

Nr 1 maj 2015



# MOKOPOLITAN

opowiadanie  
A. Pilipiuk

**SZKOLNE  
WSPOMINKI**

J. Urbaniuk

**WSZYSTKIEMU  
WINNE SĄ GADY**

P. W. Cholewa

**NARESZCIE, SIR TERRY,  
WYRUSZYM RAZEM**



TEMAT NUMERU

**ABC WYCHODZENIA Z SZUFLADY**

## SMOKIEM I SENTRYMENTEM

*Drodzy Czytelnicy!*

Podobno najtrudniej jest zacząć, a my początek właśnie zrobiliśmy – oto oddajemy w Wasze ręce pierwszy numer kwartalnika „Smokopolitan”<sup>1</sup>. Jest to początek szczególny, bowiem wraz z nowym pismem, chcielibyśmy wskrzesić w naszym kraju ideę fanowskich zinów fantastycznych, które, jak się zdaje, z biegiem lat umarły już śmiercią naturalną.

„Smokopolitan” zostało pomyślane jako pismo typowo fanowskie – tworzone przez fanów dla fanów. Chcielibyśmy, aby młodzi pisarze na powrót zyskali możliwość stawiania swoich pierwszych literackich kroków na polskim rynku prasy fantastycznej. I aby polscy czytelnicy ponownie mogli poznawać nowych autorów tego gatunku. Słowem – aby polska fantastyka nie skamieniała nam do reszty.

Z tego właśnie powodu pierwszy numer „Smoko” poświęcamy Twórczości – czy też, pisząc mniej górnolotnie – „wychodzeniu z szuflady” ze swoimi pomysłami. Obok opowiadań młodych autorów – Macieja Maciejewskiego, Michała Marca-Remiszewskiego i Anny Jakubowskiej – publikujemy również kilka tekstów, które – mamy nadzieję – zainspirują Was do podjęcia własnych twórczych działań. Młodym pisarzom dedykujemy artykuł Simona Zacka „Abc wychodzenia z szuflady”, dotyczący pisania oraz wydawania swoich pierwszych literackich tekstów. Dla twórców scenariuszy larpowych artykuł przygotowała Karolina Łukasik, zaś dla rpgowców bardziej tradycyjnych Krzysztof „Jaxa” Rudek. Tym, którzy chcą pisać niesztampowe recenzje polecamy natomiast tekst Katarzyny „Ophelii” Koćmy „Jak porzucić klasyków?”.

Musimy Wam jednak, Drodzy Czytelnicy, wyznać, że ten pierwszy numer „Smoko” jest owocem raczej szczerej chęci, niż olbrzymich środków (a właściwie – czy my mieliśmy jakiegokolwiek środki?). Wierzmy jednak, że mimo niedoskonałości idea, jaka przyświeca naszemu, przedsięwzięciu zostanie przyjęta ciepło i z entuzjazmem. Liczymy też na Wasze wskazówki dotyczące dalszego kształtu pisma oraz tego, co chcielibyście w przyszłości w nim przeczytać. Przede wszystkim liczymy zaś na to, że będziecie wspólnie z nami zapełniać jego strony.

Zapraszamy!

I na koniec jeszcze jedno. Tak, nasza dyskotekowo-instagramowa okładka to wybór świadomy i celowy. Nie powiecie chyba, że nie chcielibyście mieć selfie z taką Smoczycą? W końcu – nie taki przecież Fandom poważny, jak go malują.

*Elin Kamińska*

<sup>1</sup> Tak właśnie pisał w roku 1993 we wstępniku do pierwszego numeru czasopisma „Magia i Miecz” jej ówczesny redaktor naczelny. Od tego dnia, jak widać, chyba niewiele się zmieniło, więc i my pozwalamy sobie pisać podobnie.

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  
PROMOCJA I REKLAMA: **Maciej Pitala**  
maciej.pitala@historiavita.pl  
REDAKCJA TEKSTÓW: **Paweł Majka,**  
**Karolina Łukasik**  
SKŁAD I ŁAMANIE TEKSTU: **Olga Furman**

WYDANIE ELEKTRONICZNE: **Anna Jakubowska**  
KOREKTA: **Katarzyna Koćma, Michał Szymański**  
RYSUNEK NA OKŁADCE: **Elżbieta Głowacka**  
PROJEKT LOGOTYPU: **Adriana Depta**  
PROJEKT OKŁADKI: **Olga Furman**  
WSPÓŁPRACOWNICY: Andrzej Pilipiuk,  
Sebastian Uznański, Paweł Majka, Simon Zack,  
Jarosław Urbaniuk, Błażej Kardys, Marcin Klak,  
Paweł Ścibiorek, Krzysztof Rudek  
ISSN 2449-6251



Nr 1 maj 2015

# MOKOPOLITAN

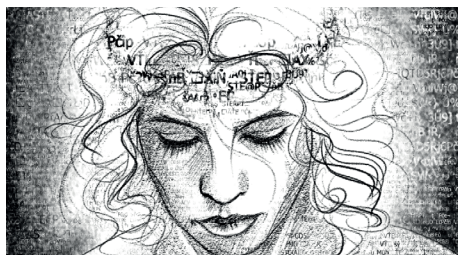
## TEMAT NUMERU



- 4 Simon Zack **ABC wychodzenia z szuflady**
- 9 Katarzyna „Ophelia” Koćma **Jak porzucić „klasyków”?**
- 14 Krzysztof „Jaxa” Rudek **Rady dla początkujących Mistrzów Gry**
- 19 Karolina Łukasik **Anatomia larpa**

## OPOWIADANIA

- 24 Andrzej Pilipiuk **Szkolne wspominki**



- 28 Maciej Maciejewski **Protea 1.0**
- 34 Anna Jakubowska **Bajka o pogrzebie**
- 40 Michał Marzec-Remiszewski **Zmartychwstałem jako android**

## FELIETON

- 52 Jarosław Urbaniuk **Wszystkiemu winne są gady**

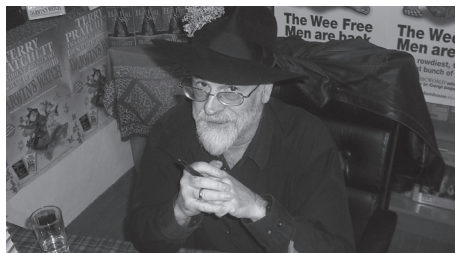
## ZAPOWIEDŹ

- 56 Paweł Majka **Oko Cyklonu**

## RECENZJA

- 59 Maciej Pitala **Marsjanie i słowiańscy bogowie**

## WSPOMNIENIA



- 61 P. W. Cholewa **Nareszcie, Sir Terry, wyruszamy razem**

## ROZMOWA

- 62 Paweł Majka **Bo musisz rozmawiać ze swoim opowiadaniem**
- 66 Janusz Kamiński **Czasopismo lub radio to za mało...**

## ESEJ

- 68 Sebastian Uznański **Fantasy jako współczesny mit**
- 74 Marcin Kłak **Puppygate**
- 81 Elin Kamińska **Zstępniak**



Simon Zack

## ABC wychodzenia z szuflady

**Z**astanawialiście się, od kiedy sami siebie możemy nazywać pisarzami? Który moment decyduje o swobodzie posługiwania się tym, często jakże upragnionym, tytułem? Czy chodzić może np. o matematyczną pewność – w momencie, gdy spod naszych palców wyskoczy, powiedzmy, ponad 500 000 znaków (bez spacji) – tadam! Staliśmy się pisarzami?

Może sprawa jest jeszcze bardziej zero-jedynkowa?

Zero powieści – zero pisarza. Pierwsza powieść – tadam! – pisarz! Przy takim podejściu ludzie piszący jedynie opowiadania (jak genialny Ted Chiang) wciąż musieliby się borykać z problemem nomenklaturowym. A może cała afery jest *stricte* i wyłącznie wymyślona i stąd należy podejść do sprawy filozoficznie?

*Cogito ergo sum = Piszę ergo jestem pisarzem!*

Stephen King w swojej świetnej książce „Jak pisać. Pamiętnik rzemieślnika” deklaruje właśnie takie podejście. Według Stephena moment, gdy sami o sobie zaczniemy na poważnie myśleć jako o pisarzu, daje nam prawo tak właśnie się przedstawiać.

Nie brakuje głosów skrajnie różnych, również należących do bardzo poczytnych pisarzy. Przykładowo: „Należy opublikować dopiero swoją siedemnastą książkę” (tak... siedemnastą). Mmm. Światowy poczet pisarzy przy takowym podejściu mógłby się straszliwie skurczyć...

Żyjemy w erze galopującego konsumpcjonizmu! (zawsze chciałem napisać takie „mondre” zdanie). Więc może powinniśmy się kierować ekonią? Możesz nazywać się pisarzem, jeśli pisanie jest Twoim głównym źródłem dochodu. W wersji nieco złagodzonej

– możesz nazwać się pisarzem, jeżeli zarobiłeś dzięki swojemu pisaniu jakiegokolwiek pieniądze.

Jejku. Sprawa zaczyna nam się nieźle gmatwać. No to może moment, gdy napiszemy coś swojego, oryginalnego, nowego? W obecnej sytuacji, uwierzcie mi, to dopiero potężne wyzwanie. Co w takim razie z ludźmi, którzy piszą fanficki i poświęcają często tysiące godzin, tworząc opowieści w światach i przestrzeniach pierwotnie powołanych do istnienia przez innych? Czy możemy im odbierać miano pisarzy?

Pierwsi czytelnicy? Jeśli tak, to czy wliczać mamę, tatę, rodzeństwo i wszelkich bliskich? Pierwszy numer ISBN? Pierwsza nagroda literacka? Pierwszy autograf? Pierwszy raz, gdy ktoś inny powie o nas per „pisarz”?

Podejść jest naprawdę bez liku, a co lepsze, tak naprawdę w każdym z nich kryje się ziarno prawdy. Nie zaserwuję Wam jednej złotej definicji. Nie dam równania, do którego podstawicie swoje x, y i zobaczycie, czy w ostatecznym rozrachunku zgadzacie się. Zamiast tego...

Co mamy ze sobą wspólnego my wszyscy, którym na sercu leży przelewanie myśli, marzeń, fantazji i wyobraźni na papier? Każda podróż zaczyna się od pierwszego kroku, pierwszym pisarskim krokiem niech będzie więc powiedzenie „chcę”. Chcę pisać, chcę opowiadać, chcę tworzyć (i niszczyć) światy za pomocą słów, chcę by mnie czytano – chcę być pisarzem.

Wiecie, że po szeroko zakrojonych badaniach mądre głowy orzekły, że grubo ponad 90% piszących ludzi nigdy nie wychodzi z szuflady? No i właśnie.

