pozwoliło Związkowi Radzieckiemu m.in. przechrzcić Amerykanów w trakcie rokowań SALT (Strategic Armaments Limitation Talks), dotyczących redukcji systemów obrony przeciwrakietowej. Władze USA były zaskoczone dokładnością i liczbą zdjęć szpiegowskich, posiadanych przez oponentów. Dodatkowo stacja Ałmaz 2 jako jedyna w historii była uzbrojona. Na kadłubie znajdowało się działko Nudelmann kalibru 23 mm (według innych informacji był to Nudelmann kaliber 30 mm).

Dwudziestego piątego sierpnia 1974 roku do bazy wysłano kolejną ekspedycję. Niestety, kosmonauta Sarafonow i pułkownik lotnictwa Diomin, podróżujący na pokładzie Sojuza 15, nie zdołali zacumować do Ałmaza ze względu na awarię automatycznego systemu naprowadzania o nazwie Igła.

We wrześniu tego samego roku z bazy została odstrzelona kapsuła towarowa zawierająca kasety filmowe z aparatów zwiadu optycznego. W styczniu kolejnego roku – jedyny raz w historii – przetestowano uzbrojenie bazy. Dwudziestego czwartego dnia miesiąca wykonano zdalnie kilka strzałów na dystansie od pięciuset do trzech tysięcy metrów, niszcząc wyeksploatowanego satelitę radzieckiego. Najazutrz Ałmaz 2 został zdeorbitowany.



Almaz\_2 – Model bazy Almaz 2 z zacumowanym Sojuzem 14, pod kadłubem widoczne działko Nudelmann  
Projekt, wykonanie modeli i zdjęcia – Bartek Biedrzycki

Ostatnią wojskową bazą orbitalną w programie był OPS-3, oznaczony formalnie jako Salut 5 – Almaz niemal identyczny względem swojego poprzednika. Jako pierwsi zawitali na nim kosmonauta Wołynow – bohaterski weteran misji Sojuz 4 / Sojuz 5, który w awaryjnym lądowaniu na Uralu postradał kilka zębów – oraz żołnierz: pułkownik Żołobow. Na pokładzie Sojuza 21 połączyli się z bazą siódmego lipca 1976 roku i pozostali tam do dwudziestego czwartego sierpnia. W tym czasie dokonali między innymi obserwacji zakrojonych na szeroką skalę manewrów Siber oraz testowali inne wyposażenie zwiadu wojskowego. Misja została jednak przerwana przed zaplanowanym terminem ze względu na problemy zdrowotne załogi. W szczególności pułkownik Żołobow, kosmiczny żółtodziób, cierpiał na poważne zaburzenia psychofizyczne, uniemożliwiające mu dalszą pracę.

Sojuz 23, którego załogę stanowili pułkownik Roźdiestwienski i pułkownik lotnictwa Zudow, miał być kolejną misją w programie, lecz podobnie jak w przypadku lotu Sojuza 15 zawiódł

system automatycznego cumowania i ekspedycja została przerwana. Kosmonauci omal nie przyplącali jej życiem, lądując nocą na zamrzniętym jeziorze Tengyz. Dopiero po wielogodzinnej, dramatycznej akcji ratunkowej udało się bezpiecznie wyciągnąć kapsułę na brzeg.

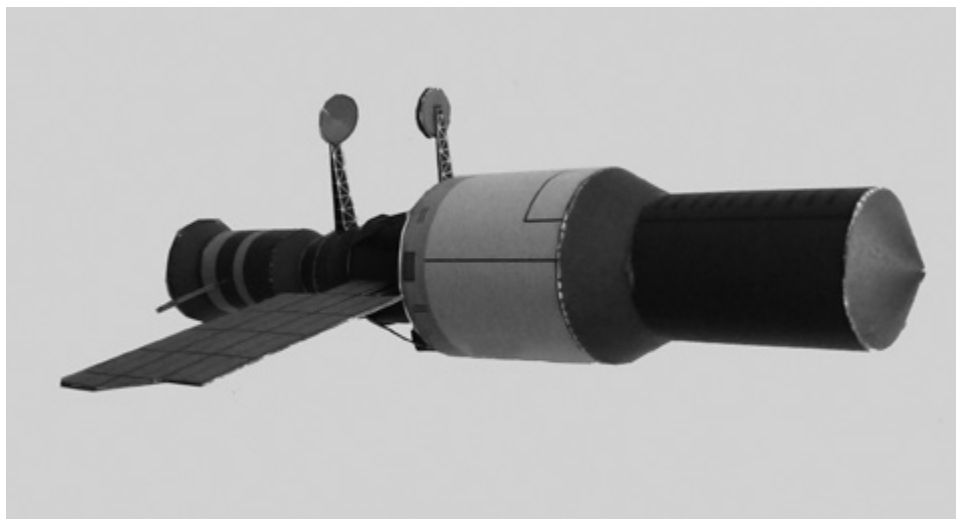
Dwudziestego piątego lutego 1977 roku z Bajkonuru wystartowała ostatnia misja do bazy Almaz 3. Sojuzem 24 zacumowali do niej generał Głazkow i kosmonauta Gorbatko, spędzając na pokładzie siedemnaście dni. Zaczęli z rozmachem, bo – ze względów bezpieczeństwa – najpierw ręcznie rozhermetyzowali bazę, aby oczyścić ją z atmosfery (istniało podejrzenie, że za problemami zdrowotnymi Żołobowa stały lotne toksyny). Następnie wypełnili Almaza sterylną atmosferą wygenerowaną w systemach Sojuza i przystąpili do kontynuacji eksperymentów prowadzonych wcześniej przez misję Sojuz 21. Przesłali zgromadzone materiały za pomocą kapsuły towarowej WBK-Raduga, kontynuowali zwiad optyczny, a także prowadzili obserwację Ziemi i eksperymenty materiałowe. Wrócili na naszą

planetę siódmego lutego 1977 roku, zaś stacja Almaz pozostała pusta do ósmego sierpnia tego samego roku. Po wykonaniu ponad 6600 okrążeń wokół Ziemi spłonęła w atmosferze ponad Oceanem Spokojnym.

Kolejna stacja wojskowa, którą planowano wystrzelić w kosmos, to OPS-4. Nowatorska konstrukcja, wyposażona w dwa węzły cumownicze, miała umożliwić rotację załóg na orbicie i przyjmowanie bezzałogowych transportowców. Jednak niemal gotowa baza pozostała na zawsze uziemiona. W 1976 roku zmarł generał Grieczko, którego protegowanym był projektant raket Proton, Cziełomiej. Spowodowało to utratę przywilejów konstruktora i w rezultacie odcięcie od finansowania dla OKB-52. Poza tym wystąpiły też problemy natury technicznej – przede wszystkim opóźniła się budowa transportowca załogowego TKS, który miał być głównym pojazdem przeznaczonym do celów wojskowych. Sprzęt był gotowy, ale nie dostał klasyfikacji zezwalającej na loty

załogowe. Niemniej technologie opracowane przez OKB-52 zostały wykorzystane w latach osiemdziesiątych do budowy cywilnych stacji Salut 6 i Salut 7, o podobnej charakterystyce; m.in. wykorzystano podwójne węzły cumownicze, co pozwoliło na wymianę załóg i nieprzerwane obsadzenie baz ludźmi.

Koniec końców program TKS, będący częścią programu Almaz, nigdy nie osiągnął założonych celów. Wysłano w sumie cztery pojazdy, lecz bez załóg, zaś używane w zastępstwie Sojuzy nie zapewniały potrzebnych wojsku możliwości transportowych. Nie były chociażby w stanie przetranszportować odpowiedniej ilości zaopatrzenia oraz (w tamtym okresie) zabierały na pokład jedynie dwóch załogantów. Co ciekawe, TKS został potem wykorzystany do konstrukcji modułów stacji Mir oraz pierwszego modułu Międzynarodowej Stacji Kosmicznej o nazwie Zaria. Nie przypadł także jako projekt wojskowy – jeden z bloków towarowo-napędowych FGB, który pozostał z programu TKS, stał się częścią innej tajnej



Almaz – Model bazy Almaz 3 z zacumowanym Sojuzem 24  
Projekt, wykonanie modeli i zdjęcia – Bartek Biedrzycki

stacji wojskowej. Był to Polus, piętnastego maja 1987 roku wystrzelony na pokładzie rakiety Energia. Stanowił prototyp nowoczesnej – jak na tamte czasy – laserowej stacji bojowej, mającej za zadanie niszczenie satelitów wroga. Niestety, wystrzelenie nie powiodło się – w wyniku błędu kompleks wpadł w turbulencje i nie dotarłszy na zaplanowaną orbitę, spłonął w atmosferze. Do wyznaczonego na 1990 rok wysłania właściwej stacji Skif nie doszło, bo zabrakło pieniędzy – ZSRR wycofywał się ze wszystkich załogowych programów wojskowych. Z podobnego względu anulowano prace nad raketą Energia oraz mający coraz większe opóźnienia projekt radzieckiego wahadłowca Buran.

W sumie Almaz, który mimo trapiących go problemów należy uznać za program udany, oraz pechowy Polus nie zamykają zestawu radzieckich działań militarnych na orbicie. Do takich prawdopodobnie należała też misja Sojuza 22. Wystrzelona piętnastego września 1976 roku kapsuła była zmodyfikowaną wersją pojazdu Sojuz 7K-OK, podobną do używanej w amerykańsko-radzieckim wspólnym locie Sojuz-Apollo. W miejscu węzła cumowniczego miała zainstalowaną specjalnie zaprojektowaną aparaturę fotograficzną Carl Zeiss-Jena, zmontowaną w Niemieckiej Republice Demokratycznej. Cztery obiektywy pracujące w paśmie widzialnym i dwa pracujące w podczerwieni pozwoliły Bykowskiemu (weteranowi misji Wostok 5 odbywanej jednocześnie z misją Walentyny Tierieszkowej) i jego towarzyszowi Aksionowowi, na sfotografowanie ogromnych połączeń ZSRR i NRD.

Formalnie prace te miały służyć poszukiwaniu złóż naturalnych oraz pomóc w planowaniu gospodarki. Jednak inklinacja orbity statku wynosiła 64,8°, podczas gdy zwykle Sojuzy latały na orbity o inklinacji zbliżonej do 51°. Czy przypadkiem nie istniał powód dla tak wysokiego nachylenia kąta lotu?

Rozwiązaniem tej zagadki może być fakt, że czas ośmiodniowej misji Sojuza 22 pokrywał się z odbywanymi w Norwegii manewrami NATO o nazwie Exercise Teamwork. Można więc śmiało założyć, że jednym z zadań tak doskonale wyposażonego pojazdu był także wojskowy zwiad optyczny.

Jak wiadomo wywiady zazdrośnie strzegą swoich tajemnic. Program Almaz odtajniony został dopiero w kilka lat po upadku ZSRR. O niektórych działaniach Rosjan i Amerykanów w kosmosie dowiadujemy się dopiero teraz. O innych prawdopodobnie nie dowiemy się nigdy. Często jednak jest tak, że prawda, a w szczególności odwaga, rozmach i wizja naukowców, konstruktorów i kosmonautów zaskakuje jak najlepsza fantastyka. Niedoszły wojskowy transportowiec stał się podstawą do budowy modularnych baz orbitalnych, jakie znamy obecnie. Dzięki transferowi technologii z OPS-4 do Saluta 6 możliwy był wspólny lot Hermaszewskiego i jego radzieckich kolegów. Plecak odrzutowy zaprojektowany na potrzeby Manned Orbiting Laboratory jako żywo przypomina te, których wiele lat później używano na pokładzie amerykańskich wahadłowców i Międzynarodowej Stacji Kosmicznej. Wszystkie te fakty, ciekawostki i informacje układają się w zdumiewającą łamigłówkę. Łamigłówkę, której niektóre elementy prawdopodobnie nadal spoczywają utajnione w kremlofskich archiwach.

Artykuł jest pokłosiem prac nad książką *Diamenty w kolorze moro*, opowiadającą o radzieckich stacjach kosmicznych, przygotowaną przez autora. ■

BARTEK BIEDRZYCKI

Andrzej Marks, *Baza satelitarna Alfa*.

David Portree, *Mir Hardware Heritage*.

B.J. Bluth Ph.D., Martha Helppie, *Soviet Space Stations as Analogs. Second Edition*.

Asif Siddiqi, *The Almaz Space Station Complex: A History, 1964-1992* pt. 1 & 2.

Mark Wade, *Encyclopedia Astronautica*.

# Broń czarnoprochowa w grze i w realu

Tomasz „Smok” Wolski

– Pakuj to szybciej, starcze, nie mam czasu patrzeć na twoje trzęsące się łapska.

Złapał worek, rozsypano się kilka monet, ruszył do drzwi. Usłyszał w ostatniej chwili, jak ktoś napina kurek, odwrócił się instynktownie i strzelił. Rozrywający huk odbił się po pomieszczeniu, to zabolalo pod czaszką, kula trafiła strażnika, który wymierzył broń, ale nie zdążył oddać strzału. Iskra spadła na chustę zakrywającą jego twarz. Zatliła się troszkę i zgasła. Ranny strażnik padł na podłogę, wraz z nim na podłogę rzuciła się reszta osób będących w banku.

– Do jasnej cholery, miało być bez strzelania, bez hałasu, wchodzę i odjeżdżam. Zaraz będzie tu szeryf i jego zastępcy. Ale muszę pokazać Billowi, że mam jaja i może mnie przyjąć do bandy. Przeklęty strażnik.

Ze złości jeszcze raz strzelił do rannego.

Wyskoczył z banku, dopadł konia, wskoczył na siodło i ruszył przez miasteczko w stronę przeciwną niż biuro szeryfa. Nie odjechał daleko, szeryf stał na środku ulicy. Słyszał strzał, będąc w sklepie kolonialnym. Wystarczyło, że wyszedł na ulicę, by zobaczyć pędzącego w jego stronę jeźdźca. Szybkim ruchem wyciągnął swojego Remingtona, oddał dwa strzały, napinając kurek lewą dłonią. Koń trafiony w pierś stanął dęba i padł na bok. Bandyta sprytnie przeturlał się, zeskakując z siodła, nim zwierzę dotknęło pyłu ulicy. Młodzieniec poderwał się i stanął sztywno na nogach, przodem do szeryfa. Zsunął chustę z twarzy. Na młodzieńczym obliczu poza trądzikiem widać było głębokie bruzdy po iskrach z prochu. Najwyraźniej młodzik nie jeden raz

używał broni. Szeryf schował swój rewolwer do kabury na lewej stronie brzucha, tuż przy kłamrze. Skinął młodemu głową i zapraszającym gestem wskazał środek ulicy. Młodzieniec nie ociągał się, szybkim krokiem przeszedł we wskazane miejsce.

Miał słońce z tyłu, dziesięć kroków do przeciwnika, był znakomitym strzelcem, szeryf wydawał się stary i zramolały. Przez chwilę mierzyli się wzrokiem, wyczekiwali...

Obaj byli szybcy, jednocześnie wyciągnęli broń, jakby byli swoimi odbiciami, szcęk napinanych kurków zdawał się jednym odgłosem. Jednak tylko szeryf wystrzelił. Bandyta padł na wznak z przestrzelonym sercem. Szeryf podszedł do leżącego młodzieńca, omijając powiększającą się plamę krwi i schował swój rewolwer. Wyjął Colta z dłoni bandyty, spojrzął na odciągnięty kurek i zablokowany między bębenkiem a ramą kawałek kapiszona.

– Był szybszy. Ale takie było jego młode przeznaczenie – dosłyszał słowa wypowiedziane przez grabarza.

\*\*\*

**W tym artykule postaram się wam przybliżyć specyfikę broni czarnoprochowej, a także ułatwić generowanie zdarzeń, jakie mogą się przytrafić przy jej używaniu, a co za tym idzie, wpływać zarówno na graczy, jak i scenariusz gry.**

**W wielu grach wykorzystuje się broń czarnoprochową ładowaną od przodu, która charakteryzuje się zupełnie innymi właściwościami niż znane nam współcześnie**

**pistolety i karabiny. Spróbujmy przyjrzeć się bliżej korzyściom, jakie może przynieść znajomość tych faktów i wykorzystywanie ich podczas sesji.**

Często w grach najwyczejniej strzela się z broni czarnoprocowej jak ze współczesnej, nie bacząc na to, co może się stać – a nie jest to takie proste. Trzeba pamiętać, że broń czarnoprocową ładuje się od przodu i przygotowaniu jej do strzału należy poświęcić znacznie więcej czasu.

Czynności ładowania tego typu broni wyglądają następująco:

- wyjąć ładunek prochowy z ładownicy;
- otworzyć go i wysypać zawartość do lufy;
- ubić ładunek stemplem;
- odciągnąć kurek;
- nasypać proch na panewkę.

I w sumie broń byłaby gotowa do strzału. Powyższy schemat wymaga jednak poprawki na typ i budowę zamka – na przestrzeni stuleci dokonał się w tym zakresie ogromny postęp, od prostych mechanizmów opartych na zapalonym lonce, aż po znane z westernów kapiszony i bębenki. A zatem...

## **Typy broni czarnoprocowej – czyli i z kija strzelisz**

Broń czarnoprocową dzielimy na cztery grupy wedle zamka, jaki występuje w danej broni.

**Lontowa** – tu zapalenie prochu następuje od palącego się lontu. Lont mocowany jest w uchwycie, który po naciśnięciu spustu opada na panewkę, powodując zapalenie się podsypanego tam prochu, następnie poprzez przez otwór zapalowy następuje odpalenie prochu w lufie. Broń lontowa to pierwszy typ broni palnej, powstała w połowie XV w. i była używana do końca XVII (Europa). Na początku odpalenie broni dokonywało się za pomocą lontu przystawianego ręcznie (piszczele);



zamek lontowy jest rozwinięciem tej czynności i umożliwia wycelowanie broni. Ma prostą budowę, jednak posiada niedogodności, takie jak konieczność wcześniejszego zapalenia lontu oraz wrażliwość na złą pogodę. W Europie zamki lontowe stosowano przede wszystkim w broni długiej. Na wschodzie zaś spotkać można było również pistolety z tym zamkiem – tam używano takiej broni do połowy XIX w.

*Szwedzi szli jarem pod wiatr, nie poczuli zapachu tłących się lontów. Butni pewni siebie po ostatniej wygranej potyczce. Zwiad nie wykrył w okolicy żadnych wrogich jednostek. Przebyli już w połowę drogi, gdy czterdzieści dragońskich luf wysunęło się zza drzew otaczających jar; oto idealne miejsce na zasadzkę, z dołu nie dało się zobaczyć nic. Było już za późno na jakąkolwiek reakcję, gdy usłyszeli syk spalanego na panewkach prochu. Huk luf podniósł w górę okoliczne ptactwo. Dym zasłał całkowicie szczyt jaru. Kiedy opadał, wielu Szwedów leżało na ziemi. Dragoni ładowali ponownie.*

*To była jego pierwsza bitwa, młody trząsł się i w myślach powtarzał: „Proch na panewkę, zamknij, odmuchaj, wyjmij ładunek, przegryź, zapakuj do lufy, przybij stemplem, stempel w łożę, dmuchnij w lont, odśłoń panewkę, cel, pal”.*

*Wystrzelił 5 razy, zanim usłyszał:*

*– Wstrzymać ogień! Do szabel!*

*Wkoło było gęsto od dymu, gryźł w oczy,*

zaschnięte gardo bolało, nie mógł przegryzać, smak węgla drażnił niesamowicie. Zbiegł na dół, trzymając w lewej ciężący muszkiet, a w prawej szablę. Nie było z kim walczyć, krew barwiła glebę na kolor szkarłatny, jęki rannych głęboko świdrowały umysł. Widać było, że tylko kilku Szwedów dało radę wystrzelić, ale żadna z ich kul nie dosięgła celu. Rotmistrz podszedł do niego, klepnął w ramię.

– Dobra robota, dałeś radę, jak na takiego młokosa. Nie przejmuj się tym. – Wskazał na portki. – To się zdarza.

Dopiero teraz młody poczuł, że ma mokre hajdawery. Spojrzał zawstydzony po towarzyszach, ale żaden z nich się nie śmiał... Śmiali się długo dopiero na popasie, gdy wyszło, że podczas strzelania jednemu ze starych zatlił się owinięty wokół pasa lont i przypalił słabiznę. Ot, co może sprawić jedna iskra.

**Kołowa** – tu zapalenie prochu następuje od iskier powstałych w trakcie pocierania obracającego się karbowanego koła o piryt zamocowany w szczękach kurka. Przed strzałem trzeba było nakręcić za pomocą klucza sprężynę łańcuchową, którą zwalniało naciśnięcie spustu, co z kolei powodowało obrót koła. Iskry padające na panewkę wywoływały zapalenie się nasypanego tam prochu, a następnie, poprzez otwór zapałowy, odpalenie prochu w lufie. Broń kołowa pojawiła się na początku XVII w. Ze względu na skomplikowaną i delikatną konstrukcję oraz podatność na uszkodzenia, a także na niedogodność procedury nakręcania, nie wyparła całkowicie broni lontowej. A sama ostatecznie zastąpiona została w XVIII wieku przez prostszy i pewniejszy zamek skałkowy.

... Teodore naciągnął łańcuch zamka, ogniwka delikatnie stuknęła wewnątrz mechanizmu. Nasypał proch na panewkę, zamknął ją i opuścił smoka, w którego paszczy tkwiła kostka pirytu. Pistolet wsunął za pas, poprawił rapier w pochwie i wyciągnął sztylet z przyczernionym ostrzem. Czekał w mroku bramy. Hrabia Vilon

De Partel miał się pojawić lada chwila, wracając ze schadzki z młodą wdówką. Na zegarze wybiła druga, do uszu zabójcy doleciał odgłos podkutych butów stukających o wilgotny bruk ulicy. Hrabia spieszył się, by zdążyć jeszcze przed kolejnym obchodem straży, niósł w lewej dłoni małą latarenkę i lekko podśpiewywał sobie pod nosem. Zapewne spotkanie wypadło bardzo pozytywnie. Jak zawsze różnym krokiem wszedł w bramę pomiędzy podwórzem swej posesji a kamienicą złotnika. Niczego się nie spodziewał, ale instynkt wytrwałego szermierza ostrzegł go w ostatniej chwili.

Zrobił nagły zwrot na pięcie i latarenką trafił w sztylet, godzący jeszcze chwilę temu w jego plecy. Broń poleciała w ciemność, świeczka latarenki zgasała, w prawej dłoni hrabiego błysnął rapier. Zabójca wiedział, że nie ma szans z tak wprawnym szermierzem jak Vilon, sięgnął więc po pistolet i nacisnął spust, celując w cień z wyciągniętym ostrzem. Koło poszło w ruch krzesząc iskry, proch na panewce zapalił się i rozjaśnił mrok na mgnienie chwili. Tej samej, w której rapier hrabiego śmignął z pełną siłą w stronę ręki z pistoletem. Obciążona tuż za nadgarstkiem dłoń, obracając się w powietrzu, opadła na kamienny bruk. Skierowana ku napastnikowi lufa wypuła ogień, gdy żar zapłonu dotarł do ładunku prochowego. Huk ogłuszył na chwilę hrabiego. Zabójca padł na wznak z dziurą od kuli w klatce piersiowej. Hrabia w ciemności namacał tętnicę szyjną napastnika. Nie wyczuł pulsu.

– Ot pech, nie dowiem się, kto wynajął to ścierwo – powiedział do siebie.

Otarł rapier o płaszcz trupa i niespieszonym krokiem oddalił się ku swej siedzibie...

**Skałkowa** – tu zapalenie prochu na panewce następuje od iskier powstających przy uderzeniu skałki (kawałka krzemienia) zamocowanej w szczękach kurka o krzesiwo (płytkę metalową) przymocowane z prawej strony broni. Gdy naciskamy spust, skałka opada na krzesiwo i zeszkobane iskry zapalają proch na

panewce, ogień przez otwór zapalowy dostaje się do lufy i następuje wystrzał.

Broń skalkowa pojawia się około 1570 roku i rozpowszechnia w drugiej połowie XVII w., z czasem wypiera broń lontową i kołową. Przez zastąpienie pirytu z zamka kołowego krzemieniem przyspieszono i ułatwiono obsługę. Broń skalkową stosowano powszechnie do połowy XIX w. Zastąpiła ją broń kapiszonowa, a ostatecznie broń na amunicję zespoloną.

*Masz go na muszce, to oficer, siedzi na koniu i niczego się nie spodziewając, patrzy na swój rozbijający obóz oddział. Serce łomocze ci z podniecenia. Odciągasz kurek do pozycji strzału, wstrzymujesz oddech, palec delikatnie dotyka spustu. Naciskasz. Skalka opada na krzesiwko, niosąc z metalowego lusterka iskry. Proch na panewce zasyczał, zadymił, biały obłoczek i wzniósł się ponad panewkę. Lufa zadrgała siłą wybuchu, przenosząc jej część na ramię i policzek. Pocisk, wprowadzony przez gwint w ruch obrotowy, wypływa diabelska siła ognia. Wraz z dymem śmiertelna dawka ołowiu mknie w kierunku oficera.*

*Kiedy dym się rozwiewa, widzisz już, że oficera nie ma na koniu. Leży pod jego kopytami, a szkarłat krwi barwi na czerwono trawę wokół. Zeskakujesz z drzewa i uciekasz w las, za tobą rozbrzmiewają tylko krzyki i nawoływania królewskiej piechoty. W biegu ładujesz muszkiet, by był gotowy do ponownego strzału...*

**Kapiszonowa** – tu odpalenie następuje przy użyciu kapiszona: miedzianego „kapsła”, w którym jest piorunian rtęci. Kapiszon nakłada się na rurkę zwaną kominkiem, przez którą płomień dociera do ładunku prochowego w lufie, a która zastąpiła otwór zapalowy. Po naciśnięciu spustu broni, kurek opada na kapiszon, powodując mikroeksplozję piorunianu rtęci, a w konsekwencji wystrzał.

Broń kapiszonowa pojawia się w 1818 roku, po czym na przełomie lat 30. i 40. XIX wieku zostaje wprowadzona do powszechnego

użycia, po części wypierając starszą broń skalkową. Broń kapiszonowa jest prostsza w użyciu i pewniejsza w działaniu, nie trzeba posypywać prochu na panewkę, a zamek jest mniej wrażliwy na czynniki atmosferyczne. W drugiej połowie XIX wieku została jednak wyparta przez broń na naboje zespolone.

*Tropił tę bestię już trzeci dzień. Poprzysiągł sobie, że albo ją zabije, albo zginie. Dość już było we wsi jej ofiar. Z tą wczorajszą małą dziewczynką już sześć. Miała na imię Ruki...*

*Strzelba ciążyła mu już całkiem niezłe. Była gotowa do strzału, z zalanymi woskiem kapiszonami i lufą, by wilgoć nie miała dostępu do prochu. Zmęczone ciało z trudem brnęło przez śnieg.*

*Nagle wyczuł ten dziwny zapach niesiony z mroźnym wiatrem. Bestia znajdowała się blisko, bardzo blisko. Teren był tu z rzadka ośnieżony, chłopiec zdjął rakiety i zawiesił je sobie na plecach. Szedł nisko przyczajony za zapachem.*

*Tuż za drzewami zobaczył wznoszący się pionowo szczyt, a pod nim jaskinię i masę kości tuż przed nią. Już wiedział, że znalazł wejście do jamy. Bestia wyszła, przeciągając się leniwie i przewracając na kościach niczym mały kociak. Tygrys ryknął, echo oznajmiło okolicy, kto jest jej władcą. Na szczęście nie widział człowieka, nie czuł jego zapachu, wiatr sprzyjał młodzieńcowi. Biraki wstrzymał oddech, wymierzył w ziewającą na całą szerokość paszczę, nacisnął lekko na prawy spust. Kurek opadł, kapiszon odpalił z hukiem. Ale lufa milczała. Młodzieniec z przerażeniem spojrzął w oczy bestii, wiedząc, że to jego ostatnie chwile. Tygrys ruszył. Biraki uklękł na prawe kolano, wymierzył, wstrzymał się do ostatniej chwili. Gdy bestia skoczyła, wypalił z drugiej lufy.*

*Kula przeszła czaszkę zwierzęcia, wielki kot padł martwy, przygniatając chłopca swoim cielskiem..*

## **Gdzie gramy z czarnoprochowcami? – czyli świat jest pełen niespodzianek**

Najprościej byłoby odpowiedzieć: tam, gdzie występują. Ale myślę sobie, że lepiej by było ująć to w słowach: tam, gdzie potrzebujemy „klimatu”.

Czarnoprochowce to specyficzna i trudna broń, nie tylko wymaga odpowiedniej obsługi, ale ma też swoją duszę. Objawia się to w wyglądzie, zapachu i wymuszeniu bliskości jej użycia (ach, ta celność i moc prochu). A zatem wszędzie tam, gdzie potrzebujemy klimatu, warto pokusić się o jej wprowadzenie. Naturalną scenerią jest wiek XV, XVII, klimaty westernu. Czemu nie miałyby to być współczesność: światy *Wampira*, *Wilkołaka*, postapo. Pomyślcie, jak to jest strzelać do zombie z rewolweru czarnoprochowego (urywa łeb) albo z garłacza (połowa hordy zdjeta). Klimatyczność tej broni może się wiązać nie tylko ze scenariuszem, ale i specyfiką konkretnej postaci. Od poszukiwania magicznego czarnoprochowca z piekła, na gangsterze fanatyku kończąc. Dziś repliki czarnoprochowców są w wolnym dostępie, więc czemu jakiś gang nie miałby ich „legalnie” używać?

Pomysłów jest cała masa, wystarczy tylko otworzyć umysł na tę specyficzną broń, ale nie możemy zapominać, że jest ona także zawodna. Nie bez powodu została przecież wyparta przez używane dzisiaj technologie. Oto kilka kłopotliwych szczegółów, o których warto pamiętać, opisując posługiwanie się prochem przez postacie.

## **Proch i jego dziwactwa – czyli jajem mi tu jedzie, i to zgniliśmy**

**Temperatura zapłonu** – czarny proch jest bardzo specyficzny, nie zapala się tak szybko,

jak znany nam współczesny ładunek. Za to jego pył może dokonać samozapłonu. Do zapalenia potrzeba dość wysokiej temperatury, a zatem ogień z zapalki czy świecy nie zapali porcji od razu. Sam sprawdzałem wielokrotnie podczas pokazów czas jego zapłonu: 5–25 sekund, a czasem nawet dłużej przy wrzucaniu bezpośrednio na kupkę prochu zapalonych zapalek. Dopiero, gdy żar z palącego się drewnianka osiągnął odpowiednią temperaturę, następował zapłon. Inaczej działa się z samym pyłem (np. unoszącym się w pomieszczeniu po wywróceniu kosza z prochem) – wystarczy jakiegokolwiek źródło ognia i bum, po nas. Znakiem tego otwarty ogień dla samego prochu nie wystarczy, musi być to żar z lontu, iskra z krzemienia lub pirytu.

*Billy wbiegł z puszką prochu. Zdążył na ostatnią chwilę, bo zapas właśnie się skończył. Chłopiec był już w połowie pokoju, gdy zawadził nogą o pękniętą deskę i wyłożył się jak długi. Puszka poleciała do góry, wszyscy wstrzymali oddech, gdy uderzyła o podłogę, wieczko odskoczyło i proch zawitał nieproszony w całym pomieszczeniu. Na szczęście w pobliżu nie było otwartego ognia. Wszyscy odetchnęli z ulgą, mogli to przyplacić życiem, zwłaszcza że było tu też kilka lasek dynamitu. Pancho z wściekłością uderzył wstającego z podłogi Billa pięścią w twarz.*

*– Ty parchaty bękarcie, nie ma z ciebie żadnego pożytku.*

*Chłopiec ponownie poleciał na podłogę, tym razem z rozkrwawionym nosem. Pancho zaczął go bez opamiętania kopać. Reszta bandy patrzyła na to bez żadnych uczuć. Po chwili z chłopca pozostały tylko okrwawione strzępy, ale jeszcze żył.*

*– Tak kończy każde ścierwo – powiedział herszt, patrząc na swoich zapyłonych na czarno ludzi.*

*Wziął potężny zamach prawą nogą, by zadać chłopcu ostateczny cios w głowę. I kopnął z siłą, która posłała wszystkich do diabła. Bo ostroga*

w bucie zawadziła o wystający gwóźdź, dając iskrę dla wielkiego BUM.

**Porządnie przybity** – proch tylko wsypany do lufy najzwyczajniej się spali i zadymi bez uwalniania swojej mocy. Aby eksplodował i z pełną siłą wyrzucił pocisk z lufy, trzeba go ubić, pozbyć się jak największej ilości powietrza spomiędzy cząsteczek prochu. To spowoduje wzrost ciśnienia i eksplozję, która nada się pozwalającą na wypuszczenie kuli z lufy.

*Amanda wiedziała, że musi się bronić. Piraci, którzy zaatakowali statek, nie obejdą się z nią delikatnie. W kajucie panicznie szukała broni. Znalazła, w szufladzie sekretarzyka kapitana. Stary pistolet skalkowy, proch w rogu i kule, wielokrotnie widziała, jak ojciec takie nabijał. Odciągnęła kurek, nasypała proch na panewkę, zamknęła lustro, wysypała miarkę prochu do lufy, wrzuciła kulę, uderzyła stemplem od góry. Schowała się za biurko, przy okazji zgarniając z blatu sztylecik do listów. Lepsze to niż nic.*

*Nie czekała długo. Drzwi nagle eksplodowały, odłamki poleciały na wszystkie strony. Do kajuty wskoczyło trzech piratów, nie czekała dłużej, wyskoczyła zza biurka ze sztylcekiem w lewej i pistoletem w prawej ręce. W kajucie rozległ się złowieszczy rechot piratów. Ich błyszczące oczy mówiły jedno: posiąść za wszelką cenę.*

*Amanda nie czekała, wycelowała pistolet i nacisnęła spust. Skalka skrzesła iskry, zapal odpowiedział błyskiem, proch w lufie zadymił i zasyczał, wystrzału nie było. Kula upadła dwa kroki przed największym piratem.*

**Parzy i prowadzi do tatuaży** – czarny proch spala się w bardzo wysokiej temperaturze i wszędzie wokół panewki podczas spalania fruwią rozżarzone węgliki (także część węgla z lufy rozwiewana jest przez wiatr), które mogą nie tylko poparzyć, ale również spowodować eksplozję nieosłoniętych ładunków lub prochu na innej panewce. Kiedy węgielki dotrą do ludzkiej skóry, potrafią pozostawić na niej

tatuaż, który jest znakiem rozpoznawczym weteranów. Z tego powodu np. na Dzikim Zachodzie zakładano na twarz chusty (także przeciw pyłowi unoszącemu się z drogi).

**Kule** – właściwie z broni czarnoprochowej można strzelać wszystkim, nawet – jak w przypadku garlacha – gwoździami i tłuczonym szkłem. Jednak należy pamiętać, że każda broń ma swój kaliber i jeśli coś jest za duże, to nawet jak uda nam się wcisnąć to do lufy, niekoniecznie z niej wyleci. Mamy kule okrągłe, walcowate i śrut wszelkiej maści. A kiedy nam zabraknie kul? Możemy wtedy użyć np. guzików, kamyków, bądź monet (jeśli kogoś stać), byle się to swobodnie mieściło do lufy. Ot, choćby husaria broniąca się pod Hodowem w 1694 roku strzelała bełtami odłamanymi od strzał Tatarskich i to bardzo skutecznie.

**Flejtuch** – to kawałek cienkiej tkaniny, ewentualnie cienkiej skóry, służący po uprzednim natłuszczeniu do owinięcia kuli, która jest mniejsza niż średnica lufy; ma najczęściej kształt okrągły, o średnicy dwa razy większej niż kula. W trakcie strzału wylatuje z lufy razem z kulą i spada niedaleko strzelca. Można było dzięki niemu podpalić np. słomę walającą się po polu bitwy, gdyż po wystrzale potrafi się dość długo tlić.

**Przybitka** – to element wciskany do lufy, mający oddzielić proch od pocisku; zapobiega bezpośredniemu oddziaływaniu spalającego prochu na ołowiany pocisk, nadtopieniu pocisku i zaolowieniu lufy. Przybitki wykonywane są z różnych materiałów, np. kawałków tkaniny, filcu, papieru (np. używano do tego tutek papierowych, w których był odmierzony ładunek prochu).

**Zapach, huk i dym** – spalony czarny proch ma bardzo nieprzyjemny zapach, siarka i węgiel mocno podrażniają śluzówki nosa. Do tego dochodzi gęsty dym. Wystrzał w pomieszczeniu może skończyć się nie tylko ogłuszeniem, zakrzuszeniem i łzawieniem, ale nawet



torsjami. W przypadku bitwy po wystrzale z obu stron widoczność potrafi spaść do zera na dość znaczny czas. Sam przeżyłem kilka takich niezapomnianych chwil podczas rekonstrukcji. Wtedy naprawdę nie widać, gdzie jest wróg i do kogo się celuje. Huk wystrzałów potrafi otępić słuch na długo po bitwie (zatem otwieramy usta podczas strzelania).

## **Każdy strzał Panu Bogu w okno – czyli celność broni czarnoprochowej po wielokroć ładowanej**

Z tym również nie zawsze było najlepiej – w każdym razie dużo gorzej, niż przywykliśmy uważać. W przypadku broni długiej na polu bitwy zdarzało się, że jeden zabity przypadał na trzystu strzelających (niektóre źródła podają, że trzeba było wystrzelić do trzech-dziesięciu tysięcy razy by kogoś zabić). Strzelano z dwudziestu kroków, jeśli kula trafiła w stodołę, w którą celowano, to był sukces. Acz bywali strzelcy, którym udawały się trafienia i na pięćdziesiąt kroków. Inaczej z tą samą bronią było na strzelnicy, gdzie notowano do siedemdziesięciu procent trafień w cel – w grę wchodziła więc jeszcze psychologia pola

walki. W przypadku broni krótkiej jej skuteczność zamyka się w bardzo bliskiej odległości dziesięciu kroków. Odległość ta zwiększyła się z upowszechnieniem broni gwintowanej, skałkowej i kapiszonowej.

Ładowanie broni odprzodowej jest bardzo czasochłonne. Zatem w ferworze walki pistolet po wystrzeleniu albo się odrzucało (np. w przeciwnika), albo chowało do olstra i brało następny. Przy broni długiej i regimentach wprowadzono linie strzelców i strzelanie na przemian. Muszkieter mógł wykonać nawet do czterdziestu trzech różnych czynności na jeden strzał. Maksymalnie w ciągu minuty strzelał cztery razy (bywały wyjątki). Napięcie na polu bitwy mogło uniemożliwić prawidłowe załadowanie broni. Doliczmy do tego usterki techniczne i ludzką psychikę na polu bitwy. Szybkostrzelność zmieniła się z upowszechnieniem broni bębenkowej.

W obrębie broni czarnoprochowej od samego jej początku zaczęły powstawać egzemplarze wielostrzałowe. Jak wiadomo, im więcej razy wystrzelisz, tym masz większą szansę na trafienie. I tak powstawały jednostrzałowce z wieloma łufami wypływającymi na raz wszystkie ładunki, wielolufowce z oddzielnym zapłonem, gdzie każda lufa strzelała osobno, jednolufowce z wielokrotnym ładowaniem (szeregowo) i kurkiem przesuwanym na kolejne panewki. Ludzka

wyobraźnia w tym względzie nie znała ograniczeń. Aż ktoś wymyślił bębenek, z czasem nawet wymienny.