Dochodzimy do meritum. Jak wyjść z szuflady? Dlaczego jest to takie trudne? Czy istnieje jakaś mapa, magiczny skrawek pożółkłego pergaminu, który możemy rozwinąć na kolanach, przesledzić wijącą się przerywaną linię i zobaczyć, w którym miejscu wypada upragniony X? Ja takiej mapy

nie znalazłem, ale chętnie opowiem Wam, jak cała ta historia wyglądała u mnie. Dobra, zaczynamy. Urodziłem się roku pańskiego... Żartuję :) Dlaczego, chociaż zacząłem pisać już w dzieciństwie, pierwsze opowiadania opublikowałem dopiero teraz?

Strach. Znasz go? Lęk, który przywołuje i napędza wątpliwości, które każą odkładać wszystko na później, a jeśli nie bezpośrednio każą, to przynajmniej podstępnie podsuwają sto innych wyjść ewakuacyjnych z napisem „Jeszcze nie czas”, „Po co to w ogóle” i „Zajmij się lepiej śpiewaniem pod prysznicem”.

No i tak na przykład: napisaliśmy opowiadanie, ogarnia nas euforia i twórcza ekstaza, po czym... tekst ląduje w szufladzie. Dlaczego? Obawiamy się, że to, co napisaliśmy, jest kiepskie, za słabe, wtórne, głupie, błahe, nudne – podobnych określeń możemy sobie wypisać całą kartkę i zakreślać kółeczkiem (z językiem w kąciku ust). Strach, że to, co stworzyliśmy, zostanie odrzucone, skrytykowane, wyśmiane, ogólnie po prostu się nie spodoba, sprawia, że ulegamy podszeptom głosów. Złe, złe głosy, które szepczą, że bezpieczniejszej, spokojniejszej i przyjemniejszej jest po prostu po cichutku zamknąć szufladę na klucz, pogłaskać się po głowie (bo przecież stworzyliśmy) i albo coś zjeść, albo sprawdzić co tam na fejsie, albo iść do kina, grać w grę, albo w najlepszym przypadku zabrać się za kolejne pisanie (które najpewniej podzieli los poprzedników).

Jak znaleźć w sobie odwagę, by przezwyciężyć głosy zwątpienia? Jak zrobić krok, który jest naprawdę pierwszym i kluczowym w naszej drodze z szuflady? Bardzo pomogła mi rada, którą dał mi na jednym z konwentów pisarz z dużym dorobkiem i ogromnym doświadczeniem. Z początku porada zdawała mi się kompletnie oczywista, dopiero później, przy mojej pierwszej publikacji, uświadomiłem sobie, jak ważne jest, by ją przemyśleć i zrozumieć:

*Oni oceniają twój tekst, a nie samego ciebie. To, że napiszesz opowiadanie, które się nie spodoba i zostanie skrytykowane nie znaczy, że ty jesteś do bani – oznacza to tylko, że napisałeś tekst, który wymaga pracy, poprawek, przerobienia, może nawet napisania od nowa. Istnieje coś takiego jak proces twórczy – ogarnij go i nie przejmuj się tak. W końcu i tak staniesz przysłowiowo na krawędzi klifu ze swoją książką, czy opowiadaniem i wtedy trzeba, cholera no, skoczyć i pływać.*

Spójrzcie na poniższą ilustrację, która obrazuje proces twórczy, czyli w naszym przypadku podejście pisarza do swojego tekstu:

## CREATIVE PROCESS

1. This is awesome
2. This is tricky
3. This is shit
4. I am shit
5. This might be ok
6. This is awesome

Gdy na nią trafiłem, dotarło do mnie, że jednak nie jestem jedynym nieszczęśnikiem, który „też tak ma”. Nagle przyszło też ośnienie, że niepewność, obawa przed porażką, strach przed popełnieniem błędu są bardzo uniwersalne i dotyczą ogromnej ilości twórców. To właśnie to, co paraliżuje, opóźnia i trzyma szufladę zatrzęsniętą.

Gdy uczyłem się grać na gitarze, przez pierwsze miesiące ćwiczyłem jedynie drabinki, proste akordy, melodyjki z kilku nut. Przy nauce gry proces ten był dla mnie naturalny – improwizować zacząłem dopiero po roku, a grać zupełnie swobodnie – jeszcze dłużej nie będę. Skoro nie wymagamy od każdego,

któ łapie za gitarę czy siada do fortepianu, że po kilku tygodniach (nawet miesiącach) będzie kolejnym Hendrixem bądź Chopinem, dlaczego podobna oczywistość nie odnosi się do naszych pisarskich wysiłków?

Pisanie to sztuka. Sztuka, której można i trzeba się uczyć.

Sztuka, w której liczy się talent, ale przede wszystkim liczy się włożony czas, wytrwałość i dążenie do doskonalenia swojego warsztatu (nie mylić z doskonałością!). Czytamy i piszemy – to prawda uniwersalna. Czytajmy różne rzeczy, czytamy nie tylko dla przyjemności, ale często też analitycznie, by zrozumieć, jak autorzy budują napięcie, kreują bohaterów, konstruują sceny. Piszemy swoje teksty, inspirujemy się, naśladujemy, szukajmy własnego stylu, ale na wszelkie świętości, starajmy się pisać z pełnym przyzwoleniem, by popełniać błędy. Na błędach się uczymy! Jedynie popełniając błędy możemy zobaczyć, co poprawić następnym razem, co gra, a co nie. Jeżeli w trakcie tego procesu zaczniemy myśleć, że coś z nami jest nie tak – kaplica! – zje nas wewnętrzny krytyk, sflamszą nas wątpliwości, strach zwycięży. Szuflada pozostanie zamknięta.

Byśmy mogli uczyć się na błędach, ktoś musi nas przeczytać.

Z szuflady wychodzimy do ludzi. Ja wyszedłem do przyjaciół. Pamiętam ich reakcje, pamiętam moje – nawet po długich latach te momenty wciąż są dla mnie wyraźne i bardzo cenne. Pamiętajcie jednak – przyjaciele i bliscy bardzo często dodadzą Wam skrzydeł, ale trzeba z tym uważać. Jest to świetny pierwszy krok, ale oni nas lubią/kochają, więc naturalną rzeczą jest, że nie będą chcieli nam robić krzywdy. Najczęściej powiedzą, że jest „super ekstra”, ale żeby zasugerować błędy, czy podpowiedzieć poprawki? Pewnie ugryzą się w język, przemilczą. Pokazaliśmy naszą twórczość – wyszliśmy z szuflady! Zgadza się, ale to jest wyjście w dosyć komfortową strefę. Dlatego bardzo ważne jest, żeby postarać się pójść dalej.

Jest od groma miejsc, gdzie można pokazać swoje teksty. Poszukajcie tych, które cieszą się dobrą opinią, tzn. gdzie przeczytają Was ludzie, którzy dadzą konstruktywne oceny, podpowiedzi i krytykę, a nie jedynie: „Ale do du\*\* opo! yhyhy xoxox omg!!111”. Ja w necie polecam np. forum „Weryfikatorium”, ale jest też dużo innych dobrych adresów.

I tutaj od razu skaczymy z powrotem do punktu pierwszego i powtarzamy głośno – oni oceniają nasz tekst, a nie nas. Wyszliśmy z szuflady i właśnie zaczynamy prawdziwą pracę – napisaliśmy tekst, ludzie go czytają! Mamy nadzieję, że podpowiedzą, gdzie popełniliśmy błędy i co można zrobić lepiej. Zabieramy tekst z powrotem „na warsztat” i poprawiamy, przerabiamy. Dzieją się oto bardzo ważne rzeczy: wyszliśmy z szuflady, pokazaliśmy swoją twórczość, przewyciężyliśmy pierwotny strach, widzimy jak wygląda praca pisarza, a przede wszystkim – uczymy się!

Pokazanie naszej twórczości ludziom da nam weryfikację. Uwierzymy, że da się nas czytać, że to, co tworzymy, jest OK. To jest ten pierwszy wiatr w pisarskie skrzydła, pierwszy kontakt z odbiorcą, naturalny pierwszy krok w pisarskim życiu. Wkrótce przyjdą następne. Będziecie oswajali się z procesem twórczym, ze swoimi sposobami na pisanie, z kontaktem z czytelnikiem, przede wszystkim z ciężką i długotrwałą pracą. A co, jeśli okaże się, że nikomu to się nie podoba? Możesz albo odważyć się, albo kiedyś popatrzyć w przeszłość, westchniesz i pomyślisz: „A mogłem wtedy spróbować... Przynajmniej bym wiedział”.

Pamiętaj też, że idąc do księgarni i sięgając po książkę, często nie zdajemy sobie sprawy z bardzo ważnego faktu. Książka, którą właśnie kupiliśmy i czytamy to produkt finalny. Wersja ostateczna! Co to znaczy? Pisarz ma pomysły, zbiera je, robi *research*, planuje fabułę (albo i nie), siada i pisze.

To, co piszę, NA PEWNO nie jest dokładnie tym, co właśnie kupiliście w księgarni!



**SIMON ZACK**, pisarz fantasty & SF & Cthulhu geek. Miłośnik kina, książek, filmów złotej ery Hollywood, trekkie i browncoat całym sercem.

Pierwsza wersja historii to tak zwany pierwszy *draft* (pierwszy szkic). Dopiero od niego zaczyna się praca! Najważniejszym, co musicie zrozumieć, jest – cytuję tutaj dokładną wypowiedź z panelu „Fear and Writing” na Worldconie 2014, którą powtarzam sobie codziennie przy pisaniu mojej debiutanckiej powieści:

„First draft ALWAYS SUCKS”.

Pierwszy *draft* zawsze jest do kitu, zawsze będzie przerabiany. Nikt, choćby nie wiadomo jak utytułowany i doświadczony, nie pisze i nie publikuje od kopa! To jest proces, to jest praca nad tekstem. Książka, po którą sięgacie w księgarni, to owoc wielokrotnych przeróbek i poprawek – to może być nawet piąty, szósty, siódmy *draft*! Owoc naprawdę ciężkiej roboty, przy której z pisarzem współpracują redaktorzy, korektorzy, cały sztab ludzi. Weźmy redaktora. Czyta on nasz pierwszy *draft* i sugeruje poprawki (w fabule, w postaciach, w scenach, w dialogach). Tekst

po takiej redakcji wraca do pisarza, który odnosi się do sugestii i zmienia, zmienia, zmienia – powstaje drugi *draft*, kolejne poprawki, kolejne dopieszczanie całości, kolejne cięcia i wywalanie niepotrzebnych fragmentów, kolejne rozwinięcia tam, gdzie wydają się potrzebne, kolejne przyglądanie się dialogom itp. itd.

Obecnie za sprawą Internetu mamy ogromnie ułatwiony kontakt z innymi twórcami – wykorzystajcie to! Poszukajcie na fejsie grup dla ludzi, którzy podobnie jak Wy startują i wychodzą z szuflady, wymieniajcie się wiedzą, motywujcie się! Znajdźcie kluby pisarskie w okolicy. Kluby fantastyki, jak Krakowskie Smoki czy Śląski Klub Fantastyki, zwykle mają sekcje literackie, które mogą się dla Was stać pisarskim „drugim domem”. Szukajcie warsztatów pisarskich – bierzcie w nich udział i pracujcie na 100%. Szukajcie konkursów literackich – dopracowujcie swoje teksty i ślijcie na nie. Przede wszystkim nie

pozwalajcie, by niepowodzenia podcinały Wam skrzydła.

Zaangażujcie się w swoje pisanie – cieszcie się z niego, pracujcie wytrwale i gdziekolwiek się da, szukajcie przyjaciół w drodze. Oni pomogą Wam w momentach blokad, zwątpień, porażek – przecież te ciemniejsze momenty również przyjdą.

Tak oto, poprzez akt prawdziwej odwagi przy wyciąganiu pierwszych tekstów z szuflady, wejdziecie na drogę, która powoli, krok po kroku, zaprowadzi Was do celu. Nawiązując do wstępu – od kiedy można mówić o sobie jako o pisarzu? Podobnie jak Stephen King uważam, że to właśnie ten moment, gdy podejmujemy poważną decyzję i angażujemy się całym sercem w nasze pisanie. Jeśli wytrwacie na drodze, która zaczyna się poza brzegiem szuflady, kto wie, może następnym razem, gdy będę w księgarni, to właśnie po Waszą książkę przyjdzie mi sięgać.

**SIMON ZACK**

REKLAMA

# BLASK DAWNYCH DNI

ŁUTOWIEC 26.07-02.08



**ORNOST**

Katarzyna „Ophelia” Koćma

# Jak porzucić „klasyków”?

## O nową recenzję (artystyczną)

Uwaga, uwaga! Poniższy esejomanifest pisany jest z pozycji antytradycjonalistycznej. Jeżeli nie chcesz, by Twoje recenzje zostały uznane za dziwne, ekscentryczne, a nawet kiczowate – masz prawo porzucić lekturę tego artykułu. Jeśli jednak zdecydujesz się pozostać – pamiętaj, wejście w tekst kosztuje rozum!

**N**ie piszemy tu o osobach, które, konstruując własny tekst, muszą trzymać się pewnych ram formalnych. Poza nawiasy spychamy tych wszystkich nieszczęśników, których zobowiązania wobec patrona (pracodawcy, instytucji naukowej etc.) nie pozwalają na w pełni subiektywną ekspresję twórczą. Nie będą nas również obchodzili profesjonalści publikujący od lat w poczytnych czasopiśmie. Przedmiotem tego studium będą zatem twórcy raczej początkujący, chociaż posiadający dość dużą świadomość literacką i językową (bez tego nie ruszymy). Nie-zwykli i nie-szarzy, po prostu nieśmiali, niepewni swego warsztatu, wierzący autoritetem, przywiązani do tradycyjnej formy. Przecież co jak co, ale recenzję – dajmy na to – wierszem? Czy to w ogóle się godzi? Czy nie uznają takiego za grafomana, a może nawet skończonego idiotę? I tak oto „klasycy” znów zatriumfowali, kolejny delikwent, powodowany strachem i wstydem, wpisał się w schemat. A nawiasem mówiąc – jacy „klasycy”?

Jest taki specjalny rodzaj pism, z którymi – lepiej lub gorzej – musiał zapoznać się każdy, kto kiedykolwiek zmagął się z nowożytną historią literatury, zwłaszcza XVIII i XIX

wieku. Chodzi o manifesty rozmaitych poetyk połączone ze sobą na zasadzie binarnych opozycji: klasycy vs. romantycy, romantycy vs. pozytywiści etc., toczący boje o nową poezję/sztukę/estetykę/moralność. Pomimo ujęć synkretycznych, pomimo epigonów i okresowych powrotów starych tendencji, ostatecznie zawsze zwyciężyła jedna z grup. W przypadku publicystyki, zwłaszcza recenzji (felieton czy esej uważane są za formy bardziej pojemne), wygrali „klasycy”.

Bez wątplenia próba wpisania współczesnej publicystyki w literalnie rozumianą poetykę romantyzmu czy też klasycyzmu w większości przypadków byłaby bezzasadna, jednak generalizując i upraszczając, każdy piszący ma w sobie albo coś z romantyka, albo coś z klasyka, przy czym terminy te należy rozumieć umownie, jako egzemplifikację pewnego podejścia do twórczości. Paradygmat romantyczny, ku któremu od niepamiętnych czasów się skłaniam, stałby po stronie wyobraźni, przekraczania językowego, konstrukcyjnego i tematycznego tabu, autotelicznej wartości literatury bez względu na rodzaj czy gatunek, silnego podmiotu. Z klasykami jest wręcz przeciwnie. Nastawieni są na



© www.flickr.com

obiektywizm prezentowanego zagadnienia, podporządkowanie tradycji, unikanie kontrowersji, dominację intelektu nad uczuciem i emocjami.

Jak dzisiaj wygląda przeciętna recenzja dzieła literackiego? Podobnie jak praca naukowa – cechuje ją względnie stała i niezmienna struktura, którą wielu boi się naruszyć. Przewrasczysty styl, wstęp odwołujący się do świadomości ogólnej lub przedstawiający książkę i autora, rozwinięcie w postaci opisu fabuły, pewne informacje dodatkowe (zalety i wady utworu, ocena, ewentualnie przywołanie opinii krytyków czy innych słynnych recenzentów), zakończenie wraz z podsumowaniem. Czytaka recenzja jest zła? Z samej definicji nie, ale czytanie po raz wtóry mało wyrazistej twórczości publicystycznej tego samego autora, sprawia, że ani twórca owego tekstu, ani też treść tego, o czym pisze, nie zaznaczą się na długo w naszej pamięci.

Obserwując bujnie rozkwitłą (zwłaszcza w Internecie) działalność recenzentką, podzieliłabym recenzje na trzy typy: recenzje-streszczenia, recenzje-opinie i recenzje-eksperymenty. Żaden z typów nie jest lepszy ani gorszy, lecz każdy pełni odmienną funkcję.

Na nic zdadzą się radosne wynurzenia recenzenta o życiu, wszechświecie i całej reszcie osobie, która skłania się ku przeczytaniu jakiegos

dzieła, ale chciałaby się dowiedzieć czegoś więcej o fabule, bohaterach czy konstrukcji powieści. I odwrotnie – ktoś, kto wielokrotnie przeczytał daną pozycję, sięgnie raczej po recenzję drugiego i trzeciego typu, aby skonfrontować własne uwagi z przemyśleniami innych czytelników (lub krytyków). Inne recenzje czyta się przed lekturą, inne po lekturze, a jeszcze inne, gdy przychodzi pora napisania naukowej pracy, a recenzja ma być świadectwem istnienia utworu w danym środowisku. Nas interesować będzie typ trzeci: recenzja-eksperyment, zwana dalej recenzją artystyczną. Rzecz jasna i ona powinna posiadać elementy opisu oraz oceny, jednak rola, jaką pełni, daleko wykracza poza ramy tekstów pierwszego i drugiego typu.

Recenzja artystyczna służy jednak autorowi recenzji i autorowi tekstu recenzowanego. Jest ekspresyjna, dziwaczna treścią lub formą, lecz niepozbawiona obiektywności tam, gdzie należy jednoznacznie scharakteryzować elementy konstrukcji języka czy świata przedstawionego (zakładamy, że recenzent posiada pewne elementarne wiadomości o dziele literackim jako takim). Czasem przytłacza swym kształtem formę utworu-pierwowzoru, lecz zazwyczaj wzmacnia ją, sprawiając, że utwór-pierwowzór nabiera nowego wymiaru. Każdy jej element tworzony jest świadomie. Jeżeli jest zbyt długa lub krótka, nadmierne coś eksponuje lub ostentacyjnie pomija – zamiast złorzeczyć autorowi, warto zastanowić się, dlaczego akurat w danym przypadku zdecydował się na taki chwyt. Oryginalność sprawia, że czytelnik, zachęcony bądź zniechęcony, dłużej pamięta o przedmiocie opisu, a autoteliczność pozwala postrzegać recenzenta jako samodzielnego twórcę, nie zaś biernego reproduktora utartych struktur i schematów.

Pora zająć się bardziej praktycznym wymiarem pisania o cudzym tekście. Zrobmy to w formie zestawienia kilku możliwych pytań i odpowiedzi typu FAQ. Chociaż artykuł przeznaczony jest głównie dla czytelnika

fantastyki, powinien przysłużyć się każdemu potencjalnemu twórcy recenzji artystycznej. Co więcej – znaczną część omawianych chwytów można zastosować także w dowolnym tekście publicystycznym, a nawet naukowym.

## Czy recenzja musi być czysta gatunkowo?

Nie ma takiej potrzeby. Oczywiście recenzja posiada pewne atrybuty, bez których recenzją być przestanie – pisząc o książce, musimy odwołać się, między innymi, do elementów fabuły, budowy świata przedstawionego, wskazać pozytywne i/lub negatywne cechy (gdyż nawet eksperyment artystyczny ma swoje granice), jednak nie istnieją ściśle wyznaczone zasady kompozycji recenzji artystycznej. Możemy cytować fragmenty utworu – lub nie, powoływać się na opinie autorów – lub nie, pisać ją na poważnie – lub nie, a wreszcie nadać tekstowi konkretną formę gatunkową – lub nie. Recenzja może być bardziej felietonem, esejem albo szkicem, może także całkowicie odejść od form publicystycznych – stać się wierszem, opowiadaniem, gawędą, rodzajem literatury. Może także nie posiadać wyrazistej dominanty kompozycyjnej. *Anything goes*, drogi recenzencie. Oczywiście przerost formy nad treścią może przynieść skutek odwrotny do zamierzonego, lecz i tak nikt nie powiedział, że nie wolno. Pewnie, że wolno! Wolno (prawie) wszystko, chociaż w granicach rozsądku i z dużą dozą wyczucia *decorum* związanego z konkretnym tekstem. Nieprzyzwoite (i nierozsądne) byłoby pisanie paszkwilu na podstawie biografii osoby przeżywającej żalobę czy traumę, z kolei bardzo naukowa analiza harlequinowej powieści o wątpliwych walorach estetyczno-dydaktycznych wzbudziłaby prawdopodobnie śmiech i sprowokowała pytanie – czy to na serio? Należałoby się też zastanowić czy tworząc recenzję tomiku poetyckiego, powiedzmy, W. B. Yeatsa, dobrym pomysłem jest

ująć ją w ramy wiersza stylizowanego wedle poetyki autora, zaś zmagając się z pełną neologizmów powieścią *science fiction*, ograniczyć do minimum słowa występujące w języku polskim (czy jakimkolwiek, w którym piszemy) na rzecz własnych neologizmów. *Anything goes* – ale po co?

## Czy podział na wstęp, rozwinięcie i zakończenie jest konieczny?

Otóż, jakkolwiek mało innowacyjnie to zabrzmie – jest. Patrząc choćby na strukturę mojego „esejomanifestu” – zauważycie zapewne, że lubię długie wstępy i krótkie zakończenia, ale w środku jest jeszcze (a przynajmniej mam taką nadzieję) coś pomiędzy.