Pierwsze bębenkowce powstały już w XVI w., tak jak i lufy gwintowane, w obu przypadkach jednak te rozwiązania szybko się nie upowszechniły. Gwint musiał czekać do okresu napoleońskiego, a masowe użycie bębenków przypada na XIX w. Na samym początku bębenków używano w broni myśliwskiej – jej produkcja była bardzo droga, zatem dla wojska nieopłacalna. I tak bębenki można spotkać w każdym typie zamka, jednak dopiero w XIX w., przy broni kapiszonowej, obracanie bębenka odbywało się za pomocą napinania kurka. Wcześniej robiono to, przesuwając go dłonią tak, by komora bębenka przekręciła się odpowiednio względem lufy. O ile w broni napinanej przez naciągnięcie kurka było to rozwiązanie mało awaryjne, o tyle ręczne przekręcenie bębenka mogło spowodować jego zablokowanie przy nieosiowym ustawieniu względem lufy. W momencie upowszechnienia bębenków w rewolwerach, by zwiększyć ilość strzałów, ładowano dodatkowe bębenki i wymieniano je w całości podczas walki, by nie ładować każdej komory pojedynczo.

O ile kula z pistoletu czy muszkietu trafiająca w element płytowy osłaniający ciało mogła się osunąć, nie zostawiając obrażeń, o tyle trafienie w kończynę mogło ją oderwać od ciała. Wszystko uzależnione jest od kalibru, bliskości strzału, siły wystrzału, a także miejsca trafienia. Trzeba pamiętać, że w broni czarnoprochowej używana jest amunicja ołowiana, która przy uderzeniu w cel rozpląszcza się, sięjąc niezłe spustoszenie w żywym organizmie. Jeśli trafiony nie zginął od postrzału, jest duże prawdopodobieństwo, że umrze z zakażenia, zatem lepiej było np. uciąć trafioną kończynę niż pozwolić zejść trafionemu, który i tak po amputacji ma duże szanse na zakażenie i śmierć. Trafienia w tułów z bliskiej odległości prawie w stu procentach były śmiertelne (wcześniej lub później).

## Zawodność czarnoprochowców – czyli jak nie wystrzelił, to nim rzucę

Broń czarnoprochowa nie jest doskonała, jej awaryjność jest bardzo wysoka. Część z awarii to wina sprzętu, a część to wina człowieka. Bardzo często MG i autorzy tekstów zapominają o tym i nie wykorzystują tych aspektów fabularnie. Mogłoby to znacznie ubarwić i rozszerzyć wiele wątków, i jednocześnie urealnić używalność broni. Awarie, które są wspólne dla wszelkiej broni czarnoprochowej, to:

**Mokry proch** – jak się domyślicie, wpływa na to wilgotność powietrza i to, w jaki sposób proch jest przechowywany. Podczas deszczu trudno się strzela (chyba że ma się odpowiednio przygotowaną broń). Proch najzwyczajniej w świecie nie zapala się, mimo dostarczonego ognia. Na jednej z inscenizacji historycznych, podczas bardzo deszczowego dnia, mimo strzelania już po opadach była tak duża wilgotność w powietrzu, że na dwunastu strzelających wystrzeliło tylko dwóch i to tylko dzięki temu, że mieli broń kapiszonową – reszta broni skałkowej niestety nie wypaliła i musiała zostać później rozładowana albo przestrzelona w bezpieczny sposób już na suchym prochu.

**Zapchanie otworu zapalowego** – jedna z najczęstszych awarii, występuje przy zaniechaniu czyszczenia lub użyciu nieodpowiedniego prochu zapalowego (zbyt grubo mielonego). Popularnie nazywane „spaleniem na panewce”, bo zapala się tylko proch podsypkowy i nie następuje wystrzał. Otwór zapchany ogarem prochowym należy przeczyszczyć, najlepiej drutem mosiężnym lub innym szpikulcem. Dotyczy to także kominków przy kapiszonowcach. Czasem, gdy regiment oddaje strzał, kilka luf nie daje ognia i wygląda to dość śmiesznie, kiedy co druga lufa strzela. By

temu zapobiec, na wszelki wypadek przetyka się przed każdym strzałem otwór zapalowy.

**Rozdęcie lufy/rozerwanie** – jest wynikiem zmęczenia materiału, winą wielokrotnego załadowania broni lub nieodpowiedniej amunicji (może się trafić nawet eksplozja lufy, co przyniesie strzelającemu obrażenia). Wielokrotne załadowanie zdarza się podczas stresu walki.

Jakiś czas temu kolega strzelający z oryginalnej broni z okresu napoleońskiego załadował broń amunicją ponad-kalibrową, w efekcie karabinek rozerwało w połowie lufy, obrażenia dłoni i twarzy były bardzo poważne. (Dla mnie osobiście strzelanie z oryginalnej broni z epoki to bardzo duże ryzyko i kompletny brak odpowiedzialności, o szacunku dla zabytku nie wspomnę.)

**Wystrzał ze stempla (z wyłączeniem rewolwerów)** – zdarza się, gdy strzelający zapomni o wyjęciu go z lufy po dobieciu ładunku albo nieopatrznie włoży go tam ponownie zamiast w gniazdo stemplowe (nieodświadczonym strzelcom zdarza się to dość często); po jego utracie strzelec już sobie nie postrzela. Taki wypadek niestety ze skutkiem śmiertelnym wydarzył się w 2011 roku w Kamieńcu Podolskim. Jeden ze strzelających postrzelił stemplem kolegę z przeciwnej strony. [https://www.youtube.com/watch?v=jI\\_\\_6rBv8ck&feature=player\\_embedded#](https://www.youtube.com/watch?v=jI__6rBv8ck&feature=player_embedded#)

Od tego czasu w rekonstrukcji historycznej strzela się z lufami wymierzonymi ponad głowy przeciwników albo pod nogi, daje to szansę na zmniejszenie niebezpieczeństwa.

**Niedobicie ładunku** – za słabo dobity ładunek w lufie, efektem tego jest spalenie prochu bez wyrzucenia kuli z lufy, bądź wyrzucenie jej na niewielką odległość. Osobiście miałem taki przypadek przy kręceniu amatorskiego filmiku z XVII. Pistolet, poza zadymieniem i niewielką ilością ognia, nie wydał z siebie nawet najcichszego szmeru. Na

szczęście od czego jest dźwiękowiec i efekty! :)

**Pęknięcie sprężyny napędzającej mechanizm spustowy** – uniemożliwia dalsze strzelanie z wyłączeniem broni lontowej, gdzie można wciąż strzelać, zapalając proch na panewce ręcznie, bez użycia mechanizmu spustowego. Podczas kręcenia innego filmiku amatorskiego koledze pękła sprężyna po pierwszym strzale. Jako że to był to jedyny egzemplarz tej broni, ekipa zmuszona była powtórzyć zdjęcia po naprawie rewolweru. W prawdziwej strzelaninie mogło by się to skończyć śmiercią z ręki przeciwnika

**Wystrzał wielokomorowy** – występuje przy nieodpowiednim zabezpieczeniu ładunków w egzemplarzach broni wielostrzałowej bębnekowej lub panewek przy broni wielolufowej. Może tu nastąpić całkowite uszkodzenie broni w wypadku egzemplarzy bębnekowych.

Kiedyś, gdy do jednej ze scenek larpowych miałem użyć rewolweru i wystrzelić hukowo w odpowiednim momencie, nie miałem dostępu do smaru zabezpieczającego. Użyłem wtedy papierowej przybitki, w wyniku tego wystrzeliłem w górę bardzo głośno. Potem okazało się, że z dwóch komór. Gdyby zdarzyło się to przy strzelaniu ostrym, mogłoby nie być ciekawie.

**Samozapłon podczas ładowania** – występuje w sytuacji, gdy w komorze lufy pozostają żarzące się węgielki z poprzedniego wystrzału, i może się skończyć przykro dla ładującego. Nie przytrafia się przy broni bębnekowej. Kiedyś jeden z kolegów rekonstruktorów nie przedmuchał lufy po strzale i zaczął ładowanie za pomocą stempla, trzymając go dodatkowo w sposób nieprawidłowy. Nastąpił samozapłon i stempel przestrzelił mu dłoń na wylot.

**Awarie czarnoprochowców według ich typu**

**Lontowa** – (1) mokry lont lub (2) brak żaru na nim.

**Kołowa** – (1) brak pirytu lub (2) jego

zużycie, (3) zanieczyszczenie koła ogarem prochowym lub piaskiem blokujące jego obrót, (4) zgubienie klucza do nakręcania sprężyny.

**Skalkowa** – (1) brak skalki lub (2) jej zużycie, (3) wytarcie się lustra krzesiwka lub (4) ogar na nim, (5) niewystarczający opór przy odbiciu krzesiwka przez kurek ze skalką, (6) zluzowana śruba.

**Kapiszonowa** – (1) spadnięcie kapiszona, (2) blokada bębena fragmentem kapiszona po jego eksplozji (przy rewolwerach), (3) bark ładunku pirytu w kapiszonie (produkcyjna), (4) blokada bębena przez zanieczyszczenie ogarem lub (5) piaskiem, (6) samoistny wystrzał, w broni bębnekowej, np. gdy broń jest przenoszona (zawadzenie o kurek pasem, duży wstrząs) kurek spada na kapiszon, może dojść do postrzelenia się (z tego powodu jedna z komór rewolweru nie była nabijana).

## Jak dbać o broń, by nas nie zawiodła – czyli co tu takie wszystko tłuste

### Grajcar

Przynajmniej części spośród powyższych awarii da się zaradzić – np. ostrożnie obsługując broń czy konserwując ją jak należy. Poniżej kilka istotnych detali na ten temat.

Jak sprawdzić, czy broń jednostrzałowa jest nabita? Nigdy nie należy patrzeć w lufę, bo po pierwsze można się postrzelić, a po drugie i tak tam ciemno, no chyba że sobie poświecimy pochodnią (i bum). Wymujemy stempel, z reguły na każdym jest zaznaczony poziom „pusta lufa” (przez mosiężną nakładkę, grawer, etc.), jeśli stempel wystaje z lufy, a jej krawędź jest poniżej zaznaczenia, znaczy to, że pistolet był ładowany.

Jeżeli broń mimo załadowania nie wystrzeliła, trzeba odczekać dłuższy czas i usunąć ewentualny wadliwy ładunek z lufy. Robimy to za pomocą grajcara, „korkociągu”, który dość

często może się znajdować na drugim końcu stempla. Usuwamy wtedy kulę, wykręcając ją, oczyszczamy lufę oraz otwór zapalowy. Po tych czynnościach można ponownie ładować.

Niestety, czarny proch podczas spalania bardzo zanieczyszcza broń, zostawia na niej osad, który wpływa potem na jej szybszą korozję, zatem trzeba o broń dbać. Po strzelaniu porządnie wyczyścić, by ogar nie wpłynął na dalsze używanie. Jeżeli mamy czas, należy ją rozebrać i przeczyścić wszystkie elementy metalowe. Skręcamy broń i dopiero idziemy spać, jeść i tak dalej. By w razie potrzeby nas nie zawiodła.

Do przechowywania broni służą odpowiednie futerały, pokrowce, kabury. Część z nich jest zabezpieczona przed warunkami atmosferycznymi, część nie. Można też nosić broń na ramieniu (długą) albo za pasem (krótką). Jednak w przypadku wsadzania krótkiej za pas możemy się postrzelić, jeśli nie zachowamy odpowiedniej ostrożności, zwłaszcza przy załadowanej broni bez bezpiecznika. *Pamiętaj, synu: każdy strzał ma swój osobisty smak, kiedy drobiny prochu dostają się do ust, kiedy węgielki z rozgryzionego patrona trzeszczą pomiędzy zębami, kiedy zapach krwi zmieszany ze smrodem dymu prochowego osiada w nozdrzach i sphywa w głęź, po gardle, w trakcie przełykania. Mając wilgoć w ustach, krztusisz się tym smakiem, aż do bólu, aż do łez, które gaszą żarzące się węgle na twoich policzkach. Wiedz, że w bitwie poza strachem, zapachem oddawanego pod siebie moczu, dymem i ogniem, braćmi latającego ołowiu, jest jeszcze człowiek. A właściwie jeszcze nietrafione kulą mięso idące na rzeź ku uciezce kostuchy i diabłów, co w kości grają o losy świata. Wycelowana broń wymusza posłuszeństwo, lufa pobudza pot i strach, kula zabiera godność, dym z lufy to zatrzymana chwila tuż przed bólem, którego czasem nie zdążysz poczuć. Zatem wiedz: gdy bierzesz do ręki broń, możesz zmienić los człowieka.* ■

TOMASZ „SMOK” WOLSKI

# Łucznictwo tradycyjne w Polsce

Subiektywnie o historii ostatnich lat

Wojciech Łanda

**C**ały akt oddania strzału zajmuje około trzy sekundy, odbywa się na jednym oddechu. Łucznik staje naprzeciwko celu, wyjmując z kołczanu strzałę i precyzyjnie umieszcza ją na cięciwie. Napina łuk, biorąc wdech, a dłoń trzymającą strzałę przykładając do policzka. Potem zamiera w bezruchu, koncentruje się, obserwuje środek tarczy. Odwijając palce, zwalnia cięciwę i obserwuje lecącą strzałę, robiąc wydech. Wszystkie te czynności powtarza aż do ostatniej strzały w kołczanie. Na dwugodzinnym treningu każdy łucznik tradycyjny wypuszcza około 150-200 strzał. Kobiety używają zwykle łuków o sile naciągu od 12 do 15 kg, mężczyźni nieco silniejszych: od 18 do 23 kg. Szacunkowo każda łuczniczka podczas treningu „unoszą” ponad dwie tony, każdy łucznik niemal cztery.

Łucznictwo jest znane ludziom od co najmniej dziesięciu tysięcy lat, aczkolwiek spotyka się też szacunki podające dwadzieścia, trzydzieści pięć czy nawet ponad siedemdziesiąt tysięcy lat. Współcześnie strzelanie z łuku można realizować na różne sposoby. Najbardziej popularne jest łucznictwo klasyczne, które możemy zobaczyć na olimpiadach. Interesujące jest również łucznictwo bloczkowe przy użyciu jeszcze bardziej zaawansowanych technicznie łuków. Z drugiej

strony mamy łucznictwo historyczne, czyli strzelanie z łuków wykonanych z naturalnych materiałów – drewna, rogów, ścięgien etc. – bardzo często w połączeniu z rekonstrukcją historyczną i historycznym strojem. Natomiast łucznictwo tradycyjne pasuje się gdzieś pośrodku. Jest to strzelanie z łuków nawiązujących swoim wyglądem i mechaniką działania do tych historycznych, ale wykonanych w nowoczesnych technologiach. Materiałem, który w największej mierze nadaje strzale pęd, jest nie drewno, ale włókno szklane czy carbon. Jednak w tej kategorii najczęściej używa się zupełnie innej techniki niż w łucznictwie olimpijskim. Wywodzi się ona bezpośrednio z historii łucznictwa. Strzelcy podczas celowania bardzo często opierają się tylko na swojej pamięci mięśniowej – stają przed celem, mierzą go wzrokiem, instynktownie obliczają odległość i po prostu oddają strzał. Dokładnie tak, jakby rzucali śnieżką – bez użycia celowników, stabilizatorów czy zaawansowanych technik celowania. Tylko łucznik, łuk i niewielki cel oddalony o kilkadziesiąt metrów. No i oczywiście strzała, która w polskim łucznictwie tradycyjnym jest obowiązkowo drewniana, z lotkami wykonanymi z piór naturalnych. Lotki w danym komplecie muszą pochodzić tylko z lewych lub prawych skrzydeł, najczęściej indyka – jest to konieczne, by



naturalny skręt lotek nadawał strzale odpowiednią rotację w locie.

## Początki

Jako osobie względnie młodej trudno mi pisać o historii polskiego łucznictwa, w której oczywiście nie brałem udziału od początku. Z pewnością przedstawiona tu jej wersja nie będzie ujęciem kompletnym i encyklopedycznym, za co z góry przepraszam. Z mojej perspektywy całe łucznictwo tradycyjne zaczęło się w Polsce na poważnie w roku 2011. A co działo się przed tą datą? Łucznicy tradycyjni oczywiście istnieli w kraju, w niektórych miejscach zrzeszeni w nieformalnych klubach, w innych strzelający samotnie w ogródkach. Aktywna łuczniczko była Warszawa, a także Pomorze. Byliśmy nieliczni, słabo zintegrowani i rozproszeni. W tak dużym mieście jak Kraków organizacja regularnych treningów okazywała się bardzo trudna. Przede wszystkim brakowało miejsca – profesjonalne kluby łucznicze patrzyły na „tradycyjnych” z niechęcią, bo ci od „dziwnych łuków” sprawiają problemy i niszczą maty grubszymi strzałami, a nawet kutymi, tnącymi grotami. Poza tym takim klubom zupełnie nie zależało na tym, by współpracować z ludźmi, którzy i tak nie pojedą na zawody Polskiego Związku Łuczniczego. Zostawało więc albo strzelanie w parku, obok spacerowiczów i biegających psów, albo po krzakach – latem w trawie po pas, zimą w śnieżnych zaspach. I tak się strzelało, bo pasja okazywała się

silniejsza niż przeciwności. Łuczników tradycyjnych też nie było wielu, tylko mieszkańcy dużych miast mieli realną szansę na umówienie się z innym pasjonatem na wspólny trening. Kolejne utrudnienie w tamtych czasach to niewielka różnorodność dostępnego sprzętu. Poza łukami pana Bisoka: słynną „Dianą” czy „Angielskim z reflekssem”, na polskim rynku było dostępnych niewiele modeli. Słyszało się, że ktoś tam jeszcze struga łuki; słyszało się, że istnieją rzemieślnicy robiący dobre, ale drogie strzały. Generalnie jednak był to temat słabo rozpowszechniony, towar mało dostępny. Trochę jak z zagranicznymi zabawkami w czasach istnienia Pewexów.

Turnieje łucznictwa tradycyjnego oczywiście istniały, ale według mojej wiedzy były to turnieje wyłącznie historyczne, organizowane z okazji festynów średniowiecznych. Wymagano historycznego stroju i wyglądającego na historyczny sprzętu. Za dużą imprezę uważano taką, na którą przyjechało pięćdziesięciu łuczników. Turnieje te często organizowano jako atrakcje turystyczne i właśnie zadowolenie publiczności, a co za tym idzie, widowiskowość były podstawowymi wytycznymi podczas organizacji. Miały one jeden wspólny mianownik: czekanie. Czekanie na swoją kolej przy tarczy, bo tarcza była jedna czy dwie. Tych pięćdziesięciu łuczników na dużej imprezie, w lnianych strojach, czekało pół dnia, by strzelić serię w eliminacjach, a drugie pół – by zmierzyć się z garstką wybranych w finale. Ale i tak wszyscy się cieszyli, bo nie wiedziano jeszcze, że może być inaczej.

O charakterze tamtych czasów, podzieleniu i osamotnieniu łuczników tradycyjnych dobrze mówi inicjatywa forum „Bydgoscy Łucznicy Tradycyjni”, czyli organizowany od 2007 roku Turniej Korespondencyjny, notabene istniejący do dzisiaj. Idea polegała na tym, by w całej Polsce zorganizować wiele lokalnych turniejów, w ten sam weekend, na dokładnie tych samych zasadach – strzelając do tych samych, standardowych tarcz, z tych samych odległości. W takich lokalnych zawodach mogły wziąć udział małe grupy, a nawet pojedynczy łucznicy, którzy następnie wysyłali swoje wyniki do organizatora, by ten stworzył wspólny ranking. Całość opierała się na zaufaniu. W pierwszej edycji uczestniczyły 62 osoby z Polski.

## Intensywny rozwój

Nowoczesne turnieje łucznictwa tradycyjnego zaczęły się od Ligi Południe, organizowanej na Śląsku od 2011 roku. Były to pierwsze turnieje dzielące łuczników na niewielkie grupy – około pięcioosobowe – które razem z wyznaczonym sędzią przechodziły przez łuczniczą ścieżkę, by na poszczególnych stanowiskach oddać strzały do zróżnicowanych celów. Trochę tak jak w biathlonie, tylko nie na czas. Każda drużyna zaczynała przy innym celu i kolejno poruszała się od konkurencji do konkurencji. Zawody trwały cały dzień, wystrzelivano na nich około 60 strzał do około 10 celów. W roku 2011 w każdych zawodach brało udział około 50-60 łuczników, w 2012 jakieś 80-90, a w latach kolejnych liczba uczestników przekraczała już setkę. Był to także pierwszy cykl turniejów wyłaniający zwycięzców po czterech odsłonach zawodów, rozciągniętych na cały sezon. Wtedy właśnie łucznicy tradycyjni zaczęli regularnie spotykać się, rozmawiać, wymieniać informacjami odnośnie do techniki i sprzętu. Na pierwsze takie zawody przyjechałem z sosnowymi strzałami

wykonanymi przy użyciu przypadkowych promieni wątpliwej jakości. Na kolejne jechałem już z kołczanem pełnym wyważonych strzał cedrowych o dokładnie zmierzonej giętkości, dopasowanej do mocy mojego łuku. Wcześniej po prostu nie wiedziałem, że tak można i trzeba – nikt wśród znajomych krakowskich łuczników nie wiedział.

W 2011 roku powstało też Polskie Stowarzyszenie Łucznictwa Tradycyjnego, pierwsza formalna, ogólnopolska organizacja, do której zadań statutowych należało przede wszystkim popularyzowanie łucznictwa tradycyjnego. Kolejnym celem PŚŁT była organizacja Mistrzostw Polski w Łucznictwie Tradycyjnym, które po raz pierwszy odbyły się w sierpniu 2012 roku w Grzybowie. Wzięło w nich udział około stu zawodników z całej Polski, każdy wypuścił około sto osiemdziesiąt strzał do ponad dwudziestu celów. Turniej o tak bogatym programie musiał zostać rozciągnięty na dwa dni. Powstanie PŚŁT było znakiem, że polskie łucznictwo tradycyjne zaczyna zmierzać w konkretnym kierunku, że powoli odchodzi od bylejakości na rzecz



profesjonalnej organizacji i wysokich standardów. I powoli zyskuje prawdziwie sportowy charakter.

Kolejne lata to dalszy rozwój, może mniej spektakularny, ale ciągły. Pojawiła się Liga 3d, organizowana głównie dla „tradycyjnych”, polegająca na terenowym strzelaniu do figur przedstawiających zwierzęta w naturalnym rozmiarze. Pojawiły się pierwsze turnieje halowe (na jednej z imprez przestrelono metalowe kaloryfery – zakładam, że to nie ułatwia organizacji podobnych turniejów). Sklepy internetowe zapełniły się wysokiej jakości sprzętem, przez turnieje przetoczył się prawdziwy wyścig zbrojeń – coraz lepsze łuki, coraz dokładniej przygotowywane strzały, coraz wyższej jakości akcesoria. Polscy łucznicy coraz śmielej zaczęli wyjeżdżać na zagraniczne turnieje – dzięki działaniom PŚŁT – skąd wracali z medalami. O ile w piłce nożnej nasza reprezentacja grywa głównie mecze „ostatniej szansy”, o tyle w łucznictwie tradycyjnym jesteśmy europejską potęgą. Wspomniany wcześniej Turniej Korespondencyjny uzyskał charakter międzynarodowy. W tym roku zgromadził około 300 osób z pięciu krajów.

## Obecnie

Wraz z budzącą się wiosną powoli rusza sezon łuczniczy 2016. Chociaż, prawdę mówiąc, łucznictwo tradycyjne strzela przez cały rok, prawie zawsze pod gołym niebem. Nieraz w śniegu, często w deszczu. Pogoda jest nieodłączną zmienną wpływającą na wynik. Gdy piszę te słowa, prawie każde duże miasto ma regularnie trenujący klub łucznictwa tradycyjnego, niektóre więcej niż jeden. W niemal każdy weekend gdzieś w Polsce organizuje się zawody, które są nie tylko bardzo dobrze przygotowanym wydarzeniem sportowym, ale też spotkaniem towarzyskim i nierzadko rekreacją

dla całej rodziny. Czasami trudno jest wybrać, na którą imprezę pojechać, a z której trzeba będzie zrezygnować. W klubach zrzeszających łuczników spotyka się zarówno sześciolatków pod opieką rodziców, jak i osoby bliskie emerytury. Łucznictwo tradycyjne można zacząć uprawiać w każdym wieku i nadal liczyć na dobre wyniki. Sport ten na początku nie jest tani, bo trzeba zainwestować co najmniej czterysta złotych w łuk, wypada wydać dwieście złotych na dobre strzały i jeszcze około stu na inne akcesoria. Z drugiej strony łuki tradycyjne praktycznie nie zużywają się z czasem, strzały wystarczają na co najmniej jeden sezon, a innych kosztów z reguły nie ma. Informacje o tym, jak zacząć, można uzyskać w klubach rozsianych po całej Polsce lub z dobrych źródeł internetowych. My już niedługo ruszymy na pierwsze, wiosenne turnieje. Pojedziemy na nie zgraną ekipą znajomych, spotykających się na cotygodniowych treningach. Jeszcze tylko musimy zrobić wiosenny przegląd sprzętu, nawoskować cięciwy, zamówić nowe strzały opatrzone przepięknym crestingiem. Być może też z tobą będziemy mieli przyjemność zmierzyć się na którymś z turniejów. W imieniu całej społeczności łuczników tradycyjnych – zapraszam.

Strony, które warto odwiedzić:

**[www.forum.arcus-lucznicstwo.pl](http://www.forum.arcus-lucznicstwo.pl)**

– ogólnopolskie forum o ŁT

**<https://www.facebook.com/luczniczytradycyjni.org>**

– fanpage PŚŁT i Mistrzostw

**[www.ligapoludnie.pl](http://www.ligapoludnie.pl)**

– cykl turniejów Liga Południe

**[www.lucznicztwotradycyjne.blogspot.com](http://www.lucznicztwotradycyjne.blogspot.com)**

– mój blog o ŁT, zapraszam!

WOJCIECH ŁANDA

# Rycerze w ringu

Błażej Kardys

**W**e wcześniejszym artykule mogliście przeczytać o łukach i odrodzeniu dawnych zawodów w walce na dystans. W niniejszym tekście do tematu podejmiemy bardziej... bezpośrednio. W mniejszym dystansie. Zapraszam do zapoznania się ze spadkobiercami średniowiecznej tradycji rycerskiej, którzy po dziś dzień ścierają się w szrankach w zbrojach, przy użyciu mieczy, toporów i całej gamy innych środków, służących od wieków do krzywdzenia bliźnich. W artykule znajdziecie zarówno informacje ogólne jak i konkret w postaci sprawozdania z ostatniego jesienno-zimowego turnieju w ramach Polskiej Ligi Walk Rycerskich.

Hala widowiskowa krakowskiej AWF im. Bronisława Czecha to miejsce, które widziało już wiele zawodów sportowych, z przeróżnych dyscyplin. 12 marca można tam było zobaczyć jednak coś... zupełnie odmiennego. Przynajmniej jak na standardy obecnych czasów. Tego właśnie zimnego i pochmurnego dnia przełomu zimy i wiosny piętnaście drużyn spotkało się w Krakowie na ostatnim w sezonie jesienno-zimowym turnieju w ramach Polskiej Ligi Walk Rycerskich. Zapełniający halę widzowie mogli nacieszyć swe oczy widowiskowym starciem drużyn zakutych w stal i nieszczędzących sił w okładaniu się nawzajem bronią. I nie tylko...

Polskie Stowarzyszenie Walk Rycerskich, organizator Ligi, nie jest zupełnie nieznane opinii publicznej. O Walkach Rycerskich zrobiło się głośno, gdy na początku 2014 roku

na portalu PolakPotrafi.pl ogłoszono zbiórkę na wyjazd Polskiej Kadry Rycerskiej na mistrzostwa International Medieval Combat Federation do Hiszpanii. Zarówno zbiórka, jak i możliwy dzięki niej udział w turnieju zakończyły się sukcesem – Polacy, z dorobkiem dwóch złotych, czterech srebrnych i jednego brązowego medalu zdobyli drugie (za reprezentacją USA) miejsce w klasyfikacji generalnej mistrzostw. Wiadomość ta odbiła się szerokim echem w mediach, również tych głównego nurtu.

Sama Liga została powołana do życia w 2012 roku. Składa się z dwóch części – jesienno-zimowej, opartej na turniejach halowych, oraz wiosenno-letniej, rozgrywanej, jak podają organizatorzy, „w scenerii średniowiecznych zamków lub miejscach ważnych dla naszej historii”.

Część jesienno-zimowa, choć mniej efektywna, jest jednak istotna pod kątem występów międzynarodowych, ponieważ to na podstawie jej wyników selekcjoner Polskiej Kadry Rycerskiej wybiera skład naszej głównej reprezentacji. Wyniki selekcji ogłaszane są po ostatnim turnieju cyklu, który w 2016 r. odbywał się właśnie w Krakowie.

## Ale nie uprzedzajmy faktów

W Krakowskim turnieju stanęło przeciwko sobie piętnaście drużyn, w tym cztery z Czech i jedna z Białorusi. Zawodnicy walczyli

w formule 5v5 według zasad międzynarodowych IMCF. Celem drużyn było wyeliminowanie wszystkich zawodników przeciwnika, chociaż walki przerywane były także wtedy, gdy przewaga liczebna jednej z drużyn wynosiła 3:1 lub więcej. Za wyeliminowanego uważany był rycerz, który dotknął ziemi czymś więcej niż nogami lub bronią (zazwyczaj dokonywało się to poprzez bardzo malownicze obalenie). Niedozwolone było zadawanie ciosów rantem tarczy oraz stosowanie sztychów. Dozwolone były więc wszelkie chwytty, przepchnięcia, kopnięcia, obalenia, uderzenia tarczą, pięścią i bronią.

## Jak właściwie wygląda taka walka?

Zawodnicy wchodzą, nierzadko z przytupem i krokiem marszowym, w prostokątny ring, ogrodzony solidnym, drewnianym płotem z bali. Każda z drużyn ustawia się w swoim sygnalizowanym przez reko-hostessę narożniku. Po ostatnich zagrzewających do walki okrzykach i uściskach rezerwowi zawodnicy opuszczają ring. Nawet jeżeli nie wezmą udziału w walce, będą w niej pełnić ważne zadanie – tylko oni mogą spoza ringu podać nową broń zawodnikowi, który w jakiś sposób



stracił poprzednią.

Po sygnale do rozpoczęcia walki drużyny ruszają – czasami pędem, chcąc samym impetem powalić przeciwników, częściej jednak powoli, krążąc z rozmysłem wokół swych oponentów. Bardzo ważna jest taktyka – bezmyślne rzucenie się na rywala szybko skończy się otoczeniem i eliminacją, dlatego też obie drużyny starają się nie dopuścić do takiej sytuacji. W końcu jednak niemal każde starcie zmienia się w serię pojedynków jeden-na-jeden, gdzie zawodnicy walczą ze sobą w kłinczu, siłując się i starając obalić. Pojedynczy, niezwiązani walką wojownicy pomagają kolegom, starając się wytrącić ich przeciwników z równowagi lub wręcz znokautować ich dobrze wymierzonym ciosem.

Broń wojowników absolutnie nie przypomina tego, do czego przyzwyczyli nas filmy. Nie są to piękne, smukłe arcydzieła sztuki mieczniczej. Postawiono na użyteczność i maksymalną moc obalającą, bez ostrości mogącej zrobić przeciwnikowi śmiertelną krzywdę, za to z dużą możliwością ogłuszenia celu. Pancerze biorących udział w krakowskich zawodach wojowników nosiły ślady po naprawdę wielu uderzeniach, sprawiając, że stający naprzeciw sobie w ringu wojownicy wyglądali nadzwyczaj bojowo, jak weterani, którzy przetrwali już niejedno starcie. Cały obraz tylko nieznacznie łagodziła obecność hosstess w pięknych historycznych sukniach, dzierżących tabliczki z nazwami drużyn. W powietrzu czuło się napięcie.

## Finały

Do finałów awansowało sześć drużyn, z których do ścisłego finału trafić miały trzy. Były to: warszawska Dies Irae, KS Rycerz z Sieradza, Rycerska Reprezentacja Warmii i Mazur oraz Sierotki, zrzeszająca zawodników z całej Polski, jak również czeska MFC



Vysočina oraz białoruski Biały Tur.

Sytuacja w tabeli ligi przed ostatnim turniejem sezonu była nierozstrzygnięta. Dwa punkty różnicy pomiędzy prowadzącą Dies Irae i Sierotkami były jak najbardziej do odrobienia i sprawiały, że żadna z drużyn nie chciała potraktować tego turnieju ulgowo.

## Biały Tur vs Sierotki

W pierwszej walce finałów naprzeciwko siebie stanęli Białorusini oraz Sierotki. Było to starcie dwóch utytułowanych zespołów - zeszlenczeni triumfatorzy turnieju w Krakowie (i nie tylko) przeciwko drugiej w tabeli drużynie. Rycerze ze Wschodu odróżniali się od reszty finalistów, noszących się raczej na modłę zachodnią, rynsztunkiem nawiązującym do ruskiej tradycji. Pierwsze starcie rozpoczęło się z hukiem - Białorusini ruszyli szybko i zdecydowanie naporu na Sierotki. Zawodnicy przerculali się, okładali tarczami oraz bronią. Tury szybko obaliły czterech rywali, tracąc jedynie dwóch swoich. Dla Sierotek była to trudna sytuacja - jeśli chcieli myśleć o wygraniu ligi, nie mogli pozwolić sobie na przegraną i odpadnięcie przed ścisłym finałem. Drugie starcie rozpoczęli znacznie odważniej, było też dużo bardziej zaciekłe, do tego stopnia, że dwóch siłujących się przeciwników wyłamało barierki ringu przy stanie 3:2 dla Białorusinów, pozostawiając na polu walki samotnego zawodnika Sierotek przeciwko dwóm rywalom. Mimo to udało mu się najpierw powalić zwartego z nim

w kłinczu przeciwnika, a następnie ciosami miecza obalić drugiego, doprowadzając do remisu. Zdecydować miało trzecie starcie.

W trzeciej walce żadna z drużyn nie zdobyła przewagi na dłużej. Na każdego powalonego Białorusina przypadała jedna Sierotka na ziemi. W końcu na placu boju pozostało tylko dwóch, zwartych w uścisku zawodników, którzy obalili się nawzajem. Trzecie starcie nie dało zatem rozstrzygnięcia. Było jednak znaczące, gdyż sędziowie dopatryli się naruszenia - jeden z Białorusinów, straciwszy broń, przyjął zapasową halabardę (którą zresztą niemal natychmiast obalił jednego z Polaków) spoza ringu od osoby nieuprawnionej do jej podania (był to kapitan drużyny, nie będący w rezerwie). Gdyby zastosował się do reguł, otrzymałby ją kilka sekund później, co mogło okazać się bardzo znaczące. Drużyna została ukarana drugą w tym dniu żółtą kartką, przez co w czwartym starciu mieli wystąpić w składzie zredukowanym o jednego zawodnika. Mimo to szybko nadrobili stratę. Od tego momentu rozpoczęła się walka na wyniszczenie. Rycerze walili się na ziemię parami. W końcu na placu boju pozostało jedynie dwóch, zwartych w uścisku. W końcu Polakowi udało się sprawić, iż jego przeciwnik potknął się na jednej z leżących Sierotek. Było to zgodne z regułami wykorzystanie poległego sprzymierzeńca. Manewr ten dał Sierotkom zwycięstwo i awans do ścisłego finału, a co za tym idzie - możliwość walki o pierwsze miejsce w lidze.

## Dies Irae vs Vysočina

Druga walka, pomiędzy broniącą tytułu mistrza ligi Warszawską Dies Irae i czeską drużyną Vysočina przebiegało znacznie bardziej jednostronnie. Warszawiacy, w odróżnieniu od innych finałowych drużyn, wystawiali do walki poczet, w którym dwóch zawodników wyposażonych było w broń drzewcową (w pozostałych drużynach był to zazwyczaj tylko jeden zawodnik). To właśnie oni często decydowali o zwycięstwie drużyny - w pierwszym starciu na placu boju zostali dwaj Polacy i Czech, ciężko opancerzony wojownik walczący toporem dwuręcznym, znany z tego, że w wielu wcześniejszych starciach jako ostatni ze swojego zespołu ostawał się na placu boju i był niezwykle ciężki do wyłączenia. Okazał się jednak bezsilny, gdy jeden z Polaków zaczął go halabardą pod kolanem, a potem mocnym pociągnięciem obalił na plecy.

Drugie starcie Polacy zdominowali. Doprowadzili do sytuacji 5:1 – nie tracąc żadnego ze swoich zawodników, powalili czterech Czechów. Szczególnie skuteczny był wywołany przez konferansjera Krzysztof Wichera, srebrny medalista z Hiszpanii, który ciosami rumpii obalał jednego po drugim zawodnika Vysočiny. Jedną z jego ofiar wymagała później wezwania medyka, który na całe szczęście nie stwierdził powstania znaczących obrażeń. Mecz zakończył się zdecydowaną wygraną Polaków.

## KS Rycerz vs Warmia i Mazury

W ostatnim starciu pierwszej części finałów zmierzyli się ze sobą: pierwszy skład KS Rycerz Sieradz oraz Reprezentacja Rycerska Warmii i Mazur. Doświadczony Sieradzki klub, zajmujący już w przeszłości czołowe miejsca w turniejach, nie miał jednak większych problemów

z młodą drużyną i szybko rozprawił się z nimi 2:0 i 3:1.

Do ścisłego finału awansowały więc trzy polskie drużyny. To dopiero ten finał, rozgrywany w systemie każdy-z-każdym, miał rozstrzygnąć o tym, która z drużyn zdobędzie pierwsze miejsce w lidze. KS Rycerz, niezależnie od ostatecznej kolejności w turnieju, mając 22 pkt zagwarantował sobie miejsce trzecie, jednak dwukrotna porażka Dies Irae i dwukrotne zwycięstwo Sierotek dałyby tym drugim pierwsze miejsce w tabeli.

Losowanie kolejności walk w finale okazało się szczęśliwe dla drużyny z Warszawy – staczając walki jako pierwsi i jako ostatni, mieli możliwość złapania pomiędzy nimi chwili odpoczynku. Pozostałe kluby miały walczyć dwa razy pod rząd.

## Dies Irae vs KS Rycerz

Pierwsze starcie odbyło się pomiędzy Dies Irae i drużyną z Sieradza. Warszawiacy walczyli w sposób, który zaprezentowali już w drugim starciu z Czechami. Wojownicy KS Rycerz walili się na ziemię jeden po drugim. O brutalności tego starcia świadczyć może fakt, że aż dwóch Sieradzan padło na ziemię bez przytomności, a trzeci wymagał pomocy lekarza przy trafionej dłoni. Ogłoszono krótką przerwę medyczną, na całe szczęście obyło się bez poważniejszych urazów.

Co niesamowite, po tak srogim laniu Rycerze otrząsnęli się i w drugim starciu to oni byli górą. Na polu bitwy pozostało dwóch zawodników z Sieradza i wspomniany już Krzysztof Wicher. Jeden z Sieradzan unieruchamiając uściskiem Warszawiaka w kącie ringu, a drugi, otrzymawszy od rezerwowego topór na długim trzonku, jął okładać zawodnika Dies Irae po hełmie. Siły nie żałował, jakby chciał zemścić się za dwóch znokautowanych przez Wichra w poprzednim starciu. Jego furia

była tak wielka, że dwa razy musiał zmieniać broń, połamawszy ją na hełmie przeciwnika. Ten jednak nie chciał się przewrócić. W końcu sędziowie przerwali walkę, ogłaszając przewagę Sieradzan.

Przed trzecim starciem zawodnicy KS Rycerz byli w trudnej sytuacji. Jedyne czterech z nich nadawało się do walki. W końcu jako piąty wystawiony został znokautowany w pierwszym starciu Arnold Październy. Rycerze byli jednak już wyraźnie zmęczeni i ulegli łatwo 4:1.

## KS Rycerz vs Sierotki

W drugim meczu przeciwko wojownikom z Sieradza stanęły Sierotki. Po zawodnikach KS Rycerz wyraźnie widać było zmęczenie, udało im się jednak powalić czterech rywali, tracąc jedynie trzech własnych zawodników. W sytuacji przewagi 2:1 Krzysztof Olczak z Sieradza stracił jednak broń, łamiąc jej drzewce na Wojciechu Durze, ostatnim na placu boju zawodniku Sierotek. Bardzo już zmęczony Olczak niespiesznym krokiem ruszył w kierunku swojego narożnika po jej zamiennik, zanim jednak wrócił, Sierotce udało się obalić swojego oponenta. Rozpoczęło się starcie jeden na jeden. Obaj zawodnicy byli wyraźnie utrudzeni, w pewnym momencie nawet rozdzielili się i oparli o barierki, w relaksacyjnych pozach robiąc sobie małą przerwę w środku walki. W końcu jednak podjęli starcie, zwiierając się w uścisku, z którego zwycięsko wyszedł rycerz Sierotek. Olczakowi udało się jednak pociągnąć za sobą przeciwnika na tyle, by zmusić go do podparcia się. Sędziowie ogłaszają remis. W kolejnym starciu wyraźnie już wyczerpani Rycerze ustępują jednak Sierotkom, dając się pokonać 3:1. Szczęśliwi zwycięzcy na trzecią rundę wchodzą w ring, robiąc fikołki przez barierki. Ich dobry humor zdaje się być uzasadniony - trzecie starcie kończą szybkim zwycięstwem, miażdżąc sieradzan z wynikiem 4:1.

Wygrywając jednak z Rycerzami, Sierotki zapewniają jednocześnie Dies Irae drugie miejsce w turnieju. Sprawia to, że drużyna z Warszawy, niezależnie od wyniku ostatniego starcia, obrania tytuł mistrza ligi w sezonie 2015/16. Mimo to sam turniej nie jest jeszcze zakończony - o jego wyniku zadecyduje ostatni mecz.

## Dies Irae vs Sierotki

Ostatnia walka to starcie dwóch najlepszych drużyn turnieju. Zmęczone po ostatniej przeprawie Sierotki, mimo głośnego dopingu widowni, ulegają jednak Warszawiakom kolejno 2:0 i 3:1. Warszawiacy po raz kolejny nacierają z furią, od której przeciwnikom spadają hełmy oraz odpadają elementy pancerzy.

Ostatnią walkę, turniej i całą ligę wygrywa zatem drużyna Dies Irae!

To jednak nie koniec emocji. Na zakończenie turnieju selekcjoner Hubert Filipiak ogłosił pełny skład Rycerskiej Kadry Polski seniorów na tegoroczne zawody. Poza nimi, znamy już reprezentantów indywidualnych – w triathlonie rycerskim reprezentować nas będą obecny mistrz świata Marcin Waszkielis oraz bracia



Krzysztof i Robert Szateccy, a w kategorii broń drzewcowa – Arnold Październy.

## A poza Krakowem?

Podczas gdy w Krakowie decydowały się losy tytułu mistrza Ligi, na Białorusi, w Mińsku, odbywały się Mistrzostwa Europy w Fechtunku Współczesnym. Nasi juniorzy przywieźli z nich pięć medali – dwa złote, jeden srebrny i dwa brązowe, zajmując drugie miejsce w klasyfikacji generalnej. To świetna informacja świadcząca o tym, że Lidze nie zabraknie w przyszłości nowych adeptów. Zwłaszcza, że Polska ma już solidne osiągnięcia na arenie międzynarodowej.

W odbywających się od 2010 roku Bitwach Narodów, międzynarodowym festiwalu historycznej rekonstrukcji średniowiecza, polska kadra rycerska kilkakrotnie stawała na podium. Najwyżej byliśmy w 2012, gdy drugie miejsce w triathlonie wywalczył Marcin Waszkielis, przegrywając w dogrywce o włos (a dokładniej – o jedno uderzenie) z wielokrotnym mistrzem świata, Rosjaninem Siergiejem Ukolovem. Jednocześnie nasza reprezentacja stanęła na najniższym stopniu podium w walkach 21v21, powtarzając tym samym sukces z 2010. W kolejnym roku jedynym nagrodzonym Polakiem był Krzysztof Szatecki, zdobywca trzeciego miejsca w triathlonie.

Znacznie bardziej bogato wygląda nasz dorobek w zawodach International Medieval Combat Federation. Wspomniana już wcześniej ich pierwsza edycja, odbywająca się w hiszpańskim Belmonte w 2014, przyniosła nam dwa złote medale Marcina Waszkielisa w kategoriach miecz długi oraz miecz i tarcza, srebrny i brązowy Marty Kupczyk odpowiednio w broni drzewcowej i mieczu długim, brązowy Mai Olczak w mieczu i tarczy oraz dwa srebrne w walkach grupowych 5v5

i 16v16. Była to jednak, jak się okazało, dopiero rozgrzewka przed zeszlóroczną edycją, odbywającą się w Malborku. Zdobywając sześć złotych, trzy srebrne i jeden brązowy medal, zajęliśmy pierwsze miejsce w klasyfikacji generalnej. Nie mieliśmy sobie równych w walkach 5v5, 10v10 i 16v16 mężczyzn oraz 3v3 kobiet. Na szczególną uwagę zasługuje obronienie przez Marcina Waszkielisa tytułu mistrza świata w walce mieczem i tarczą, zdobytego w Hiszpanii. Z powodu kontuzji nie udało mu się niestety obronić mistrzostwa w mieczu długim, to jednak przypadło innemu reprezentantowi Polski, Wiesławowi Kurkowi. Swoje miejsce z Hiszpanii obroniła też Maja Olczak, po raz kolejny zdobywając brąz w mieczu i tarczy.

**Tegoroczna edycja Bitwy Narodów odbędzie się między 5 a 9 maja w Pradze, a IMCF w Montemor-O-Velho w Portugalii w dniach 26-29 maja. Trzymamy kciuki za naszych reprezentantów!**

## Chcesz zostać rycerzem?

Dla wszystkich chcących samemu spróbować swych sił w Walkach Rycerskich: śpieszę z informacją, że nie brakuje organizacji i drużyn, w których można zacząć stawiać pierwsze kroki, zarówno w tym sporcie, jak i ogólnie w Historycznych Europejskich Sztukach Walki. Żeby wymienić tylko kilka - Warszawska Szkoła Gladiatorów prowadzona przez Brothers of Steel, Łódzka Akademia Fechtunku i Toruńska Szkoła Fechtunku, Pomorska Fabryka Świń i krakowski Silkfencing Team. Wszystkie one oferują treningi zarówno dla zaawansowanych, jak i dla zupełnie początkujących. Niepotrzebny jest żaden specjalny sprzęt ani kondycja – ta ostatnia pojawi się sama, w miarę ćwiczenia.

BŁAŻEJ KARDYŚ



Eskadra Działañ Specjalnych Pięć Prawilności. Zamierzaliśmy wysłać ich na mecze na terenie przeciwnika aby destabilizowali sytuację w regionie jako dywersanci.

Ich zadaniem miało być też rzucanie butelkami w okolicznych przechodniów i wyzywanie ich od pederastów.

A to urwipolcie.

Niestety plan wziął w łeb, bo nie stać nas na bilety na dojazd na terytorium wroga ani tym bardziej na mecze. Znaleźliśmy więc dla nich zastosowanie jako jednostki żandarmerii utrzymującej karność w szeregach humanistów.

Ponadto dbają o ich zaopatrzenie i różne podstawowe potrzeby.

Wybornie.

Masz jakiś problem?

ojej  
ojej

A to jednostka specjalnego przeznaczenia Żołnierze Ultra Likwidacji, w skrócie ŻUL, pod osobistym przywództwem Kapitana Cienszko, który poczuwa się z nimi do więzi duchowej.

A co ona umie?





Ponadto, wiedząc, że współczesne pole walki ciągle się zmienia, nie zaniedbaliśmy aspektu wojny cybernetycznej. Nasz Korpus Dezinformacji Internetowej *Kozak w necie* jest złożony w całości z osób skazanych prawomocnym wyrokiem za używanie winrara bez licencji i wrzucanie na facebooka memów szkalujących Świętego Jana Pawła Drugiego.

Prowadzą działania zaczepne na twitterze, ciężki ostrzał zmianami zdjęć profilowych na facebooku na takie z flagą oraz wytykając przeciwnikowi błędy w ramach specjalnej brygady *GrammarNazi*. Posiadamy też elitarny oddział gamingowy, którego członkowie doskonale udają rosyjskie trolle. Każdy z nich zna 200 synonimów wyrażenia "ruchałem twoją starą".



# Wczoraj będzie egzamin

Adam Jarmuła

Na drewnianym biurku stał opróżniony do połowy kubek z herbatą, która w czasach swojej świetności była ciepła. Właściciel kubka pozostawał zbyt zaabsorbowany pracą i zachwycony własnym geniuszem (w rzeczywistości wątpliwym), by zauważyć, że jego napój stracił jedną ze swych istotnych cech – ale w końcu to charakterystyczne dla ludzi wybitnych – pić gorące napoje na zimno<sup>1</sup>.

Palce stukaly w klawiaturę. Słabe światło monitora ledwie wyłaniało z mroku okulary wraz z ukrytą za nimi twarzą. W normalnych okolicznościach ta twarz zostałaby uznana za dość przeciętną, lecz teraz wyrażała coś na kształt niespotykanie wielkiej fascynacji własnym pomysłem. Tak, ten ktoś z zimną herbatą właśnie pisał opowiadanie.

\*\*\*

Johan Trufhl jest profesorem nauk przyrodniczych. Jako pierwszy w historii otrzymał Nagrodę Nobla oraz Anty-Nobla za to samo odkrycie – maszynę generującą liczby całkowicie losowe, lecz wyrzucającą za każdym razem 28. Na wiele lat przed tym przyszły (anty)noblista studiował, co wiązało się ze sporym nakładem pracy... oraz kombinowania, co również można policzyć jako wysiłek włożony w edukację<sup>2</sup>. Podobnie jak w każdej innej dziedzinie, Johan i na tym polu

dokonał rzeczy niezwykłych. Przyjrzyjmy się bliżej studenckiemu okresowi jego życia.

Był rok 2015. Niewielki, trzypokojowy lokal zamieszkiwali dwaj studenci ISU (Important Stuff University). Współlokator Johana jeszcze nie wiedział, że największe z pomieszczeń zostało zajęte przez sporych rozmiarów... coś. Gdyby spojrzeć na mnóstwo pokręteł, wskaźników, przekładni oraz innych ruchomych części, nie sposób byłoby wywnioskować do czego owo „coś” mogło służyć. Przy tej dziwacznej maszynie stała niechlujnie ubrana postać z rozmierzwiionymi włosami, kilkudniowym zarostem i krzywymi okularami.

Widzimy tutaj początek charakterystycznego wizerunku przyszłego profesora – przez najbliższe lata zarost przekształci się w brodę (bo szkoda czasu na błahostki, jak na przykład golenie się), a okulary pozostaną niezmiennione z tego samego powodu.

Gdy współlokator Johana zobaczył tę scenę, zwątpił, czy aby na pewno się obudził.

– Eee... yyy... – Skonfundowany kolega przyglądał się podejrzliwie skomplikowanej konstrukcji. – Czemu w naszym salonie jest to... to?

– Krzysiu! – ucieszył się Johan. – Właśnie o tobie myślałem. Słuchaj, czy zamierzasz iść na egzamin ze *Wstępu do działania wszechświata*?

– Tydzień temu jeszcze miałem to w planach, ale wtedy do egzaminu pozostało z dziesięć dni... Teraz to już chyba mi się

<sup>1</sup> Chyba że używa się termosu.

<sup>2</sup> Autor opowiadania w żadnej mierze nie pochwała takich praktyk.

odechciało... Drugi termin wydaje się znacznie przyjemniejszą opcją.

– Czyli nie będzie cię pojutrze na egzaminie? – dopytywał Johan, przekopując się przez stos dokumentów?

– Poszedłbym, ale nowy *Tomb Raider*...

– Wspaniale! W takim razie pomożesz. Zdobędziesz pytania, które zostaną mi zadane!

– Ehe – Krzysiu skinął półprzymtomnie, lecz lekko się ożywił, gdy dotarła do niego treść słów. – Zaraz, jak niby to zrobić? Przecież wiesz, że Dubicki wymyśla pytania na bieżąco.

– To bardzo proste. Dowiesz się wszystkiego ode mnie – Johan uśmiechnął się szeroko.

– To możesz od razu mi powiedzieć, a ja ci przekażę.

– Co? – Tym razem Johan nie wiedział, o co chodzi, ale po chwili potrząsnął głową – Posłuchaj! To urządzenie za mną...

– Wiem, zajmuje stanowczo za dużo miejsca. A tak w ogóle, gdzie jest stół?

– Zapomnij o stole! To jest wehikuł czasu! Zapadła chwila milczenia.

– Prawdziwy?

– W stu procentach.

Krzysztof podszedł do wielkiej (jak na ich mieszkanie) maszyny, przyglądając się jej uważnie.

– Jak to działa?

– To bardzo skomplikowane.

– Czy to puszka coli? – zapytał Krzysiu, kierując palec na trzewia wehikułu.

– To sterownik przepływu meta-cząstek nibyczasowych.

– Wygląda zupełnie jak...

– I ma obudowę z puszek coli.

– Weź i opowiedz, jak to działa! – Ton współlokatora był niemal błagalny.

– Nie mam pojęcia.

To, że Johan nie miał pojęcia, jak działa jego własny wynalazek, stanowiło niezwykle ważną część wynalazku. Otóż Johan uważał, że

wszystko, o czym on nie wie, nie istnieje. Jeśli nie jest świadom, że „coś” powinno nie działać, „coś” działa. Najlepiej jednak, gdy jest przekonany o sprawności urządzenia...

W oparciu o tę teorię zbudował maszynę do podróży w czasie. Projekt zajął mu wiele lat, ponieważ musiał być na tyle skomplikowany, aby sam autor się w nim pogubił. Wehikuł powstawał segmentowo. Każdy z dziesięciu segmentów miał wyjątkowo złożoną strukturę, której zaprojektowanie oraz złożenie zajmowało niemal rok. Po dziesięciu latach Johan ukończył przedsięwzięcie i żywił głębokie przekonanie, że jego wynalazek działa, choć nie miał pojęcia jak. Teraz nadszedł czas próby.

– Ale podróże w czasie są niemożliwe – zauważył Krzysiek.

– Jak to nie!? Widziałeś *Powrót do przyszłości*?

– To tylko film...

– A jak działa kamera?

– Niech będzie. Ale do czego ja jestem potrzebny?

– Używając mojego wehikułu, przeniesiesz się do przyszłości, zapytasz mnie, jakie miałem pytania, a następnie wrócisz na godzinę po swoim starciu i wszystko przekażesz.

– Nie możesz sam tego zrobić? Bo wiesz, dodatek do *Wiedźmina* 3...

– Niestety, udając się do przyszłości, nie pojawiłbym na egzaminie. Zresztą wrócisz i możesz grać ile chcesz.

– No dobra... Więc jak to działa?

– Siadasz, o, tutaj. Wszystko ustawiłem. Gdy naciśniesz ten wielki czerwony przycisk, pojawi się w nieczynnej łazience Wydziału Nauk Przyrodniczych, dwie godziny po moim egzaminie. Znajdziesz mnie przed wejściem. W drodze powrotnej też naciskasz ten wielki przycisk i pojawi się znów w naszym mieszkaniu za godzinę, licząc od obecnego czasu.

– Mogę wyruszyć w ubraniu?

– Co?

– No wiesz, *Terminator*...



Rys. Anna „Tom” Tomiezek

– Krzysiu, litości! To nie film akcji. No, ruszaj już! Jesteś pierwszym podróżnikiem w czasie. Gdy wrócisz, pomyślimy nad jakąś plakiatką.

Krzysiek usadowił się na wskazanym miejscu, wziął głęboki oddech i wcisnął wielki, czerwony przycisk. Pojazd zaczął szumieć oraz trzaskać, a następnie zniknął w serii oślepiających błysków.

Świeżo upieczony podróżnik w czasie rozejrzał się. Ewidentnie znajdował się w łazience, więc wygląda na to, że wszystko poszło dobrze. Rzucił okiem, czy z nim samym wszystko w porządku. Był cały. Tylko skarpetki miał nie do pary, ale najwidoczniej tak je założył. Przekonany, że najtrudniejsze ma za sobą, udał się do wyjścia. Drzwi były zamknięte. No tak, łazienka jest przecież nieczynna. Zaczął się rozglądać za jakimś wyjściem. Uff, jest okno. Jeśli czegoś nie pokręcił, znajduje się na parterze, więc powinien się wydostać. Inna sprawa, jak potem wrócić, ale tym zajmie się później.

Po kilku próbach Krzyskowi udało się wygramolić przez okno. Szkoda tylko, że padał deszcz. Plan Johana nie przewidywał takiej

ulewy, w związku z czym konstruktor nie wyposażył swego pomocnika stosownie do tej okoliczności. „To zapewne zmienia miejsce spotkania” – pomyślał Krzysztof.

Przemoczony Krzysiek pchnął główne drzwi uczelni. Na pobliskiej ławce siedział Johan, wyraźnie zadowolony z siebie. Zauważył kolegę.

– Krzysiu! Wspaniale cię widzieć – powitał go radośnie.

\*\*\*

Postać zgarbiona nad klawiaturą wzięła łyk zimnej herbaty. Już wracała do stukania w klawisze, gdy ktoś odezwał się za jej plecami:

– Niech pan zrobi sobie przerwę.

Powiem wam jedno: jeśli jesteście sami, w mieszkaniu zamkniętym na cztery spusty i ktoś mówi wam, żebyście zrobili przerwę, to robicie przerwę<sup>3</sup>. Gdy autor opowiadania się odwrócił, zobaczył dwóch dziwacznych mężczyzn. Obaj mieli niesparowane skarpetki, a do koszulek przypięte plakietki głoszące „Podróżnik w czasie 251” i „Podróżnik w czasie 252”.

– Przepraszam bardzo, kim jesteście?

– To nieistotne – zaczął jeden z nich konspiracyjnym tonem.

– Jest ważniejsza sprawa – kontynuował drugi. – Musi pan zmienić opowiadanie.

– Podróż w czasie nie może się udać – dodał pierwszy.

– Yhy... dlaczego?

– Ponieważ podróżowanie w czasie to stek bzdur, a my nie chcemy, żebyś dostał złe recenzje – oświadczył drugi, po czym zaśmiał się nerwowo.

– Zaraz... Wy jesteście podróżnikami w czasie!

– Nie! Skąd! My tak tylko przechodziliśmy obok – nastąpiła seria zaprzeczeń i wyjaśnień, która wyglądała, jakby dwie osoby biegały w panice po pokoju, co chwilę na siebie wpadając. Gospodarz nie zwrócił na to większej

3 Przerwę warto zrobić. Nawet jeśli nikt tego nie sugeruje.

uwagi:

– Któryś z was to doktor?  
– Kto? – nietypowi goście byli lekko zdezorientowani, ale ich rozmówca snuł dalsze rozważania.

– Dziwne... Nie było żadnych błysków ani hałasów.

– To nie film akcji, podróże w czasie tak nie wyglądają – pierwszy wyglądał wręcz na obrażonego.

– To znaczy – nie wyglądałyby gdyby były możliwe – dodał szybko drugi – a przecież nie są.

– Właśnie – zreflektował się pierwszy.  
– Nawet w twoim opowiadaniu brak logiki. Przecież taki manewr czasowy doprowadziłby do paradoksu albo powstania nowej linii czasu, albo nieskończenie zmieniających się wspomnień obejmujących wytworzoną pętlę czasową.

– To, co chcesz napisać, nie ma sensu – przytaknął drugi.

– Panowie, to tylko opowiadanie...

– Słyszałeś o efekcie motyla? – spytał retorycznie jeden, a drugi zaraz kontynuował.

– To opowiadanie wywoła straszne rzeczy za kilkaset lat.

– Ale ono mi się podoba...

– Doprowadzi do końca wszechświata! – wykrzyknęli obaj goście z autentycznym przerażeniem w głosach. Widząc to, gospodarz z rezygnacją wzruszył ramionami.

\*\*\*

– No dobra, dawaj te pytania, które miałeś – Krzysiek od razu przeszedł do rzeczy.

– Właściwie to nie ma potrzeby. Nie pojawiłeś się godzinę po swoim starcie, więc nauczyłem się do egzaminu.

– Oczywiście, że się nie pojawiłem, bo dopiero to zrobić!

– Hmm... racja!

– Opowiadaj o egzaminie i się stąd zmywam. Włożyłbym coś suchego na siebie...

Johan podał pytania i pomógł swojemu

współlokatorowi wdrapać się przez okno do łazienki, gdzie został wehikuł. Czekał spokojnie na dźwięki oznaczające, że Krzysiek uruchomił pojazd, lecz doszło do niego tylko kilka stuknięć i słowa:

– Johan, to nie chce działać!

– Że co!?

– Nie działa!

Po chwili Johan znalazł się w łazience, by samemu sprawdzić.

– Hmm... faktycznie nie działa.

– Sam do tego doszedłem.

Przez kilka minut obaj studenci stali w milczeniu, przyglądając się maszynie.

– I nie zadziała – oświadczył Johan, którego właśnie olśniło. – Materiał na egzamin obejmował podróże w czasie. Wszystko wskazuje na to, że są niemożliwe i co gorsza, ja o tym wiem. Wehikuł działał w oparciu o moje przekonania, które zmieniłem podczas nauki. Już nigdy nie zadziała.

– Na pewno? Może sprawdzisz sterownik przepływu meta-cząstek nibyczasowych? – zapytał błagalnie Krzysiek.

– To nic nie da.

– A moje trzy dni nicnierobienia!?

– Stracone.

\*\*\*

Człowiek przy biurku przestał stukać w klawiaturę. Właśnie została postawiona ostatnia kropka.

– No chłopaki, skończone! Tak jak chcieliście, bez żadnych paradoksów, choć jak na mój gust, opowiadanie sporo na tym straciło.

Odpowiedziała mu głucha cisza. Rozejrzał się po pokoju. Nikogo nie było. Ech, ci podróżnicy w czasie. Przeciągnął się leniwie, sięgnął po listę rzeczy, które chciałby zrobić w życiu i wykreślił punkty „Spotkać podróżnika w czasie” i „Uratować wszechświat”. Po chwili namysłu, wykreślił jeszcze „Zostać bohaterem”, po czym poszedł spać z poczuciem niezwykle produktywnie spędzonego dnia.

ADAM JARMUŁA

# Drugie miasto

Marcin Moń

Wszystko jest względne. Tak mówią fizycy, a ja im wierzę.

Patrzę tępo, jak przez ocean mroku przepływają rozmazane smugi światła. Z punktu widzenia oblanych mdławą poświatą postaci za oknem nasz nocny autobus porusza się ruchem przyspieszająco-zwalniająco-terkoczącym względem ulicy Hetmańskiej. Z punktu widzenia obserwatorów w środku – trójki nastolatków, pani po czterdziestce i zarośniętego mężczyzny z reklamówką, który pachnie tak, jak ja się czuję – to latarnie, przechodnie, bloki i kamienice przelewają się przez prostokąty okien jak przez wielkie, ciemne ekrany. Łazarz, zamiast zmartwychwstać, zmienia się w Wildę. Pani po czterdziestce robi minę, jakby zaczynała żałować, że nie wzięła taksówki.

Wracam wzrokiem ku szybie. Wnętrze autobusu jest jaśniejsze niż otoczenie, więc patrzę nie tyle na ulice, co na bezcielesną, pół-przejrzystą zjawę – własną twarz, wychudłą, nieogoloną, ze splekanymi wargami. Za tym ponurym hologramem przewija się Poznań. A w każdym razie w większości jest to Poznań. W pewnym momencie w luce między klockowatymi gmaszyskami dostrzegam jaskrawe światła galerii handlowej. Mrużę oczy i dla pewności odczytuję logo, choć dobrze wiem, że w naszym pięknym mieście nie ma galerii z tej sieci.

Mój przystanek. Brodac z reklamówką zaczyna chrapać. Wysiadam.

\*\*\*

Poznaliśmy się w zaułku przy zakładzie pogrzebowym.

Ja właśnie hodowałem sobie raka płuc, czekając na mojego kolegę Robalą, którego wujek jest właścicielem zakładu. Ona też przyszła zapalić. Pracowała tam przez niecałe pół roku – odbierała telefony, pokazywała katalogi i udawała, że łączy się w bólu z klientem. Trudno powiedzieć, żebym zrobił dobre pierwsze wrażenie. Po paru minutach gadki szmatki musiałem ją splawić, bo zjawił się Robal z moją działką delty-9, ale przy następnej wizycie w zakładzie zatarłem tę niefortunną impresję. W jakiś niewyjaśniony sposób kilka miesięcy później byliśmy razem.

Lubiła: spacerować boso po piasku, kulturę celtycką, Pink Floydów, karpatkę, *cunnilingus* po haszyszu.

Nie lubiła: wytrawnego wina, gorzkiego piwa, radiowej papki i wybiegania myślami dalej niż trzy miesiące naprzód.

Gdyby nie ta ostatnia awersja, być może nadal by żyła.

\*\*\*

Jest druga w nocy. Sterczę tu jak kretyń i dla zabicia czasu próbuję rozszyfrować plemienne malowidła wybazgrane białym sprayem na ścianie obrapanej kamienicy. Czarny plastik wokół jednego z guzików domofonu jest zauważalnie mocniej wyświechtany niż pozostałe, choć nigdzie nie wisi żadna reklama krawcowej, biura rachunkowego ani niczego

w tym rodzaju. Popularna melina czy miejsce pracy wyrabiającej dwie zmiany dziwki?

Po raz kolejny atakuję przycisk, jeden z tych rzadziej używanych. Z głośnika nie rozlega się zniekształcony głos Robala ani upragnione bzyczenie elektrozamka. Wduszam guzik i liczę sekundy. Rudy koniobjca nie odbiera też komórki, ale przecież widzę zapalone światło w oknie na drugim piętrze. Kto jak kto, ale Robal powinien liczyć się z tym, że o Bóg wie której godzinie może zabrząć dzwonek domofonu, a na drugim końcu kabla jakiś zduszony głos zaskrzeczy, że chce prochów. A może Robal przywykł do nocnych „sytuacji kryzysowych” tak dalece, jak ryba przyzwyczajają się do wody, w której pływa – i przestaje ją zauważać.

Puszczam przycisk i patrzę na drugą stronę ulicy. Widzę, jak ćmy krążą wokół klosza latarni po skomplikowanych orbitach. Możliwe, że naprawdę tam są. Nie byłoby w tym nic dziwnego – to nagminnie spotykany mezalians, ćma pałająca miłością do lampy sodowej. Mimo wszystko odwracam wzrok.

– Czego? – rozlega się wreszcie głos Robala.

\*\*\*

Najbardziej brakowało mi drobnych rzeczy. Na przykład przebudzeń. Uwielbiałem, gdy wybudzała mnie z leniwego półsnu w te dni, kiedy oboje mieliśmy z rana wolne – albo kiedy oboje byliśmy akurat bez dorywczej roboty. Najpierw czułem na policzku jej oddech, gorący, nierówny od powstrzymanego chichotu, a zaraz potem łaskotanie delikatne jak muśnięcia motyli skrzydełek. Trzepotała rzęsami, aż wreszcie rozchylałem powieki i pierwszą rzeczą, jaką tego dnia widziałem, były jej kasztanowe włosy.

Ludzka pamięć to dziwny mechanizm. Dlaczego akurat to wspomnienie prześladowało mnie najczęściej? Może przez skojarzenie z jej ostatnimi chwilami. Tamtej nocy, kiedy jeden nadmiarowy miligram przekreślił wszystko, ohydne drgawki ogarnęły całe

jej ciało, nawet powieki. Już nie figlarnie, a spazmatycznie trzepotała rzęsami, błyskając białkami wywróconych ku górze oczu. Można by prawie uwierzyć, że – świadomie lub nie – chciała mi przekazać Morseem jakąś wiadomość.

Zresztą, jeśli wierzyć plotkom, delta-9 nie takie rzeczy wyczyniała z ludzkim układem nerwowym.

\*\*\*

Cokolwiek lub ktokolwiek kryje się w pomieszczeniu pełniącym rolę salono-sypialni, Robal woli to ukryć przed moim wzrokiem. Eskortuje mnie przez ciemny, szarobury przedpokój, uważając, abym przypadkiem nie zajrzał przez niedomknięte drzwi. Niedbałym gestem wskazuje kierunek marszu – do kuchni.

Karaluchy, spłoszone eksplozją światła z żarówki, rozpierzchają się, drepcząc w popłochu po stole, blacie, desce do krojenia i brudnych naczyniach w zlewozmywaku, by zaraz zniknąć w ciemnych zakamarkach. Robal nie reaguje. Nawet przez moment, choćby odruchowo, nie śledzi wzrokiem ich ucieczki, co może oznaczać jedną z dwóch rzeczy: albo żyje z nimi w przyjaźni i symbiozie, albo tylko ja je widzę. Wcale bym się nie dziwił.

– Siadaj, gadaj, opowiadaj. – Nie czekając na mnie, sadowi się za stołem. – Czego ci trzeba?

– Delty-9. Dużo. Najlepiej dzisiaj.

– Dużo. Dzisiaj. Aha – droczy się ze mną, a może po prostu bardzo powoli przetrawia informacje. Siadam i po raz nie wiadomo który próbuję sobie wyobrazić, jak ten nieproporcjonalnie zbudowany drągal z szopą wściekle rudych włosów na głowie wbija się w gajer, zakłada białutkie rękawiczki i wraz z trzema innymi facetami z godnością dźwiga trumnę. Jak zwykle, zadanie przerasta możliwości mojej wyobraźni. Jeszcze bardziej dziwiłbym się, jakim cudem podrzędny, wiecznie zamulony dilerczyna dostał taką fuchę – gdybym,

rzecz jasna, nie znał jego koligacji z właścicielem zakładu pogrzebowego.

– Mordo, po co ci to? – mówi wreszcie.

Przetwarzanie danych zakończone.

– A co, nie masz ani trochę?

– Nie mówię, że nie mam, tylko się pytam, czy to dla ciebie. Chuj mi do tego, jasna sprawa, ale chyba z tym skończyłeś?

– Tak samo jak ty. Z deltą, mefedronem, metą i co tam jeszcze zarzucałeś.

Robał ma już, o ile się orientuję, trzydziestkę. Pomimo eksperymentowania ze wszystkim, co mu się przewinęło przez ręce, zdołał nie zaćpać się na śmierć, głównie dlatego, że non stop coś rzuca. A żeby coś rzucić, trzeba brać coś innego – dla równowagi i ukojenia nerwów. Takie narkotyczne yin-yang. Ziołem łagodzi symptomy odstawienia metamfetaminy, dropsami z czeskich dopalaczy tłumi post-mefedronowego weltszmerca i tak w kółko. Cały ten koktajl podlewa jeszcze solidną dawką alkoholu. Jakoś żyje.

– Nie wiem, czy będzie na dzisiaj. Sprawa wygląda tak. Mam tu skitranych parę działek – mówi konspiracyjnym tonem – ale nie wiem, czy mogę ci je oddać. Są mi potrzebne, bo rzucam.

– Co?

– Deltę.

Prycham ze złością.

– Rozwiń myśl, bo nie nadążam. Co ty jesteś, pies ogrodnika? Chyba lepiej, żebym uwolnił cię od tych działek. Nie będzie cię kusiło.

– Gówno tam kusiło. Jak nie mam, to zaczynam myśleć, skąd skombinować. A tak to przynajmniej wiem, że mam, że siedzi sobie schowane i mogę spokojnie nie brać.

No cóż, trudno sprzeczać się z człowiekiem, który z rzucania uczynił sztukę.

– Zresztą, chyba wyświadczam ci przysługę – kontynuuje z przebiegłym wyrazem twarzy. Przebiegłym jak na Robala. – Jak ci nie

przejdzie do jutra, zadzwonię, do kogo trzeba, i zorganizuję ci trochę. Na razie masz, jak to się mówi, czas na refleksję.

– Ale ona na mnie czeka! – wypalam bezmyślnie, zanim uświadamiam sobie, jak bardzo opacznie to odbierze. Rzuca mi pełne wyrzutu spojrzenie, a potem przez chwilę gapi się za okno.

– Mnie do tego nie mieszaj – mamroczę pod nosem. – Załatw sprawę w prostszy sposób, jeśli naprawdę musisz. Mieszkasz na ósmym piętrze.

– Na siódmym – wzdycham. – I już tam nie mieszkam. Od paru dni sypiam w hotelach albo u znajomych. Ale słuchaj, to nie tak, jak myślisz. Ja chcę żyć. Z nią.

\*\*\*

Kiedy ludzie mieszkają jak mrówki w mrowisku, stłoczone tak, że łażą jedna po drugiej i nadeptują sobie nawzajem na czułki, kiedy ściany są cienkie, a schody i wentylacja wspólne, ciężko jest zataić przed sąsiadami nawet zwykłe ludzkie tajemnice: romans, awantury domowe, popalanie trawki w kiblu. Trudno się więc dziwić, że nie minęła nawet doba, a już wszyscy wiedzieli o tragedii i jej przyczynach. Niewiele później wieści dotarły do uszu właściciela mieszkania. Nie przyjął tego najlepiej.

Przez dłuższą chwilę recytował litanie sposobów, na jakie uprzykrzy mi życie, jeśli jeszcze tego samego dnia nie zabiorę swoich gratów i „dobrowolnie” się nie wyniosę. Patrzyłem przez niego na wylot, w nicość. Byłem pustą skorupą, w której rezonował jego denerwujący głos. Nie miałem siły ogolić się i umyć zębów, a co dopiero zmagać się z właścicielem czterech ścian, które i tak były zbyt przesycone wspomnieniami, by stanowić dla mnie jakąkolwiek wartość. Zwrócił mi kaucję i zapłacony z góry czynsz, po czym najserdeczniej przepędził mnie w cholerę.

Tej nocy spałem w jednym z tych obskurnych

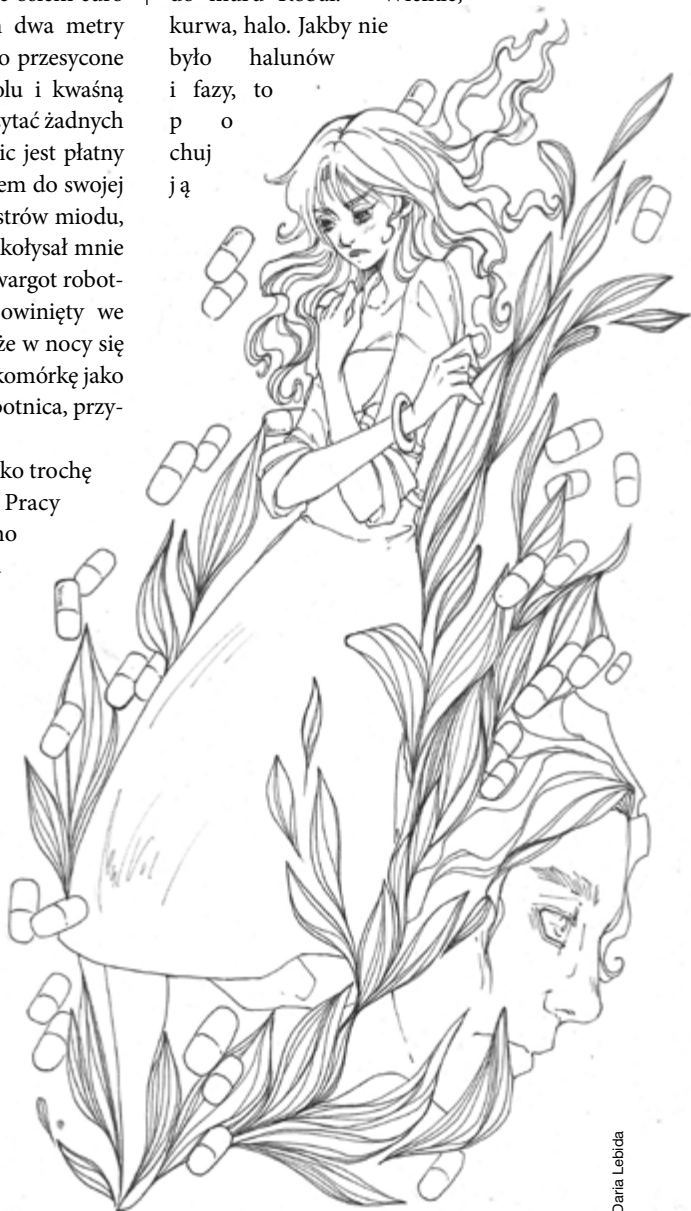
hoteli kapsułowych, które w ostatnich latach obrosły centrum jak warstewka pleśni. Jako dzieciak nie wierzyłem, że te dziwadła z Japonii mogłyby przyjąć się u nas, ale oto proszę, byłem w jednym z nich i za jedyne osiem euro wynajęłem trumnę o wymiarach dwa metry na półtora na metr. Powietrze było przesycone zapachem przetrawionego alkoholu i kwaśną wonią potu. Nie potrzebowałem czytać żadnych tabliczek, by odgadnąć, że prysznic jest płatny ekstra, pewnie na monety. Wpełzłem do swojej komórki w jednym z wielkich plastrów miodu, solidarnie się nie myjąc. Do snu ukołysał mnie ledwo słyszalny, niezrozumiały szwargot robotników z zagranicy. Zasypiałem owinięty we własny koc jak w kokon, marząc, że w nocy się przepoczwarzę, a z rana opuszczę komórkę jako nowy, lepszy osobnik. Pszczoła robotnica, przydatna i pracowita.

Obudziłem się jako stary ja, tylko trochę bardziej śmierzący. Bezdomny. Pracy nie miałem od tygodnia – podobno z powodu braku szacunku i „niezdolności do wykonywania najprostszych poleceń”. Ciekawe, jak mój szef skupiałby się na przyjmowaniu zamówienia, gdyby widział to, co ja widziałem – brązowe, karaluchowate świerszcze przypominające suszone daktyle, wielkie jak mój kciuk. Łaziły po obłej, wygolonej głacy klienta, badały czułkami wnętrze jego ucha jak wejście do jaskini i składały małeńkie, białawe jajeczka w obfitych fałdach jego porowatej skóry na

karku. A on? Zero reakcji. Czysty obłąd.

\*\*\*

– No dobra, może i widziałem owady – przyznaje niechętnie przyciśnięty do muru Robal. – Wielkie, kurwa, halo. Jakby nie było halunów i fazy, to p o chuj ją



brać?

Widząc, że moje wyjaśnienia meandrują, zahaczając o coraz odleglejsze i, w jego odczuciu, pozbawione związku dygresje – i że tak łatwo się mnie nie pozbędzie – wyjmuję z lodówki piwo i z trzaskiem otwiera puszkę. Kręcę głową, choć w zasadzie wcale mnie nie częstuje.

– Nie wydaje ci się to dziwne?

– Niby co? – Wzrusza ramionami i siorbie piłznera.

– Te halucynacje są podejrzanie konkretne.

– Czy ja wiem? Ludzie, którym mózg się całkiem zlasował od koksu, czują czasem robaki pod skórą.

– Delta-9 daje te efekty prawie od razu. – Robię pauzę. – Nawet potem, jak jesteś czysty.

– Ja tam żadnych karaluchów nie widzę, a ty?

Pozwalam, by pytanie zawisło w powietrzu. Rudzielec przeciąga się, aż skrzypią stawy i oparcie krzesła.

– Człowieku, ale o co ci chodzi? – mówi. – Nie możesz dojść do sedna jak stuletni dziadek w burdelu.