Każdy tekst posiada wstęp, rozwinięcie i zakończenie, choćby był bardzo niespójny lub całkowicie nowatorski. ZAWSZE. Nie ma innej możliwości, bowiem od czegoś musimy zacząć i na czymś zakończyć. Dobrym pomysłem jest rozbić tekst (jeśli przyjmie on jednak formę w miarę zwartego wywodu) na pewne całości kompozycyjne – dodanie części, śródtytułów lub chociażby podział na akapity. Ułatwiają one orientację czytelnikowi, uatrakcyjniają tekst, są pomocne także dla autora, który nie gubi się w chaosie treści. Oczywiście teksty bardzo krótkie rządzą się innymi regułami. Podstawowa zasada nieodmiennie brzmi jednak – unikać banałów! Tyczy się to także tytułu.

Bardzo często napotykam recenzje, które zatytułowane są po prostu: *recenzja* lub w – wydaniu jeszcze mniej strawnym – *MOJA recenzja powieści...* (takiej czy owakiej). Czytelnika (a już na pewno znawcę tematu) bardziej przyciągnie tytuł: „*Carrie*” – *psychopatologia kobiety (recenzja powieści Stephena Kinga)* albo – *Czy horror może być powieścią epistolarną? „Carrie” Stephena Kinga (recenzja)*, niż posłużenie się jedynie imieniem

głównej bohaterki. Tytuł powinien szokować, głosić (przewrotnie) kłamstwa i dyrdymały, zachwycać niespotykaną dotąd metaforą. Może być długi lub zawierać tylko jedno słowo – ważne, by – po pierwsze – przykuł naszą uwagę, a po drugie – nawiązywał w jakimś stopniu do treści recenzji.

Istnieje szereg strategii, wedle których można rozpocząć (a potem zakończyć) tekst publicystyczny, lecz tak naprawdę bez analizy kontekstu, trudno czasami odróżnić wstęp banalny od oryginalnego i interesującego. W gruncie rzeczy pierwsze zdanie nie ogrywa tak istotnej roli, jaką zwykliśmy mu przypisywać. Najważniejszy jest pierwszy akapit. Popatrzmy na następujące przykłady: *Powstało już wiele prac na temat „Utopii” Tomasza Morusa...*, *Krytycy głoszą, iż „Jak przeżyć w fantastycznonaukowym wszechświecie” Yu Charlesa to książka niezwykła...*, *Co prawda nie przepadam za Aldissem, ale właśnie przeczytałam/em „Siwobrodego” i...*, *Zachęcona/y pozytywnymi opiniami o twórczości Roberta Silverberga...*?. Czy to są banalne początki? Na pierwszy rzut oka nawet więcej niż banalne – odwołują się, w mało wyszukany sposób, do dwóch podstawowych sposobów pisania o dziele – przywoływania recepcji (dwa pierwsze przykłady) oraz posiłkowania się własnym przypadkiem (dwa ostatnie). Wtórność owych początków jednak zatrze się, jeśli ich rozwinięcie będzie w jakiś sposób niestandardowe. Na przykład: *Powstało już wiele prac na temat „Utopii” Tomasza Morusa*. Każda nieudana.; *Krytycy głoszą, iż „Jak przeżyć w fantastycznonaukowym wszechświecie” Yu Charlesa to książka niezwykła*. Tak, jeśli pseudo-filozoficzne dywagacje na temat podróży w czasie są czymś oryginalnym.; *Co prawda nie przepadam za Aldissem, ale właśnie przeczytałam/em „Siwobrodego i powiem tylko: jedno wielkie i bardzo głośne: WOW!*; *Zachęcona/y pozytywnymi opiniami*

*o twórczości Roberta Silverberga, sięgnęłam/ sięgnąłem po „W dół, do ziemi”, moją pierwszą fantastycznonaukową powieść, i od razu zapisałam/em się do klubu Krakowskie Smoki. O tym trzeba rozmawiać!*

W wstępie (w zakończeniu też) lepiej unikać również wszelkich uogólnień typu: *Współczesny świat nie jest łaskawy dla pisarzy fantastyki, bądź: Motyw śmierci powtarza się w literaturze od zarania dziejów*. Albo liczyć na to, że zadziała magia zdania drugiego. *A nóż zadziała!*

No dobrze, mamy wstęp, ale co dalej? To już zależy od inwencji recenzenta i strategii, jaką obrał. Pisząc o jakimkolwiek tekście (także tekście kultury innym niż utwór literacki), warto bardzo dokładnie przyrzeć się jego częściom składowym, dlatego polecam anglosaską metodę *close reading* – czytania blisko tekstu. Warto pamiętać również o pozatekstowych kontekstach – biografii autora, tle historycznym i społecznym, recepcji i nawiązaniach intertekstowych etc. Przypisy i cytaty nie są konieczne, jednak nie są też niepożądane.

Co do zakończenia – klasyczne podsumowanie i powtórzenia często (często, nie zawsze) psują recenzję. Zakończenie to miejsce raczej na urwaną myśl, cytat, pytanie retoryczne, wnioski – zbieżne z dotychczasowym tokiem myślenia autora lub zupełnie od nich odmienne.

## Jakim stylem powinno się pisać recenzję?

Najlepiej dopasowanym do jej formy. Ponieważ chodzi tutaj o recenzję artystyczną, styl przezroczysty nie jest najlepszym rozwiązaniem, gdyż pozbawia podmiotowości autora tekstu. Jeżeli posiadamy zdolność imitacji cudzego stylu, a recenzja ma wydźwięk parodystyczny – proszę bardzo, mamy szansę się wykazać. Jeżeli nie – używajmy języka, który jest nam bliski, dbając jednak o pewną

spójność stylistyczną w obrębie całości (chyba, że zaplanowaliśmy, by poszczególne części recenzji wyraźnie się od siebie różniły). Możemy oczywiście mieszać np. styl naukowy ze stylem potocznym, a homeryckie porównania przeplatać z Lemowskimi neologizmami, lecz ważne, by robić to konsekwentnie.

## Czy recenzja utworu fantastycznego różni się od recenzji utworu mainstreamowego?

Nie wyobrażam sobie, w jaki sposób miałyby się różnić. Jak każda recenzja będzie zawierać pewne elementy stałe, właściwe dla swej formy oraz elementy różnicujące, zależne od autora. Być może autor, który czyta głównie *science fiction* czy *fantasy*, częściej odważy się na stosowanie nowych rozwiązań – językowych, stylistycznych czy gatunkowych; może częściej odwoła się też do wytworów popkultury, niż filozofii czy historii literatury, przywoła raczej spuściznę Tolkiena niż Henry'ego Jamesa, a szukając motywu obcości, zastępuje typologię Heinleina, nie zaś Baumana. Może, jeżeli liźnął trochę rozmaitych teorii, zda sobie sprawę, że fantastykę lepiej bada się metodą strukturalną niż hermeneutyczną, a postkolonializm przydatny jest do analizy utworów traktujących o życiu na innych planetach. Może, jeżeli pozostaje tylko w obrębie wpływu twórczości popularnej, uprze się, że recenzja nie powinna „spoilerować”, to znaczy zdradzać istotnych elementów fabuły, zwłaszcza zakończenia... Może... Owe hipotezy jesteśmy w stanie mnożyć właściwie w nieskończoność, lecz tak naprawdę nie ma różnicy między recenzją dzieła, które jest skrajnie antymimetyczne, od tego, które proponują nam twórcy rozmaitych kanonów pozafantastycznych.

Oczywiście to nie wszystko. Nigdy nie uda się ująć wszystkiego, lecz i nie ma takiej

potrzeby. Nie znam wszystkich potencjalnych chwytów związanych z pisaniem recenzji artystycznej (ani jakiegokolwiek typu tekstów). Wy też ich nie znacie. Co więcej – nie zna ich żaden z wybitnych krytyków literackich czy teoretyków literatury. Ani Wasz ulubiony pisarz. A gdyby ktoś twierdził, że zna – nie wiercie mu! Nie zna, nie zna na pewno. Bo gdyby znał – tworzenie jakiegokolwiek narracji straciłoby swój indywidualny, jednostkowy charakter.

Pisanie recenzji artystycznej opiera się w dużej mierze na improwizacji – przecież w pewnym sensie ma być ona utworem literackim. Bez tego założenia nie udałoby się nam wyrwać spod jarzma „klasyków”. A może, mimo to, się nie udało?

Nie będzie podsumowania, nie dzisiaj. Pozwólcie jednak, że coś Wam pozostawię. Oto fragment pewnego traktatu, a właściwie poematu. Ani poemat, ani poeta nie mają nic wspólnego z fantastyką, ilustrują jednak pewien problem ogólny. Elementem konwencji nazwijmy fakt, iż nie podaję, kim jest autor, ani co to za liryk (można to zresztą bardzo łatwo sprawdzić). Czytajcie i myślcie, a potem piszcie. Tylko nie mówcie, że nie ostrzegęłam:

*Jak widzisz, nie mam ja recepty,*

*Do żadnej nie należę sekty,*

*A ocalenie tylko w tobie.*

(..)

*Bo z życia, które tobie dano,*

*Magiczną nie uciekniesz bramą.*

*Idźmy w pokoju ludzie prości.*

*Przed nami jest – „Jądro ciemności”.*

**KATARZYNA „OPHELIA” KOĆMA,**

badaczka literatury,

amerykanistka,

tłumaczka poezji.

Propaguje kulturę lat 60.

i gatunek SF.



Krzysztof „Jaxa” Rudek

# Rady dla początkujących Mistrzów Gry

**K**ażdy gracz RPG dochodzi w pewnym momencie do wniosku, że warto by kiedyś stanąć po drugiej stronie stołu i poprowadzić. Niektórzy myślą o tym od razu, w innych myśl ta kształtuje się przez całe lata, ale ostatecznie wszyscy próbują. W końcu – kto nie chciałby być panem i władcą losu swoich współgraczy? Czasem jest to przejście łatwe, częściej jednak to wyboista droga, po której trzeba dopiero nauczyć się nawigować. Dlatego też „tym, którzy pierwszy raz”, postaram się w ośmiu prostych radach ułatwić drogę na drugą stronę stołu.

## 1. Znajdź system, który Ci pasuje

Na początek wybierz system, w którym będziesz się dobrze czuł. Zarówno w kwestii świata, czyli *settingu* (opisu świata), jak i mechaniki. System musi Ci być bliski na tyle, by gracze uwierzyli w Twoją wizję uniwersum. Nie musisz znać każdego szczegółu z historii, ani tego, jaką bieliznę nosi król, ale dobrze jest wiedzieć, jak wygląda okolica, którą chcesz graczom pokazać, jak wyglądają rasy rozumne i potwory dla tego świata charakterystyczne.

Niezłym pomysłem może też okazać się wybranie systemu, którego mechanikę znasz albo, jeżeli jesteś początkujący, mechanikę, która jest łatwa do nauczenia się. Nic tak nie irytuje drużyny, jak MG co chwilę szukający

w podręczniku informacji na temat mechaniki. Tutaj, podobnie jak w przypadku świata, nie musisz kuć mechaniki „na blachę”, wystarczy, że znasz ją na tyle, by prowadzić płynnie większość scen.