– Chcesz prosto z mostu? Spoko. Bo widzisz, myślę, że delta-9 wcale nie jest drakiem.

Robał ze śmiechu o mało nie krztusi się piwem.

– A niby czym jest? Witaminą C?

– Czymś więcej niż narkotykiem.

\*\*\*

Snułem się bez celu po centrum. Szarówka powoli opadała na miasto, mieszając się z oparami znad Warty. Poznań sprawiał wrażenie zastygłego jak stężały bursztyn w dziwacznej niby-sepii zmiernych, gdzieś pomiędzy dzienną paletą kolorów a nocną skalą szarości. Z promieniowania tła brutalnie wybijało się spektrum marketingu: rozżarzone neony, oświetlone jak choinki wystawy butików, holograficzny wodorowy hyundai za kilkuletnie

średnie wynagrodzenie. Zmysł słuchu zaś atakowały rozwieszane gdzieniegdzie głośniki kierunkowe, które najpierw taksowały człowieka maleńką kamerką, by za pomocą zgrubnych algorytmów zaszufladkować go na podstawie płci i wieku do jednej z paru grup docelowych, a następnie z ruchomego przetwornika wystrzelić ku niemu stożek dźwięku zawierający spersonalizowaną reklamę.

Tak więc parłem naprzód przez strumień nachalnych dźwięków i świateł. Im mniej poświęcałem im uwagi, tym bardziej przypominały pozbawiony znaczenia szum, który szybko zacząłem ignorować. Dostrzegałem za to inne rzeczy. Smugi. Ludzie rekreacyjnie biorący Rohypnol przez ileś dni pod rząd widzą czasem smugi ciągnące się za poruszającymi się przedmiotami, ale to nie to. Z początku tylko światła pozycyjne przejeżdżających samochodów zostawiały za sobą rozmazane ścieżki. Potem zauważyłem, że i mijający mnie przechodnie, zwłaszcza ci, którzy się gdzieś spieszyli, zostawiali nikły ślad znaczący trasę przemarszu. Mrużąc oczy, dało się nawet wypatrzeć smugi przed nimi. Poruszali się po torach jak kolejki jednoszynowe.

Tknięty nagłym impulsem, przystanąłem i zamarłem jak cypel otoczony ze wszystkich stron wzburzoną oceanem światła, ruchu i dźwięku. Obejrzałem się, powoli i nie bez lęku. Kropelka zimnego potu spłynęła mi wzdłuż kręgosłupa jak lodowata spadająca gwiazda. Ja również zostawiałem ślad – cieniutką niteczkę blasku o trudnym do nazwania kolorze. Spojrzałem przed siebie. Połykliwa przęda wiodła prosto i w lewo, po trasie, którą podświadomie odtwarzałem z pamięci – utartym szlaku wydeptanym przez rok, kiedy pracowałem w pobliskim sklepie.

Zboczyłem z wydeptanej ścieżki i skręciłem w prawo.

Po paru minutach kluczenia przygnało mnie do mostu Chrobrego. Ciemniejące

północno-wschodnie niebo rozjaśniał fałszywy brzask – luna znad miasta. Bazylika przeglądała się w leniwie płynących wodach Warty. Obok wznosiły się ogromne kopuły, a za nimi celowały w nieboskłon nowoczesne wieżowce, ostre i asymetryczne.

Chwila.

Podniosłem wzrok znad powierzchni rzeki, potem znów spojrzałem na odbicie i jeszcze raz na miasto. Bliźniacze wieże bazyliki stały tam ewidentnie, gotyckie i zielonkawe od śniedzi, ale drapacze chmur i kopuły zwyczajnie nie istniały nigdzie poza falującym obrazem na tafli wody.

Czy raczej istniały, tyle że to już nie był Poznań.

Rozejrzałem się wokoło, prześlizgując się spojrzeniem po horyzoncie. Mrużąc oczy, dostrzegałem zarysy nie-Poznania wyraźniej niż kiedykolwiek. Im dalej próbowałem przeniknąć wzrokiem falujące powietrze znad miasta, tym więcej szczegółów dostrzegałem. Masywne wysokościowce, fantazyjne wieżowce i jaskrawe centra handlowe wytyczały nową granicę między miastem a niebem, granicę o nieznanym mi dotąd kształtach.

\*\*\*

– I wtedy ją zobaczyłem. Wychwyciłem jej sylwetkę kątem oka, właśnie schodziła z mostu, idąc w kierunku Starego Miasta. Wiem, że to ona, bo odwróciła się na moment i chyba nawet się uśmiechnęła. Zawołałem ją, ale ona przyspieszyła kroku.

Robal z początku nie reaguje, przez moment mam nawet wrażenie, że przysnął, ale nie, czuwa. Obserwuje mnie spod przymrużonych oczu – podejrzliwie i czujnie.

– I co było dalej?

Wzruszam ramionami, zdziwiony, że musiał pytać.

– Pobieglem za nią.

\*\*\*

Dystans między nami nie malał – niczym

w koszmarze o uciekaniu, tyle że to ja kogoś goniłem. Ściagałem ją wąskimi uliczkami, nieuchwytną jak mój własny cień. Momentami znikająca mi z oczu, by potem, kawałek dalej, mignąć burzą kasztanowych włosów i znów zniknąć za rogiem. Kamieniczki, bliźniaczo podobne, zrosnięte ze sobą jak żywe tkanki Starówki, przesuwały się po bokach niczym niedbale namalowane teatralne dekoracje. Gdyby nie stukot podeszew o bruk, trudno byłoby mi uwierzyć, że w ogóle się poruszam.

Skręciła w kolejny zaułek, tak wąski, że mogłaby dotknąć obu ścian naraz. Czyżbym skrócił wreszcie dystans? Popędziłem co tchu. Jednak nie było mi pisane jej dogonić. Jeden niepokorny kamień brukowy sterczał ponad pozostałymi. Potknąłem się i na moment odwróciłem wzrok od zaułka. Gdy spojrzałem znowu, układ ulic był już inny. Uliczka, jak otwarta rana, zablizniła się, zarażając miejską tkanką.

Zatrzymałem się. W miejscu, gdzie zniknęła, teraz była tylko nieduża wnęką zastawiona pękatym kontenerem na śmieci. Z jego metalowego brzuszyska kipiały plastikowe butelki, podarte worki na śmieci, puste paczki po fajkach i inne odpady metaboliczne miejskiego organizmu.

\*\*\*

– Para-co? – pyta Robal.

– Paralaksa. Takie zjawisko. Jak by ci to wytłumaczyć? Zamknij jedno oko, unieś kciuk, o tak, i zasłoń nim żarówkę.

Robal przez chwilę patrzy na mnie jak na idiotę – bo może i na idiotę wyglądam, pokazując lodówce okejkę – ale w końcu naśladuje mój gest.

– A teraz otwórz drugie oko, a to zamknij. Jeszcze raz, lewe, prawe, lewe. Widzisz? Palec prawie nie zmienia pozycji, a żarówka...

– To lodówka – mruczy. – Energooszczędna, przedwczoraj kupiłem.

– Chuj z nią, słuchaj. Im dalej jest obiekt,

na przykład *ledówka*, tym bardziej się prze-suwa. Tym bardziej się *zmienia*.

Robał przez chwilę bawi się nową sztuczką, marszcząc przy tym śmiesznie brwi.

– I co to ma wspólnego z deltą-9? – pyta wreszcie.

– To tylko metafora, chociaż dobrze wyjaśnia dłaczego nie-Poznań lepiej widać w odbi-ciach. Można to też porównać do mgły. Z bliska jest niewidoczna, własne ręce widzisz normal-nie, ale budynku pół kilometra dalej już wcale.

– Czekaj, wróć. Jaki nie-Poznań? Chodzi ci o te haluny?

– Tak, dokładnie o nie mi chodzi. Robał, słuchaj. Masz jaki taki kontakt chyba z połową ćpunów z Wildy. – Krzywi się na słowo „ćpun”. – Przepraszam, miłośników umiarko-wanie twardych narkotyków. Możesz z ręką na sercu powiedzieć, że to się nie zdarza non stop? Gubią się. Nie poznają znajomych ulic. Zauważają w oddali budynki, których nie ma. Czasem, szczególnie pod wieczór albo nad ranem, widzą całą panoramę miasta... ale to nie jest to miasto. Nie Poznań, który znamy. Hm?

Milczy, a potem kiwa głową. Rude kołtuny podrygują rytmicznie.

– Może i tak... No i te insekty... Ale zaraz. Dalej nie wiem, o co chodzi. Mówiłeś, że delta-9 to coś gorszego niż narkotyk. Czyli co? I niby czemu ludzie widzą po nim jakieś drugie miasto?

– Kojarzysz pojęcie „wirus memetyczny”?

– Nieskażony zrozumieniem wyraz twarzy Robała wytrąciłby mnie z równowagi, gdybym nie zdążył już przywyknąć do jego specy-ficznego pojmowania rzeczywistości i luk w pamięci. – Sklerozo chodząca, nie pamię-tasz, co się działo w Japonii trzy lata temu?

– Jak Japońce srali po gaciach?

Wywracam oczami.

– Tak, chodzi mi o Japońską Histerię.

– To było co innego. – Jakiś trybik

w ukrytym pod rudą czupryną mózgu wresz-cie wskazuje na swoje miejsce. – Wirus...

– ...nanowirus...

– ...przestawiał im coś w głowach tak, że małe zagrożenie wydawało im się ogromne, co nie? Zaburzona percepcja ryzyka – dodaje, zadowolony z siebie. Zdaje się mówić: „ja też potrafię używać trudnych słów”. – Dostawali świra, jak wykresy giełdowe szły w dół.

– O to głównie chodziło. Najmniejszy dołek postrzegali jako załamanie rynku, a ich gwałtowne reakcje o mały włos nie wywołały prawdziwego kryzysu, który odbiłby nam się czkawką nawet tu w Polsce.

– I...?

– I skoro jacyś terroryści... albo Chińczycy, iluminaci czy cholera wie kto... potrafili trzy lata temu stworzyć takie mieszające w mózgu gówno, to nie uważasz, że delta-9 *teoretycznie może* być ulepszoną wersją tego albo podobnego wirusa? Zauważ jedną rzecz. Znasz ludzi, co hodują zioło, pichcą metę albo mefedron, przemycają we własnej dupie afgańską herę. A znasz kogoś, kto wie, skąd właściwie bierze się delta-9?

Robał wzrusza ramionami.

– Od ludzi się bierze, jak wszystko inne.

– Czyli nie.

\*\*\*

Wpatrywałem się w pękaty kontener na śmieci ze skupieniem pielgrzyma, który przewędrował kilkaset kilometrów, by pomodlić się przy świętym płótnie. Ten obraz był jednak obrazem rozkładu i doskonale odzwierciedlał mój stan wewnętrzny. Puste skorupy pojemników i opakowań, cuchnące odpadki, wijące się larwy, zużyte prezerwatywy sflaczałe jak pęknięte rybne pęcherze. Patrzyłem nie na to miasto, co trzeba. Tędy biegła przecież inna ulica, urokliwy brukowany zaułek. Zmysły kłamały, bo kłamać musiały. Nie wierzyłem ich świadectwu nawet wtedy, gdy pod palcami poczułem szorstką rdzę kontenera, a w nozdrzach odór

zgnilizny. Parłem naprzód. Obraz rozkładu rozmył się, ale to nie iluzja się rozwiewała, tylko moje oczy wypełniła gryząca wilgoć. Kontener *zdawał się* mnie zatrzymywać, a moje stopy *pozornie* ślizgały się w miejscu, w kałużę czegoś ohydnego.

Jednak umysł czynił tę iluzję prawdziwą.

A może winne były raczej miliony kłamiwych, mniejszych od bakterii bytów w mojej krwi. Zresztą, pewnie nie tylko mojej. Ludzie dotykali się, kichali, kaszleli, pieprzyli się, częstowali się jedzeniem i pić. Każdy mieszkaniec Poznania był zakażony tym fałszem. Kłamstwem, które filtrowało, co możemy zobaczyć i dotknąć, a czego nie.

Istniało inne, ukryte miasto. A mój umysł nie chciał mnie tam wpuścić.

\*\*\*

– Czegoś tu nie rozumiem. – Robał gasi papierosa w szklance, ale nie spuszcza ze mnie wzroku. – Najpierw wyłuskałeś mi tu całą teorię spiskową i nawijałeś o nanowirusach w delcie, a teraz i tak chcesz ją ode mnie kupić? Dlaczego? Zapytałem na początku i pytam znowu: po co ci ona? Tak naprawdę. Nie zamierzasz czasem zrobić... czegoś głupiego?

Wbijają we mnie przenikliwe, całkiem nie-Robalowe spojrzenie. Dociera do mnie, że nie uwierzył w ani jedno moje słowo. Siedziałem w jego kuchni do trzeciej w nocy i wszystko na marne.

– Próbowałem ci wyjaśnić – mówię szczerze. – Nie potrafię. Więc nie pytaj. Po prostu sprzedaj mi tyle, ile masz. – Wysupuję zawartość portfela i wykładam na blat pomięte banknoty. Ponad trzysta euro. Robał milczy. Gdzieś tam, za mętną, piwno-orzechową zasłoną jego oczu tłoczą się myśli w niespotykanych dotąd ilościach.

– Jak sobie chcesz – mówi w końcu. – Mam czternaście tabletek.

\*\*\*

W ołowianej szarości przedświtku rzeka zdaje

się prawie nie płynąć, ciemna, gęsta i lśniąca jak olej. Chłodny beton nabrzeża uwiera mnie w tyłek. Raz po raz zerkam na woreczek strunowy kryjący mój skarb – czternaście przezroczystych kapsulek wypełnionych szarym proszkiem. Proszek może pochodzić skądkolwiek i być czymkolwiek, tajnym projektem wykradzionym ze Strefy 51, starożytną szamańską mieszanką zmielonych bulw, kory i korzeni, a może tylko zwyczajnym popiołem, placebo. Straciłem pewność, jeśli kiedykolwiek ją miałem.

Nie, żeby to miało dla mnie jakieś znaczenie. Jeszcze pół godziny temu owszem, ale teraz już nie.

Na przemian czuję w ustach plastikowy posmak kapsulek i chmielową goryczkę piwa. Powtarzam cykl czternaście razy. Dotąd brałem po dwie-trzy. Skoncentrowany kwas w moim pustym jak bęben żołądka chyba dość szybko rozpuszcza glicerynowe otoczki, bo nie mija kwadrans od wzięcia pierwszej, a już zaczynam coś widzieć. Zarysy budynków dublują się, rozmywają, wyginają, ewoluują, rozrastają się na mojej siatkówce we fraktalne kształty jak kwiaty, które mróz maluje zimą na szkle.

Mija jakaś nieokreślona ilość czasu. Co najmniej kilka stuleci albo nawet sekund. Świt chyba tuż-tuż. Robi się zimno. Drzę na całym ciele, zęby mi skaczą. Cholera, czy ja tracę wzrok, czy przed świtem naprawdę jest najciemniej?

Słyszę za to coraz lepiej. Warkot samochodów, ćwierkanie ptaków, granie świerszczy, szum wody, bzyczenie much, plusk ryb. Wydaje mi się, że wiatr niesie również odległe odgłosy tego drugiego miasta. Nie mam pojęcia, czym dźwięki nie-Poznania miałyby się różnić, ale coś mi mówi, że to prawda.

Nagle otwierają mi się oczy – naprawdę się otwierają. Widzę je – widzę drugie miasto. I ją też. Jest piękna. Mówi coś do mnie. Widzę... widzę...

## Oko Cyklonu

### CZĘŚĆ TRZECIA

Paweł Majka

Iwan odwrócił wzrok od ekranu, by zerknąć na Tojo. Mgławica z wszczembiotem wciąż owiniętym wokół szyi oderwała się na moment od swoich wewnętrznych światów i przysła na mostek. Agent zauważył, że za plecami mgławicy Hasnek i Tana przeciskają się przez wąski korytarz.

– Dzień dobry, kapitanie! – zawołał Hasnek.  
– Czy jesteśmy już gotowi?

– Ciągłe niecierpliwy, profesorze? – Samias Kodi Vau uśmiechnął się na powitanie. – Pańskie oczekiwanie dobiegło końca. Lada moment startujemy. Ciszobłysk dokonuje jeszcze końcowych obliczeń.

– Przecież dostarczyliśmy wam wszystkich niezbędnych parametrów!

– Pod kątem waszych chronokrętów, tak. Nasza technika różni się trochę od waszej. Musimy wykonać synchronizację. To zajmie już tylko kilkanaście minut. Pan Tojo bardzo nam pomaga.

Pochwalona mgławica zdołała wykrzesać z siebie coś w rodzaju uśmiechu.

– Udostępniłem Ciszobłyskowi część swojej mocy obliczeniowej – wyjaśnił. – Zasłużył na to po tym, co zrobił... dla mnie.

– Iwan – zagadnęła niespodziewanie Tana.  
– Moglibyśmy porozmawiać?

Zaskoczony agent skinął głową.

– Nie tutaj – poprosiła. – Wyjdźmy na korytarz.

Przecisnął się między mgławicą a Hasnekiem i wyszedł za kobietą. Czego od niego chciała?

Zaskoczyła go.

– Mam kłopot ze strzępojaźniami – powiedziała szeptem, jakby dla wzmocnienia efektu rozglądając się na boki. Rozbawiła go tym. Biokręt i tak słyszał i – był o tym przekonany – rejestrował wszystkie rozmowy.

– Nie jestem specjalistą od strzępojaźni.

– Ale jesteś agentem. Możesz wiedzieć coś więcej. Podejrzewam, że mam awarię.

– Awarię? Nigdy o czymś takim nie słyszałem. Posłuchaj, nie wiem jak strzępojaźnie...

– Przekazują mi dane wojskowe! – przerwała mu. – Co noc dostaję wspomnienia z wojny! Wspomnienia, których nie zamawiałam!

To już zabrzmiało poważnie. Chronowojny obfitowały w wydarzenia, których nie podawano do publicznej wiadomości. Iwan nie sądził, by zakłócenie działania strzępojaźni groziło ujawnieniem jakichś specjalnych tajemnic, jednak sam fakt, że puszcza wojskowa blokada, był wystarczająco niepokojący. Zażądał szczegółów.

Opowiedziała mu o swoich snach i obawach. Być może wszystko to sobie wymyśliła. Nie mógł jednak zlekceważyć jej słów.

– Nigdy o czymś takim nie słyszałem – przyznał. – Dobrze, że mi powiedziałaś. Póki

co zachowaj to dla siebie. Niestety, chyba nic nie będę mógł z tym na razie zrobić. Póki nie wrócimy do Oka Cyklonu, nie mam łączności ze Służbą. Mogłbym zarządzić powrót, ale...

– Nie! Karol zwiariowałby z rozpaczy. Zbyt wiele w to zainwestował... My zainwestowaliśmy.

– Właśnie. Spróbuj wytrzymać. Ale zapamiętaj sny. Mogą okazać się ważne.

Skinęła głową.

Uśmiechnął się pocieszająco, sztucznie. Wrócił na mostek i czym prędzej zajął jeden z trzech przeznaczonych dla nich foteli. Przymknął oczy i nawiązał kontakt z własnymi strzępोज्ञami.

Służba ofiarowywała agentom system wspomagający. Nie zmieniano ich w cyborgi, jednak zapewniono szereg usprawnień. Strzępोज्ञnie Iwana różniły się w związku z tym od cywilnych. Sprzężono je z wewnętrznym biomputerem, utrzymującym w miarę możliwości stałą łączność z siecią Służby i gromadzącym dane,

dostępne, w razie potrzeby, agentowi. Iwan mógł, jeśli chciał, przekazać je strzępोज्ञom, szukając odpowiedzi także w ich wspomnieniach i skojarzeniach. I tak zrobił.

W przeciwieństwie do cywili nie potrzebował systemu medytacji, by nawiązać kontakt. Wystarczyło, że wyobraził sobie ciąg przypisanych kodowi symboli i umysł wypełniła mu obecność biomputera. Zażądał informacji dotyczących „Collen”, opisał też kampanię, która przyśniła się ostatnio Tanie.

Krażownik III klasy „Collen” – odpowiedział błyskawicznie biomp. – Uszkodzony w wyniku kolizji z miną typu wampir podczas misji zwiadowczej do świata podporządkowanego DX/98/A. Zginęło 45% załogi. Posiadamy w zbiorach różańca 437 wspomnień osobistych strzępोज्ञni związanych z tą katastrofą, jednak żadnego wspomnienia bezpośredniego.

Szczegóły?

„Nie. Powiedz mi o tej drugiej akcji.”

To szczególny wypadek. Rzeczywiście doszło do uszkodzenia biokrętu Innych i po awaryjnym lądowaniu wzięcia do niewoli załogi. Podobnych przypadków było w całej historii chronowojen zaledwie pięć. Natychmiast podjęto działania i wysłano grupy uderzeniowe i ratownicze na Ziemię świata zbuntowanego WR/133/C. WR/133/C było światem eksperymentalnym. Buntownicy prowadzili na nim badania nad stworzeniem istot bojowych, bardzo agresywnych. Podczas akcji potwierdzono 432 przypadki ataków podobnych do opisanego. 120 z nich zakończyło się śmiercią zaatakowanego. Przodkiem Tany, którego wspomnienia dotyczą, był Ivo Torch, kapral oddziałów szturmowych. Odnaleziono



Rys. Monika Szymańska

go po zakończeniu akcji, na podstawie sygnału wysłanego przez kombinezon typu Unitarcza 400. Potwora, znanego pod nazwą krolem, model ósmy, zabito, a z jego żołądka wydobyto mocno poranionego, ale żywego kaprala. Był w szoku. Poddano go hospitalizacji, następnie trwającemu dwa lata leczeniu psychiatrycznemu, ostatecznie zwolniono do cywila po założeniu blokady informacyjnej.

„Nie powinien móc przekazać tego wspomnienia.”

Potwierdzenie. Powinna to uniemożliwić po pierwsze wspomniana blokada, po drugie cenzura strzępojaźni. Wyrażam niepokój. Sytuacja zaklasyfikowana do śledztwa typu C. Informuję o braku kontaktu z siecią Służby. Wskazany powrót do światów Oka Cyklonu w celu nawiązania kontaktu z siecią. Sugerowane działania w zastanym kontekście...

„Dość. Zapisz moją decyzję o kontynuowaniu wyprawy, opartą o priorytet szósty.”

Przyjęte. Potwierdzenie priorytetu.

„Świetnie. Teraz wyszukaj mi wszystkie dane na temat awarii strzępojaźni.”

Dane wojskowe z początkowych faz prac nad strzępojaźniami są utajnione. Nasze uprawnienia przyznają nam dostęp drugiego stopnia w skali sześciostopniowej. Jeśli posiadany jest wyższy dostęp, proszę o podanie kodu.

„To niepotrzebne. Nie interesują mnie stare dane wojskowe. Podaj wyniki cywilne z ostatnich... trzech lat OC.”

Dane o 234 547 uszkodzeniach mechanicznych w wyniku wypadków. Szczegóły?

„Nie. Odrzucmy uszkodzenia mechaniczne. Zgłoszenia awarii, skargi nosicieli, o to chodzi.”

Brak danych. Jedyne plotki, legendy miejskie o zbuntowanych strzępojaźniach.

„Coś oryginalnego z ostatnich trzech lat? Podobne do naszego przypadku – niechciane wspomnienia?”

Posiadamy dane o plotkach. Informacje o ludziach przekonanych, że strzępojaźnie starają się nawiązać z nimi kontakt. Na przykład Klub Przeszłości – grupa ludzi wymieniających informacje na sieciach. Ich zdaniem strzępojaźnie funkcjonują świadomie wewnątrz nosicieli. Wytworzyły współświadomość i rozwijają własną społeczność, w znacznym stopniu odrwaną od społeczności ludzkiej. Działają w ukryciu, w obawie przed reakcją ludzi. Ocena: kolejna legenda miejska, niebrana pod uwagę przez Służbę.

„Wnioski na podstawie przypadku Tany?”

Ocena: nowa, niespotykana awaria. Możliwe, że przypadek jednostkowy, związany jakoś z osobą nosiciela. Zalecane śledztwo.

„Czy one mogą chcieć się z nią porozumieć? Coś jej przekazać?”

Na podstawie posiadanych danych wykluczam. Prawdopodobieństwo znikome.

„Posiadane dane... Czy ona przekazuje nam wszystkie dane?”

Na podstawie analizy charakterów ludzkich i akt Tany Sardis oceniam prawdopodobieństwo pełnej szczerości jako znikome. Niemal na pewno zachowuje część informacji dla siebie.

Tu się zgodzali. Iwan także był przekonany, że kobieta coś ukrywa. Ponownie zastanowił się, czy nie należałoby zawrócić ekspedycji. Jednak podejmować taką decyzję na podstawie czyichś niepokojów? I to czyich? Tym bardziej, że wyprawa mogła przynieść konkretne korzyści także Iwanowi.

Uznał kontynuowanie ekspedycji za właściwą decyzję.

Zakończył połączenie z biocomputerem. Otworzył oczy w samą porę, by spojrzeć prosto w twarz pochylającego się nad nim Hasneka.

– Już myślałem, że śpisz! – zawołał profesor. – Szykuj się! Nareszcie skaczymy do światła Zero!

### III

Laboratoria zbudowano nad oceanem. Wyznaczono w nim strefy kąpielowe, odcinając dostęp wszystkiemu, czym mógł ich przywitać prekambryj. Sprytna siatka ze splecionych nanowłókien przepuszczała wodę, zabijając jednocześnie całe próbujące przedostać się przez nią życie. Elektroniczni strażnicy, wędrujący po plaży bądź szybujący pod rzadko zachmurzonym niebem, chronili ich dodatkowo na swoje sposoby. Byli bezpieczni od napaści z wody, ładu i powietrza.

Ale nie z tych wyższych niebios.

W dniu, w którym miała spaść na nich zagłada, jak zwykle obserwowali gonitwy szczurów po labiryntach, uczyli sztuczek psy i wyznaczali zadania małpom. Czuli się bezpieczni, ich bazę zabezpieczono technologią opracowywaną przez tysiąclecia w dziesiątkach światów. Jakkolwiek nauka i technika nie rozwijały się w nich tak szybko, jak chciałoby tego rządzący Okiem Cyklonu, metoda

wynalazczości wstecznej wciąż dawała przewagę w wojnie. Naukowcy, opracowujący nowe modele czarnych skrzynek dla ludzi, nie obawiali się więc o swoje bezpieczeństwo, wierząc zapewnieniom wojskowych i ufając strażnikom. Zapisywali wspomnienia zwierząt i przeszczepiali je im nawzajem. Nowe wynalazki testowali także na sobie.

Tego dnia, tuż przed zagładą, podczas przerwy na kawę, snuli fantazje.

– Jest możliwe... – rozpoczął jak zwykle Ifoun, śniady brunet o zadumany spojrzeniu. – Nie, nie śmiecie się! No tak, nie bierzcie mnie poważnie!

– Spokojnie, If, śmiejemy się, bo czekaliśmy, kiedy zaczniesz. – Izzie uśmiechnęła się, jak zawsze pięknie. – Słuchamy cię. Nikt się nie śmieje. Prawda? – Posłała najweselszym surowe spojrzenie. – To jak rytuał, If, jeśli go nie zachowamy, nic się dziś nie uda. No mów, proszę.

Ifoun nie dał się nabrać, ale skinął głową na zgodę. Nie potrafił odmówić Izzie, poza tym naprawdę chciał podzielić się z nimi swoimi pomysłami.

– Jest możliwe – zaczął ponownie – że kiedyś udoskonalimy metodę czarnych skrzynek. Zamiast tych pudełek, które nosimy przywieszane na paskach, albo tych gruszkowatych worków, wypełnionych syntebiolologicznym płynem, będziemy robić prawdziwe cudeńka. Miniaturowe banki naszych pamięci.

– Ba! – prychnął Piotr, informatyk. Wysoki, barczysty i poobwieszany sprzętem. – Toś wymyślił! Do tego zdążamy!

– Oczywiście – Ifoun nie dał się zbić z tropu. – Teraz pomyślcie. Jeśli one będą małe, naprawdę małe, będziemy mogli wszczepić je sobie prawie bez ograniczeń, prawda?

– Co masz na myśli, mówiąc: „prawie bez ograniczeń”? – spytała Izzie, odtrącając na moment męczące zaloty Sorena, faceta niemal genialnego, gdy chodziło o neurologię, ale

w relacjach męsko-damskich pozostającego na poziomie jaskiniowca. – Że moglibyśmy wszczepiać sobie wiele różnych wspomnień?

Ifoun, szczęśliwy, że skupiła uwagę na nim, skinął entuzjastycznie głową.

– Nie ma mowy! – zaprotestował natychmiast Soren. – Ludzki umysł nie jest w stanie zapanować nad wieloma cudzymi wspomnieniami. Z trudem radzi sobie z jednym implantem memorycznym. A i tak dokonujemy selekcji zawodowej. Saperzy dostają wspomnienia saperów, zwiadowcy zwiadowców...

– Neurologdy neurologów... – uzupełnił Piotr. – Bądź kreatywny, Soren. Może twoje wspomnienia pomogą komuś bardziej uzdolnionemu rozwiązać jakiś problem?

– Mózg to nie maszynka jak twoje komputery. – Soren posłał informatykowi niechętnie spojrzenie. Nie przepadali za sobą. – Owszem, staramy się zwiększyć jego możliwości, ale to nie kwestia neurologii, lecz psychiki. Jeśli załadujemy komuś wspomnienia kilku osób, nosiciel oszaleje.

– Można je ograniczyć – podsunął Ifoun. – Już teraz cenzurujemy wspomnienia dla żołnierzy, prawda? Usuwamy wszystkie dane osobiste, zostawiamy same odruchy.

– Ale my, naukowcy, dostajemy pełny zestaw – replikował Soren. – Mogę powiedzieć ci wszystko o moim poprzedniku.

– Potrzebujemy inspiracji. Pomocy. Pomyśl, gdybyś oprócz wspomnień dostał choć część osobowości twojego... Kogo nosisz?

– Mirkowskiego.

– Zatem Mirkowskiego. Rozumiesz? Część jego osobowości, która sama podpowiadałaby ci, co robić, bez konieczności wzywania jej na pomoc i przeszukiwania cudzych wspomnień. A obok Mirkowskiego siedziałby jakiś informatyk – to znaczy wspomnienia informatyka – gotowe pospieszyć ci z pomocą w dziedzinie, na której kompletnie się nie znasz. I wspomnienia jakiegoś inżyniera, biologa, psychiatry... Całe

stado przekrzykujących się wspomnień geniuszy nauki do twojej dyspozycji!

– Przekrzykujących się geniuszy, co? Mówisz o chaosie. I myślisz, że można by od tego nie zwariować? – Soren mrugnął do Izzie, przekonany o swoim triumfie w dyskusji.

– Można by zakładać im pewne ograniczenia – nie ustępował Ifoun. – Poza tym to nie ludzie, nie mieliby woli, jedynie prerogatywy.

– Jestem pewien, że gromada genialnych naukowców, nawet jeśli miałyby to być tylko zapisy ich pamięci, nie wytrzymałaby w zamknięciu umysłu Sorena – odezwał się milczący dotąd Nicholas, genetyk. Zajmował się głównie szczurami. Niektórzy jego współpracownicy twierdzili, że nie dostrzega różnicy pomiędzy ludźmi i gryzoniami. – Doszłoby do buntu i któryś z umysłów przejąłby kontrolę.

– Powtarzam, zadbalibyśmy o zabezpieczenia.

– Jakie? – Soren był wyraźnie zdenerwowany. Tego dnia wszyscy zwrócili się przeciwko niemu.

– Moglibyśmy ich... oszukiwać – wymyśliła zupełnie poważnie Izzie. – No co? Wiecie, prowadzimy teraz próby na psach. Wszczepiamy im zafaszowane wspomnienia. Zapominają, kim są, kto był ich ukochanym panem. To nie-trudne. Możemy zafaszowywać wspomnienia, jak chcemy. To znaczy, będziemy mogli, bo na razie...

Przerwał jej ogłuszający huk, który niemal zwałił ich z nóg. Cień przesłonił słońce i silny podmuch wiatru uderzył w plażę.

– Łąduje jakaś nowa ekipa! – wrzasnął Ifoun, ale nikt go nie usłyszał. Prawdę mówiąc, był tak ogłuszony, że ledwie usłyszał sam siebie.

Przegapili także syreny alarmowe.

Dopiero kiedy pierwsze bomby wybuchły w miasteczku, zrozumieli, że doszło do czegoś, co, jak zapewniali wojskowi, było praktycznie niemożliwe. Buntownicy nie tylko wykryli ich świat, ale też zdołali go zaatakować.

Ifoun spojrział przez okno i wrzasnął. Kilkanaście... Nie, kilkadziesiąt szarych dysków–nosicieli wirowało na tle nieba. Wypluwały z siebie strumienie bezzałogowych myśliców i bombowców, masakrujących miasteczko.

Oprzytomniał, gdy kilku napastników skierowało się ku ich plaży. Niewiele myśląc, chwycił Izzie za rękę. Pociągnął kobietę za sobą i rzucił się do ucieczki.

– Kapsuła! – zawołał, mając nadzieję, że go usłyszy. – Musimy dostać się do kapsuły!

Myśliwce Oka Cyklonu, które przetrwały pierwsze bombardowanie, oderwały się od ziemi i stawily czoła intruzom. Wobec przewagi liczebnej wroga były skazane na porażkę, ale ofiarowały uciekającym naukowcom nieco czasu.

Izzie krzyczała coś do Ifouna, ale mężczyzna jej nie słyszał. Nie puszcżając ręki kobiety, gnał w stronę kapsuł ratunkowych. Poczul za sobą podmuch wybuchów, gorący powiew smagnął mu plecy. Izzie potknęła się, ale podtrzymała ją i nie upadła.

Słuch wracał mu stopniowo, szybciej niż myślał. Słyszał walczące nad nim myśliwce, nieznosny świst spadających bomb, odległe wybuchy. Wreszcie dotarli do kapsuł. Drżącymi palcami wstukał kod i wepchnął Izzie do jednej z nich. Wskoczył zaraz za kobietą i zatrzasnął właz. Kapsuły były dwuosobowe. Jeśli ktoś biegł za nimi, musiał skorzystać z innej.

Uruchomił ekran tylko po to, by natychmiast go wyłączyć. Jedyne, co pokazały mu kamery, to morze ognia.

– Nikt się nie uratował – szlochała Izzie. – Nikt!

Objął ją i pozwolił się wyplakać.

– Gdy Oko dowie się o ataku, przyślą tu chronokręt – szeptał jej do ucha. – Wielki, potężny chronokręt w towarzystwie kilku pancerników. Wskoczą jakiś tydzień przed atakiem i powstrzymają go. Oni wszyscy,

Soren, Piotr i Nicholas, będą żyć.

– Nieprawda! Tak się nie uda! Chronokręt przyleci, zabije tych wszystkich buntowników, ale uruchomi tylko inną linię czasu. To nie będą nasi Soren, Nicholas i Piotr, tylko jacyś inni! I wiesz co, będziemy tam też jacyś inni my! To koniec, If, nie ma już laboratorium, miasteczka nad oceanem, nic nie ma! Zaraz wylądują tu cholerni buntownicy i zrabują wszystko, czego nie zniszczyli. Wszystkie nasze wyniki badań...

– Tak źle nie będzie – próbował ją uspokoić.

– Zapobiegna temu odpowiednie procedury...

– O Boże! – krzyknęła – O Boże, zapomniam o tym! If! If, musimy stąd uciekać! To nas zabije! Boże, muszę się wydostać z tej kapsuły! Muszę...

Nie dokończyła. Nie wtedy.

Opór wojsk Oka Cyklonu został złamany. Oddziały desantowe buntowników wylądowały na plaży i ruszyły w stronę prawie niekniętych laboratoriów.

Wtedy komputer bazy zareagował tak, jak nakazał mu program. Włączył sekwencję skoku. Zagrały ukryte generatory i bomba czasowa, przygotowana na taką właśnie rozpaczliwą sytuację, eksplodowała. Ostatnie z zabezpieczeń, nieodkryte jeszcze przez przeciwnika, zaskoczyło go i wypełniło swoje zadanie.

Płonące miasteczko, plaża i laboratorium ze wszystkimi wynikami przeskoczyło w czasie o miliony lat wstecz, do epoki, kiedy nie było jeszcze plaży ani oceanu, a jedynie rzeki płynnej lawy. Nieliczne kapsuły wystrzeżily w powietrze, by opaść na rozgrzaną powierzchnię planety, trzymając swoich pasażerów uwięzionych w zeroczasie. A nieprzygotowani żołnierze wrogiego desantu dosłownie wyparowali.

W przeszłości pojawiły się wreszcie chronokręty buntowników. Ich patrole szukały śladów laboratorium, jednak ono już wtedy

nie istniało.

Trzy pojazdy patrolowe przemknęły nad ławą, pod którą tkwiła uwięziona kapsuła Ifouna i Izzie, ale nie jej odnalazły.

\*\*\*

– Znaleźli ich później i wydobyli nasi – relacjonowała Tana. – Uratowali ich.

– Piękna historia – wzruszył ramionami Hasnek. – Ale co mnie to obchodzi?

– Nie rozumiesz? Wyrażam się nie dość wyraźnie? – zdenerwowała się. – To nie moje wspomnienia!

– Tanie chodzi o to, że nie pochodzą z jej różańca, durniu! – mgławica nie wytrzymała.

– No ba! – zawołał Hasnek, do którego najwyraźniej nic nie docierało. – Interesujące, pewnie, że interesujące! Ale nie po to się tu zebraliśmy, prawda?

Wyskoczyli w świecie Zero dwa dni wcześniej, tak, jak to zaplanowali. Miejsce i moment pojawienia, zwane krótko „ładowiskiem”, zostały dokładnie obliczone. Kwanputery Stacji Achillesa sprawdziły historię ładowiska w świecie Oka Cyklonu i obliczyły prawdopodobieństwo zmian w świecie Zero. Określiły dokładnie moment, kiedy czas przybycia chronokrętu nie powinien skrzyżować się z przelotem żadnego kosmicznego śmiecia, choć zawsze istniało ryzyko, że jakiś fragment historii świata Zero potoczył się inaczej. Hasnek miał wszystkie te obliczenia za nic. Tak naprawdę skakali na główkę w mętną wodę. Nie zamierzał jednak dzielić się obawami z pracownikami stacji. Odegrali więc komedię, pozwalając kwanputerom jak zawsze liczyć i przewidywać, a potem skoczyli, spodziewając się śmierci.

Przeżyli. A to, co zastali, bardzo się Hasnekowi nie spodobało.

C.D.N.

## DRABBLE

# Kierónek zmian

Magdalena Kucenty

W życie weszła nowa ustawa. By zapewnić uczniom zdrową, bezstresową edukację, wprowadzono elastyczne zasady zapisu słów języka polskiego, w skrócie zwane nową ortografią. Dla przykładu po zmianach zarówno *herbata*, jak i *cherbata* są prawidłowe, gdyż do tej drugiej dodano *cukier*. Albo *cókie*, jeśli byłby brązowy. Można coś *wziąć* od razu albo *wziąć* powoli, *włączyć* nagle i *włanaczać* do oporu. Można również powiedzieć, że ustawa *weszła w rzycie*, zależnie od tego, w jakim poważaniu będą ją mieli obywatele. Nikt jednak nie żywi najmniejszych wątpliwości, że zmiany poszły w dobrym kierunku. Bądź poszedły, jeśli plec zmian uległa korekcie w ramach ustawy antydyskryminacyjnej. ■

MAGDALENA KUCENTY



Anna Kędzior

# Haiku i Myszka Miki

## Wspomnienie po Umberto Eco

Michał Szymański

19 lutego przegrał walkę z rakiem kolejny człowiek, bez którego świat wyglądałby trochę inaczej. Umberto Eco, włoski uczony, filozof i prozaik, znany przede wszystkim jako autor *Imienia róży* i *Wahadła Foucaulta*. Ale zaraz, dlaczego czasopismo o fantastyce publikuje nekrolog człowieka, który nie napisał w życiu ani jednej fantastycznej powieści? Już wyjaśniam.