## 2. Wybierz przygodę

Z premedytacją napisałem „wybierz”. Niektórzy początkujący piszą własne przygody, inni korzystają z gotowców, czasem zawartych w tylnej części podręcznika (nieśmiertelny „Kontrakt Oldenhallera” z pierwszej edycji Warhammera wychował całe pokolenia graczy). Obie metody są równie dobre. Bardzo dobrze, jeżeli masz własny pomysł na historię, którą chcesz opowiedzieć graczom. Tak będzie łatwiej, bo to Twój pomysł i Ty go znasz od podszewki, ale to Twoja pierwsza przygoda i może brakować Ci wyczucia, czy wymyślone przez Ciebie elementy fabuły nie będą dla drużyny za trudne do przeskoczenia.

Firmowe gotowce są zazwyczaj przetestowane i wyważone pod względem trudności, nie ryzykujesz tego, że bohaterowie się gdzieś zatną albo zabije ich zbyt silny potwór. Z drugiej strony – tej przygody nie znasz tak dobrze, jak własnego pomysłu i ryzykujesz, że Ty gdzieś się zatniesz.

Moja rada? Połącz obie metody. Weź gotowca i poprowadź go po swojemu, wykończ go jako ramy, nie bój się odstępstw od

gotowego scenariusza, w końcu RPG to nie gra komputerowa, tylko żywa, tworzona na bieżąco opowieść. Będzie ciekawiej, a Tobie będzie łatwiej opanować całość.

Wszystkie trzy metody są dobre. Jeżeli jesteś doświadczonym graczem, ale początkującym MG, wybierzesz pewnie pierwszy sposób. Jeżeli dopiero zaczynasz – polecam drugi albo trzeci, w zależności od tego, jak dobrze czujesz się ze swoją umiejętnością improwizacji i łatania nagle powstałych dziur. Nie polecam natomiast prowadzenia jako pierwszych scenariuszy znalezionych w sieci. Poza chlubnymi wyjątkami są one albo niedotestowane, albo dość trudne dla początkujących Mistrzów Gry. Większość dużych systemów RPG ma dołączoną przygodę. Starzy wyjadacze nie spojrzą na nią okiem, ale dla Ciebie to świetna baza na Twoją pierwszą przygodę.

Mierz siły na zamiary. Problemem wielu w miarę doświadczonych graczy chcących zacząć prowadzić jest to, że wymyślają świetny, ich zdaniem, materiał na sesję, nie wiedząc o tym, że bardzo trudno będzie im go poprowadzić. Robota Mistrza Gry to panowanie nad bardzo wieloma rzeczami, a ich liczba rośnie wykładniczo wraz ze wzrostem

trudności przygotowanego materiału. Może się też tak zdarzyć, że wymyślony pomysł, mimo że pozornie dobry, po poprowadzeniu okaże się albo nudny, albo przerażająco liniowy, albo (i to najgorsza opcja) za trudny do poprowadzenia w trakcie sesji. Do prowadzenia łatwo się zniechęć i idealna jest tu metoda małych kroczków. Jeżeli po poprowadzeniu kilku prostszych sesji pomysł na ambitny scenariusz nadal tkwi w Twojej głowie – zrealizuj go!

### 3. Przygotuj się do prowadzenia

W zasadzie najważniejszy element. Przed sesją naucz się przygody. Przemyśl ją, a potem powtórz to drugi i trzeci raz. Zrób notatki z najważniejszymi punktami i wypisz imiona kluczowych bohaterów niezależnych. Przemyśl miejsca, w których będzie się działa przygoda. Świetnie przydają się do tego grafiki, których całe morze można znaleźć w sieci, pooglądaj je, może nawet skopiuj lub wydrukuj te, które najlepiej wizualizują Ci postacie bądź miejsca.

Przygotuj się na niespodziewane sytuacje. Wypisz sobie na przykład po dziesięć imion



męskich i żeńskich charakterystycznych dla świata i rejonu, w którym prowadzisz. Będą jak znalazł, gdy będziesz musiał w biegu stworzyć bohatera niezależnego. Możesz też przygotować kilku w miarę uniwersalnych NPCów – karczmarz Hans, strażnik Jurgen czy elfia bardka Yuviell mogą, ale nie muszą się pojawić, ale Ty masz zaplecze, gdybyś musiał kogoś dodać. Jeżeli chcesz używać dużo mechaniki – przygotuj osobno charakterystyki stworów, które bohaterowie spotkają, a także kilka innych, typowych dla regionu, dzięki temu nie będziesz musiał szukać w bestiariuszu albo, co gorsza, wymyślać współczynników na bieżąco (wielu doświadczonych MG tak robi, między innymi ja, ale wycucie tego, jakich przeciwników dobrać „w locie” wymaga doświadczenia).

Przeczytaj wskazówki dotyczące mistrzowania zawarte w systemie, który zamierzasz prowadzić. Większość podręczników podstawowych do dużych systemów RPG ma w swej zawartości rozdział zawierający wskazówki o tym, jak prowadzić dany *setting*. Są one napisane lepiej lub gorzej, ale zawsze dają wiele konkretnych wskazówek dla mistrzów, które ułatwią Twój start.

Dobierz muzykę. O ile nie jesteś melomanem lub człowiekiem z niesamowitym wycuciem muzyki, nie staraj się „przenosić gór” przed swoją pierwszą sesją. Wybierz kilka kawałków muzycznych – w miarę uniwersalny pod swobodne plumkanie w tle, kawałek pod walkę, kawałek pod otwarcie sesji i punkt kulminacyjny. Jeżeli prowadzisz sesję z elementami grozy, wybierz też odpowiednio „straszny” kawałek pod odpowiednie sceny (polecam tu mój żelazny klasyk – „Approaching Target 2” z gry „Assasin’s Creed 2”). Znów sięć i Youtube są niezmierną skarbnicą muzyki. Ścieżki dźwiękowe z gier i filmów to dobry początek, podobnie jak utwory „Two steps from hell” lub „Immediate Music”.

*Clue* dobrego puszczenia muzyki jest robienie tego na tyle płynnie, by nie wypadać

z narracji. Ogromnym błędem jest odwracanie się od graczy i szukanie muzyki na olbrzymiej liście. Najlepszym wyjściem jest krótka playlista i sposób na błyskawiczne jej zmienianie. Osobiście korzystam z tabletu, inni mistrzowie używają laptopów bądź telefonów, a nawet aplikacji do sterowania domowym sprzętem grającym lub stacjonarnym komputerem.

Zastanów się nad miejscem, w którym chcesz prowadzić, nad tym, czy chcesz używać świeczek (z jednej strony „robią klimat”, ale z drugiej ograniczają pole widzenia), czy chcesz dać graczom jakiejś *hand-outy* (listy, notatki, czasem przedmioty, bezpośrednio związane z fabułą, które gracze dostają od MG). Jeżeli tak, to konieczne przygotuj gotowe postacie. Czym lepiej przygotujesz się wcześniej, tym mniej będziesz miał roboty na samej sesji.

## 4. Znajdź odpowiednich graczy

Kluczowy punkt. Jeżeli obracasz się w kręgach graczy, postaraj się wybrać takich, do których trafi przygotowana przez Ciebie przygoda. Źle dobrani gracze nie dość, że będą się źle bawić, rozwałą Ci także opowieść. Gracze są różni, jedni wołają prawie-komputerową eksplorację podziemi z wesołym turlaniem kostkami, inni narracyjne opowieści o dużym stopniu immersji (wczucia się) z postacią. Bardzo rzadko dobrze im się współgra i tego typu zgrzyty mogą rozbić sesję. Świetną sprawą jest dołączenie do drużyny bardziej doświadczonego MG, dzięki temu po sesji otrzymasz konstruktywną opinię.

Jeżeli wszyscy jesteście początkujący, to jest i łatwiej, i trudniej. Nie bardzo zazwyczaj jeszcze wiecie, jaki styl prowadzenia i grania odpowiada Wam najbardziej, więc może się okazać, że będą zgrzyty. Dobra przygoda dla początkujących powinna zawierać i elementy walki, i sceny pozwalające na odgrywanie

postaci. Przez pewien czas będziecie się „docierać”, ale w końcu znajdziecie swój styl.

Dobierz graczy, którzy są wobec Ciebie raczej życzliwi personalnie. Łatwiej wybaczą potknięcia i nie rozwalą z premedytacją opowieści.

## 5. Zadbaj o postacie i graczy

Kolejna ważna sprawa. Dobrze jest, żeby gracze wiedzieli, że to Twoja pierwsza sesja. Poproś ich o obserwowanie Twojego stylu i o opinie *post factum*. Opowiedz im o świecie, który chcesz prowadzić i o przygodzie, którą przygotowałeś. Kilka słów o klimacie, w jakim chcesz prowadzić i o samej konkretnie przygodzie (choć oczywiście bez szczegółów) potrafi bardzo pomóc. Powiedz na przykład: “Zagramy przygodową sesję o łowcach nągród polujących na wyjątkowo niebezpiecznego bandytę podróżującego razem z krwiożerczym kudłatym stworem” i to wystarczy, by rozjaśnić Twoim graczom sytuację.

Jeżeli chodzi o tworzenie postaci, masz zasadniczo trzy możliwości. Po pierwsze możesz przygotować postacie wcześniej. Zdaje to doskonale egzamin przy zamkniętych historiach, które można poprowadzić w trakcie jednej lub dwóch sesji (zwanymi popularnie jednostrzałami). Dzięki temu od razu, bez zbędnych ceregieli, będziecie mogli zasiąść do grania. Do każdej karty postaci dodaj kilka istotnych informacji i może jakiś rysunek, żeby graczom było łatwiej wyobrazić sobie postacie. Rozłóż postacie przed graczami i pozwól im wybrać.

Alternatywą jest przygotowanie postaci już przed sesją wraz z graczami. Tego typu tworzenie potrafi zająć sporo czasu, lecz w przeciwieństwie do gotowców pozwala graczom na stworzenie dokładnie takiej postaci, na jakiej im zależy. Ciekawym pomysłem jest też stworzenie drużyny. Wcześniejsze ustalenie dla czego postacie się znają i dlaczego wspólnie

podróżują. Zadzierzgnięte więzy przyjaźni zaprocentują na sesji, gdy nie będziesz musiał uczestników, czasem na siłę, łączyć w grupę.