Nauki humanistyczne, zwłaszcza różne gałęzie literaturoznawstwa, mają pewną nieprzyjemną dla mnie tendencję. Część ich adeptów zdaje się uważać, że godne uwagi są jedynie te przejawy kultury, które mieszczą się w tzw. rejestrze wysokim. Jeśli za danym utworem nie stoją wieki tradycji i kultury (albo przynajmniej autorytet), prawdopodobnie jest on mało ciekawy i nie warto się nim zajmować. Od ściany takiego poglądu odbijał się jeszcze Mickiewicz, adaptując na przyzwoitą poezję proste ludowe ballady. Przesąd ten trwa sobie w najlepsze w głowach niektórych profesorów i studentów, co nietrudno udowodnić: o badanej od stuleci *Boskiej*

*komedii* napisano w ostatnim półwieczu dwa razy więcej artykułów naukowych niż o stosunkowo świeżym cyklu o Conanie Barbarzyńcy. I tu dochodzimy do zasadniczej wartości profesora Eco z perspektywy



Croes, Rob C. / Anefo

fantastów: jego ten problem nie dotyczył.

„Nie jestem na tyle radykalny, by stawiać znak równości między Homerem i Disneyem” - mówił w wywiadzie dla „The Guardian”. „Ale Myszka Miki potrafi być doskonała w sposób charakterystyczny dla japońskich haiku”. Wywiad odbył się z okazji premiery *Tajemniczego płomienia Królowej Loany* - powieści, której akcja rozgrywa się wokół komiksów. Główny bohater, utracił pamięć, używa obrazkowych opowieści jako punktów zaczepienia w poszukiwaniu własnej tożsamości. Eco nie ukrywał, że książka miała charakter autobiograficzny - w faszystowskiej Italii komiksy były traktowane przez cenzorów równie pobłażliwie, jak fantastyka u nas za komuny. Czyniło je to ostoją wolnej myśli, choćby najbardziej banalnej. W kraju, w którym dzieci w przedszkolu uczono znaczenia słów „wódz”, „dyscyplina” i „karabin” - rzecz nie do przecenienia.

Wielki fan postaci Jamesa Bonda, posiadał pokaźną kolekcję dzieł sir Iana Flemminga i pisywał ich zupełnie poważne analizy, zaskakując zarówno innych fanów serii, jak i swoich kolegów z uniwersytetu. Jego *Superman w literaturze masowej* jest dziś rzeczą podstawową, jeśli chodzi o klasyfikację fantastycznych bohaterów i interpretację funkcji, jaką ta literatura pełni dla swych licznych czytelników (do korzystania z przemyśleń Eco przyznaje się m.in. Sapkowski - przykład wpływu nauki na przedmiot jej badań). Pomniejszych przemyśleń na temat fantastyki i kultury

popularnej pełne są jego felietony, których ostatni zbiór zdążył już ukazać się we Włoszech. Polski przekład zaistnieje prędzej czy później.

Prywatnie Umberto Eco był pełnym dystansem do samego siebie, pogodnym człowiekiem, oddanym fanem życia we wszystkich jego przejawach. Typ profesora zapraszającego studentów na whisky i cygara. Pytany, czy przeczytał wszystkie książki w swojej domowej bibliotece (około 50000 sztuk), odpowiadał, że to porcja na przyszły tydzień. O swoim literackim debiucie pisał w posłowiu, że miał po prostu ochotę otruć jakiegoś mnicha; poza tym zawsze był oddanym fanem klasycznych kryminałów, zwłaszcza „holmesów”. Eksperymentalna powieść detektywistyczna, pisana na zamówienie, stała się niespodziewanie najgłośniejszym debiutem swojego czasu. Zdaniem wielu - najlepszą książką Eco w ogóle.

To głównie za ten tytuł zapamiętała go szersza publiczność, mimo średnio udanej ekranizacji. We Włoszech może jeszcze za niechęć do Berlusconi, którą potrafił bardzo fantazyjnie eksponować (vide *Temat na pierwszą stronę* - praktycznie cała powieść o wiadomym biznesmenie), oraz za bycie przez lata wizytówką włoskiej kultury w całej Europie. Dla mnie osobiście pozostanie autorem, który moją ulubioną „niepoważną” działkę kultury masowej traktował z rzadką powagą i szacunkiem. I dzięki temu powiedział o niej więcej niż wszyscy krytycy „popularnej sieczki” razem wzięci. Oby ta część jego twórczości znalazła wielu godnych kontynuatorów. ■

MICHAŁ SZYMAŃSKI

## *Trygław. Władca Losu*

Mariaż historii z mitologią Słowian

Marcin „Alqua” Kłak

**K**iedy o tym pomyśleć to idea fantasy wykorzystującego dawne słowiańskie wierzenia oraz osadzającego akcję w Polsce Piastów wydaje się oczywista. Niemniej jednak taki mariaż historii ze słowiańską mitologią nie jest popularny. Małgorzata Saramonowicz postanowiła to zmienić i swoją najnowszą książkę *Trygław. Władca Losu* osadziła właśnie w realiach Polski czasów Bolesława Krzywosutego, a doprawiła ją odrobiną magii i rodzimych wierzeń.

W książce fantasy słowiańską mitologię można wykorzystać na dwa sposoby. Trudniejszym jest dobre odwzorowanie dawnych rodzimych wierzeń. Religia naszych przaprzodków nie jest jednak zbyt dobrze opisana i bardzo wielu rzeczy nie wiemy. Ten brak wiarygodnych informacji czyni bardzo trudnym stworzenie świata, który chociaż w przybliżeniu oddawałby praktyki religijne Słowian. Łatwiejszą metodą jest skonstruowanie własnej wizji opartej tylko w pewnym stopniu na tym, co wiemy o wierzeniach ludów zamieszkujących dawniej wschodnią Europę. Tę drogę wybrała Małgorzata Saramonowicz. Autorce przyznać trzeba, że w swojej książce nie odwoływała się do najbardziej znanych bóstw takich jak Perun, Świętowit czy Weles, a zamiast tego przywołała na jej karty Trygława. O bóstwie tym wiemy niewiele, a badacze nie są zgodni co do jego opisu. Jednocześnie są

przesłanki by uznawać go za bóstwo ważne czy też nawet zajmujące jedno z najważniejszych miejsc w słowiańskim panteonie. Ten splót okoliczności pozwolił autorce na wykreowanie Trygława niemalże od zera bez pozostawiania w sprzeczności z wiedzą, jaką posiadamy na temat jego kultu.

Małgorzatę Saramonowicz pochwalić należy za sposób operowania słowem. Książkę czyta się dobrze. Narracja rozwija się w stosownym tempie, a styl dopasowany jest do charakteru narratora – Nefasa. Z kart powieści przebija do nas osobowość głównego bohatera, jego emocje i przemyślenia. On sam z kolei zdaje się być świadomy, że jego wspomnienia mają być nie tylko kroniką wydarzeń, ale także literaturą. Dlatego też w kilku miejscach Nefas, zamiast opisywać wydarzenia tak, jak miały one miejsce, opisuje je z perspektywy naocznych świadków. Przez to czasami najpierw poznajemy historię nieprawdziwą, a dopiero kiedy bohaterowie poznali prawdę – i my się jej dowiadujemy. Dzięki temu jego opowieść jest bardziej emocjonująca, bo chociaż znamy jej finał (wszak narrator przeżył), to możemy się obawiać o dobrostan Nefasa.

Tym, co zgrzyta w pierwszym tomie *Xiąg Nefasa* jest niestety fabuła. Nie jest ona zła, niemniej jednak czegoś w książce brakuje. Na pierwszy rzut oka jest w Trygławie Władcy losu wszystko czego możemy oczekiwać od dobrej

MAŁGORZATA  
SARAMONOWICZ

# XIEGI NEFASA

TRYGŁAW  
WŁADCA LOSU

powieści fantasy – świat wypełniony magią, której nie rozumiemy, wartka akcja, dworskie intrygi i wyraziści bohaterowie. Jednakże pomimo tego i pomimo faktu, że autorka pisze w sposób lekki, książka nie porywa czytelnika. Fantasy, by w pełni urzekać, powinno zaskakiwać, a tu pomimo nietypowego settingu łatwo można pewne rozwiązania przewidzieć.

historycznym kronikarzom, w tym Gallowi Anonimowi, którego Nefas jest odbiciem.

Pierwszy tom *Xiąg Nefasa* niestety nie wybija się pozytywnie na tle innych książek. Pomimo ciekawego settingu oraz sprawnego pióra *Trygław. Władca losu* nie porywa czytelnika. Rzecz jasna książka nie nuży, ale też nie zostanie na długo w pamięci odbiorcy.■

MARCIN KŁAK

Nie znaczy to jednak, że Trygława Władcę losu chce się odłożyć po stu stronach, po prostu lektura pozostawia pewien niedosyt.

Godnym pochwałą zabiegiem jest zestawienie fragmentów kroniki, którą niegdyś spisał narrator, z jego wspomnieniami. Kronikarskie fragmenty wychwalają Krzywoustego i jego państwo. W większości wypadków Nefas w następujących potem wspomnieniach pokazuje jak bardzo podkoloryzował opisywane niegdyś wydarzenia. Narrator jednocześnie wskazuje czemu tak postąpił. Widać wyraźnie, że prawda była dlań mniej ważna niż doraźne cele polityczne czy też długofalowe budowanie narodowej legendy i dumy. Oczywiście wyraźnie widać, że podobne cele musiały przyświecać

# Dźwignia handlu

Magdalena Kucenty

W życiu kieruję się wyświechtaną zasadą: nie oceniam książki po okładce. Dlatego biorąc się za lekturę *Wikingów. Wilczego dziedzictwa*, nie zwróciłam większej uwagi na postać w rogatym hełmie (wyobrażenie tyleż popularne, co niepoprawne) ani na sfotoszopowaną wojowniczkę z polakierowanymi paznokciami. A jednak większość czytelników może zadziwić dobór takiej okładki przez wydawnictwo reklamujące swojego autora, Radosława Lewandowskiego, jako znawcę kultury skandynawskiej, a jego powieść jako historyczną. Niestety, wystarczyło, żebym przeczytała prolog książki – w którym pewien nieszcześnik na koniu zostaje jednym ciosem wartego kilka wsi<sup>1</sup> miecza rozrąbany niemal na dwoje<sup>2</sup>, po czym jeszcze przez chwilę utrzymuje się

1 Odwołuję się tutaj do wcześniejszego fragmentu prologu, w którym było powiedziane, że wszyscy członkowie oddziału zbrojnego mieli, cytuję, „warte kilka wsi ostrza”<sup>\*</sup>. Jako że nie jestem specjalistką w kwestii oręża, postarałam się znaleźć szacunkową cenę wikingich mieczy. Z artykułu: [http://www.hurstwic.org/history/articles/manufacturing/text/viking\\_sword.html](http://www.hurstwic.org/history/articles/manufacturing/text/viking_sword.html) (niestety po angielsku) wynika, że miecz z *Laxdæla saga*, który był podarunkiem od króla, miał wartość około szesnastu mlecznych krów. Nie byłam jednak zadowolona z takiej wyrywkowej wyceny, więc napisałam maila do Igora Górewicza – autora wielu pozycji z zakresu historii i archeologii profesjonalnie zajmującego się rekonstrukcjami i wystawami historycznymi. Był na tyle uprzejmy, by potwierdzić moje przypuszczenia co do bezpodstawności tych „kilku wsi” i przytoczyć cytaty z własnej książki pt. *Miecze Europy* (s. 150): „frankoński miecz kosztował 3 solidy, a z pochwą 7 solidów”. Co zabawne, w *Dziedzictwie* jest scena, w której jeden z bohaterów przekupuje strażnika, dając mu właśnie złotego solida. Tyle rzekomo wynosi miesięczny żołd wojownika, więc trzymając się rachunków z prologu, można śmiało stwierdzić, że w ciągu roku zarabiał równowartość wielu wsi.

2 Nie zaprzeczam, że rozciecie człowieka niemal na pół, nawet w kolczudze, jest możliwe. Mówią o tym chociażby liczne opisy w *Pieśni o Rolandzie*. Natomiast śmiej

w siodle i powoli rozkłada „niczym szkarłatny kwiat otwierający swój kielich”<sup>\*</sup> – aby dojść do wniosku, że okładka pasuje jak ulał. Bowiem z niemal każdej stronicy *Wilczego dziedzictwa* wylewa się szampa, kicz i głupota. Naprawdę chciałabym móc użyć łagodniejszych słów, ale byłoby to niezgodne z moim sumieniem. Zdaję sobie przy tym sprawę, że krążące po sieci recenzje i opinie znanych autorów<sup>3</sup> zaprzeczają mojej ocenie. Postanowiłam zatem poprzeć ją przytoczeniem niektórych wydarzeń z powieści i bezpośrednimi cytatami.

Po kolei.

*Wilcze dziedzictwo* na początku skupia się wokół historycznych wydarzeń z X wieku n.e. – walk między Szwedami, Norwegami i Duńczykami. Potem fabuła dotyczy odkrycia przez Wikingów Ameryki Północnej. Natomiast w połowie powieści zupełnie zmieniają się bohaterowie i narracja (z trzecioosobowej przechodzi w pierwszoosobową), a zaczyna się wątek całkiem fikcyjnej wyprawy na Półwysep Iberyjski. W sumie całość jest podzielona na prolog oraz cztery księgi. I tak na przykład w pierwszej księdze, rozgrywanej się w grodzie Birka, dochodzi do sceny, w której rycerz ze swoimi towarzyszami ratuje nad wyraz urodziwą niewiastę.

Ramiro Mendez i jego dwaj wierni kamraci,

wątpić, czy nieszcześnik utrzymałby się po czymś takim w siodle i chwilę później iście poetycko się rozwarstwiał. Po prostu siła ciosu zmiotłaby go z siodła i co najwyżej zwłoki zawisłyby na strzemieniu.

3 Z którymi staram się przed lekturą nie zapoznawać, ale w egzemplarz recenzencki został wetknięty arkusz z pochwałami i trudno było ich nie zauważyć.)

słyszac wołanie o pomoc, przybywają z odsieczą, po czym przyglądają się przez dobrą chwilę, podczas gdy kilku rabusiów atakuje półnągą piękność. Dają nawet hersztowi bandy czas na zdarcie z kobiety resztek odzienia i pogmeranie sobie przy portkach – widać nie wypada przerywać drugiemu mężczyźnie w tak kluczowym momencie. Jeden ze zbirów w końcu jednak zauważa przybyszów i wyrzaskuje w ich stronę obelgi. Można rzec: no trudno, trzeba działać. Ale nie tak od razu – Ramiro najpierw zapewnia, że nikomu nie stanie się krzywda, jeśli rabusie „zostawią wszystko tak, jak jest”\*. Herszt poniekąd odmawia, krzycząc o urywaniu łbów, i banda gotuje się do boju. To jednak nie przeszkadza Ramiro, by poświęcić kolejną dłuższą chwilę na wymianę zdań ze swoimi kamratami na temat nieciekawej sytuacji, w której się znaleźli. Pogaduszki mężczyzn irytują w końcu herszta, co oczywiście oznajmia im głośno, jeszcze przed atakiem. Zmuszony do walki, dzielny rycerz uchyla się więc przed jego ciosem i z gracją wyciąga „ze skrzyżowanych na plecach pochew dwa krótkie miecze”\*. Potem rozgrywa się walka, podczas której dochodzi do kolejnej rozmowy między Ramiro i jednym z jego towarzyszy, bo nie ma to jak sobie pogaworzyć w obliczu śmierci. Na szczęście nagle i spodziewanie herszt rzezi-mieszków zatrzymuje się z charkotem, a z jego ust wycieka krwawa piana. Okazuje się, że rudowłosa piękność rzuciła w niego saksem (który, swoją drogą, wcześniej mu zabrała, bo „zamroczony pożądan iem stracił nieco czujności”\*) i wyrokiem boskim trafiła go w plecy, między kości, prosto w płuco. To gwałtownie przechyla szalę zwycięstwa na stronę dzielnych towarzyszy. Naga baba wygląda po prostu na wściekłą i choć pozbawiła się jedynej broni, jaką miała, to zbiry na ten widok grzecznie kapitulują i czym prędzej zbierają manatki.

A teraz pozwolę sobie zaprezentować zdjęcia saksów, które udało mi się odnaleźć

w sieci<sup>4</sup>:

Cóż, przyznam, że przeczytałam tę scenę



jeszcze raz, bo nie wierzyłam własnym oczom. Sierzmierka dwoma mieczami (nasuwająca jednoznaczne skojarzenia z pewnym czarnym elfem) jest niepraktyczna i tępiona na pokaz, więc nie spodziewałam się jej znaleźć w „powieści historycznej”. Jasne, może zdarzył się w przeszłości jakiś ekscentryk, który tak walczył, ale to absolutnie nie była reguła. Natomiast prawdopodobieństwo celnego rzutu dużym, nieprzystosowanym do tego nożem – gdzieś pod łopatkę, między żebra – nie zamierzam nawet podważać, bo robią to za mnie prawa fizyki. I zdaję sobie sprawę, że w literaturze rozrywkowej można przymknąć oko na pewne sprawy, ale po pierwsze – *Dziedzictwo* to ponoć książka wręcz ociekająca realizmem; po drugie – czytanie jej, przynajmniej dla mnie, nie miało nic wspólnego z rozrywką. Zresztą ja tu tylko przytaczam wydarzenia i opisy z rzezonej powieści – sami osądźcie, ile w tym jest sensu. Nadmienię jeszcze tylko, że po walce trójka towarzyszy odchodzi, by zobaczyć się z jarlem Birki. Problem w tym, że strażnik nie

<sup>4</sup> Źródło: <http://www.dzikibez.pl/index.php/news/58/54/Saksy---Noze-Bojowe>.

chce ich przepuścić, ponieważ takie dostał rozkazy. Tutaj właśnie dochodzi do przekupstwa, o którym wspomniałam w przypisie. Przekazany z rączki do rączki solid sprawia, że strażnik prowadzi bohaterów do jarła. Co ciekawe, wódz zupełnie nie zwraca uwagi na tę jawną niesubordynację ze strony podwładnego. Cóż, wpuścił to wpuścił, po co drażnić temat?

Niestety, mimo absurdalności opisywanych wydarzeń, książka nuży, bo jest po prostu przeciętnie – żeby nie powiedzieć: słabo – napisana. *Wikingowie* są jednak twardzi i bardzo, bardzo męscy – najpewniej żują podkowy na śniadanie – i niejednokrotnie można się pogubić, kto akurat wypowiada daną kwestię, bo większość z nich wysławia się identycznie. Do tego dialogi wypadają okrutnie drętwo i lwia część z nich zaczyna się od obelg i gróźb, dowcipy z reguły dotyczą puszczania gazów, bekania lub płodzenia, a postaci okazują się zwyczajnie płaskie. Pewien fragment szczególnie zapadł mi w pamięć, mianowicie (s. 61):

„Jakby dla potwierdzenia mocy swych słów trzasnął pięścią w ławę, a że dłonie miał niczym dwa małe worki z kaszą, ława jęknęła przeraźliwie i pękła, a siedzący na niej wylądowali na wyściełanym słomą klepisku. Kilku zebranych z uznaniem pokiwało głowami, a Horik Szerokoplecy, który najmocniej oberwał, bo deska uderzyła go prosto w twarz, wypluł wybity ząb (...).”\*

Z tego jasno wynika, że małe worki z kaszą są mocniejsze od ław z X wieku, które zresztą były wykonane z odskakujących niczym



w kreskówkach desek, więc trudno się temu dziwić.

Zapewniam też, że wulgarność i przemoc w literaturze mnie nie mierzą – przeczytawszy opis książki, z entuzjazmem nastawiłam się na krwawą, mięsistą lekturę. Przeszkadza mi natomiast nieumiejętność, z jaką autor wplótł je do fabuły. Nawet opisy i genealogia Asów wydają się wrzucone na siłę, z urokiem wstawek encyklopedycznych. Zastanowiły mnie więc nad wyraz pozytywne recenzje, o których już

wspomniałam, a które przypominają bardziej słowa zachęty z tyłu okładki niż rzetelną analizę i ocenę książki. Ponadto nazywanie *Wilczego Dziedzictwa* polską *Grą o tron* uznaję za jawną obrazę dla George'a R.R. Martina.

Skądinąd<sup>5</sup> wiem, że autor otrzymał propozycję od agenta literackiego, a wnioskując po podziękowaniach na końcu książki, najwyraźniej ją przyjął. I zdaje się, że było to opłacalne – *Wilcze dziedzictwo* jest naprawdę niezłe rozreklamowane; dodać do tego jeszcze famę serialu *Wikingowie* i sukces gwarantowany. A ja, choć nie wydałam na tę książkę ani grosza, czuję się nabita w butelkę. Dlatego pragnę ostrzec potencjalnych czytelników przed nabyciem tak kiepskiej i jednocześnie głośno promowanej „powieści historycznej”. Jeśli myślicie o zakupie, lepiej najpierw zapoznajcie się z darmowym fragmentem.

I pamiętajcie: reklama jest dźwignią handlu, nie jakości<sup>6</sup>. ■

MAGDALENA KUCENTY

<sup>5</sup> <http://www.fantastyka.pl/hydepark/pokaz/12695>

<sup>6</sup> [http://ebook.empik.com/fragment/205258/delivery\\_online/hash/6b8d76](http://ebook.empik.com/fragment/205258/delivery_online/hash/6b8d76).

\* Radosław Lewandowski *Wikingowie. Wilcze Dziedzictwo*

## Anatomia larpa – Solmukohta

Karolina Łukasik

**Z**amierzałam napisać tekst o kooperacji w kontekście odgrywania sojuszy i wspólnych działań na larpie – ten pomysł będzie musiał jednak poczekać. Pod wpływem tegorocznej konferencji larpowej Solmukohta zdecydowałam się skupić na zupełnie innym rodzaju współpracy. Niniejszy tekst to poniekąd odcinek specjalny „Anatomii larpa”: zarówno sprawozdanie z konferencji, jak i streszczenie tego, co z niej wyniosłam.

Solmukohta, czy też Knudepunkt, nie jest rzeczą jasną jedynym tego typu wydarzeniem. Nasza rodzima konferencja larpowa KoLa z roku na rok cieszy się coraz większym zainteresowaniem, także na międzynarodowej scenie. W lipcu odbędzie się druga edycja Festiwalu Innowacji Larpowych DreamHaven. Lublin lubi larpy nie od dziś. Swoje spotkania mają także Białorusini, Niemcy, Rosjanie. Kraje bałtyckie każdego lata organizują szkołę pisania larpów. Z całą pewnością istnieje też mnóstwo innych wydarzeń, o których po prostu jeszcze nie wiem.

Jest wiele powodów, by nie jeździć na konferencje i festiwale larpowe. Od prozaicznych – jak brak czasu i ograniczone możliwości finansowe – poprzez ważniejsze, np. inne plany czy wizje wakacji, aż po zwyczajny brak przekonania co do formuły takich spotkań. W moim przypadku zwykle decydowało właśnie to ostatnie. Bo czy nie wystarczy po

prostu tworzyć larpy, by rozwijać swoje hobby? Knudepunkt i podobne inicjatywy oferują możliwość spotkania osób o podobnych zainteresowaniach, lecz z zupełnie innym bagażem doświadczeń. Tworząc i grając w jednej, sprawdzonej ekipie, ryzykujemy wpadnięcie w pułapkę wtórności. Bez skonfrontowania z osobami z innych grup czy wręcz innych państw swoich scenariuszy i umiejętności wspólnego odgrywania, można co prawda szlifować konkretne aspekty larpowania, ale będzie to dość ograniczony rozwój. Utarte rozwiązania nie zawsze okazują się najlepsze. Piszę to jako larpiarka, która przez lata była przekonana, że mechaniki losowe – naśladowujące mechaniki typowe dla gier RPG albo oparte na grze w papier, nożyce, kamień i tym



podobne – są konieczne dla wartkiej i zaskakującej fabuły. Musiałam dopiero zagrać u innych, by przekonać się, że istnieją płynniejsze rozwiązania, a graczom warto zaufać.

„Solvmohta” dosłownie oznacza „miejsce spotkania”, płaszczyznę wymiany pomysłów i wrażeń. Schodząc z pokładu promu, na którym odbywała się tegoroczna edycja konferencji, nie miałam wątpliwości, że to bardzo trafna nazwa. Co roku inny nordycki kraj jest gospodarzem „Punktu Spotkań”. Tegoroczna edycja była o tyle wyjątkowa, że większość czasu uczestnicy spędzili na morzu dzielącym Finlandię i Szwecję. Tego typu rejsy stanowią istotny, choć niekoniecznie chwalebny element kulturowego pejzażu tych państw. Dla uczestników konferencji było to wyjątkowe przeżycie, choć poza urokiem nowości towarzyszyło mu też znużenie lub wręcz obawa – zwłaszcza podczas mimowolnych spotkań z nielarpowymi, imprezującymi pasażerami promu, których reakcje na naszą obecność bywały dalekie od pozytywnych.

Pierwszym punktem programu konferencji było zwiedzanie Sztokholmu w towarzystwie larpiarki dobrze znającej historię tego miasta. Siri, przewodniczka, opowiadała o swoim mieście z zaangażowaniem i humorem, wybierając anegdoty, które miały szansę zainteresować fanów fantastyki. Jako ostatnią atrakcję turystyczną wskazała księgarnię specjalizującą się w prozie gatunkowej i grach – na co większość uczestników wycieczki zareagowała niekłamnym entuzjazmem.

Tego samego dnia odbyło się oficjalne otwarcie konferencji oraz larp o luźnej formule, mający na celu przede wszystkim przełamanie lodów między gośćmi Solvmohty. Kilka godzin później rozpoczęły się prelekcje. Ze wszystkich wydarzeń, na których byłam tamtego wieczoru, w mojej pamięci najbardziej utkwiła prelekcja Shoshany Kessock o ekskluzywności larpów.



Choć w języku polskim słowo „ekskluzywny” kojarzy się raczej z czymś pozytywnym – rzadkim i cennym – w prelekcji Kessock chodziło o wykluczanie osób z grona graczy i entuzjastów larpów. Powody mogą być wielorakie: od przekonania o wyższości jednego stylu gry nad drugim, poprzez uprzedzenia do graczy z określonych środowisk (czy państw), po niechęć wobec młodych osób i brak refleksji nad tym, w jakim stopniu gry są dostępne osobom z niepełnosprawnością.

Kwestia domniemanej przewagi jeepformu nad terenówką (bądź vice versa) była omawiana w gronie larpowców tysiące razy, lecz wątpię, by te dyskusje kiedykolwiek przyniosły coś poza tworzeniem sztucznego antagonizmu. Każdy ma prawo preferować jeden czy drugi typ gier – jak i bawić się świetnie na różnych larpach – ale, jak dowodziła Kessock, przeciwstawianie szkół larpowania do niczego produktywnego raczej nie doprowadzi. Drugą poruszoną na prelekcji kwestią było zamykanie się środowisk na nowych graczy. Takie zamknięcie nie musi być świadomą decyzją; wystarczy, że zbyt mocno okopimy się we wspomnieniach z dawnych gier, skupimy się na wspólnych przeżyciach, a osoba, która nie dzieli tych doświadczeń, nie znajdzie z nami

wspólnego języka. „Kombatanckie” wspomnienia zbyt często przybierają formę sprawdzianu – jeśli cię nie było i nie przeżyłeś tego, co my, nic nie wiesz o larpach – a to prosta droga, by zrazić potencjalnych graczy, szczególnie młodszych i mniej pewnych siebie. Podobnie rzecz ma się w kwestii wykluczenia ze względu na problemy zdrowotne. Nie sądzę, by larpiarki i larpiarze kierowali się złą wolą, ale wystarczy nie pomyśleć o tym, czy w daną grę będą mogły zagrać osoby z niepełnosprawnością, i nie przygotować się na ich udział. I, wbrew pozorom, mam tu na myśli nie tylko sytuacje, w których graczy czy gracz może nie być w stanie samodzielnie się poruszać; nawet pozornie prozaiczne wsparcie, jakim są okulary (w końcu to też jakaś forma protezy), może stać się podstawą wykluczenia.

Można zapytać: po co poświęcać uwagę takim jednostkowym przypadkom? Niech ci, którym nie odpowiadają wspominki przy ognisku lub dany typ gry, zorganizują się sami. Jeśli nie mają możliwości przygotowania nie-nagannego stroju lub jeśli drażnią ich docinki na temat grania w sali szkolnej, niech pójdą na innego larpa. Ale, jak argumentowała Kessock, to wcale nie poprawi poziomu społeczności larpowej, a wręcz przeciwnie. Wykluczanie nie tylko pozbawia tę społeczność nowych, ciekawych głosów i osób, których doświadczenia – także spoza gier – mogłyby wnieść dużo nowego, stoi także na drodze rozwoju i innowacji. Czym innym jest wykluczanie nieskutecznych rozwiązań i złych pomysłów, a czym innym wykluczanie ludzi. Trudno było o lepsze rozpoczęcie Solmukohty niż zachęta do słuchania siebie nawzajem.

Podczas tej prelekcji robiłam także mały rachunek sumienia i odkryłam, że niestety, moje gry nie zawsze były tak inkluzywne, jak bym chciała. Wysłałam z sali z mocnym postanowieniem poprawienia moich scenariuszy. Tym bardziej, że sugerowane przez Kessock

zmiany wcale nie muszą wymagać dużego wysiłku; czasem będzie to zorganizowanie wypożyczalni strojów, czasem przećwiczenie technik gry z nowym graczem lub zastanowienie się, czy wszyscy uczestnicy są w stanie poruszać się o własnych siłach przez kilka godzin grania. Współpraca między graczami zaczyna się na długo przed larpem.

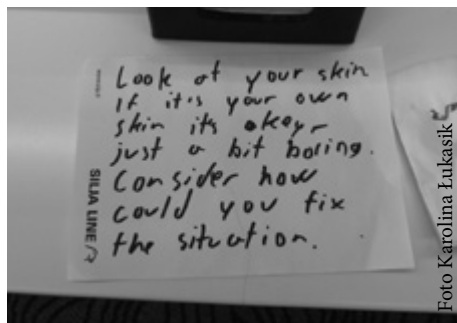
Kolejnym rodzajem współpracy, którego doświadczyłam następnego ranka przed grą, były warsztaty. To zjawisko dotyczące przede wszystkim nordyckich larpów, przez złośliwych zrównywane z pilatesem. Owszem, warsztaty mogą skupiać się na ćwiczeniu ruchu i mowy ciała. Czasem będą wyglądać głupio lub budzić wśród uczestników nerwowy chichot (jak długo można, milcząc, wpatrywać się drugiej osobie w oczy?). Ale pełnią ważną funkcję, dla której warto wprowadzać je także przed bardziej klasycznymi grami – pozwalają uczestnikom poznać swój styl grania oraz „skalibrować” larpa. Jak głośno mogą krzyknąć, odgrywając złość, by wypadło to przekonująco, a jednocześnie by wszyscy uczestnicy sceny czuli się z tym komfortowo? Na to pytanie można odpowiedzieć sobie tylko, ćwicząc odgrywanie i mechanikę podczas warsztatu. Takie ćwiczenia pozwalają także nauczyć się asertywności – wielu graczy mówiło, że dotychczas często nie przerywali scen, które były dla nich niekomfortowe, z obaw o reakcję grupy czy popsucie innym gry. Warsztaty pokazują, że jeśli larp odbywa się czymś kosztem, to już jest „zepsuty” – i że najlepsze rezultaty daje kooperacja oparta na wzajemnym szacunku i poświęcaniu innym uwagi. Znow: warto współpracować. Warto słuchać siebie nawzajem.

Podobną funkcję pełni *debriefing* – rozmowa o fabule i postaciach po zakończeniu gry. Podczas konferencji było to o tyle wyraźniejsze, że w larpie uczestniczyły osoby w różnym wieku, pochodzące z różnych

krajów i przyzwyczajone do różnego stylu gier. W trakcie larpa można zorientować się, kto bawi się dobrze, a kto nie, ale *debriefing* pozwala poznać perspektywę drugiej osoby i porównać, czy rzeczywiście uczestnicy tej samej sceny odebrali ją w podobny sposób. Współpraca nie kończy się razem z grą.

Komunikacja i wsparcie były ważnym tematem także między larpami – istotną część programu Solmukohty stanowiły prelekcje spod znaku „czego nauczyliśmy się, robiąc grę...”. Potraktowałam je jako „lekcję na skrót”. Dlaczego wynajdywać koło, skoro ktoś inny zrobił to za nas? Być może organizatorzy innego larpa będą mogli pomóc z jakimś problemem technicznym? Kulisy tego typu rozgrywki mogą być równie zabałaganione i zniechęcające, jak w przypadku każdego innego twórczego projektu. Być może zerknięcie za cudze kulisy pozwoli rozładować część nerwowego napięcia związanego z niedociągnięciami własnego scenariusza. Być może zainspiruje do wprowadzenia zmian i poprawek. Warto uczyć się od siebie nawzajem. Dotyczy to także warsztatów; lista umiejętności, jakie można nabyć wśród larpiarzy, nie ma końca. Nie spodziewałam się, że wrócę z Solmukohty bogatsza o doświadczenie obsługi oświetlenia scenicznego ani że przyjdzie mi omawiać dzielenie larpów na akty z osobą, która z zawodu jest reżyserem.

Po konferencji odkryłam z pewnym zaskoczeniem, że pisanie scenariuszy to tak naprawdę bardzo mały element larpowania. Scena larpowa, zarówno w naszym kraju, jak i na świecie, przeżywa rozkwit. Myślę, że wszyscy zainteresowani są zgodni w tym, że powinna być coraz lepsza – ciekawsza, większa, bardziej angażująca. Ten rozwój wiąże się nieodmiennie z wystawianiem się na krytykę, zarówno wewnątrz środowiska, jak i poza nim. To może odstraszać i nie bez powodu; larpły przez długi czas były (i wciąż gdzieś tam są)



kojarzone z rozrywką w najlepszym razie dziwaczną, w najgorszym – groźną lub infantylną. Zdaje mi się, że wielu graczy wciąż odruchowo przyjmuje defensywną pozę, nie spodziewając się po krytyce niczego dobrego.

Tymczasem powtórzę: warto się słuchać i warto krytykować – idee, nie osoby. Warto włączać do rozmów o grach kwestie akademickie (czym jest estetyka larpa? Czy larp musi być ahistoryczny?) i społeczne (jak zmienić w grze role płciowe?). Warto, nawet za cenę krytyki, zapraszać do dyskusji osoby z innych środowisk – animatorów kultury, pracowników teatru, badaczy z różnych dziedzin. Ale także nowych, młodych graczy i osoby, które nigdy nie miały nic wspólnego z fandomem fantastyki. Warto zaryzykować i przedstawić swoją grę zupełnie nowej grupie. Jak odkryłam na przykładzie swojego scenariusza, przynosi to fantastyczne rezultaty i pozwala spojrzeć na własny projekt z nowej perspektywy. Warto pomyśleć, kto jeszcze mógłby chcieć z nami zagrać – i co stoi mu na drodze.

Na początku tego tekstu wymieniłam kilka wydarzeń larpowych, głównie po to, by czytelnicy „Smoko” mogli skorzystać z tej krótkiej i niepełnej listy. Teraz sama patrzę na nią i porównuję ją z moim kalendarzem. Marzy mi się odwiedzenie jak największej liczby tych spotkań – by uczyć się i doskonalić swoje gry, ale przede wszystkim po to, by poznać nowych graczy i móc ich słuchać.■

KAROLINA ŁUKASIK

# KONWENTY - ZAPOWIEDŹ

## Imladris XV

**I**mladris 2016 to już piętnasta (a czwarta po jego spektakularnym odrodzeniu w 2013 r.) edycja największego krakowskiego konwentu.

Pierwszy Imladris odbył się w roku 1998. Zorganizowała go nieistniejąca już Galicyjska Gildia Fanów Fantastyki. Obecnie organizatorem wydarzenia jest krakowska fundacja „Historia Vita”, odpowiedzialna również za takie inicjatywy jak mini-konwent Smokon, konwent fanów seriali Serialkon i zlot fanów Doktora Who – Whomanicon.

Imladris nie jest festiwalem. To konwent „jak za starych dobrych czasów”, czyli wydarzenie o charakterze non-profit, organizowane przez fanów fantastyki, przy współpracy z pisarzami, mistrzami gry i blogerami. Dzięki stosunkowo niewielkim rozmiarom (konwent odwiedzany jest przez około 1000 uczestników) na Imladrisie panuje niezwykle przyjaźnielska i familiarna atmosfera, a uczestnicy mają możliwość uczestnictwa w niepowtarzalnych punktach programu.

XV Imladris odbędzie się dniach 7-9 października

2016r. w gimnazjum nr 2 w Krakowie (ul. Studencka 13). Cena akredytacji na trzydniową imprezę to 40 zł, a w przedpłacie – 30 zł.

Więcej informacji na stronie internetowej imprezy: [www.imladris.in](http://www.imladris.in) ■



# Podsumowanie ZjAwy 2016

W dniach 6-7 lutego 2016 r. w Warszawie odbyła się 7 edycja konwentu ZjAva. Edycja niezwykła, ponieważ współkoordynowana przez Weronikę Rędziniak – mieszkankę Krakowa. O tym, jak Weronika poradziła sobie z niesfornym warszawskim fandomem i jak trzyma się jej zdaniem Stowarzyszenie Miłośników Fantastyki Awangarda, możecie przeczytać poniżej.

**R**edakcja „Smokopolitana”: Jak oceniasz tegoroczną ZjAwę? Ilu było uczestników? Na ile zadziałała tegoroczna konwencja programowa?

Weronika Rędziniak: Z mojej perspektywy ZjAva była bardzo udanym konwentem. Razem z Kopczyinem, moim głównym współkoordynatorem, zebraliśmy mocny zespół, który nie bał się nawet nalotu smoków rakietowych. Oczywiście, że nie wszystko wyszło perfekcyjnie – tak nie jest nigdy – natomiast całość przebiegła bez kryzysów i płynnie. Jak to ujął jeden z koordynatorów: *Miło było odkryć, że konwent może chodzić jak w zegarku i to nie takim od bomby.*

Uczestników było 715, czyli mniej, niż w 2014 r. – z pewnością spora część winy leży po naszej stronie, ponieważ do organizacji, a tym samym do reklamowania ZjAwy, zabraliśmy się późno. Z drugiej strony taka liczba zapewniła odpowiednią frekwencję w games roomie i na sesjach, a to najważniejsze punkty każdej ZjAwy. Konwent finansowo wyszedł na plus, nie było problemu z kolejkami ani z brakiem miejsc. Było dobrze.

Nie zmienialiśmy konwencji programowej

w stosunku do lat poprzednich. Znakiem firmowym ZjAwy zawsze były gry – planszówki, karcianki, larpy, RPG – oraz rozmowy o nich. Widzimy, że taka formuła się sprawdza i ma swoich fanów, dlatego pozostaniemy przy niej w przyszłym roku.

**R.S.:** Czyli ZjAva odbędzie się za rok?

W.R.: Oczywiście! Już dzisiaj zapraszamy do Warszawy na weekend 18-19 lutego 2017 r. Tym razem zadbamy o to, żeby o ZjAwie mówić głośnie i dużo wcześniej, tak by nikt nie miał wątpliwości, gdzie i kiedy się odbywa.

**R.S.:** Pierwszy dzień konwentu zbiegł się z pogrzebem wielkiego członka polskiego fandomu, Macieja „lucka” Sabata, pogrzebu, który miał miejsce w Kielcach. Czy to wydarzenie wpłynęło jakoś na tegoroczną ZjAwę?

W.R.: Niestety tak. Zauważyliśmy spadek frekwencji z powodu pogrzebu – nie aż taki, by ZjAva nie poradziła sobie z pewnym odpływem osób, ale jednak taki, co do którego nie mamy wątpliwości. Szczególnie brakowało nam starych przyjaciół i znajomych, z którymi spotykamy się głównie na konwentach, ale rozumiemy ich decyzję.

**R.S.:** W fandomie krąży plotki o tym,

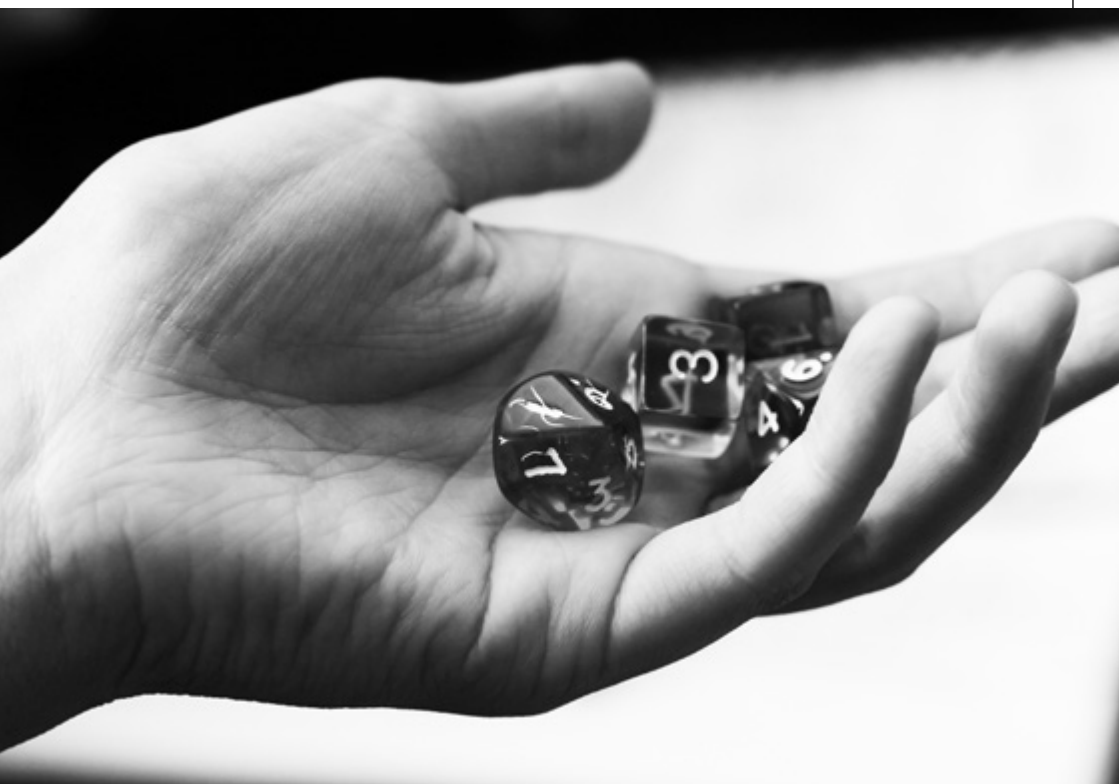
**że warszawskie stowarzyszenie ma pewne problemy organizacyjne, czego przejawem jest brak letniej edycji waszego głównego konwentu. W jakiej kondycji jest obecnie Avangarda?**

W.R.: W chwili naszej rozmowy jesteśmy przed walnym zebraniem członków stowarzyszenia, na którym postaramy się rozszerzyć skład zarządu z powodu ilości pracy, jaką trzeba wykonać – Avangarda angażuje się w coraz więcej inicjatyw w Warszawie i okolicach, np. w eventy Politechniki Warszawskiej albo imprezy dzielnicowe, pojawiajemy się też na kolejnych edycjach „Planszówek na Narodowym”. Stajemy się powoli organizacją, do której w pierwszej kolejności zgłaszają się

różni ludzie, którzy chcieliby mieć porządnie poprowadzony games room na swoim evencie, staramy się także współpracować ze szkołami i przedstawiać dzieciakom inny punkt widzenia na literaturę. Bardzo nas to cieszy – mamy szansę propagować czytelnictwo, fantastykę, nasze ulubione rozrywki... I zdecydowanie mamy co robić pomiędzy naszymi kolejnymi konwentami.

W miejsce dotychczasowych Avangard chcemy zaproponować nowy letni konwent i to jeszcze w tym roku. Zapraszamy do Warszawy w połowie lipca, kiedy stowarzyszenie zorganizuje Bazyliszka, swoisty odpowiednik ZjAwy. Mam nadzieję, że on również przypadnie fanomowi do gustu. ■

REDAKACJA „SMOKOPOLITAN A”



## Keep flying

### Tradycja, historia i dobroczynność, czyli dwugłos w sprawie *Firefly*

Katarzyna „Ophelia” Koćma, Simon Zack

**O**phie: Nigdy sądziłam, że do tego dojdzie, ale tak, stało się! Wojna, moi mili, wojna! Jeszcze gdyby wojna w Wietnamie, pół biedy, przecież dzięki mojemu hoplowi na punkcie lat 60. jestem z nią nieźle „oswojona” (jeśli można w ogóle „oswoić się” z wojną...), ale nie, chodzi o coś zupełnie innego: o wojnę w kosmosie, a trochę o wojnę secesyjną. Ja, zagorzała pacyfistka! Ja, która spośród fantastyki naukowej najgorzej „znoszę” space operę. Ja, osoba, o zerowej niemal cierpliwości do seriali. Niewiarygodne wprost! Pokochałam serial o wojnie.

Tutaj czuję się w obowiązku wspomnieć o bardzo dziwnych początkach mojego spotkania z „Fajerflajem”. Rzecz zaczęła się półtora roku temu, gdy na studiach zapisałam się na zajęcia poświęcone fandomowi. Było to kilka miesięcy po tym jak dołączyłam do Krakowskich Smoków, i jako nowa „członkini fandomu” czułam się bardzo niepewnie. Na moje (nie)szczęście, prowadzący zajęcia podzielił nas na grupy – każda z grup przez pół roku miała szczegółowo analizować jeden fandom związany z jakimś zjawiskiem popkultury. Mnie w udziale przypadł tajemniczy *Browncoats*.

Cóż tu dużo mówić – zachwycona nie

byłam. Przez dobre trzy lub cztery miesiące nie mogłam zmusić się do obejrzenia choćby jednego odcinka! Aż w końcu zawzięłam się i w ciągu... trzech dni *Firefly* obejrzałam dwukrotnie. I wiecie co? Teraz to jeden z moich ukochanych seriali, a przecież, jak już mówiłam, seriali nie lubię.

Tomku, jeśli to czytasz, dzięki za „Fajerflaja”! Gdyby nie Twoje zajęcia, pewnie dalej żyłabym w błogiej nieświadomości, że Mal, Kaylee i reszta tułają się gdzieś w kosmosie. To była naprawdę niesamowita przygoda i mogę tylko żałować, że zaczęłam ją tak późno!

Simon: U mnie wyglądało to zgoła inaczej. Pożeracz seriali, rozkochany w space operach wszelakich – musiałem trafić na *Firefly*. Pierwszą kosmiczną miłością, której wciąż pozostaję wierny, był *Star Trek TNG*, później przyszły kolejne „Treki” (*DS9*, *Voyager*), jeszcze później cudowny *Babylon 5*, który do dziś uważam za jeden z najlepszych seriali, jakie widziałem *EVER*.

Kiedy siadałem do *Firefly*, nic o nim nie wiedziałem, oprócz dość mglistej „polecalki” od kumpla: „Nie oglądałeś? Obejrzyj. Nie pytaj o czym, co ci powiem – zarąbisty western w kosmosie? Nieeeee? Obejrzyj po prostu.” Obejrzałem. Miłość od pierwszego odcinka?

Tak, dosłownie od pierwszego. Mogę nawet dokładnie wskazać scenę, od której wiedziałem, że *I LOVE CAPTAIN MAL*. Kolejne odcinki i wielka zajawka zapłonęła. U mnie to pewnego rodzaju norma, jeśli serial trafia w moje gusta tak mocno jak Świetlik, zakochuję się „na zabój”.

Kolejni bohaterowie. Jejku, jak to wszystko między nimi grało, jaka tam była niewiarygodna chemia. Jakie dialogi, jakie teksty i motywy. A później złamanie serca. Autentyczne lzy i autentyczna wściekłość – ot tak, po prostu, i to dwukrotne. Bo najpierw Wash (tutaj się polało), a później do tego doszła świadomość, że poszukiwanie dalszego ciągu *story* nie ma sensu... bo *canceled*. FOX, jak mogliście!?! I tyle...

Długo, długo byłem przeświadczony, że po prostu obejrzałem i przeżyłem świetną przygodę, o której wiem ja i mój kumpel, coś tam pogadaliśmy i spokój. Żyłem sobie dalej, nawet nie podejrzewając, że istnieje fandom ludzi, którzy również *LOVE CAPTAIN MAL* :) Wszystko zmieniło się na Krakowie 2012 – tam w programie wypatrzyłem punkt o *Browncoats of Poland*. Poszedłem, siadłem w ostatniej ławce. Patrzę na wchodzących ludzi w brązowych, zarabistych koszulkach, brwi mi się podnoszą, na to wszystko na środek wyskakuje Kuba Ćwiek i z ogromną energią i entuzjazmem opowiada – kim są Browncoaci, co robią, dlaczego, że nie tylko „of Poland”, ale *Browncoats* to ogólnosiwiatowa organizacja. Za Kubą siedzi Kevin z USA. Słucham i czuję ten dobrze mi znany „buzz” w żołądku. Zajawka. Energia. Entuzjazm. *Power!* Tak poznałem *Browncoatów*, tak zapoznałem się z Kubą. Później była spontaniczna akcja z maratonem *Firefly* w Głuchołazach, następnie akcja z przyjazdem *Browncoatowej* rodziny z USA, którą gościliśmy u nas w domu – co za świetni ludzie i co za świetny czas!

**Ophie: No widzisz, trochę Ci zazdroszczę. Najpierw zajawiłeś się na serial, potem**

**poznałeś fandom i stałeś się jego częścią, prawidłowa kolej rzeczy.**

U mnie było zupełnie inaczej. Do dzisiaj nie jestem *Brownie* (*gosh*, czekoladoholikom to się naprawdę pozytywnie kojarzy) i jakoś nie czuję takiej potrzeby. Oczywiście, bardzo się cieszę, gdy spotykam kogoś, kto zna i lubi *Firefly*, od razu zaczynam o tym rozmawiać, ale moje poznawanie fandomu było czysto analityczne i naukowe. Sama teoria, zero praktyki. O tym, jak wygląda struktura tej specyficznej grupy, co robi, gdzie się spotyka, jakie organizuje akcje – przy czym dotyczyło to głównie fanów amerykańskich, bo dla mnie to jakoś bardziej naturalne środowisko. A na dodatek – „badałam” fandom, chociaż jeszcze nie widziałam serialu. Jednak zafascynował mnie.

Przede wszystkim, robi wrażenie ogromna determinacja tysięcy czy nawet milionów osób, gotowych uczynić niemal wszystko, by nie zdjęto serialu z anteny, a potem, gdy nie udało się tego dokonać, przywrócić go. Przecież to była zorganizowana akcja, uderzyli do „*Variety Magazine*” i UPN. Nawet teraz, gdy czasem przeglądam *fireflyowe* fora czy grupy dyskusyjne, widzę, że część z tych ludzi wciąż wierzy, że załoga *Serenity* powróci. To niesamowite! A potem zbieranie pieniędzy na film i wiele innych przedsięwzięć.

Najbardziej pozytywne są z pewnością rzeczy związane z działalnością charytatywną. Ponieważ fani (a na pewno fanki) chyba najbardziej fazują się na postaci Malcolma Reynoldsa, słuchają tego, co ma do powiedzenia Nathan Fillon. A wiadomo, że aktor angażuje się w działania na rzecz równouprawnienia kobiet (*Equality Now*) czy zwalczania analfabetyzmu dzieci (*Kids Need To Read*). Nie wiem, czy wszystkim przyświecają równie szlachetne idee, czy jedynie chęć naśladowania idola, lecz oprócz

**dobrych chęci liczy się też skuteczność, prawda?**

**No i doroczny bal, organizowany przez Browncoats na wzór balu, w którym wzięli udział Mal, Kaylee i Inara w moim najukochańszym odcinku. Dobra, co tam, i tak się wyda – dla mnie suknia Kaylee jest po prostu genialna! Pewnie dlatego, że sama ubieram się mega kolorowo i lubię kicz. Chociaż nie, ona właściwie nie jest kolorowa, raczej taka delikatna i jednocześnie, ja wiem, hipsterska?**

Simon: Również dla mnie działalność Browncoatów była sporym zaskoczeniem. „Siedzę” w kilku fandomach, ale tylko w Browncoatach spotkałem takie wyjście daleko poza samo „lubienie” serialu, przejście do działalności charytatywnej i to na szeroką skalę (szczególnie właśnie w USA) oraz oczywiście wzajemną pomoc i wspieranie się – nie tylko tam, gdzie dzieje się coś związanego z *Firefly*, czy ogólnie fantastyką, ale po ludzku, „na co dzień”. Fani i fanatycy Świetlika zbudowali ogromne *community*, wciąż żywe, mimo że ukochany serial poległ i nie zanosi się, by mógł wrócić. Ich determinacja jest ogromna. *Firefly*, choć oficjalnie jest już *canceled* od wielu lat, wciąż leci – w grach planszowych, komputerowych (w *MMO*), w *RPG*-ach, na koszulkach, w gadżetach. Nathan dla mnie oczywiście na zawsze pozostanie Malem, ale podziwiam go i uwielbiam nie tylko za kreację kapitana, ale jako osobę. Jest mega charyzmatycznym facetem, który robi świetną karierę, a przy tym wciąż niezmiennie trzyma cudownie bliski kontakt z fanami, wciąż bardzo mocno angażuje się w fandom. Z bycia autentycznym geekiem uczynił powód do wielkiej dumy.

Jeżeli chodzi o siłę tego fandomu i nieustającą miłość do Świetlika i ludzi z nim związanych, warto wspomnieć o kampanii crowdfundingowej, którą przeprowadzili Alan Tudyk i Nathan Fillon – mowa o zbiorce

poprzez IndieGoGo na serial *Con Man*. Główne role grają wspomniani wyżej panowie, serial to komedia opowiadająca o losach sławnego aktora SF, grającego w sławnym serialu (przypadek?). Aktor podróżuje po konwentach, śledzimy jego żywot i przygody. Zebrali ponad trzy miliony dolarów – zajrzyjcie na [conmantheseries.com](http://conmantheseries.com).

Dobra, Ophie – to teraz przyznawaj się :) Który odcinek, motyw, najbardziej Ci się podoba? Co ze Świetlika utkwiło na tyle, by wciąż cieszyć i bawić? Dla mnie to na zawsze pozostanie Wash. Jego momenty, komentarze, dialogi, relacja z żoną. Cytat i scena, którą ukochałem – tutaj na pewno nie jestem wyjątkiem: Wash bawi się dinozaurami & *curse your sudden but inevitable betrayal*. Alan Tudyk wykreował niezapomnianą postać. Czasem po prostu odpalam na youtubie najlepsze momenty Washa i wciąż, nawet po tylu seansach, śmieją się i cieszą. Jeśli chodzi o odcinki – hm, tutaj trudny wybór, ale chyba delikatne wskazanie na *Serenity* – poznanie załogi, początek, niezapomniany dinozaurowy Wash, przede wszystkim to wrażenie, że oto zaczyna się przygoda z nowym serialem, kiełkuje miłość, będzie się oglądać i przeżywać, wszystkie sezony, wszystkie niezliczone sezo... *canceled*. To najpierw przyznaj się, co do swoich scen faworytów i fav odcinka, a później pogadamy o: *What did the FOX say*.

**Ophie: No, jak to który odcinek? *Shindig!* Uwielbiam wszelkie interakcje pomiędzy Malem i Kaylee, a zachwyt tej gwiazdnej hip-piski nad kiczem jest wprost uroczy. *Captain Tightpants* :). Muszę przyznać, że Wash jakoś nigdy nie wywarł na mnie specjalnego wrażenia, nie potrafię powiedzieć dlaczego, natomiast bardzo śmieży mnie gamoniowaty Jayne. Szczególnie w duecie z czapką! Zawsze chciałam sobie taką sprawić, ale bałam się, że skoro wszystkie moje ubrania są wścieklejaskrawoocporażająkolorowe, nikt**

nawet nie zorientuje się, że chodzi o *Firefly* i co, będzie tkwiła na mej głowie biedna taka, sama, nierozpoznana?

A wracając do ulubionych bohaterów – to oczywiście Mal. No, która dziewczyna powie inaczej? Gwiezdny kowboj, niby surowy, lecz o dobrym sercu. No i Kaylee. Mam do niej ogromny sentyment, ponieważ w pewnym sensie jest taka jak ja. Ma w sobie pierwiastek zarówno kobiecy, jak i męski. Lubi kolorowe, kwieciste stroje, ma poczucie humoru, przyjaźni się ze wszystkimi, no i w każdych okolicznościach tryska optymizmem. Myślę, że gdyby Mal pozwolił jej przemalować cały statek, przez kosmos mknąłby pierwszy *Flower Power Starship*. Trochę zabrakło mi co prawda jakiegokolwiek korelacji na linii Kaylee – muzyka, no ale przecież nie można mieć wszystkiego. Zresztą, co za dużo hippizmu to niezdrowo. I banał. I w ogóle <I kto to mówi? :D>.

A właśnie, co się tyczy muzyki. Powiedz, drogi Simonie, czy to tylko moja obsesja, czy Ty również masz absolutnie wielkiego, nieprzemijającego hopla na punkcie tytułowej *The Ballad Of Serenity*? Coś dziwnego jest w tym kawalku. To powinna być piosenka folkowa. Albo country. A muzycznie pasuje bardziej, ja wiem, do serialu kryminalnego? Natomiast tekst jest wyraźnie folkowy – prosty, z rymami męskimi, odwołujący się do konkretnych emocji.

Simon: Sonny Rhodes – *The Ballad Of Serenity* – proszę bardzo! Country pełną gębą. Trzeba posłuchać *extended version*. Dla mnie ta piosenka to najlepszy przykład czegoś, co Amerykanie nazywają: *acquired taste*. Początkowo, przez pierwsze trzy, może cztery odcinki, traktowałem ją jako ot, po prostu, kolejną piosenkę tytułową serialu. Lubiłem, ale bez fajerwerków. Zdarzało się wcześniej, że takie piosenki / melodie / utwory łapały mnie już po pierwszym odsłuchu (było tak z *Twin*

*Peaks* i piosenką do *Star Trek Enterprise*), przy *Firefly* uczucie zrodziło się później. Sama piosenka oczywiście podoba się, ale to fakt, że jest preludium do serialowej uczyty, czyni ją dla mnie tak niezwykłą. Do tego dochodzi nostalgia – i to nie fabularna, a taka fanowska – tęsknota za przygodami załogi Świetlika, za twarzami, za tą cudowną pokładową chemią, a to wszystko oczywiście w atmosferze, że więcej nie ma i najprawdopodobniej już nie będzie. I tak właśnie robi się z tego piosenka tęsknoty, piosenka manifest, piosenka-krzyk o wspaniałe, oryginalne SF, które zabrano nam zbyt wcześnie. *You can't take the sky from me!* Z pewnością tego nie planowali, ale już same śpiewane słowa stały się pewnym wyrazem buntu przeciw polityce stacji telewizyjnej, która akurat *Firefly* potraktowała absolutnie i niezaprzeczalnie karygodnie, zabierając okazję rozwoju w prawdziwą, pełnowymiarową epopeję (jak moje ukochane *TNG* i jego 176 odcinków).

Ophie: No tak, kontekst jest wyraźny, ale trochę przeraża mnie fakt, że piosenkę można odczytywać jako zapowiedź tego, co się stało. Jakby twórcy nieświadomie sobie zaszkodzili. Zresztą te słowa, mam wrażenie, odnoszą się bardzo mocno do amerykańskiej historii. Bo popatrz – wiadomo, że istnieje mnóstwo paraleli między sytuacją w serialu a wojną secesyjną, zresztą Whedon inspirował się powieścią *Killer Angels* Shaary. I oczywiście wszyscy wiemy z historii, że wojna secesyjna zakończyła się dawno temu, ale czy w sensie symbolicznym zakończyła się naprawdę? Stany południowe wciąż są trochę inne od reszty US i chyba jeszcze długo będą. W tym sensie załoga *Firefly* to ostatni bastion pewnej tradycji. Nie mówimy o tym, co w owej tradycji jest pozytywnego, a co nie, ale Mal, Zoe i reszta są nośnikami wciąż jeszcze pokutujących w Amerykanach nadziei i aspiracji „Południa”, które miało

być niemal rajskie, a przecież nie było.

W kontekście kosmicznych walk ubranych w westernowe stroje mężczyzn i kobiet, którzy po prostu chcą przetrwać w podłych czasach, urasta to do rangi niemal sporu o nowoczesność czy ponowoczesność – czy tradycję można przetworzyć, a nawet zdekonstruować, a mimo to zachować na tyle wyraznie, by mogła dalej wzbudzać nadzieję i być przedmiotem dalszych inspiracji? To ważne pytanie wielu utworów, to ważne pytanie *Firefly*. Ale, ale, chyba musimy już kończyć, prawda? Bo jakiś redaktor mnie trąca, grożąc, że potnie tekst!

Simon: Dobra, w takim razie podsumowując: *Firefly* to nie tylko świetny serial. To nie tylko magia Whedona, który odwalił kawał fantastycznej roboty i stworzył super ciekawy

*setting*. Joss powołał do życia barwnych i niezapomnianych bohaterów, złączył ich interakcją i uczuciami, na które widz uwielbia patrzeć. *Firefly* to także cała historia życia i przedwczesnej śmierci produkcji serialu, walki fanów o przywrócenie i okrucinach sukcesu w tejże gestii (film *Serenity*). Status serialu legendy – to już zasługa samego *community* i aktorów wcielających się w postaci. Nathan, Alan – wszyscy! Oni wciąż, nawet po tylu latach, pozostają zaangażowani w świetlikowy fandom. Oto wspaniałe wartości wkoło których orbituje Świetlik – zostały pokazane w zaledwie kilkunastu odcinkach kosmicznego westernu, a pozostają wciąż żywe i ważne w sercach fanów fantastyki na całym świecie. *Keep flying!* ■

KATARZYNA „OPHELIA” KOĆMA, SIMON ZACK



Rys. Kristele Pelland

# Rodzeństwo Harry'ego Pottera

Karolina Łukasik

**W** roku 2016 zarówno na deski teatru, jak i do księgarń trafi *Harry Potter and the Cursed Child*, ósma odsłona przygód maga z bliźną w kształcie błyskawicy, a do kin – film o perypetiach Newta Scamandera i o czarodziejach w międzywojennym Nowym Jorku. „Potterheads” z całego świata już świętują nadchodzącą ucieczkę ze świata mugoli. Spodziewam się, że fascynacja Potterem rozgorzeje na nowo, o ile kiedykolwiek osłabła. Wszak przeczą temu dzieła fanów i zawodowych twórców, dla których kanon powieści to za mało.

Należę do osób, które dorastały wraz z serią o przygodach czarodzieja, a jej lekturę uważam za jedno z najważniejszych wydarzeń literackich w moim życiu. Wciąż pamiętam entuzjazm, jaki towarzyszył premierom kolejnych części, spekulacje na forach internetowych, amatorskie tłumaczenia skracające oczekiwanie na polskie wydania i szeroką rzekę fanowskiej twórczości. Co więcej, ten entuzjazm nadal nie słabnie, o czym świadczy choćby tempo, w jakim wyprzedano bilety na stworzony przez Rowling spektakl. W edynburskim Elephant House, gdzie autorka pisała pierwsze tomy, wciąż trzeba ustawiać się w kolejce. Serwis Pottermore, umożliwiający ponowne zanurzenie się świecie czarodziejów, wciąż przyciąga rzesze fanów.

Poza radością uczestniczenia w czymś prawdziwie magicznym, Rowling dała swoim fanom jeszcze jedno: ogromne źródło inspiracji.

W odróżnieniu od wielu innych autorów, pochwałała fanowską twórczość, co zachęciło niejedną osobę do publikowania w sieci fanfików czy fanartów. Co więcej, niektórzy właśnie dzięki Potterowi rozpoczęli własną karierę literacką, jak na przykład Cassandra Clare (choć okoliczności, w jakich to nastąpiło, wciąż budzą kontrowersje). Profesjonalni pisarze również nie stronili od tworzenia fikcji osadzonej w Hogwarcie, o czym wie każdy użytkownik polskiego forum Mirriel. Obok opowiadań i ilustracji, twórczość fanowska przybierała też bardziej oryginalne formy: od absurdałnego teatryku *Potter Puppet Pals*, przez wykroje szat czarodziejów, po blogi kulinarne inspirowane opisami z książek. Nie można też nie wspomnieć o larpie *College of Wizardry*, organizowanym przez grupy Liveform i Rollespilsfabrikken na zamku Czocha. Ani o rozgrywkach Quidditcha, które odbywają się także w Polsce...

Sukces *Harry'ego Pottera* otworzył też drzwi sporej grupie zawodowych pisarzy – lub skłonił ich do powielenia niektórych schematów fabularnych, w nadziei, że fani skrócą sobie oczekiwanie na kolejną część podobnymi książkami. Pomijając nieszczególnie zawołowane plagiaty (*Harry Potter i Bao Zoulong* - czyli... *Hobbit*, w którym zmieniono imiona postaci na te znane z Hogwartu, czy też *Harry Potter w Kalkucie*), a także „kulturowe odpowiedzi” (jak bronił książek o Tanii Grotter ich autor, Dimitrij Jemec) i wątpliwej jakości

parodie (*Barry Trotter*), na rynku pojawiły się tytuły, które zdobyły szybko własny fandom. Do spadkobierców serii o czarodzieju zalicza się m.in. Percy'ego Jacksona, lubianego także w Polsce potomka olimpijskich bogów. Dalekie echa *Harry'ego...* słychać również w niektórych dystopijnych powieściach dla młodzieży. Formuła niezwyklej szkoły z internatem przyjęła się też nad wyraz dobrze w nurcie romansu paranormalnego, gdzie prym wiedzie Richelle Mead (*Akademia Wampirów*).

I chociaż powyższe przykłady fanowskiej recepcji *Harry'ego...* są interesujące, to nie o nich chcę pisać. Moją uwagę zwróciły dwa tytuły, które nie tylko czerpią z pomysłów brytyjskiej autorki, ale wręcz podejmują dyskusję z sagą o niezwykle młodym chłopcu i skupiają się na wątkach, które Rowling pominęła.

Seria o Harrym, choć fascynująca, jest daleka od ideału. „Jak obsesyjni fani pewnie zauważą, zdarzają mi się potknięcia!” – napisała Rowling na swojej stronie internetowej. Na przestrzeni siedmiu tomów uważny czytelnik znajdzie niespójności i niekonsekwencje. Podobnie jest z kreacją świata przedstawionego: fundamenty społeczeństwa czarodziejów zdają się bardzo kruche, a w trakcie lektury czasami pojawia się poczucie, że oto mamy do czynienia z zabiegiem *deus ex machina*. „Rowling tworzyła zasady działania magii na bieżąco, w trakcie pisania” – podsumował Eliezer Yudkowsky, autor popularnego fanfika *Harry Potter and the Methods of Rationality*, w którym Harry wychowuje się w rodzinie naukowców i próbuje postrzegać magię przez znany mu pryzmat metody empirycznej. Jestem skłonna przyznać Yudkowsky'emu rację i przyjąć, że w innych aspektach budowania świata autorka także uciekała się do improwizacji. Nie powinno to jednak dziwić, biorąc pod uwagę, jak wielkim projektem był *Harry Potter*. W ciągu siedmiu tomów nastrojów serii zmienia się – ewoluje od pełnej ciepła,

łagodnej groteski, w której pobrzmiewają echa Mervyna Peake'a, ku znacznie mroczniejszej narracji, podobnej do współczesnej fantasy. Choć jest to bez wątpienia świadomy zabieg, ta przemiana nie zawsze zachodzi gładko.

Zamiast wymieniać nieścisłości związane z użytkowaniem magii, niektórzy bardziej wrażliwi społecznie fani zwrócili uwagę na inne kłopotliwe aspekty książki. Dlaczego czarodzieje są tak zamknięci na mugolską technologię? Jaki jest sens tworzenia antagonizmów między nastoletnimi dziećmi tylko na podstawie ich temperamentu? Jak wyglądałoby w Hogwarcie życie uczniów z niepełnosprawnością lub trudnościami edukacyjnymi? Czy zaklęcia mogą pomóc transseksualnemu adeptowi magii? Dlaczego w Hogwarcie uczą się tradycji magicznej opartej wyłącznie na łacinie i grece, i czy tak samo wygląda nauka w pozostałych magicznych szkołach?

Te i inne pytania ponownie zaowocowały rozkwitem twórczości fanowskiej (zainteresowanym polecam *Wizarding schools around the world*, wciąż rozwijający się cykl postów interpretujący kultury z całego świata przez pryzmat szkoły czarodziejów). Wzbudziły też reakcję samej Rowling. Nie wszystkich ucieszyło uzupełnianie kanonu po publikacji wszystkich tomów, jak w przypadku homoseksualności Dumbledorea – choć znawcy literatury queer już wcześniej dostrzegli w książkach metafory i zwroty stanowiące „kod” dla postaci gejów i lesbijek. Podobnie niedawna decyzja o obsadzeniu czarnoskórej Nomy Dumezweni w roli Hermiony w *Harry Potter and the Cursed Child* zaowocowała oburzeniem (zdaje się, że głównie ze strony osób, które myślą teatr z filmem). Wprawdzie nie wątpię w dobre intencje autorki, ale mam swoje zastrzeżenia do sposobu, w jaki próbuje uczynić Hogwart miejscem bardziej inkluzywnym.

Dużo lepiej różnorodność przedstawia Rainbow Rowell, autorka *Carry On*, powieści

o przygodach nastoletniego czarodzieja imieniem Simon Snow. Simon pojawił się po raz pierwszy na kartach poprzedniej książki Rowell, zatytuowanej *Fangirl* – jej główna bohaterka, tytułowa fanka, z zapałem pisze fanfiki o Simonie. Simon Snow nie jest jednak prostą kalką Harry'ego. Z Chłopcem, Który Przeżył łączy go właściwie tylko niezdarność – i niechciany nimb osieroconego wybrańca. Simon bowiem ma być największym magiem wszechczasów. Wobec takiego fatum próby chłopca, by ostatni rok w szkole Watford spędzić spokojnie, spełzają na niczym. Co gorsza, magia w Anglii powoli przestaje istnieć, a znenawidzony współlokator głównego bohatera, Basilton, znika w tajemniczych okolicznościach.

Nawiązania do książek Rowling są widoczne jak na dłoni – Simonowi towarzyszy bystra młoda czarownica imieniem Penelope, Basilton na pierwszy rzut oka jest ciemnowłosą wersją Dracona Malfoya, a dyrektor szkoły, nazywany Magiem, ma wiele wspólnego z Dumbledorem. Wprawdzie *Carry On* nie należy do żadnej serii, ale w narracji pojawiają się wzmianki o wydarzeniach z poprzednich lat w Watford, sugerujące, że magiczna edukacja Simona nigdy nie przebiegała spokojnie. Rowell wykorzystuje jednak znajomą konwencję, by opowiedzieć zupełnie inną historię. Poszukiwanie wyjaśnienia, dlaczego magia znika, jest istotne – ale nie mniej istotni są bohaterowie, dorastający i odkrywający swoją tożsamość. Na pierwszy plan wysuwa się uczucie łączące Simona i Baza. Obaj chłopcy bezskutecznie próbują je tłumaczyć, przekonani, że przeznaczony im wieczny konflikt. Należy tutaj dodać, że wątki romansowe są mocną stroną książek Rowell. O ile w Hogwarcie dobieranie się w pary wydawało się płytkie i pisane bez przekonania, w Watford czytelnik jest świadkiem rozwoju płomiennej, autentycznej miłości. Jednocześnie akcja powieści

ani na chwilę nie zwalnia, aż do zakończenia i przewartościowania morału, że magia nie jest ani gwarantem, ani warunkiem niezbędnym do szczęścia.

Rowell wielokrotnie przyznawała się do fascynacji kulturą fanowską i widać, że praca włożona w pisanie *Fangirl* nie poszła na marne. W *Carry On* autorka odpowiada na wiele z przedstawionych przeze mnie powyżej fanowskich wątpliwości. Każdy z magów w Watford ma swój indywidualny magiczny styl. W opisach pojawiają się postaci wywodzące się z różnych grup etnicznych i społecznych. Ksenofobia czarodziejów jest kwestionowana, jeśli nie otwarcie ośmieszana – tym bardziej, że uczniowie Watford posługują się technologią. Natomiast wątek Simona i Baza podszyty jest łagodną kpinią z fanfikowych konwencji i ich melodramatyzmu. *Carry On* to jedna z tych książek, które można czytać na kilka sposobów: albo jako uroczą opowieść o dojrzewaniu, albo jako intertekstualną dyskusję z fantastyką dla młodzieży i jej fandomem.

Zupełnie inną polemikę z popularnością *Harry'ego Pottera* rozpoczął Lev Grossman w powieści *Czarodzieje*. Niepochlebni recenzenci zarzucali Grossmanowi niechęć do prozy gatunkowej, choć sam autor twierdził, że pisał swoją książkę, by zająć czymś oczekiwanym na kolejny tom. Negatywne reakcje nie są bezpodstawne. Dzieło Grossmana to ponura i gorzka powieść, grająca na oczekiwaniach wobec eskapistycznej fantastyki.

Główny bohater, Quentin Clearwater, przygotowuje się do rozmowy kwalifikacyjnej na prestiżowym uniwersytecie, gdy trafia na egzamin wstępny do magicznego college'u Brakebills, ukrytego w centrum Nowego Jorku. Dla Quentina, który całe życie konkurował z podobnymi sobie młodymi geniuszami i fantazjował o magicznych światach, Brakebills początkowo wydaje się spełnieniem

marzeń. Niemal natychmiast protagonista odkrywa jednak, że i ta szkoła nie jest wolna od wyścigu szczurów i morderczej konkurencji – a prowadzony według nieodgadnionego klucza egzamin to tylko początek.

Pogrążający się w marazmie młodzieniec dołącza do grupy starszych, popularnych uczniów. W ich towarzystwie zaznajamia się z używkami i seksem, ale życie zblazowanego imprezowicza nie przynosi mu szczęścia. Tym bardziej, że jego towarzyszy trapią te same odcienie nudy i nihilizmu. Quentin zaczyna szukać dalej: przekonany, że Brakebills to po prostu za mało; że musi być coś więcej, dalej od szarej prozy Brooklynu, a gdy to znajdzie, wreszcie będzie szczęśliwy.

Główni bohaterowie *Czarodziejów* to grono wyjątkowo antypatyczne, choć niepokojąco znajome. Wszyscy protagoniści byli wychowywani na osoby dążące do sukcesu i przyuczani do testów. W szkole, także tej magicznej, są prymusami, ale nie radzą sobie z własnymi emocjami. Przyzwyczajeni, że otoczenie nagradza ich za pracę umysłową, wobec własnego losu wykazują zadziwiajączą bierność. Wyuczona ambicja nie pozwala im docenić tego, co mają – wszak zawsze mogą mieć więcej. Można powiedzieć, że całe życie spędzili w dość sterylnych i bezpiecznych środowiskach, a gdy przychodzi im zmierzyć się ze światem poza szkolnymi murami, uciekają od dorosłości.

Główna oś krytyki Grossmana opiera się na przekonaniu, że widzi on fantastykę jako płytką, eskapistyczną literaturę, która pozwala zamknąć się w infantylniej bańce. Przeciwnicy książki twierdzą, że autor przedstawia Quentina i jego znajomych jako ofiary fantastyki. Moim zdaniem stworzenie powieści tak gęstej od nawiązań (do *Opowieści z Narnii*, *Piotrusia Pana*, *Alicji w Krainie Czarów*, *Władcy Pierścieni*, *Star Treka*, *Gwiezdnych Wojen...*) wymaga przynajmniej

dogłębnej znajomości kanonu fantastyki, jeśli nie choć cienia sympatii dla tego gatunku. Grossman krytykuje raczej nachalny dydaktyzm niektórych książek i podejście pewnej grupy odbiorców. Zdaje się mówić, że Le Guin i Gaimanem, że fantastyczne alegorie powinny czynić nas dojrzałszymi i silniejszymi; że znajdziemy w nich tylko tymczasowe schronienie. Problem Quentina nie leży w jego miłości do fantastyki – lecz w odrzucaniu otaczającego go świata i oczekiwaniu, że jego los ułoży się jak w powieściach o magicznych krainach.

Mimo tych kontrowersji książka doczekała się dwóch tomów kontynuacji, a w styczniu tego roku kanał SyFy rozpoczął emisję serialu opartego na fabule pierwszej powieści. Względem papierowego pierwowzoru wprowadzono kilka drobnych, ale istotnych zmian: bohaterowie są starsi, zaś niezdiagnozowana depresja Quentina jest zarysowana dużo wyraźniej. O ile książkę można było zaklasyfikować jako przeznaczoną dla starszej młodzieży, serial jest wyraźnie adresowany do dorosłego odbiorcy.

Zarówno Rowell, jak i Grossman podejmują także tematykę, którą rzadko porusza się w fantastycznych powieściach dla młodzieży: wpływu tragicznych wydarzeń na psychikę młodych bohaterów. Jest to tym bardziej znaczące, że w powieściach obojga autorów śmierć staje się czymś dużo bardziej realnym i bliskim postaciom – widać to szczególnie u Grossmana, który nie epatuje przemocą, ale dzięki tej oszczędności drastyczne sceny zyskują potężny emocjonalny wydźwięk. Rowell czasem czyni kroki w stronę standardowej fantastyki, w której zabijanie przeciwników jest normą i koniecznością (albo wręcz tematem niesmacznego żartu), ale jej bohaterowie odżegnują się od przemocy, jeśli tylko mogą znaleźć inne rozwiązanie. Widać też, że lata spędzone wśród magów zaowocowały rozwinięciem się u Simona objawów stresu pourazowego. Autorka przyjmuje zdecydowaną

postawę: mimo baśniowości wyzwań, jakie stały przed jej bohaterem, poczucie zagrożenia nie będzie czymś, co jej młody mag łatwo z siebie zrzuci. Pokazuje też, że w zaburzeniach psychicznych nie ma nic pięknego ani romantycznego; że to schorzenia w takim samym stopniu prawdziwe, co choroby somatyczne. Jest to duży krok naprzód w porównaniu z *Fangirl*, gdzie fobia społeczna tytułowej bohaterki była przedstawiona jako uroczne dziwactwo, które raczej zaskarbia jej znajomych niż utrudnia życie. Tego zdecydowania brakło Grossmanowi, który na kartach powieści nie zaadresował zaburzenia Quentina wprost; w najlepszym razie czytelnik jest świadkiem sceny, w której jedna z bohaterek zarzuca Quentinowi, że ten po prostu nie chce być szczęśliwy. Dla niektórych odczytanie tej sceny poprzez pryzmat objawów depresyjnych będzie oczywiste – ale, niestety, innym łatwo będzie zrzucić zachowanie protagonisty na karb zblazowania „tej dzisiejszej młodzieży” i „roszczeniowej postawy millenialsów”.