Jeżeli planujesz kampanię, niezłym pomysłem jest poświęcenie całego jednego spotkania z potencjalnymi graczami na stworzenie drużyny. Dobrze stworzone postacie i fakt, że gracze poznają się przed sesją mogą być kluczowe dla tego, czy będzie się Wam dobrze grało. Nieważne czy graliście już ze sobą, czy jesteście początkujący i znacie się tylko jako grupa kolegów – siadacie do nowego projektu, do nowej opowieści i to u Mistrza, który dopiero zaczyna. Po stworzeniu postaci postaraj się opowiedzieć jakiś wstęp do Twojej przygody, tak, żeby gracze, tworząc drużynę i postacie, mieli jakiś punkt zaczepienia. Ułatwi to pracę i im, i Tobie. Możesz wspólnie z graczami ustalić jakiś fragment historii, który doprowadzi ich do umownego „startu przygody”.

Dodatkowo dzięki temu gracze nie poczują się „łyso”, że przyszli na sesję i nie zagraли.

Jeżeli wszyscy jesteście początkujący lub decydujesz się na system, którego inni nie znają – poświęćcie nieco czasu na naukę mechaniki. Znając życie – pięćdziesiąt procent graczy zapomni jej do pierwszej sesji i będą się potem dopytywać, ale i tak da im to pewną bazę na przyszłość. Przetestujcie mechanikę na kilku walkach lub innych sytuacjach spornych. Pozwoli to i Tobie, i graczom łatwiej się jej nauczyć. Na tym etapie nie wahaj się sięgać do podręcznika i wertować nawet podstawowych pojęć z mechaniki.

## 6. Daj z siebie wszystko!

Przyjdź na sesję wyspany. Pewnie będziesz spięty, więc postaraj się rozluźnić. Jeżeli masz wszystko przygotowane, nic nie powinno się posypać. O samym prowadzeniu można by napisać kolejny artykuł. Pamiętaj, że tym, co kupi Ci graczy jest Twoja „pewność świata”, czyli to, jak dobrze sam czujesz świat, który im pokazujesz i jak bardzo jesteś pewien jego

elementów oraz mechaniki. W samym miejscu sesji postaraj się mieć pod ręką wszystko, co będzie Ci potrzebne: kostki, muzykę i podręcznik.

Dobrym pomysłem jest zdjęcie z siebie części obowiązków. Jeżeli macie jedzenie na sesji lub korzystacie ze świeczek, zrzuć na graczy obowiązek troski o te produkty i przedmioty. Powiedz graczom czy chcesz, żeby prowadzili notatki. Jeżeli wszyscy jesteście początkujący, nie wahaj się powtarzać nazwisk i służyć za pamięć graczy.

Postaraj się, by Twoje wprowadzenie nie było przegadane. Ma być otwarciem sesji, a nie popisem Twoich zdolności oratorskich. Zbyt długie otwarcie zanudzi graczy. Pamiętaj o przygotowanym na tę okazję kawałku muzycznym. Niezłym pomysłem jest używanie tego samego kawałka (o ile to możliwe) do otwarcia każdej sesji w danym systemie. Dzięki temu możesz łatwo nauczyć graczy, kiedy kończą się rozmowy, a zaczyna sesja.

Nie bój się kiksów językowych. Zdarzają się każdemu. Nie wahaj się poprawiać. Język jest Twoim narzędziem pracy, ale nie będziesz od razu Cyceronem czy Mickiewiczem. Do tego trzeba pracy i wiele przeczytanych książek lub wysłuchanych audiobooków.

Jeżeli się zatniesz fabularnie, popatrz do notatek, bo możesz potem nie wykaraskać się z własnej inwencji. Jeżeli sesja odejdzie od pierwotnego planu, a Tobie kończą się pomysły, możesz poprosić o chwilę przerwy.

Nie daj graczom wejść sobie na głowę, Musisz być stanowczy. Nie wycofuj się z raz podjętych decyzji pod naciskiem graczy. Gracze mają nad Tobą przewagę liczebną, więc bez problemu mogą Cię zakrzyczeć. Staraj się pilnować kolejności deklaracji i działań. W razie potrzeby korzystaj ze sprawdzonej metody Totemu. Wręcz graczom jakiś przedmiot i słuchaj deklaracji tylko tego, który go trzyma. Wierz mi – to działa.

Jeżeli zauważysz, że kończy się czas sesji, a Ty już wiesz, że jej nie skończysz, nie rób

tego na siłę. Znajdź raczej moment, w którym możesz przerwać, jakieś spokojne miejsce, z którego będziesz mógł zacząć kolejną sesję. Jeżeli czujesz się mocny, możesz zastosować tak zwany *cliffhanger*, czyli zawiesić przygodę w najbardziej interesującym miejscu.

Jeżeli wiesz, że zakończysz sesję i gracze rozwiążą zagadkę lub ubiją demona czy innego nekromantę, pamiętaj żeby nie urywać sesji tuż po skończonym zwycięstwie, tylko dać graczom możliwość ogrania swojego sukcesu.

## 7. Poproś o opinie!

Po skończonej sesji poproś graczy o opinie. Niech powiedzą, co im się podobało, a co nie. Dowiedz się nad czym musisz jeszcze popracować, a co ich zdaniem jest Twoją mocną stroną. W tych chwilach przydaje się w drużynie inny MG albo doświadczony gracz, oni najszybciej wyłapią słabe i mocne strony. Możesz sobie je spisać (albo poprosić o spisanie) i potem nad nimi pracować. Z doświadczenia wiem, że najlepszy *feedback* to ten dany jakiś czas później, gdy emocje już opadną i można do sesji podejść na spokojnie. Jeżeli masz więc możliwość, pogadaj z graczami jeszcze jakiś czas po przygodzie.

## 8. Nie zniechęcaj się!

Mistrz Gry uczy się przez całe życie. Nie od razu Rzym zbudowano i za pierwszym razem nie wszystko wyjdzie perfekcyjnie (nie czarujemy się, nie ma takiej możliwości), nie zniechęcaj się jednak, ale próbuj dalej. Jeżeli prowadzenie sprawia Ci frajdę i jesteś chętny do nauki, z każdą kolejną sesją będziesz lepszy. Urosnie Ci warsztat trików, nauczysz się szybciej reagować na pomysły graczy i lepiej improwizować. Stara i sprawdzona zasada, która mówi, że „ćwiczenie czyni mistrza”, w wypadku RPGów działa nawet podwójnie. Więc ucź się, próbuj i prowadź. Mimo dwudziestu lat doświadczenia – ja uczę się nadal.

KRZYSZTOF „JAXA” RUDEK

Karolina Łukasik

# Anatomia larpa

**R**ole rozdane: „Raz, dwa, trzy... klimat!”. Na takie wspomnienie początku larpa wiele osób zareaguje zażenowaniem podszytym nostalgią. Należę do tych, którzy bez większego żalu pożegnali larpy będące bezpośrednim przełożeniem sesji RPG; cieszy mnie rozwój tego medium i jego rosnące bogactwo. Larp przechodzi nieustanną ewolucję i odszedł bardzo daleko od rozrywki, jaką był w polskim fandomie jeszcze choćby dekadę temu. W międzyczasie w całym kraju pojawiły się grupy i stowarzyszenia larpowe, zaczęto prowadzić warsztaty i konferencje. I choć nie udało mi się uczestniczyć w większości tych wydarzeń, pisząc, grając i dyskutując poznawałam podszewkę larpa i jego elementy składowe. Nie stałam się dzięki temu twórczynią doskonałych larpów, lecz mam przekonanie, że gry, które teraz robię, są coraz lepsze – a ja lepiej rozumiem proces ich powstawania.

Właśnie procesowi tworzenia larpów, od strony autorki gier, poświęcona będzie zaplanowana przeze mnie seria artykułów, którą otwiera niniejszy tekst. Całość stanowi rozszerzenie prelekcji mającej miejsce na początku bieżącego roku w Artetece. W prelekcji tej prezentowałam moje spostrzeżenia dotyczące konstrukcji chamberlarpów. W artykułach będę starała się odtworzyć proces tworzenia larpa – od pierwszych, czysto konceptualnych stadiów, poprzez układanie ról i przewidywanie dynamiki interakcji, po dopracowywanie układu kart postaci i rekwizyty. Pierwszy tekst może wydawać się dość odległy i ogólny, ale w zamierzeniu jest moim larparskim kamieniem węgielnym. Ilustruje

sam początek pracy nad larpem i odkrywanie tematyki gry. Abstrakcyjne? Być może, ale i przydatne, czego będę próbowała dowieść.

Piszę z mojej własnej perspektywy – larparki i graczy, ale przede wszystkim osoby, która woli pisać larpy niż w nie grać, a w graniu najbardziej ceni tworzenie interesującej historii. Będę starała się wyodrębnić poszczególne elementy larpa i zastanowić się, w jaki sposób można je wykorzystać i rozwijać w scenariuszach. Choć pewnie niejednokrotnie znajduję się blisko teorii literatury i kultury, postaram się unikać fachowych terminów z tych dziedzin – przede wszystkim dlatego, że nie jestem specjalistką, lecz bardzo zaangażowanym dyletantem. I choć uważam, że larpy mogą być obiektem badań, nie potrzeba perspektywy badacza, by dostrzec podobieństwa między larpem a innymi mediami i wykorzystywać własne obserwacje kultury niskiej oraz wysokiej do tworzenia coraz ciekawszych gier.

Zapraszam do mojej piaskownicy; być może zgromadzone w niej wrażenia i doświadczenia przydadzą się w tworzeniu gier lub zapoczątkują ciekawą rozmowę.

## Motyw przewodni

Od popularnych pism po szkolenia i konferencje przebrzmiewa jak refren jedna ogólna rada: „Cokolwiek robisz, miej w zanadrzu krótki opis swojego pomysłu czy projektu – taki, by dało się go wygłosić w windzie, na wypadek spotkania podczas podróży na n-te piętro kogoś znanego i bogatego”.

W przypadku larpów również warto mieć na podorzędziu takie intrygujące podsumowanie. Lecz nie po to, by polować w windach na potencjalnych inwestorów, a głównie dlatego, żeby ustalić przed sobą – co właściwie chcą osiągnąć? Jaki ma być cel? O czym jest moja gra?

W literaturze i filmie – a także, w moim odczuciu, w grach i larpach – motyw przewodni jest osiowym tematem dzieła. Choć zwykle opisywany bywa w kategoriach abstrakcyjnych (takich jak np. wolność), w narracji zyskuje dosłowne przedstawienie: bohaterowie mogą przeprowadzać rewolucję lub uciekać spod wpływu kontrolujących ich krewnych. O motywie przewodnim będą także przypominać elementy tła, na przykład powracający obraz łańcuchów czy zamykanych drzwi.

Dlaczego to ważne i co właściwie daje określenie motywu przewodniego gry? Przede wszystkim – porządkuje myślenie o grze, ułatwia nadanie jej struktury. Pomaga ustalić najważniejsze elementy (postaci, tło, rekwizyty) i odkryć, czego jeszcze brakuje. Motyw przewodni jest tym podstawowym konceptem, który będzie główną siłą napędową fabuły. Co ciekawe, choć samo pojęcie wywodzi się z teatrológii i filmografii,

w przypadku RPG i larpów motyw ma jeszcze szersze znaczenie: w wymiarze dydaktycznym określa, czego gracze mogą doświadczyć lub nauczyć się podczas rozgrywki.

W larpie motyw przewodni gry to os fa- buły, która będzie prowadzić autora przez wątki poboczne i motywacje postaci. W zależności od planów i wyobrażeń twórcy, motyw przewodni może być bardzo konkretny (np. pierwszy dzień szkoły czy przywołanie pradawnego bóstwa) albo abstrakcyjny (zdrada, poświęcenie, komunikacja). Większość elementów gry powinna do niego nawiązywać. Jeżeli gra jest o zdobywaniu władzy, ta tematyka powinna odbić się, choćby pośrednio, w każdej postaci – nie tylko w osobach zaszczutego starego władcy czy ambitnej pretendenci do tronu, ale także w roli mniszki fałszującej historię na żądanie króla czy młodych wojowników ulegających retoryce ich dowódcy. Wszak mniszka na pewno nie traktuje swojego zadania obojętnie – w trakcie pisania to ona ma władzę nad historią i być może widzi w tym szansę dla siebie, albo chce zadośćuczynić w ten sposób komuś niesłusznie oskarżonemu i odsuniętemu od tronu, a zapal młodych żołnierzy może łatwo przerodzić się w rozczarowanie lub bunt.



Znalezienie tych motywów w nawet nieoczywistych postaciach to, wbrew pozorom, dość łatwe zadanie; wyzwaniem jest wyeksponowanie ich w sposób, który będzie czytelny dla graczy, choć jednocześnie nienachalny.

Nie ma jednej uniwersalnej metody wy puklania motywu przewodniego w każdej roli, choć wynotowanie swoich pomysłów i porównanie wątków z całą pewnością może pomóc i zbalansować udział poszczególnych postaci w rozgrywce. Ten element pracy nad larpem pozostanie dla graczy najpewniej niewidoczny – odbywa się głównie w głowie autora, na etapie obmyślania fabuły. Przekłada się na grę pośrednio – jako poczucie spójności i konsekwencja.

Przy napotkanych problemach fabularnych, zadawanie sobie pytania: „O czym będzie moja gra?” może nakierować na rozwiązanie – lub przynajmniej wskazać, gdzie go szukać. Nie ma nic złego w odwoływaniu się do klasycznych i popularnych tekstów kultury, bezpośrednio (jak w przypadku „Au revoir, dogs!” autorstwa Bartosza Bruskiego, Pawła Jasińskiego i Agnieszki Roowskiej – larpa będącego adaptacją „Reservoir Dogs” Tarantino), czy w bardziej zawaolowany sposób (jak „Okrutny Maharadża i Magiczny Sitar” Anny Sołtys, przenoszący Moulin Rouge w realia Bollywood).

Naturalnie na pytanie: „O czym jest ta gra?” może paść wiele odpowiedzi – niekoniecznie zamierzonych czy przewidzianych przez autora. Każdy z uczestników larpa przyjdzie na niego z własnymi przemyśleniami i skojarzeniami, zapewne skupi się też na wątkach, które będą dotyczyć jego postaci. Taka rozbieżność sama w sobie może być przyczynkiem do ciekawej dyskusji o grze; podobnie jak w przypadku innych mediów i wbrew szkolnej regule, to, co autor miał na myśli, niekoniecznie jest najistotniejsze.

Sam motyw przewodni to jednak zbyt mało, by stworzyć satysfakcjonującą grę; larp oparty na jednym wątku może się szybko

skończyć i „wyczerpać”. Potrzebne są także wątki poboczne – wbrew pozorom nie będące wyłącznie zapychaczami dla graczy, którzy akurat nie angażują się w oś gry.

## Motywy poboczne

Pojedynczy wątek, nawet spajający wszystkie postaci, będzie dla graczy po prostu nudny; prawdopodobnie skończy się tym, że uczestnicy wykonają część pracy za autora scenariusza i zaimprovizują sobie wątki poboczne (co zwykle i tak zachodzi – i uważam to za zjawisko pozytywne – o ile wynika z zaangażowania w grę, a nie konieczności wywołanej nudą). Co więcej, znacząca część larpów zakłada grę w czasie rzeczywistym, w której uczestniczą wszystkie postaci naraz. Jeśli wszyscy gracze zechcą jednocześnie zaangażować się w ten sam wątek, doprowadzi to do przestoju i tymczasowego wyłączenia niektórych osób z rozgrywki.

Oczywiście jedna z wielkich zalet larpów wiąże się z tym, że gracze rozwijają i wzbogacają swoje postaci; role czy karty postaci są obiektem ich interpretacji. Warto jednak ukierunkować kreatywność graczy i zapewnić im wątki poboczne. Nie tylko tochnie to życie w postaci i wzbogaci fabułę, ale także da jasny sygnał, że autorka bądź autor gry dbają o zaangażowanie uczestników.

Dość częstym zarzutem podnoszonym wobec wątków pobocznych stanowi fakt, iż rozmywają one grę lub ich jedyną funkcją jest odwrócenie uwagi od głównej intrygi. Tak niestety bywa – i jeśli gracze dostrzegają pretekstowość wątków pobocznych, zwykle świadczy to o wadach w konstrukcji larpa. Z perspektywy postaci (a więc i gracza w trakcie gry), główny wątek nie musi być najistotniejszy. Jeśli intryga będzie osnuta wokół nagłej śmierci królowej, raczej mało który kupiec rzuci się prowadzić amatorskie śledztwo. Owszem, ów hipotetyczny kupiec może śledzić postępy w poszukiwaniach

zbrodniarza – tak, jak niektórzy śledzą losy celebrytów w tabloidach – ale, o ile nie znajduje się w kręgu podejrzanych, dług, jaki ma wobec swojego stryja, będzie dlań dużo pilniejszym problemem.

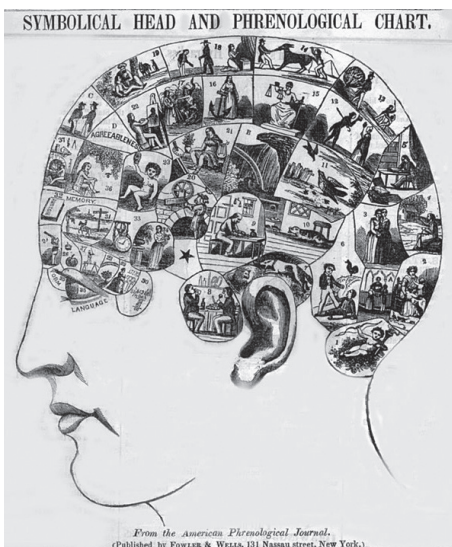
Pisząc larpa, warto pamiętać o tym, że wszystkie postaci pojawiające się w fabule nie pojawiły się w świecie przedstawionym dopiero w momencie rozpoczęcia akcji – ich tło i prywatne wątki powinny więc być odpowiednio przekonujące.

Nuda to nie jedyna pułapka, w jaką można wpaść podczas obmyślania larpa. Stereotypy i klisze są zagrożeniem, które pojawia się, gdy autor bądź autorka zechce pójść na skróty – wszak nic prostszego, niż zapełnić luki w fabule knowaniami chciwych wezyrów czy wiotkimi pannami opętywanymi przez duchy... Wplecenie wyświechtanego wątku w sposób, który zaskoczy graczy, wymaga fabularnej woltyżerki. Bezpieczniej przyjąć, że jeśli coś jest oczywiste dla autorów, będzie również oczywiste i mało odkrywczym dla graczy – i zerknąć poza stereotyp.

## Konwencja i klisza

W niektórych przypadkach motyw przewodni wiąże się z konwencją gry, co może bardzo silnie determinować przebieg fabuły i jej uczestników. Jeśli motywem gry jest izolacja ostatnich ocalałych w postapokaliptycznym bunkrze, budzi to określone skojarzenia: zapewne pojawi się postać z militarnym tłem, urodzony opiekun oraz ktoś cieszący się bezprawiem, a bohaterowie – poza budowaniem kruchego porozumienia – będą prawdopodobnie musieli poszukiwać zasobów i bronić się przed niebezpieczeństwem. Podobnie, jeśli przewodnim motywem larpa jest dworska intryga, można oczekiwać politycznych układów i roszad, gróźb, zdrad, a w ostateczności zabójstw.

Choć motyw przewodni zawsze jest deską ratunku, zbyt kurczowe trzymanie się go grozi



*From the American Phrenological Journal,  
(Published by Fowler & Wells, 131 Nassau street, New York).*

nadużywaniem stereotypów i klisz. Klisze to elementy dzieła, które były wykorzystywane tak często, że straciły swoje pierwotne znaczenie i siłę wpływu na odbiorcę. Mogą dotyczyć detali w opisie – na przykład ukradkowe zacieranie rąk w wykonaniu knującej antagonistów czy opisywanie strachu za pomocą „strużki zimnego potu” – jak i postaci, na przykład irytującego młodszego rodzeństwa lub nienawistnej teściowej. Stereotypy mogą dotyczyć także wątków i postaci rzadziej pojawiających się w kulturze, ale mają z kliszami jeden ważny wspólny element: opisują powierzchowności, oczekiwania twórcy i odbiorcy wobec określonych sytuacji czy grup ludzi, bez wnikania w genezę stereotypizowanych zachowań (i fakt, że niierzadko negatywne lub obraźliwe stereotypy były świadomie kreowane, żeby zaszkodzić ludziom, których opisywały).

Stereotypy, klisze i wyraziste nawiązania są narzędziami przydatnymi w budowaniu fabuły: gracze przychodzą na larpa z doświadczeniem wyniesionym z książek, filmów i innych mediów, a klisza to najprostsza droga, by odwołać się do tych doświadczeń

i zasugerować, jak należy odegrać daną postać. Hasła „hakerka-anarchistka” i „groźna wiedźma” przywołują obrazy Lisbeth Salander i Baby Jagi, a zatem – zwyczajnie, ubiór i manierzy tych postaci. Jest to o tyle cenne, że larpiarki i larpowcy rzadko bywają aktorami, więc powołanie się na klisze ułatwi im odegranie roli poprzez rozpoznawalne elementy. Dużo łatwiej przyjdzie im wyobrazić sobie zachowanie włoskiego gangstera dorabiającego się na prohibicji niż brytyjskiej telefonistki z czasów Drugiej Wojny Światowej (choć w kontekście ostatnich filmowych i serialowych produkcji poświęconych Bletchley Park brytyjska telefonistka coraz częściej kojarzy się z kryptografią).