Co zyskujemy dzięki odarciu Hogwartu z baśniowości i wprowadzeniu na jej miejsce znacznie poważniejszych motywów? Zdaniem niektórych – nie dość wiele, by publikować książki będące wyłącznie polemiką z Rowling. Wśród fanów rodzą się wątpliwości, czy czytanie *Carry On* i *Czarodziejów* bez znajomości Pottera ma w ogóle sens; czy w tym przypadku można mówić o samodzielnych książkach. Słysząc głosy, że wspomniane przeze mnie tytuły od fanowskiej fikcji różni wyłącznie zmienianie nazw własnych, by wydawcy mogli spać bez obaw o naruszanie praw autorskich Rowling. Częściowo się zgodzę – obie powieści to metateksty, które dla odbiorcy nie znającego *Harry'ego*... raczej nie będą ciekawe. Czytelnicy tych utworów zapewne przystąpią do nich z określonymi oczekiwaniami i przełożą na książki część zaangażowania emocjonalnego, jakie wzbudziła w nich lektura serii

Rowling. Autorzy nie musieli zatem zadawać sobie trudu budowania detali świata i tworzenia dogłębnych portretów bohaterów – wystarczyło naszkicować tło dość wyraźnie, by czytelnicy mogli połączyć określone miejsca z tymi opisanymi przez Rowling, a w opisach postaci wprowadzić drobne zmiany. W istocie, miejsca i protagoniści są dość rozpoznawalni. Ale czy to wada?

Rowell i Grossman nie są ani pierwsi, ani jedyni. Ten sam argument można skierować przeciwko niezliczonym klonom Tolkiena i Herberta. Nie tak dawno Sapkowski wytykał schematy fabularne w fantasy, mnogość historii o prostych ludziach z prowincji, którym nagle wpada w ręce magiczny przedmiot – wydaje mi się, że dopiero ostatnie dwadzieścia lat przyniosło istotne i dynamiczne zmiany w formule fantastyki. Spodziewam się, że Hogwart podzieli losy Śródziemia i Arrakisa i stanie się łatwo rozpoznawalnym schematem dekoracji, które będą wykorzystywane nawet wówczas, gdy do tekstu źródłowego mało kto będzie już sięgał. Dość wyjątkowy jest natomiast mały odstęp czasowy, dzielący wydania *Harry'ego Pottera* i *Czarodziejów* czy *Carry On*. Ale sposób, w jaki Harry zakorzenił się w kulturze masowej i świadomości odbiorców, tłumaczy tę rychłą publikację; wydaje mi się, że niewielu znajdzie się czytelników, którym zwroty takie jak „10 punktów dla Gryffindoru” czy „Komnata Tajemnic została otwarta” nie powiedzą.

Choć Rowling zakończyła siedmioksiąg o życiu *Harry'ego* w Hogwarcie, jej bohater wciąż zdaje się dojrzewać z dawnymi czytelnikami. Nic o tym nie świadczy lepiej niż twórcza, ale krytyczna dyskusja, odbywająca się między fanami i pisarzami. Nie wygląda też, by miała się szybko zakończyć. Ani Rowling, ani entuzjaści *Harry'ego* nie powiedzieli jeszcze ostatniego słowa. ■

KAROLINA ŁUKASIK

# Przetwory z bajek

## CZĘŚĆ DRUGA

Monika „Katriona” Doerre

**S**tudnia baśniowych motywów nie ma dna. Już od jakiegoś czasu jest to mocno eksploatowane źródło – zarówno w filmie, serialach, jak i literaturze. I tutaj poletko dla twórców sięgających po baśniowe dziedzictwo okazuje się niezwykle rozbudowane – pomysłem na przetwarzanie znanych historii i przystosowywanie ich do obecnych wymagań widzów i czytelników nie ma końca. Najprostsze ekranizacje baśni to tylko wierzchołek góry lodowej obrazów, jakie kołaczą się po głowach reżyserów, scenarzystów czy pisarzy. Jak widać, magia tego gatunku nadal urzeka i zachwyca.

Albert Einstein powiedział: *Jeśli chcesz, aby Twoje dzieci były inteligentne – czytaj im bajki. Jeśli chcesz, aby były bardziej inteligentne – czytaj im więcej bajek.* Trudno się nie zgodzić ze słowami niemieckiego fizyka. Baśnie kształtują spojrzenie na kwestie dobra i zła, otwierają drzwi do nowych niezwykłych światów, pokazują, jak wiele może zdziałać jedna osoba. Kto nie zna historii o Królewnie Śnieżce, Kopciuszku czy Śpiącej Królewnie? Każda z nich zawiera w sobie uniwersalne przesłania, które okazują się aktualne nawet dziś.

Nic więc dziwnego, że co rusz widzimy zapowiedzi nowych ekranizacji baśni. Ważną rolę odegrała tu wytwórnia Walta Disneya, która sporą ilość fantastycznych opowieści przeniosła na duże ekrany. Zachwyтом nad jej bajkami nie było końca – piękne historie otrzymały piękną oprawę, zarówno wizualną, jak

i dźwiękową. I to właśnie od nich zaczniemy podróż po filmowym, serialowym oraz książkowym świecie produkcji oraz książek, które sięgają do baśniowego dziedzictwa.

### Dawno, dawno temu...

...bo w 1937 roku wytwórnia Walta Disneya wyprodukowała pierwszy pełnometrażowy film animowany, który w późniejszych latach stał się jednym z najpopularniejszych obrazów tej firmy. Całkiem spora liczba widzów uważa, że pierwszą baśnią, jaką Disney przeniósł na ekrany był *Kopciuszek*. Nic bardziej mylnego. Ta baśń została zekranizowana dopiero w 1950 roku, wcześniej studio sięgnęło po historię Pinokia oraz Królewny Śnieżki. To właśnie przygody tej księżniczki jako pierwsze zostały przerobione na pełnometrażowy film animowany, a jej historia wzruszyła niejedno serce.

Później było jeszcze barwniej, jeszcze więcej i jeszcze piękniej. Każda popularniejsza księżniczka stała się gwiazdą własnego animowanego show. *Kopciuszek*, *Aurora*, *Ariel*... Można by tak wymieniać. Czemu obrazy sygnowane logo Disneya osiągnęły tak wielki sukces? Powodów było kilka. Dwa zostały już wspomniane wyżej: wytwórni udało się stworzyć małe animowane cuda, które okazały się ucztą zarówno dla oka, jak i ucha. Poruszały prawdziwe problemy, mimo że wszystko było przykryte kołderką fantastyki; dobro zawsze triumfowało nad złem, a pozytywne postaci

otrzymywały zasłużone szczęśliwe zakończenie. Dzięki temu bajki Disneya po dziś dzień są uważane za jedne z najpiękniejszych historii.

## Mijają lata...

...a moda na sięganie po baśnie w celu przeniesienia ich na ekrany nie mija. Kolejni twórcy próbują na nowo przedstawić znane z papierowych kart historie. W ciągu kilkudziesięciu ostatnich lat powstało sporo wersji opowieści o Czerwonym Kapturku, Jasiu i Małgosi czy Królowej Śniegu. I o ile te ekranizacje, klasyczne i wierne oryginalnym historiom, nadal wzruszają i budzą w widzu pozytywne emocje, o tyle nie każdemu wystarcza delectationem się znanym.

Producenci postanowili pójść o krok dalej – w końcu potrzeba matką wynalazków. Kurczowe trzymanie się tego, co znane, i serwowanie odbiorcom kolejnych podobnych do siebie wizji może się w końcu znudzić. Czy nie lepiej wziąć i przerobić daną baśń, tak by widz mógł się cieszyć z wkraczania do nie do końca znanego świata? Sięgnąć po klasyczne postaci, stworzyć dla nich nową historię, która będzie krążyła wokół tej znanej ze starych opowieści, jednak dołożyć sporo nowych smaczków, aby dodać całości powiewu świeżości i nowego kolorytu? Albo pójść jeszcze dalej – przedstawić dalszy ciąg historii lub pokazać widzom, co było przed wydarzeniami z danej baśni? Ile głów, tyle pomysłów. I tak od kilku lat filmowy światek prześciga się w serwowaniu nam, zwykłym zjadaczom chleba, nowych wizji znanych opowieści. A tych powstało całkiem sporo.

## Lustreczko, powiedz przecie...

...która wizja jest najlepszą na świecie. A tych co roku otrzymujemy całkiem pokazną dawkę.

Wszystko, byle produkcja spodobała się widzowi, przypomniawszy mu młodzińcze lata fascynacji baśniami i, nie ukrywajmy, zarobiła na sobie. Wariacjom na temat przygód znanych z bajek postaci nie ma końca. Poniżej kilka przykładów udanych (i tych mniej) pomysłów na to, jak ze znanej baśni wykreować coś nowego i, przynajmniej w założeniu twórców, oryginalnego.

Jak zmienić historię bohaterki w czerwieni, która niesie przez las koszyk pełen smakołyków swojej chorej babci? Można chociażby pobawić się klimatem, wilkiem i dodać Kapturkowi więcej lat. Do tego uwypuklić element strachu i dołożyć sporo efektów specjalnych. I takim oto prostym sposobem otrzymamy horror. *Dziewczyna w czerwonej pelerynie* pokazuje odmienne niż w baśni spojrzenie na postać Czerwonego Kapturka i wilka, który tym razem okazuje się wilkołakiem. Łączy w sobie elementy horroru i romansu, do tego twórcy stworzyli niesamowity klimat grozy



Rys. Katarzyna Pieróg

i osaczenia oraz pokazali małomiasteczkową mentalność ludzi, kiedy wokół nich zaczynać się złe rzeczy. I o ile filmowi można zarzucić brak logiki i zbytnią mdłość (sporo wątków da się przewidzieć, główna bohaterka jako jedyna jest w stanie zbawić swoją wioskę ode złego, do tego ten jakże banalny wątek miłosny), o tyle produkcja w bardzo ciekawy sposób bawi się historią Czerwonego Kapturka.

A gdyby tak zakuć Kapturka w kajdany? I babcię też? I wilka? I pobawić się w prowadzenie śledztwa w środku lasu? Kapturek jako podejrzana i nie tak niewinna jak mogłoby się wydawać osóbką? Na kolejną zabawę ze znaną baśnią zdecydowali się twórcy bajki *Czerwony Kapturek – Prawdziwa historia*, tym razem idąc nie w kierunku horroru, ale komedii kryminalnej. Czworo podejrzanych, bo oprócz Kapturka, babci i wilka pojawia się jeszcze drwal. I każdy z protagonistów musi wyjaśnić, co tak naprawdę się stało. Odwrócenie ról, jakie znamy z baśni, to tylko jeden z zabiegów zastosowanych w tej interpretacji.

Co się stanie, kiedy na warsztat zostanie wzięta baśń o Królowie Śnieżce? Może powstać mroczny i klimatyczny film, w którym książeczka nie jest już taka delikatna. Potrafi zatroszczyć się o samą siebie i nieźle powywiijać mieczem. Nie brakuje jej waleczności ani buty, niestety, o ile film nie jest bardzo zły, o tyle aktorka wcielająca się w główną rolę już tak. W obrazie *Królowna Śnieżka i Łowca* wiele się dzieje. Sporo zapierających dech w piersiach scen, dodanie postaciom charakteru. Film spodobał się, o czym może świadczyć fakt, że jeszcze w tym roku wejdzie na ekrany jego kolejna część. Tym razem jednak nie pojawi się w nim Śnieżka, tylko sam łowca i... Królowa Łodu.

Porzucmy na chwilę realia, w których postacie rodzą się, by władać mieczami albo wyprawiać bale. Joe Nussbaum w zupełnie

inny sposób sięga do baśniowej klasyki. Bawi się kawałkiem historii, uwspółcześnia ją i zamiast krasnoludków i księżniczki, widz dostaje zgrają studentów. I to nie byle jakich uczniów, tylko takich, którym nie za bardzo wiedzie się w szkolnym światku. Ich godzien zapomnienia los odmieni przybycie do ich domku Sydney White. Do tego warto dodać, że feralnych studentów mamy siódmkę, czyli tyłu, ile krasnoludków w baśni o Śnieżce.

Jak wiadomo, Kopciuszek na balu zgubił szklany pantofelek. Książę, by odnaleźć wybranekę swojego serca, odwiedził każdy dom w swoim królestwie, by każda poddana mogła przymierzyć zgubę. Ta, na którą pantofelek pasował, czyli właśnie Kopciuszek, została jego żoną. Pomińmy na chwilę szklany bucik, wielkie królestwo i zostawmy bal. Ale nie taki baśniowy, z mnóstwem pięknych sukien i przepychu, tylko coś z mniejszą pompą. I nie w zamku a szkole. Tak, oto kolejna uwspółcześniona wersja baśni. Główna bohaterka *Cinderella Story* nie wybiera wprawdzie grochu, ale musi obsługiwać klientów w knajpce jej macochy. A na balu gubi telefon komórkowy miast szklanego pantofelka. Jak widać, twórcy wprowadzili sporo zmian do tej klasycznej historii.

Zatrzymajmy się na chwilę przy *Kopciuszku* z 2015 roku. Tutaj pojawia się najmniej twórczych wizji. Tym razem postawiono na prawie dokładne odwzorowanie oryginału. Prawie, bo dodano sceny, o których nie przeczytamy w książkach. I trzeba przyznać, że wyszło bardzo dobrze – zarówno sama fabuła wciąga, jak i warstwa wizualna obrazu oczarowuje odbiorcę. W większości jest to historia spójna z opowieścią znaną nam z baśni, mam na myśli tę ugrzecznioną wersję – bez obcinania stóp i palców u nóg, skierowaną do młodego odbiorcy, gdzie młoda bohaterka najpierw traci ukochaną matkę, a później ojca. Macocha (tak, papcio zdążył się ponownie ożenić) i jej dwie

córki obejmują rządy nad całym majątkiem, a biedna sierotka zostaje jedną ze służących. W filmie nie mogło także zabraknąć dobrej wróżki, która pomaga protagonistce dostać się na bal, oraz księcia, obiektu westchnień bohaterki. Choć nie, stop, królewicz, w przeciwieństwie do wersji znanej nam z baśni, nie okazuje się tylko przystojnym dodatkiem do fabuły, którego zadaniem jest odnaleźć szklany pantofelek i zapewnić Kopciuszce szczęśliwe zakończenie. W filmie widz dowiaduje się o nim czegoś więcej. Zresztą nie tylko o królewiczu, większość historii i motywów postępowania postaci zostaje rozbudowana, dzięki czemu odbiorca może dostrzec drugie dno kryjące się za większością podejmowanych przez charaktery wyborów.

Co ciekawego można stworzyć z *Pięknej i bestii*? Znowu przenieść historię do bardziej współczesnych czasów, ale nie zapomnieć o kłątwie, którą może zdjąć tylko zakochana w bestii dziewczyna. Rola przeklętego przypadła tym razem nie księciu, a gwiazdzie filmowej. Kyle ma wszystko, czego tylko dusza może zapragnąć – pieniądze, sławę i urodę, którą wykorzystuje, kiedy tylko może. Do czasu, kiedy narcystyczna i arogancka postać zostaje przeklęta. Resztę już znacie – musi znaleźć osobę, która pokocha go za jego charakter, nie urodę. *Beastly*, mimo ciekawego konceptu, jest jednak pełen niedorzeczności i banałów, przez co sam film okazuje się dość ciężki w odbiorze.

Zastanawialiście się może kiedyś, co się stało z najbardziej znaną baśniową dwójką rodzeństwa, które miało dość nieprzyjemne spotkanie z pewną czarownicą mieszkającą w domku zbudowanym z łakoci? Jeżeli jesteście ciekawi dalszej historii Jasia i Małgosi możecie sięgnąć po produkcję Tommy'ego Wirkola – *Hansel i Gretel: Łowcy czarownic*. Jak można już wykoncypować z samego tytułu obrazu, główni bohaterowie, po traumatycznych przejściach z dzieciństwa, zajęli się tropieniem

i unieszkodliwianiem wiedźm. Mnóstwo scen walki, zupełnie inne spojrzenie na dorosłych już bohaterów baśni i do tego mroczny klimat robią swoje. Wprawdzie tym razem nie mamy do czynienia z nową interpretacją, tylko z kontynuacją historii, niemniej mamy tutaj sporo odniesień do klasycznej opowieści.

Oczywiście można pójść w jeszcze innym kierunku i w jednym filmie zebrać kilka baśniowych postaci. Żeby nie było za nudno, należy dodać do tego sporą liczbę piosenek i w ten oto sposób otrzymamy *Tajemnice lasu*, produkcję, w której w jednym miejscu spotkamy Czerwonego Kapturka, Kopciuszka, Roszpunkę i wiele innych bajkowych postaci. Niestety bardzo często okazuje się, że co za dużo, to niezdrowo. A najlepszą sceną całego filmu jest ta, w której dwóch książąt pojedynkuje się na śpiew i głupie miny.

Oczywiście to tylko kropla w morzu nowych interpretacji baśni, znalazłoby się jeszcze więcej filmów, które w taki czy inny sposób sięgają po motywy klasycznych opowieści. Niektóre czerpią z ich ugrzeczniczonych wersji, inne natomiast z oryginałów, wiecie, jak obcinanie palców czy stóp w *Kopciuszku*.

A jak to wszystko wygląda w świecie seriali, gdzie twórcy mają do dyspozycji o wiele więcej czasu antenowego? Jeżeli produkcja się spodoba, może zyskać nawet kilka sezonów, każdy po dwadzieścia kilka odcinków. Jak w telewizyjnym światku radzą sobie z zabawą baśniowymi motywami? Trzeba przyznać, że całkiem nieźle – i nie brakuje im pomysłów na kolejne ulepszenia.

## Hej ho, hej ho...

...czyli długi żywot seriali. A ten, jak wiadomo, zależy od oglądalności. A ta z kolei zależy od tego, czy pomysł na produkcję spodoba się widzom. I tutaj, w przypadku zabawy baśniami, pojawia się problem: co zrobić, żeby

stworzyć coś ciekawego, znanego, ale nie do końca, w końcu liczy się każdy element zaskoczenia. Twórcy telewizyjnych produkcji nie mają sobie równych, w końcu muszą przez kilkadziesiąt odcinków zabawić widza nowymi i oryginalnymi pomysłami. Jak wykorzystano w tym celu znane z baśni motywy?

Stacja The CW postanowiła sięgnąć po *Piękną i bestię*, jednak akcję historii przenieść do XXI wieku. Główna bohaterka serialu nie ma wprawdzie na imię Bella, a miast księcia odbiorca poznaje byłego lekarza i żołnierza, który nie został przeklęty, tylko poddany wojskowemu eksperymentowi. Celem zabiegu miało być ulepszenie żołnierzy – danie im większej siły, szybkości, efektywności. I wszystko zapewne byłoby dobrze, gdyby nie efekt uboczny serum, jakie wstrzyknięto głównemu bohaterowi serialu. Po pierwsze protagonista zmienia się w zdeformowaną istotę, po drugie nie panuje nad swoim gniewem. I może i jego moce są takie, jak powinny, ale podczas przemiany traci swoje człowieczeństwo: zarówno fizycznie, jak i psychicznie.

A główna bohaterka? Nie ma za wiele wspólnego z baśniową Bellą, może poza tym, że też pokochała bestię. Pracuje w policji i zamiast czytać książki, ściga przestępców. Jak widać, produkcja telewizyjna nie ma za dużo wspólnego ze znaną baśnią, jednak pojawia się najważniejszy element, czyli zamiana w potwora, oraz sporo etycznych nawiązań, jak choćby to, że nie zawsze liczy się wygląd drugiej osoby.

Na zupełnie inny pomysł wpadli twórcy kolejnej produkcji telewizyjnej, która czerpie inspirację z tej baśni. Jej akcję także osadzono we współczesnych czasach. Bohater także pracuje jako policjant, ale tym razem nie zakochuje się w „bestii”, a przynajmniej nie na początku, bo później będziemy mieli do czynienia z podobnym motywem. Nick dowiadyuje się, że płynie w nim wyjątkowa krew – krew łowców wszelkiej maści potworów,

stworów i innych okropieństw. Jest Grimmem, sieje postrach i broni niewinnych. A przynajmniej tak było kiedyś, bo Nick nie ma zamiaru, jak jego przodkowie, zabijać każdego stwora, jakiego spotka na swej drodze. Nie, bohater zaprzyjaźni się z niektórymi z nich, innym postara się pomóc, a dopiero elementy, które stanowią prawdziwe zagrożenie, postawi przed sądem. Takim dla człowieka, bo baśniowe stwory przybierają ludzkie postacie. I trudno ich odróżnić od zwykłych zjadaczy chleba, tylko Grimm i inne *Wesen*, czyli właśnie wspomniane baśniowe stwory, mogą odróżnić człowieka od potwora. Twórcy tego serialu *dark fantasy* postanowili wykorzystać wszelakie monstra, jakie pojawiły się w baśniach, i wrzucić je do współczesnego nam Portland. A trzeba przyznać, że jest w czym wybierać.

Ostatni z wziętych pod lupę seriali to produkt stacji ABC, czyli *Dawno, dawno temu*. Ta produkcja najpełniej czerpie z baśniowego worka motywów, historii i postaci. Bo kogoż tu my nie mamy? Jest Czerwony Kapturek, choć trochę starszy niż ten z bajki, Królowa Śnieżka, Zła Królowa czy Rumpelstiltskin. Widz śledzi perypetie zarówno tych złych, jak i dobrych postaci. A wszystko zaczyna się od... kłątwy. Regina pragnie pozbyć się raz na zawsze Śnieżki i jej kompanii, czyli księcia, krasnoludków i innych baśniowych znajomych, dlatego tworzy bardzo potężne zaklęcie, które wymazuje wszystkim pamięć, oczywiście poza twórczynią inkantacji, oraz przenosi ich do małego miasteczka położonego gdzieś w Ameryce z XXI wieku.

Co sezon poznajemy nie tylko nowe postacie, ale także miejsca. Mamy Zaczarowany Las, Nibylandię, Krainę Oz, Camelot, a w najnowszym sezonie odwiedziliśmy podziemia Hadesu. Jak widać, pomysłowość twórców nie ma granic – garściami czerpią nie tylko z bajek, ale także legend czy filmów animowanych. Na przykład wcześniejszy sezon był poświęcony

Elzie z *Krainy lodu*.

Tym, co urzeka w *Dawno, dawno temu* jest właśnie wyobrażenia reżyserów i scenarzystów. Tutaj każda z postaci dostaje swoje pięć minut. I to, że jakiś bohater był zły w baśni, wcale nie oznacza, że w serialu nie jest w stanie zmienić swojego niecnego postępowania.

Jak widać, filmy i seriale sięgają po baśniowe elementy, w mniej lub bardziej wyszukany sposób. A jak sprawa czerpania inspiracji z klasyki przedstawia się w literaturze – tej nam współczesnej? W książkach także pojawia się sporo odwołań, zapożyczeń czy nawet nowych interpretacji baśni. I niektóre z nich naprawdę robią wrażenie na czytelnikach.

## Bym cię lepiej...

... czytała. Tak naprawdę, jeśli chodzi o motywy baśniowe w książkach, większość pozycji fantasy, ale nie tylko, czerpie z tego źródła i to garściami. Ile to nie pojawiło się powieści o księżniczkach i książętach, krasnoludkach, syrenkach czy innych postaciach, które spotykamy w baśniach. A sam motyw walki dobra ze złem? Wymienienie każdej pozycji, która, w mniejszym bądź większym stopniu, czerpie z kanonu baśni byłoby niemożliwe.

Niedawno w księgarniach pojawiła się trylogia Soman Chainani *Akademia Dobra i Zła*. Mamy tam szkoły, które kształcą przyszłych bajkowych bohaterów, ale także ich wrogów. Natomiast w serii Jennifer Donnelly *Wielki błękit* głównymi bohaterkami powieści są syreny, widać tutaj ewidentne odwołanie do historii Ariel.

A *Alicja w Krainie Zombie*? Nie trzeba być wielkim myślicielem, by domyślić się, do jakiej bajki nawiązuje ten cykl. Z kolei w *Kłątwie tygrysa* Colleen Houck pojawia się motyw kłątwy, która ciąży nad bohaterami. Przez nią zamieniają się oni w bestie, może nie takie jak książę z *Pięknej i Bestii*, ale równie

niebezpieczne. W kwietniu swoją polską premierę będzie miała natomiast nowa powieść Sarah J. Maas, która zagranicą zebrała bardzo dobre opinie. Jest to nowa wariacja na temat wspomnianej wyżej *Pięknej i Bestii* – książka będzie nosiła tytuł *Dwór cierni i róż*. Już w tytule mamy pewne nawiązanie do znanej baśni – róża to najważniejszy symbol historii. Główna bohaterka powieści, Feyre, musi odpokutować za swój czyn – albo zamieszka w pałacu groźnej bestii, albo zginie. Już sam motyw przebywania jako więzień u potwora przywodzi nam na myśl dzieje Belli.

Także książka *Baśniowy morderca* wykorzystuje sporo bajkowych elementów. Zabójstwa inspirowane baśniami braci Grimm? Czemu nie – każda nowa wersja klasyków mile widziana, o ile zostanie dobrze i sensownie skonstruowana, a fabuła nie okaże się dziurawa niczym szwajcarski ser.

Marissa Meyer także postanowiła dodać swoje trzy grosze do nowych interpretacji klasyki. I tak powstała seria *Saga księżycowa*. Kogo my tutaj nie znajdziemy: mamy cyborga o imieniu Cinder, w którym zakochuje się książę, pragnącą odnaleźć swoją zaginioną babcię Scarlet czy uwięzioną w satelicie Cress. Oczywiście losy tych bohaterek, i kilku innych, łączą i splatają się ze sobą. Trzeba przyznać, że Meyer miała bardzo oryginalny pomysł na te historie.

Melissa de La Cruz, na zlecenie Disneya, napisała książkę *Wyspa Potępionych*, która stanowi wstęp do filmu znanej wytwórni – *Następców*. A o czym opowiadają powieść i film? O dzieciach znanych z bajek i baśni złych. Córka Diabliny i potomkini Złej Królowej, syn Cruelli de Mon albo dziecko Jafara? Co ciekawego może wykombinować ta czwórka? Całkiem sporo. Melissa stworzyła niesamowite postacie, ale w książce nie zabrakło również tych znanych z baśni, czyli rodziców protagonistów.

Przedstawione powyżej pozycje to ledwie zarys pomysłów dotyczących nowych wizji baśniowych historii, jakie zostały przelane na papier. Jak już zostało wspomniane wyżej, sporo książek sięga po te motywy, gdyż są uniwersalne i łatwo rozpoznawalne.

## I żyli długo i szczęśliwie...

Pomysłem na zabawę baśniowymi motywami nie ma końca. Nic nie sugeruje, że ten gatunek odejdzie w najbliższej przyszłości w zapomnienie. Co więcej, powstają nowe filmy, autorzy piszą nowe książki, które bawią się bajkowymi

motywami, i nie chodzi tutaj tylko o te najbardziej oczywiste obrazy, gdzie bardzo łatwo odnaleźć nawiązania do klasyki.

Zagadnienie reinterpretacji baśni i tworzenia z nich nowych przetworów jest bardzo szerokie. Jeden artykuł (ani nawet dwa) nie jest w stanie wyczerpać tematu. Gry, filmy, seriale, książki, komiksy – tutaj najpełniej widać tę modę na sięganie po stare dobre bajki i odtwarzanie ich na nowo albo zmienianie i wprowadzanie swoich ulepszeń. Baśnie to nie tylko źródło inspiracji, ale także drogowskaz, który wskazuje twórcom, w jakim kierunku powinni podążać. ■

MONIKA „KATRIONA” DOERRE



# Uniwersum „Warhammera 40000”

Krzysztof „Jaxa” Rudek

## „W czterdziestym millenium istnieje tylko wojna”

Gdy dwadzieścia dziewięć lat temu Games Workshop wydawał grę *Warhammer 40,000: Rogue Trader*, nikt chyba nie spodziewał się, że stanie się ona jedną z największych marek science fiction na świecie (niektórzy uważają ją nawet za trzecią siłę po „Gwiezdnym wojnach” i „Star Treku”). Danie główne w jądłospisie uniwersum „Warhammera 40000” to oczywiście gra bitewna. To ona jest siłą napędową rozwoju świata i to ona jako jedyna pozwala poczuć skalę uniwersum. Jednak poza nią franczyza obejmuje też liczne książki, gry fabularne, planszowe, karciane i komputerowe, a nawet film (choć o nim, ze względu na jego nikłe walory artystyczne, wspomina się rzadko). Z powodu rozległości tematu postanowiłem podzielić tekst na części, które publikowane będą w kolejnych numerach. W pierwszym artykule zajmę się grammi fabularnymi. Ale najpierw kilka słów wprowadzenia.

## „Ludzie muszą ginąć, aby ludzkość przetrwała”

Mamy czterdzieste pierwsze millenium. Od ponad dziesięciu tysięcy lat ludzkość zjednoczona jako gargantuiczne Imperium Człowieka stara się przetrwać ataki obcych ras (zwanymi xenami) i demonicznych istot przybywających

z Osnowy (równoległego wymiaru, przez który podróżują okręty kosmiczne). Wszystko jest więc tutaj podporządkowane przemysłowi zbrojeniowemu, rekrutacji i propagandzie. Życie ludzkie nie ma żadnej wartości. Liczy się jedno – przetrwanie Imperium.

Historia Imperium Człowieka zaczyna się przed dziesięcioma milleniami, gdy na podzielonej wewnętrznymi wojnami planecie Terra (czyli na Ziemi) pojawia się Imperator. Nie ma imienia albo zostaje ono szybko zapomniane, ma jednak za sobą armię genetycznie ulepszonych wojowników, którzy kiedyś staną się Kosmicznymi Marines. Bardzo szybko jednoczy Ziemię i resztę Układu Słonecznego i wyrusza w gwiazdy, by zjednoczyć całą ludzkość. Do pomocy tworzy sobie dwudziestu synów – prymarchów. Mają oni być generałami na czele jego armii. Przez ponad dwa wieki trwa Wielka Krucjata, aż w końcu po zwycięstwie nad orkami na Ullanorze Imperator decyduje się na powrót na Terrę, a dowodzenie oddaje swemu ukochanemu synowi Horusowi, którego mianuje Marszałkiem (bądź Mistrzem, w zależności od tłumaczenia) Wojny. Horus daje się jednak zwieść podszeptom Mrocznych Potęg i miast nieść dalej światło Imperium, zdradza swego ojca i wraz z ośmioma spośród swoich braci rozpoczyna bunt: trwającą siedem lat Herezję Horusa. Ostatecznie dochodzi do bitwy o Terrę, a w jej trakcie – do pojedynku pomiędzy Imperatorem a Horusem. W jego wyniku upadły prymarcha zostaje pokonany i umiera,

lecz starcza mu sił, by jeszcze śmiertelnie ranić swego ojca. Umierający Imperator zostaje posadzony na mającym utrzymać go przy życiu przez wieczność Złotym Tronie. Od tamtej pory Imperium trwa i, mimo że jest targane licznymi zewnętrznymi i wewnętrznymi konfliktami, jest ostatnią nadzieją ludzkości na przetrwanie.

Władza i odpowiedzialność za ludzkość w teorii spoczywa na barkach Imperatora. Ten jednak jest niemyim więźniem swego Złotego Tronu. Tego, że wciąż żyje, dowodzi tylko istnienie Astronomicanu, mistycznej latarni, będącej głównym punktem astrogacyjnym dla wszystkich ludzkich okrętów.

Jako że, siłą rzeczy, Imperator sam rządzić nie może, w jego imieniu władzę sprawują Wysocy Lordowie Terry, czyli w gruncie rzeczy przedstawiciele najważniejszych wpływowych grup w Imperium połączonych w Adeptus Terra, imperialny odpowiednik amerykańskich służb federalnych. W skład organizacji wchodzi między innymi Adeptus Astartes (czyli legendarni Kosmiczni Marines, dwupółmetrowi, zamknięci w zbrojach, zmodyfikowani genetycznie komandos), Adeptus Mechanicus (na wpół robotyczni kapłani maszyn, kontrolujący całą imperialną technologię), Adeptus Administratum (wszechwładni burokraci), Adeptus Ministorum (kapłani Imperialnego Kultu, uznającego Imperatora za boga, będący jednocześnie mistrzami propagandy), Adeptus Arbites (pangalaktyczne siły policyjne, których przedstawiciele są sędziami i katami w jednym), Adeptus Astra Telepatica (potężni i niebezpieczni psykerzy i telepaci, sięgający swoimi mocami aż do płaszczyzny demonów) oraz Flota i Gwardia

Imperialna (żołnierze i marynarze, na barkach których spoczywa przetrwanie Imperium. Armia przypomina organizację wojska sowieckie doby drugiej wojny światowej, a flota tę z okresu napoleońskiego).

W Imperium Ludzkości wszystko jest olbrzymie. Wysocy Lordowie Terry władają według niektórych źródeł ponad milionem zamieszkałych układów gwiazdnych. Najmniejsze okręty mogące podróżować przez Ośnowę pomiędzy gwiazdami mają kilometr długości, dziesięć tysięcy ludzi załogi i wyglądają jak latające katedry, a architektura miast jest niespełnionym snem Albrechta Speera. Bitwy kosmiczne obracają w perzynę całe układy gwiazdne, a w tych lądowych biorą udział dziesiątki milionów żołnierzy. Mimo swojego rozmiaru Imperium jest kolosem na glinianych nogach. Wewnętrzne walki o władzę, potwornie ograniczony dostęp do zaawansowanych technologii, problemy z komunikacją i nieprzewidywalność lotów międzygwiazdnych sprawiają, że toczy je rozkład. Z każdym kolejnym wiekiem kontro-

lowany z Terry obszar kurczy się, niszczone dziesiątkami krwawych wojen wywoływanych między innymi przez okrutnych Mrocznych Eldarów, bestialskie Orki i będących personifikacją głodu Tyranidów. Największym zagrożeniem są jednak ukrywające się w odmętach Ośnowy Mroczne Potęgi – czterech Bogów Chaosu oraz ich ludzkie, nieludzkie i demoniczne sługi. Od czasów Herezji Horusa Chaos podkopuje fundamenty Imperium i nie pozwala mu stanąć na nogi.

W przeciwieństwie do



„Gwiezdných wojen” i „Star Treka” uniwersum „Warhammera 40000” to ksenofobiczno-totalitarna dystopia wymieszana z groteską i horrorem. To świat, w którym nie ma nadziei na lepsze jutro, jest tylko nadzieja na przetrwanie. W porównaniu do tego, z czym mierzyć się muszą Kosmiczni Marines i Gwardia Imperialna, Imperium Palpatine’a to niegroźni pacyfiści, a Borg – zabawki z zestawów Happy Meal.

## „Niewinność nie dowodzi niczego”

Uniwersum „czterdziestki” od samego początku swego istnienia sprzyjało grom fabularnym. Wydany w 1987 r. *Warhammer 40,000: Rogue Trader* był grą zawierającą elementy RPG i postać mistrza gry. Jednak już od drugiej edycji zmiany fabularyzujące zostały wycofane i „Warhammer” stał się pełnoprawną grą bitewną. Drugą grą z uniwersum zawierającą elementy RPG był wydany w 2001 r. *Inquisitor* – narracyjna gra taktyczna, w której kierowaliśmy oddziałem składającym się z Inkwizytora i jego sojuszników i stawiliśmy naprzeciwko całej plejady klasycznych wrogów Imperium. Na pierwszy system fabularny z prawdziwego zdarzenia musieliśmy czekać aż do 2008 r. roku. Po ponad dwudziestu latach od premiery pierwszej gry, *Black Industries*, wydawca drugiego „młotka” dał nam pierwszą edycję *Dark Heresy*. Nakład zniknął momentalnie. Nim jednak pojawił się dodruk, prawa do fabularnych odsłon obu „wojennych młotów” przejęło Fantasy Flight Games. Amerykański potentat nie zasypiał gruszek w popiele, szybko wydał reedycję *Dark Heresy* i rozpoczął prace nad dodatkami oraz nad kolejnymi grami. Potem było już z górki. W 2009 r. pojawił się *Rogue Trader*, w 2010 r. *Deathwatch*, w 2011 r. *Black Crusade*, w 2012 r. *Only War*, a w 2014 r. druga edycja *Dark Heresy*.

W chwili obecnej pod marką „Warhammera 40000” wydanych jest pięć papierowych gier fabularnych (w tym jedna w dwóch edycjach). Każda z nich skupia się na innym kawałku uniwersum i mimo podobnej na pierwszy rzut oka mechaniki, każda z nich opowiada o czymś innym.

### *Dark Heresy*

Pierwsza z serii gier. Grając w nią, wcielamy się w Akolitów Inkwizycji, czyli agentów tajnej policji Imperium, której celem jest zapewnienie ludzkości przetrwania i utrzymanie jej w całości. Inkwizycja ma niewyobrażalną władzę i nawet Wysocy Lordowie Terry, czyli de facto przywódcy Imperium, muszą się z nią liczyć. Akolici zaś to słudzy i podwładni Inkwizytorów. Ich zadaniem jest załatwianie spraw zbyt błahych, by kłopotać pełnoprawnych posiadaczy inkwizycyjnej rozety. Rekrutują się oni zasadniczo z wszystkich planet i warstw społecznych, jednak gros z nich to członkowie tak zwanych Adeptus Terra.

Inkwizycja dzieli się na trzy wielkie kapituły (i kilkanaście pomniejszych) zajmujące się konkretnymi rodzajami zagrożeń dla Imperium. Mamy więc Ordo Hereticus tępiące heretyków, dysydentów i malkontentów, Ordo Xenos, którego członkowie zwalczają obcych i ich ludzkich kultystów, oraz Ordo Malleus walczące z demonami i innymi bytami wywodzącymi się z Osnowy.

Mimo iż pozor-  
nie gra powinna  
skupiać się na

ś l e d z -

twach, to ze  
względu na to,  
że Inkwizycja  
macza swoje  
palce prawie we



wszystkim, *Dark Heresy* jest najbardziej uniwersalne ze wszystkich RPG tego uniwersum (choć w pewnych specyficznych zastosowaniach wymaga wykorzystania zasad z pozostałych podręczników głównych).

Warto również zauważyć, że *Dark Heresy* to jedyna spośród gier fabularnych z uniwersum, która doczekała się polskiego wydania – od końca listopada 2015 r. na naszych półkach dostępna jest jej druga edycja.

### **Rogue Trader**

W grze tej gracze wcielają się w oficerów na pokładzie jednostki kosmicznej należącej do Wolnego Kupca, czyli właściciela własnego okrętu nagrodzonego przez Imperatora (czyli de facto Wysokich Lordów Terry) Listem Handlowym. Dokument ten pozwala mu na swobodne podróżowanie i handel nie tylko w obrębie Imperium, ale także poza jego granicami. Ba! Pozwala również na kontakt z innymi rasami i działanie jako ambasador Złotego Tronu. Zazwyczaj drużyna składa się z Wolnego Kupca i garstki jego najwyższych oficerów, którzy dostają w posiadanie własny statek mogący podróżować przez Osnowę.

Gra ma o wiele lżejszy charakter od *Dark Heresy* i skupia się na eksploracji, handlu oraz dyplomacji. System zawiera kompleksowe zasady tworzenia i rozbudowy statków, bitew kosmicznych, podróży międzygwiazdnych (te, gwoli ciekawostki, nie są takie proste – źle skalibrowany skok wyrzuci nas pół galaktyki dalej albo sto lat wcześniej) i eksploracji nowych układów słonecznych. Dodatkowo, jako jedyny ze wszystkich systemów „czterdziestki”, pozwala na wcielanie się w rasy inne niż ludzie.

### **Deathwatch**

W tej grze wcielamy się w najbardziej ikoniczne postacie uniwersum „Warhammera 40000”, czyli w Kosmicznych Marines – olbrzymich, podrasowanych genetycznie wojowników w wielkich pancerzach, uzbrojonych

w broń mogącą swą siłą bez trudu powalać budynki. Więcej, nie wcielamy się w zwykłych Kosmicznych Marines, ale w elitę elit wysłaną przez swoje zakony na służbę do Straży Śmierci – oddziału wspierającego Inkwizycję z Ordo Xenos w walce z obcymi.

Ze wszystkich gier z uniwersum, *Deathwatch* jest grą najmniej uniwersalną. Rozgrywka ma charakter militarno-taktyczny. Oddział (drużyna) otrzymuje zadanie i cel przygody stanowi jego wykonanie. Nie ma tu zazwyczaj miejsca na śledztwa, dylematy moralne czy rozbudowane odgrywanie postaci. Oddział desantowany jest w bezpośrednim pobliżu wroga i od razu rozpoczyna się „zabawa”.

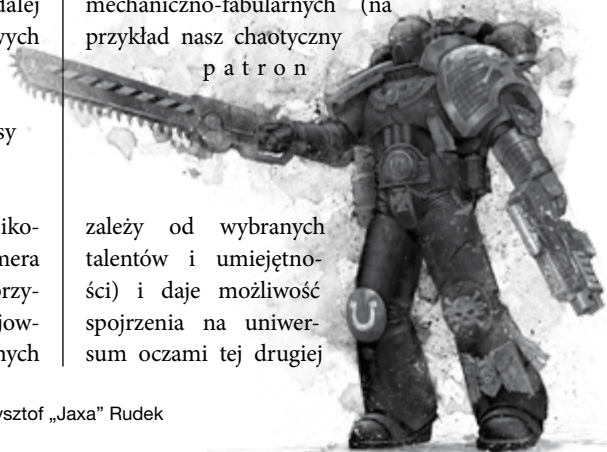
### **Black Crusade**

Czwarty z tytułów to próba zobaczenia uniwersum od strony „tych złych”. Gracze wcielają się w służących Czterem Potęgom heretyków lub Kosmicznych Marines Chaosu. Bohaterowie zostają połączeni w grupę zwaną koterią, której członkowie mimo często sprzecznych interesów decydują się działać razem. Zazwyczaj po to, by poradzić sobie ze wspólnym zagrożeniem lub osiągnąć wspólny cel, a czasem po prostu by razem szerzyć zniszczenie i chaos. Celem większości postaci, oprócz zwyczajowej potęgi i władzy czy po prostu przeżycia, jest też descendencja (bądź ascendencja, w zależności od punktu widzenia) i zostanie demonem.

System zawiera wiele ciekawych rozwiązań mechaniczno-fabularnych (na przykład nasz chaotyczny

p a t r o n

zależy od wybranych talentów i umiejętności) i daje możliwość spojrzenia na uniwersum oczami tej drugiej



strony, nie jest jednak raczej przeznaczony dla graczy stawiających dopiero pierwsze kroki w uniwersum „Warhammera 40000”.

### **Only War**

Ostatni z „czterdziestkowych” RPG-ów rozpoczął swoją karierę jako dodatek do *Dark Heresy*. W trakcie pisania autorzy zrozumieli jednak, że to, co przygotowali, to materiał na całkiem nową grę. I tak powstało *Only War*. W systemie tym gracze wcielają się w role żołnierzy Gwardii Imperialnej. Z pozoru może się wydawać, że jest to kolejna gra taktyczna, jak *Deathwatch*, jednak *Only War* ofiarowuje o wiele więcej, gdyż w przeciwieństwie do chodzących maszyn śmierci, jakimi są marines, gwardziści to ludzie. Z ludzkimi problemami, zaletami i przywarami. W rękach sprawnego mistrza gry system ten może stać się czymś więcej niż tylko kolejną grą taktyczną; może stać się opowieścią o wojnie i (parafrazując von Clausewitza) o ludziach, którzy ją toczą.

Bardzo interesującym elementem gry jest kreacja regimentu, z którego pochodzą postacie graczy (można też skorzystać z gotowego). W „czterdziestce” jest tak, że w ramach podatku planety wystawiają na chwałę Imperatora zwarte oddziały wojskowe zwane regimentami. Regimenty różnią się od siebie (często nawet skrajnie) nie tylko liczebnością czy uzbrojeniem, ale również tradycjami i obyczajami. Dzięki tak rozbudowanym zasadom nasi bohaterowie mogą wcielić się w żołnierzy dosłownie każdej formacji: od zwykłej piechoty, przez szturmowców, aż po czołgistów, artylerzystów czy żołnierzy wojsk inżynieryjnych.

## **„Zabij mutanta, spal wiedznię, oczyść splamionego”**

Mechanika wszystkich pięciu systemów z uniwersum „czterdziestki” opiera się na tym samym rdzeniu wywodzącym się

jeszcze z mającej dziś już trzydzieści lat gry *Warhammer Fantasy Roleplay*. Mechanika ta to rzut k100 (kością stuścienną) i porównanie wyniku z cechą bądź umiejętnością postaci. Wyrzucenie równo i poniżej oznacza sukces. I na tym podobieństwa zasadniczo się kończą. Od czasów wydania w Polsce pierwszej i drugiej edycji *Warhammera* mechanika przeszła znaczną ewolucję. Co prawda pierwsza edycja *Dark Heresy* miała jeszcze wiele mechanizmów podobnych do drugiej edycji „młotka”, ale każdy kolejny podręcznik mechanicznie coraz bardziej oddalał się od pierwowzoru.

W naszych polskich realiach RPG-owych tego typu rozwiązanie ma same plusy. *Warhammer* i jego mechanika są znane większości graczy, więc wdrożenie ich do systemów „czterdziestkowych” nie będzie trudne. Wprowadzone zmiany nie tylko usprawniają pracę mistrza gry, ale również dają mu narzędzia do lepszego grania w konkretny system.

## **„Ignorancja to błogosławieństwo”**

Uniwersum „Warhammera 40000” to świat, który warto poznać i zagrać choć w jeden z licznych RPG-ów w nim osadzonych, i to nie tylko dlatego, że jest „trzecią siłą” w space operze. To złożone i rozbudowane uniwersum przeznaczone zarówno dla wszelkiego typu gier, jak i książek czy filmów. Mam nadzieję, że choć część z was zachęce do dalszej jego eksploracji, a może nawet do sięgnięcia po *Dark Heresy* albo inną grę fabularną ze świata rządzonego przez Boga-Imperatora na Złotym Tronie. ■

KRZYSZTOF „JAXA” RUDEK

# O poznawaniu gatunków

Piotr Górski

W 1993 r. majowy numer „Nowej Fantastyki” przyniósł jeden z najważniejszych tekstów publicystycznych dekady. Był to (nie)sławny *Piróg albo nie ma złota w Szarych Górach* Sapkowskiego. Papierowy świat fanów fantastyki zawrzało, posypały się polemiki i odpowiedzi. Dziś chyba nikomu nie chciałoby się rozpętywać podobnej wojny o największe nawet świętości. Artykuły w NF są miłe i bezpieczne, a internetowe flejmy, choć zażarte, szybko wygasają i po kilku dniach nie pamięta o nich nikt poza skwaszencami, którzy pamiętają wszystko i wszystko rozpamiętują.

Tym, co poruszyło przed dwudziestoma trzema laty fandom, były złośliwości prawione przez Sapkowskiego polskim autorom fantastyki. Zwłaszcza takim, którzy nieudolnie próbowali łączyć pomysły wyczytane u Tolkiena i Howarda z szeroko pojętą słowiańszczyzną.

Nie chcę wracać na łamach „Smoko” do tamtego sporu. Nie dlatego, że nie warto; przeciwnie, słowiańszczyzna znów budzi się w borach (niczym upiory reakcji w piosenke Szpotańskiego) i aż się prosi, by wbić Swarogowi szpilę. Po prostu znalazłem w *Pirogu* rzecz równie ważną, a – nie wiedzieć dlaczego – przez czytelników przeoczoną.

Otóż Sapkowski zamieścił w artykule pierwszą wersję swojego kanonu najważniejszych książek fantastyki. Osobiste *top twelve*. W 1993 r. z tych dwunastu książek polskie wydanie miały trzy: *Władca pierścieni*, *Czarnoksiężnik z Archipelagu* oraz *Był sobie raz na zawsze król*. Ten fakt unaocznia dwie rzeczy: przewagę

w znajomości gatunku, jaką miał Sapkowski w stosunku do reszty fandomu (co przekuł w *Wiedźmina*), oraz nasze olbrzymie zapóźnienie w poznawaniu fantastyki.

Jeśli zagraniczną SF czytaliśmy, mimo kilku wtop (*Wszyscy na Zanzibarze* ukazało się dopiero w zeszłym roku), w miarę po kolei i równoległe ze światem, tak pojawienie się nad Wisłą fantastyki to komedia omyłek. Gatunek istniejący w 1990 r. już od kilkudziesięciu lat (nie wchodźmy w dyskusje, kiedy konkretnie się narodził) do nas wpadł szturmem. Przez to nie mieliśmy, jako zbiorowa czytelnicza świadomość, czasu przetrwać nawet najważniejszych książek. Niektóre poznaliśmy za późno, przez co nie potrafiliśmy docenić ich przełomowości, inne w ogóle nie doczekały się polskiego wydania. Przykładem jednego i drugiego są *Pieśni umierającej ziemi* Jacka Vance’a. Z czterech tomów ukazały się u nas dwa, w ogóle niezauważone przez szersze grono czytelników, co sprawiło, że wydawnictwo Solaris nie zdecydowało się na kontynuację serii. Tymczasem na Zachodzie Vance to klasyk i mistrz. W identyczny sposób archaiczny w chwili przybycia do Polski był Fritz Leiber. Michael Moorcock znany jest jako autor miernej pulpy, a opowiadania fantastyki C.L. Moore zainteresują dziś chyba tylko badacze kwestii kobiecej. Zamiast wspomnianej czwórki mieliśmy kilometry bieżące fatalnych pastiszów Conana.

Polskie fantastyki to jednak nie tylko oglądanie się na wzory zza granicy. Za pierwszy krajowy tekst w tym gatunku uchodzi *Twierdza*

trzech studni Jarosława Grzędowicza z 1983 r. Zaraz potem Feliks Kres rozpoczął serię opowiadań, z których narodziła się *Księga Czołoci*, Bochiński z Bakiem wydali *Królową Alimor* – i wszystko zaczęło wskazywać na to, że w kraju stojącym do tej pory prawie wyłącznie SF rodzi się nowa odmiana fantastyki.

I wtedy przyszedł Sapkowski.

Przyszedł z wielkim talentem i, jak już wspominałem, sporym odczytaniem w gatunku. Większym niż u któregośkolwiek ze stawiających pierwsze kroki w fantasy autorów. Dzięki temu *Wiedźmin* zdeklasował konkurencję, jednocześnie blokując jej drogę rozwoju. Jak bowiem w pocie czoła i krok po kroku ćwiczyć warsztat w oczekiwaniu na przyszły sukces, skoro Sapkowski już teraz ma ofertę na

światowym poziomie? Co zrobić, kiedy upadła szkoła dla pisarzy, w której się kształciłeś, a odpowiedzialny za jej upadek zbeształ twoje niedouczenie w *Pirogu*? Otóż zrobić rzecz najprostsza, odwołać się do czegoś, co już doskonale znasz – do narzędzi i filozofii SF.

W ten sposób wykształcił się w Polsce fenomen mariaży fantasy z SF i SF udającego fantasy. Kres otwarcie powiedział w wywiadzie, że jego metodą było przebrać robota za elfa. Ziemiański w *Achai* zrobił dokładnie tę samą sztuczkę, ale się aż do ostatniej sceny trzeciego tomu nie przyznał, Grzędowicz zaś zastosował efekt fantasy, wysyłając na przedindustrialną planetę komandosa z cyberpunkowymi wszczepami. Ale czy to miało cokolwiek wspólnego, poza



Rys. Gustave Doré

dekoracjami, z prawdziwym fantasy?

Nie chodzi oczywiście o dzielenie książek na lepsze i gorsze. Po prostu fantasy i science fiction to dwa zupełnie różne porządki, rządzące się innymi prawami. SF to dziecko rozumu. Tym, co je napędza, jest idea postępu. Czasem ten postęp jest dobry i wtedy SF go afirmuje; czasem niesie zagrożenie i wtedy SF przed nim ostrzega; z postapo zaś uczymy się, że nie ma takiego upadku, by nie można było zacząć od nowa. Fantasy przeciwnie, ono zawsze było bliżej kołowej koncepcji czasu. U Howarda cywilizacja jest krótkim okresem między falami barbarzyństwa. U Tolkiena rozwój skończył się gdzieś w Erze Drzew – potem, jeśli pojawia się coś nowego, to od pierścieni władzy po młyn parowy w Hobbitonie jest to sprawka złych. Najpełniej zaś sprawę wyłożył Terry Pratchett: postęp zabija fantasy. Pożera magię. Nieprzypadkowo pierwszym bohaterem Dysku jest nieudacznym czarodziej, ostatnim zaś – cwaniak lawirujący w chaosie rewolucji przemysłowej.

Fantasy od zawsze bliżej było do mitu albo przynajmniej (przykładem *New Weird*) do sfery pozarozumowej. Do surrealizmu, malarstwa, poezji. Dlatego kwestia batystowych majtek Renfri czy potrzeba matematyzacji magii na wzór fizyki (domagał się tego Dukaj w głośnej *Filozofii fantasy*) nie powinny nikomu zaprzętać zbyt wiele uwagi. Jeśli Martin dość dokładnie zaplanował chronologię migracji ludów do Westeros, a Tolkien sięgał do regulaminów kawalerii, by oszacować dzienny przemarsz Rohirrimów, są to bardziej środki wyrazu niż żelazne reguły konstrukcji świata.

W Polsce nie wykształciliśmy intuicji, która by nas obroniła przed rozumowym rozbieraniem fantasy na atomy. Nie mieliśmy zresztą jak. Sapkowski od razu robił wszystko po swojemu, na zasadzie „znam fantasy tak dogłębnie, że teraz będę je postmodernistycznie dekonstruował”. Białółcka z Brzezińską,

dwie autorki piszące w gatunku po bożemu, odłożyły pióra na półkę i dziś chyba jedynym szeroko czytany twórcą rzetelnego fantasy, takiego bez mrugania okiem i elementów SF, jest Robert M. Wegner – a i jego kochamy nie za moc wyobraźni, ale za twardy realizm w ramach wymyślonego świata. W ostatnim tomie, *Pamięci wszystkich słów*, mocniej ruszył meekhańską metafizykę i czytelnicy raczej kręcili nosem, niż się cieszyli.

Nic dziwnego zatem, że najpopularniejszymi u nas autorami zagranicznymi są Lynch, Erikson, Sanderson czy Abercrombie. Wszyscy oni balansują na krawędzi fantasy. Bóstwa i magię ustawiają w drabinie hierarchii, a nie w absolicie, mity raczej obalają, niż szukają w nich prawdy. To dobrzy autorzy i nie należy się oburzać na ich popularność. Jednak jednocześnie nie sprzedaje się Walton, a MAG zrezygnował z Valente, której ostatnią książkę wydało wydawnictwo specjalizujące się w literaturze religijnej. Nasuwa się przez to myśl, że Abercrombiego i Lyncha lubimy nie za bogactwo wyobraźni, ale za babranie się w materializmie.

Czy to oznacza, że zafiksowaliśmy na jednym typie fantasy, bez szans na spostrzeżenie całego jej bogactwa? Są próby przebicia się przez mur. Sprytniej sztuczki dokonał Paweł Majka w *Pokoju światów*, mieszając porządek SF-owy z mitycznym: kosmiczni interwenci budzą magię w sposób uporządkowany, ta jednak okazuje się silniejsza i narzuca światu swoją logikę. Sporo oczekiwać można po mającej się ukazać w tym roku powieści Radka Raka o chłopcu, który zgubił księżyc i musi się udać do Chełma, by mu kował wykuł nowy. A najwięksi optymiści niech trzymają kciuki za Brzezińską, może wreszcie wróci do dawno już zapowiedzianego zbioru w stylu *Wód głębokich jak niebo*.

W końcu musimy jakoś to fantasy polubić. ■

PIOTR GÓRSKI

# Różne odcienie selfa

Simon Zack

## Self-publishingowe co i jak

Nominacje do tegorocznego Zajdla przyniosły kolejną fandomową burzę. W sporach i dyskusjach wokół listy pomocniczej do nagrody pojawiają się określenia takie jak *vanity publishing* czy *self-publishing*. O dziwo, nie dość, że całkiem spore grono osób nie wie, co kryje się za angielskimi nazwami, to jeszcze często bywa, że oba zjawiska są ze sobą równane. Czym jest *self-publishing*? Czy słów *vanity* i *self* można używać zamiennie?

*Self-publishing* istniał o wiele wcześniej, niż większości ludzi się wydaje, ale tutaj chcę skupić się stricte na naszej erze – erze Internetu. Zaczęło się od technologii. Na początku był Internet! Powstało miejsce, gdzie pisać mógł każdy. Do rozkwitu selfa potrzeba było jeszcze (w wielkim skrócie): boomu na blogi, pojawienia się e-papieru, e-czytników, rozwoju smartfonów, tabletów, rozpowszechnienia dostępu do sieci – i nagle bam! Zachód krzyczy o rewolucji, o wielkiej zmianie, która wywróci do góry nogami świat wydawnictwa i podejście czytelników do książek. Oto nadeszła rewolucja e-booków. Miał być kres tradycyjnej książki, koniec papieru, krach wielkich wydawnictw. A wyszło... No, właśnie.

Co miało puścić wielkie wydawnictwa z torbami, co miało odmienić rynek? *Self-publishing*. O co chodzi w selfie? Autor swoją książkę (nowelę, antologię, opowiadania)

publikuje sam. Własnym nakładem pracy, korzystając z własnych środków, wychodzi z twórczością do czytelników i robi to z pominięciem tradycyjnego wydawnictwa i jego procedur. Z pozoru całkiem proste i przejrzyste. W samym selfie wyróżniamy kilka odmian. Najważniejsze warto przybliżyć, bo właśnie przy tej okazji okaże się, co różni *self* od *vanity*.

## Pełne samopublikowanie

W tej odmianie mamy do czynienia z autorem, który wszyściutko, co związane z jego dziełem, bierze na własne barki. Od pomysłu na powieść, do gotowej książki na półce w księgarni. Całkowity koszt przygotowania, druku, publikacji spada na autora. On osobiście zajmuje się też reklamą, sprzedażą, dystrybucją, przechowywaniem, podpisywaniem umów z księgarniami itp. itd. Mamy więc tutaj pełną kontrolę nad całym procesem, ale mamy też największe koszty i ogromny nakład pracy. Kojarzę eksperymenty tego typu w wykonaniu największych nazwisk zachodniego rynku (Stephen King czy Peter Watts). Jak im poszło? Nie można tu mówić o pełnym sukcesie bądź absolutnej klęsce. Obaj panowie wciąż współpracują z największymi korporacjami wydawniczymi, więc widać, że te przymiarki nie skłoniły ich do przejścia na pełne samopublikowanie. Czy zatem nie da się? To temat na osobny artykuł. Są ludzie, są sposoby, są historie sukcesów mniejszych i większych – zarówno u nas, jak



i za oceanem. Jeden wspólny mianownik – ogromny nakład pracy.

## **Druga odmiana – self-publishing w znaczeniu samowydawania, pisania niezależnego**

Na rynku amerykańskim stosuje się określenia *indie literature*, *indie authors* – skrót od *independent*: literatura niezależna, autorzy niezależni. Ten model według mnie stoi najbliżej „idei” selfa. Autor wydaje swoje dzieła najczęściej w formie e-booków bez udziału tradycyjnego wydawnictwa. Jeśli chodzi o sprzedaż i dystrybucję – wykorzystuje się najczęściej wyspecjalizowane kanały, portale lub własne strony internetowe. Przykładem tutaj będzie oczywiście światowy gigant Amazon Kindle Publishing czy portal Smashwords. W Polsce funkcjonowało Wydaje.pl – funkcjonowało, czas przeszedł (przypadek :P ?). O tym modelu, jako że sam jestem w niego bezpośrednio zaangażowany, napiszę za moment więcej, ale teraz przejdźmy jeszcze do...

### **Vanity publishing**

Tym razem schodzimy w mrok. Plaga żerująca na nieświadomych autorach, najczęściej debiutantach. Plaga, która niestety wciąż się rozrasta.

Mamy tutaj do czynienia z wydawnictwem, które stara się nas omamić i zaczarować. Jak? Wysyłamy do nich swoją książkę i bardzo szybko dostajemy pozytywną odpowiedź! Ba! Mało, że pozytywną, często dostajemy wręcz wyrazy zachwytu nad naszą twórczością. Grają na emocjach i wielkich nadziejach najczęściej początkującego, niedoświadczonego pisarza. Do wiadomości, w której zapewniamy, że bardzo chętnie wydadzą naszą książkę, dołożona jest jednak metka z ceną! I to jaką ceną! My mamy zapłacić duże pieniądze za to, że oni wydadzą naszą książkę. Za kilka (bądź często nawet kilkanaście tysięcy złotych) urzeczywistnią nasze upragnione dzieło. To pisarze są źródłem zarobku wydawnictw *vanity*, a nie książki.

Wróćmy jednak do znaczenia *self-publishing* jako „pisania niezależnego”. Przy selfie, szczególnie jeżeli na poważnie rozpatrujecie wejście na tę drogę, warto od początku wiedzieć kilka ważnych rzeczy.

## **Self-publishing nie oznacza „pójścia na skróty” w celu „obejścia” wydawnictwa**

Nie wystarczy napisać, przepuścić przez autokorektę w edytorze, wrzucić do programu, który automatycznie zrobi nam e-booka, dorzucić okładkę z obrazka znalezionego

w necie i radośnie opublikować. To nie jest *self*. To jest popelina. Niestety, coraz częściej staje się ona fatalną praktyką. Ogromna ilość piszących-aspirujących obecnie tak właśnie podchodzi do selfa i można powiedzieć, mocno upraszczając, że w dużej mierze tacy ludzie przyczyniają się do poważnego kryzysu *self-publishing* na Zachodzie.

## **Self wymaga! Musi być planowanie, „ogarnianie” i świetna samoorganizacja**

Rozplanowanie każdego kroku jest niezwykle ważne, wręcz kluczowe. Zaczynajcie od przygotowań. U mnie jako pierwsza pojawiła się decyzja: czy pisać pod swoim nazwiskiem, czy już od samego początku budować siebie pod pseudonimem. Tak właśnie narodził się w moim przypadku Simon Zack – musicie rozpatrzyć wszystkie za i przeciw u siebie, ale ważne, żeby, jak już zaczniecie, trzymać się podjętej decyzji.

## **Jak chcecie wyjść ze swoim pisaniem do czytelnika?**

Czy będzie to dedykowana strona internetowa? Ja wybrałem tę drogę – wraz z firmą, w której zamówiłem stronę, ustaliliśmy konkrety; tutaj naprawdę dużo rozwiązań podpowiedzieli mi właśnie chłopaki z dużym doświadczeniem internetowym, zapłaciłem za stronę, wykupiłem domeny [simonzack.com](http://simonzack.com) i [simonzack.pl](http://simonzack.pl) wraz z podstawowym serwerem hostingowym (łącznie około 300 złotych rocznie). Koszty samej strony – dedykowanego rozwiązania – to duże widelki. Znajdźcie firmy, które zrobią to nawet za kilkaset złotych, jeżeli jednak szukacie profesjonalistów, bądźcie gotowi na

wydatek rzędu kilku tysięcy.

Stronę możecie postawić również samodzielnie. Trochę wiedzy internetowej, czytania dokumentacji/instrukcji i macie swoją stronę wykonaną w oparciu o darmowego Wordpressa. W kilka dni (bądź tygodni) zainstalujecie i ustawicie wszystko, co niezbędne, by wasza selfowa strona autorska lub autorski blog mógł rozpocząć funkcjonowanie.

Co dalej? Wypiszcie sobie pomysły na dotarcie do czytelnika. Pamiętajcie, że musicie zaplanować promo nie tylko waszych konkretnych tekstów, ale i was samych. Gdzie promować siebie, gdzie się pojawiać i z czym, gdzie reklamować wasze pisanie? – to ważna kwestia i warto na nią poświęcać czas nie tylko na samym początku projektu, ale regularnie do tematu wracać.

## **„Ogarnianie”**

*Self* to nie jest „ominięcie” wydawnictwa, nie ma mowy o chodzeniu na skrót, a to oznacza, że sami musicie poznać i zrozumieć cały proces wydawniczy. Jeżeli chcecie publikować na poziomie i godnie wydawać swoje pisanie, to Wy sami odpowiadacie za wszystkie etapy, które normalnie ogarnia wydawnictwo.

Tekst, który napiszecie, powinien przejść profesjonalną redakcję. Redaktor to osoba, która pomoże historii, którą opowiadacie w książce/noweli/opowiadaniu. Podpowie wam, które postaci są zbyt płytkie, za słabo zbudowane, które sceny się dłużą i nużą, a które są mocne i warte rozbudowania. Redaktor powinien również wyłapywać nieścisłości i błędy rzeczowe – np. opisywałem osiedle z antenami satelitarnymi sterczącymi z poręczy balkonów, super... tylko, że w ogniu kreacji i opisu „wypadło” mi z głowy, że przecież akcję umieściłem w latach, gdy w Polsce telewizji satelitarnej jeszcze po prostu nie było. Profesjonalny i zaangażowany w wasze pisanie

redaktor to ogromny skarb! Moja pierwsza redaktorka przepracowała ze mną długie godziny i co tu dużo mówić – po prostu uczyła mnie pisać coraz lepiej i lepiej. W kilka miesięcy nauczyłem się w tejże kwestii więcej niż przez poprzednie kilkanaście lat pisania do szuflady.

Profesjonalna korekta również jest kluczowa. Edytorzy tekstu nie wyłapują wszystkich błędów, nie ogarniają przecinków (moja pięta achillesowa), nie zwracają uwagi na powtórzenia i składnię zdań. Edytor/korekta zapewni, że wasza praca, która przecież przy *self-publishing* od was idzie bezpośrednio przed oczy czytelnika, będzie poprawiona – bez literówek, ortografów, z przecinkami, ogólnie porządnie i „po polsku”!

Koszty redakcji i korekty również mocno się wahają. Ogólnie pamiętajcie, że rozliczenie najczęściej następuje w oparciu o tzw. arkusze wydawnicze: 1 arkusz = 40 000 znaków. Więc jeżeli wasza nowela ma 100 000 znaków = 2,5 arkusza wydawniczego. Książka 500 000 znaków – 12,5 arkusza. Stawki profesjonalnej edycji/korekty, czy też redakcji – ja spotkałem się z widelkami od 40-50 do 200+ złotych za 1 arkusz.

Jak szukać sobie redaktora, edytora?

Większość osób pracujących dla dużych wydawnictw chętnie weźmie od was takie zlecenie na zasadzie *freelancing*. Reklamują się w Internecie. Można też po prostu otworzyć książkę, którą uważamy za dobrze przygotowaną, zobaczyć, kto jest redaktorem, i znaleźć konkretną osobę na Fejsie (ja tak robiłem). Zagadać – umówić się na podesłanie próbnego tekstu i jak wszystko „zagra”, to *work, work, work!*

Okładki, ilustracje do opowiadań, a być może i grafiki na waszą stronę? Tutaj również zajrzyjcie w sieć. Naprawdę zdolni ludzie czekają na zlecenia np. na Gumtree. Z wszystkimi, podobnie jak poprzednio, musicie uzgodnić warunki oraz stawkę – i działacie.

Napisałiście, przepracowaliście swoje z redaktorem, korekta zrobiona – tekst ogólnie gotowy. Zatem czas na skład i „zrobienie” e-booka. Możecie oczywiście zajmować się tym sami bądź z pomocą znajomych/przyjaciół, ale naprawdę – upewnijcie się, że efekt końcowy będzie nosił wszelkie znamiona dobrze, profesjonalnie przygotowanej książki. Ja swoje opowiadania w wersji elektronicznej przygotowałem sam (programy Sigil, Calibre, konwertery do epub i mobi, żmudne sprawdzanie na różnych czytnikach). Przy krótkich



formach „dałem radę”. Jeżeli jednak chodzi o większe objętości i książki ze spisami treści itp. itd., tutaj wiele rzeczy mi się „sypało” i również wolałem zlecić to doświadczonym ludziom.

Plan jest, ogarnięcie procesu powstawania dobrze przygotowanego tekstu jest, zostaje samoorganizacja. Mówiąc najkrócej – to właśnie ona zadecyduje o tym, czy *self* stanie się dla was pisarską drogą. Jeżeli potraficie organizować sobie nie tylko pisarską pracę (siadam i piszę), ale również pracę nad tekstem z kilkoma współpracownikami, promocję siebie, wyjazdy, spotkania, reklamy w Internecie, *social media* – jesteście w domu. Przyda się duża doza odporności na stres i frustrację. Część rzeczy można oddelegować na zewnątrz, ale prawda jest taka, że przy *selfie* to Wy jesteście sterem, żeglarzem i okrętem, i to Wy będziecie musieli pracować najwięcej.

Trzy lata temu wybrałem *self* jako sposób na mój pisarski start. Zaplanowałem projekt bardzo dokładnie (ponad dziewięć miesięcy przygotowań i odkładania funduszy). Wyselekcjonowałem i przygotowałem teksty, wystartowałem ze stroną, zadebiutowałem opowiadaniem. Szedłem krok po kroku, ale dość szybko zrozumiałem, że plan, podług którego miałem działać, zaczął żyć własnym życiem! I trzeba go będzie na bieżąco zmieniać, dostosowywać do rzeczywistości.

Polskie realia są dla *self-publisherów* dość trudne. Nasz rynek e-booków to podobno zaledwie 3-4% rynku książki (na Zachodzie to kilkadziesiąt procent). Nie mamy niczego, co chociaż przypominałoby Amazona z jego Kindlem i gigantyczną platformą o wielkim

zasięgu.

Szybko przestałem myśleć o swoim projekcie jako drodze do pełnoprawnego samopublikowania. Czy oznacza to, że poddałem się i „zamknąłem działalność”? Lub co gorsza, że po prostu: nie da się? Absolutnie nie!

Z pewnością są pisarze, którzy będą w stanie ogarnąć temat *selfa* o wiele lepiej ode mnie i odnieść na tym polu sukces – również komercyjny. Ja od początku zakładałem drogę darmowego udostępniania swoich e-bookowych opowiadań i nowel poprzez własną stronę internetową – tak, by umożliwić ludziom sprawdzenie mojego pisania i ogólnie poznanie mnie jako Simona Zacka. *Self* stał się dla mnie rewelacyjną metodą na wyjście do ludzi. Na pokazanie, jak piszę, w jakich klimatach, jakim stylem. Połączyłem go z wielkim zamiłowaniem do uczestniczenia w konwentach i idę drogą, która pozwala mi poznawać świetnych ludzi i budować swoją rozpoznawalność.

Mój *self* – upragniony debiut i start pisarskiej przygody, którą wciąż kontynuuję. Pod wpływem zbieranych doświadczeń zmieniłem jednak podejście i cel.

W tym roku kończę swoją debiutancką powieść. Jak ją wydaję? W dużym wydawnictwie – na papierze. Spotkałem po drodze wielu pisarzy fantastyki, z niektórymi łącząc mnie już przyjaźnie. Zawsze starałem się pytać ich o rady i przemyślenia o *selfie*. Jedna odpowiedź zdaje się naprawdę dobrze podsumowywać moją aktualną drogę: potraktuj *self* jako rozbieg, poznaj ludzi, poznaj choć trochę branżę, zbuduj rozpoznawalność; niech *self* będzie fajnym, szerokim pasem startowym do tradycyjnego „papierowego” publikowania. ■

SIMON ZACK

# O wojnach w kosmosie i spiskach autorów

Wywiad z Michałem Cholewą

**Redakcja „Smokopolitana”:** Wydajesz space operę w wydawnictwie zajmującym się książkami militarnymi. Planujesz sięgnąć po „zwyčajną” space operę, dzięki czemu mógłbyś wreszcie otrzymać okładkę z okrętami kosmicznymi? A może uważasz, że militarna space opera jest najważniejszym rodzajem space opery, kwintesencją gatunku?

Michał Cholewa: W przypadku Inwitu dostałem już okładkę z okrętem kosmicznym, więc pozostaję w tej sprawie usatysfakcjonowany. Niemniej planuję napisać kilka opowiadań w tym świecie, które nie będą o akcjach wojskowych – tak na wszelki wypadek.

Co do drugiej części pytania, jestem generalnie zwolennikiem definicji Nicholla, w myśl której space opera z założenia wymaga „large interplanetary or interstellar conflict” – czyli „zwyčajnej” space operze dość blisko do militariów. Trudno mi jednak ocenić „kwintesencyjność” militarnej podgrupy space oper – a raczej łatwo (oczywiście, że to kwintesencja gatunku!), niemniej sam mogę dostrzec silne przesłanki, że nie jestem w tej sprawie do końca obiektywny.

**R.S.:** Jak oceniasz odbiór militarnej fantastyki przez fanów militariów? Czy nie przeszkadza im odejście od realizmu starć?

M.C.: Realizm starć – według mnie – to wykorzystanie dostępnych środków i reakcje na działania przeciwnika, aby osiągnąć

wrażenie prawdopodobieństwa. W tym sensie oczywiście staram się, żeby moje starcia były realistyczne – przy tych założeniach technicznych, które posiadam. Może się okazać, że gdzieś się poślizgnąłem, ale byłaby to wpadka zupełnie podobnej natury, co gdybym zrobił to w powieści osadzonej w czasach współczesnych. Innymi słowy – uważam, że moje starcia są realistyczne w swoim kontekście technologicznym.

Zupełnie jednak czym innym są reakcje czytelnika, który może rozumieć tę sprawę całkiem inaczej. Na przykład w przypadku *Gambitu* mój wydawca postanowił poszukać kogoś do merytorycznego sprawdzenia tekstu i wszyscy jego zwykli konsultanci – to znaczy ci, których zwykle zatrudniał, bo byli to niewątpliwie ludzie niezwykli – odmówili, twierdząc, że skoro to jest fikcja, to absolutnie żadne reguły stosować się tam nie muszą.

Teraz jest, wrażenie wydaje mi się, lepiej. Nadal mam wrażenie, że trafiam jednak poza zwykły target Warbooka, tzn. ludzi, którzy kupują książki tego wydawnictwa ze względu właśnie na precyzyjny wgląd w dzisiejszą i przeszłą technologię, politykę, wojskowość. Oczywiście cieszę się bardzo, kiedy ktoś zwykle nieczytający fantastyki sięgnie po moją powieść.

**R.S.:** Jesteś autorem swego rodzaju cyklu przezbawnych opowiadań o pewnym instytucie naukowym. Co najmniej jeden z twoich



fanów chętnie poczytałby więcej tego rodzaju humorystycznej fantastyki, kojarzącej się trochę z wczesnymi opowiadaniem Zajdla, a trochę z Bułyczowem. Myślałeś o kolejnych tekstach z tej serii? Jak wiele mają wspólnego z tym, czego doświadczasz w swojej pracy zawodowej?

M.C.: Naturalnie nie mogę powiedzieć, ile te teksty mają wspólnego z moją pracą. Faktem jest jednak, że sporo z nich powstaje w wyniku dyskusji z moimi kolegami z pracy, którzy całkiem przypadkiem są też moimi kolegami „w cywilu”.

Ale od razu zaznaczam – nie powiem które.

O kolejnych tekstach dziejących się w instytucji naukowym oczywiście myślę – sam je bardzo lubię – ale z humorystycznymi opowiadaniem jest trudno. Trzeba uważać, żeby nie opowiadać za każdym razem tego samego dowcipu. Więc pomysłów na historyjki mam sporo, ale muszę się po prostu zmobilizować, żeby zacząć je spisywać. Zwłaszcza że niektóre pomysły – takie jak ośmiornice przewidujące wyniki meczów – dość szybko tracą kontekst.

**R.S.: W chwili obecnej na portalu PolakPotrafi.pl trwa zbiórka na 24-godzinny larp impresyjny *Paradoks skazańca*. Opis**

**głosi, że jego fabuła opiera się o stworzone przez siebie uniwersum „Algorytmu wojny”. Jak powstał ten larp, kto wystąpił z inicjatywą jego stworzenia i jak się on ma do fabuły twoich książek?**

M.C.: *Paradoks skazańca* powstał chyba w wyniku tego, że ja i ludzie z zespołu Liveform lubimy podobne historie. Powstał dokładnie tak, jak można by oczekiwać – oni myśleli o próbie stworzenia larpa SF i zdecydowali się wykorzystać mój świat (z czego, naturalnie, bardzo się ucieszyłem).

Fabuła *Paradoksu* dzieje się przed *Gambitem*, ale już po *Dniu*. Wykorzystuje zatem mnóstwo elementów świata, ale do wydarzeń z książek nie nawiązuje.

**R.S.: Czy planujesz wyjść kiedyś ze swoim „Misiekuniwersum” poza książki i larpy? Gdyby zaproponowano ci współtworzenie systemu RPG, byłbyś gotów rozwinąć ten świat do takiego poziomu?**

M.C.: Ja w ogóle lubię świat „Algorytmu wojny”, co być może nie jest niczym dziwnym, zważywszy, że wybrałem go na miejsce akcji wszystkich swoich powieści. Każdą więc chęć tworzenia w nim odbieram z dużym entuzjazmem, czy to larp, czy to RPG, komiks albo

wielkie hollywoodzkie widowisko (chciałbym raz jeszcze podkreślić szczególnie to ostatnie, gdyby ktoś akurat zajmował się czymś takim i zupełnie nie miał na to pomysłu).

System RPG jest doskonałym egzaminem z opisu świata i możliwością testów jego założeń – i choćby z tego względu sprawą dla mnie bardzo interesującą. Dałby mi też możliwość pysznienia się jak paw, że stworzono system RPG w moim świecie, a nigdy nie należy przepuścić takiej okazji.

**R.S.: I na koniec pytanie specjalne, prosto od Pawła Majki: czy to prawda, że knuliście niecznie z Pawłem Palińskim przeciw Pawłowi Majce?**

M.C.: Rozumiem, że Paweł odnosi się do sekretnych rokowań Majka-Paliński-Cholewa na Coperniconie, których celem miało być rychłe zawładnięcie światkiem literatury

fantastycznej w kraju (od razu powiem – nie udało się).

Wstępnie więc muszę tu zaznaczyć, że natura pajęczyny sojuszy pomiędzy mną, Pawłem Majką i Pawłem Palińskim jest bardzo dynamiczna i z pewnością brakłoby miejsca w całym „Smokopolitanie”, by w pełni opisać wszystkie jej niuanse.

Ogólnie mogę odpowiedzieć, że tak, ale tylko po to, by zaraz zdradzić współspiskowca na mocy mojego z kolei spisku nr 18 z Pawłem Majką, w samą porę, by zorientować się, że stoję naprzeciw zwartej muru duumwiratu Majka-Paliński stworzonego w myśl zdradzieckiej tajnej umowy nr 356 (wersja sprzed śniadania).

Mówiłem, że to skomplikowane. ■

REDAKCJA „SMOKOPOLITANA”



MAD-ARTISANS.PL

☒ ☒ ☒  
ręcznie wykonana  
biżuteria i dodatki  
STEAMPUNK

MadArtisansPL



# FORCEBLADES



<http://forceblades.com>

<http://facebook.com/forceblades>

# KRWIOŻERCZE DUCHY

## D. VINCENT BAKER

20-60 MINUT  
2 GRACZY  
HORROR  
RPG

TYLKO NA:



SKLEP.GINDIE.PL