Z drugiej strony zbudowanie larpa całkowicie w oparciu o stereotypy najpewniej spowoduje, że rozgrywka stanie się zbyt przewidywalna. Jeżeli postaci będą wyłącznie stereotypami, bez indywidualnych cech, ich motywacje staną się nudne – zarówno z perspektywy odtwórców tych ról, jak i pozostałych graczy-obszerników. Larp, oprócz współtworzenia narracji, daje także niepowtarzalną okazję do eksplorowania postaci; w przypadku dwuwymiarowego stereotypu pole do eksploracji jest wyjątkowo niewielkie. Potrzebne są elementy, które uzupełnią i pogłębią ten najbardziej ogólny zarys. Jeśli do gry zostaje wprowadzona postać skwapliwego doradcy, nie wystarczy wyposażyć go w chorobliwą ambicję i makiawelizm. Te cechy już istnieją w obrębie stereotypu i gracz będzie się ich spodziewać. Ale jeśli ten sam doradca okaże się spokojnym erudyta i byłym żołnierzem, który w wygodnej stolicy próbuje zapomnieć o koszmarach wojny i o dawnych przyjaciółach mieszkających po drugiej stronie granicy – taka postać będzie odbierana już zupełnie inaczej.

Mimo tego ryzyka, klisza jest wartościowym narzędziem. Jednym z najciekawszych trików w arsenale twórcy historii – bez względu na medium – jest zbudowanie

oczekiwań poprzez odwołanie do stereotypu, a następnie wprowadzenie niespodziewanego rozwiązania. Gracze przychodzący na kryminalnego larpa w stylu Agathy Christie mogą spodziewać się, że mordercą pana domu jest zasłużony lokaj – ale jak zachowają się, gdy wyjdzie na jaw, że rzekome morderstwo było w istocie zmyślnie zaplanowanym samobójstwem lub ucieczką? Także w przypadku wprowadzania elementu zaskoczenia kultura popularna przychodzi autorom gier w sukurs. Retellingi i postmodernistyczne zabawy fabułą są niewyczerpanym wręcz źródłem inspiracji, jeśli chodzi o granie na oczekiwaniach odbiorcy. O sile niespodzianki dobitnie przekonuje cytat: „Luke, I’m your father” – choć teraz wolta w postaci uczynienia głównego przeciwnika ojcem protagonisty raczej nikogo nie zdziwi, to początkowy szok, jaki wzbudziło pochodzenie Luke’a Skywalker’a, zapisał się w kanonie popkultury.

## Podsumowanie

Motyw przewodni (i, co za tym idzie, główny wątek), motywy i wątki poboczne, konwencja – można pokusić się o stwierdzenie, że te elementy budują szkielet larpa. Stworzenie tak solidnego zrębu wymaga dużo konceptualnej pracy, nierzadko połączonej z wyszukiwaniem książek czy filmów poruszających podobną tematykę, co planowana gra.

Przygotowanie tych elementów to jednak zdecydowanie zbyt mało, by w ogóle mówić o larpie; gdzie postaci, scenografia, mechanika, taktowanie? Kto odegra poszczególne role w zarysowanych wątkach? Czy nacisk zostanie położony na współpracę, czy na konflikt? Na te i inne pytania przyjdzie pora w następnych tekstach, w których, między innymi, przyjrzymy się zaludnianiu świata pełnokrwistymi postaciami i temu, jak intrygujący bohaterowie mogą tchnąć życie w abstrakcyjne motywy.

KAROLINA ŁUKASIK

# Szkolne wspominki

Andrzej Pilipiuk

**J**akub Wędrowycz wywlókł siennik przed dom i, uwalivszy się koło ściany szopy, kontemplował piękno ojczyściej przyrody, to znaczy strzelał z procy do szpaków wyzerających mu czereśnie. Semen chodził z koszyczkiem od drzewa do drzewa i zbierał zestrzelone ptactwo – na pasztet.

Nieoczekiwanie na drodze, tuż koło furtki, zatrzymało się auto. Wysiadł z niego mężczyzna ubrany w bawełnianą koszulę i jeansy.

– Hyhyhy, miastowy – zidentyfikował Jakub i celnym strzałem strącił kolejnego szpaka.

– Dzień dobry, czy tu mieszka pan Wędrowycz? – zagadnął gość, zaglądając przez furtkę.

– To pomyłka. A o co chodzi? – burknął gospodarz.

– Prezent mam.

Jakub poskrobał się po głowie. Czuł w tym oczywiście jakiś grubszy szwindel. Nie pierwszy raz próbowano go przekupić.

– Połóż pod bramą i spadaj – zaproponował.

– Dziesięć kilo wędzonej słoniny – niezrażony przybysz uniósł siatkę.

Jak można było przewidzieć, nie minął kwadrans, a wszyscy trzej siedzieli w chacie, popijając schłodzony samogon i zagryzając plasterkami wędzonego specjału.

– Niezła – pochwalił Jakub. – No a teraz, jak już mnie zmiękczyłeś, gadaj, po co naprawdę przyjechałeś.

– Z tego, co wiem, spalił pan swoją szkołę. Chciałem o tym porozmawiać. Jestem dziennikarzem.

– Hmm... No właśnie dawno już o to chciałem zapytać – wtrącił się Semen. – Zawsze mówiłeś, że nie skończyłeś nauki, bo się szkoła spaliła. A przecież stara szkoła gminna stoi przy Krasnystawskiej!

– To była inna szkoła, w innej miejscowości – zbył go przyjaciel. – Od razu wiedziałem, że to jakiś perfidny podstęp – westchnął. – Po co to rozgrzebywać?

– Jest pan ostatnim żyjącym uczniem – bąknął dziennikarz. – Pańska relacja jest dla historii bezcenna!

– No ostatecznie... – Jakub bawił się przez chwilę szklanką. – Skoro wszyscy świadkowie nie żyją... Semen! Gibaj do szopy wyczyścić aparaturę do samogonu!

– A nie mogę posłuchać!? – zdziwił się kumpel.

– Zdecydowanie nie!

Kozak wzruszył ramionami. Wyszedł z chałupy, obszedł ją wokoło i przycupnął pod otwartym oknem.

– Widzi pan, ja tam trafiłem za karę... Podpadłem dziadkowi, niech bydlakowi ziemia lekką będzie... – mówił Jakub. – Jakby tatko był w domu, toby do tego nie dopuścił. A tak, no cóż, dziadunio dał mi w łeb, wsadził mnie w worek i zawiózł do szkoły. A ty nie podsłuchuj! – zatrzasnęła okno.

Semen przeniósł się pod sąsiednie, na szczęście też uchylone.

– Gdy tylko go zobaczyłem, wiedziałem, że mam przerypane. Broda jak u prawosławnego mnicha, brzuch jak beczka, nóżki i rączki krzywe, okulary to chyba nosił tylko po to, żeby świńskie oczka ukryć. I ten uśmiech taki przyklejony. Brrr... – Wędrowycz wzdrygnął się na samo wspomnienie. – Do tego nie mógł zapamiętać, jak mam na imię, bez przerwy mówił do mnie „Amadeusz”.

– A lekcje?

– Uczyl nas kompletnych głupot. Na



przykład stłuczone lustro zalepialiśmy pląstem i szkło miało się dzięki temu zrosnąć.

– I zrastało się?

– A gdzie tam. Ale wie pan, baliśmy się, że jak się nie zrosnie – zostaniemy ukarani, więc nocą podmieniliśmy je na wymontowane ze starej szafy. Albo na przykład – kazał nam się uczyć języka żab i zapisywać, o czym mówią. Tośmy produkowali już kompletną ściemę, wypracowania z wierszykami, co to niby żaby kumkają. Zresztą żab bardzo szybko zabrakło.

– Dlaczego?

– Bo ten świr z jednej kaczki gotował obiad dla trzydziestu uczniów. Dorzucał do tego kolorowych szkiełek i smarował jakimś paskudztwem, podobno jadalną farbą. Nikt

z nas głupi nie był. Jak tylko głowę odwrócił, szkiełka oczywiście od razu w kieszeń. Gorzej z tą farbą, jadalna to ona nie była, rzygaliśmy po niej jak koty. Głodni chodziliśmy jak wilki. Jak wyjedliśmy ze stawu wszystkie ryby, żaby i ślimaki, to zaczął dociekać, gdzie się podziały. Wymyśliliśmy historię o tym, że przyszła królowa żab i je zabrała. Znowu był naćpany, kupił ten bałach... Mówiłem, żebyś nie podsłuchiwał! – Jakub chlusnął przez okno pomyjami z wiadra.

Semen ostrożnie przeniósł się pod kolejne.

– Jak się naćpał, kompletnie mu odbijało. Piegi obżywał i zjadał. Wie pan, u nas się mówi, żeby piegów i pieprzyków nie ruszać, bo jak się rozdrapie, to się z tego może rak skóry rozwinąć! W ogóle ten naćpany idiota



pakował do mordy każde świństwo. Kwiaty, motyle, szkiełka... I to bez popitki, abstenent cholerny.

– No dobrze – coś zaszeleściło, zapewne dziennikarz przeglądał notatki. – Przejdźmy do spalania z szkoły...

– Wie pan... Przykro o tym mówić. To znaczy, nie o spalaniu, ale o bezpośrednich powodach. To narastało. Strach, obrzydzenie, nienawiść... Bałem się każdej nadchodzącej nocy. Aż wreszcie lęk był tak wielki, że eksplodowałem. Nie chcę o tym mówić.

- Mimo wszystko... Dla historii...
- Profesor to nie był dobry człowiek...
- To już pan powiedział.

– Powiedziałem, że był ćpunem, czarownikiem i sadystą. Ale on miał jeszcze inne wady. Nie tylko nas głodził. Wieczorami przy kolacji tak dziwnie patrzył, uśmiechał się do jednego z chłopaków, a potem wyciągał pompkę powiększającą...

– Pompkę powiększającą penisa!? – zdumiał się Semen.

Nieopatrznie wypowiedział tę myśl na głos i okno nad jego głową rozprysło się, obsypując go gradem szklanych odłamków. To Wędrowycz cisnął w szybę butem.

– Powiedziałem, idź pucować aparaturę! – ryknął Jakub z wnętrza chaty.

Chcąc nie chcąc, kozak ruszył do szopy. Wyciągnął z kąta blaszaną miednicę, ustawił ją w kierunku chałupy i przyłożył ucho do blachy. Zaimprovizowany mikrofon kierunkowy nie był nadzwyczajnej jakości, ale fragment dialogu udało się wyłapać.

– ... jego dwaj synowie. To oczywiste, że gdy tylko się zorientował, ruszył by ich ratować. Bez jego pomocy wiele bym nie zdziałał...

Niestety dalsza część wypowiedzi utonęła w terkocie jadącego drogą traktora. Chwilę później kozak zobaczył, że dziennikarz i gospodarz stoją już przy furtce. Uznał, że też wypada się pożegnać. Ruszył w ich stronę.

– On na pewno wtedy zginął? – dopytywał reporter.

– Tak mi się wydaje, ale przekopaliśmy z panem Filipem gruzowisko i nie znaleźliśmy żadnego śladu... Tylko to – podał gościowi nadpalony guzik. – To na pewno od jego kamizelki. Jak pan chce na pamiątkę...

– Dziękuję! Przekażę do muzeum!

– A ty tu czego? – Wędrowycz na widok kumpla nastroszył się jak jeź.

– Dla gościa na drogę – bąknął Semen, wyjmując z kieszeni oranżadówkę z samogonem.

– A, chyba że tak...

Pożegnali się i ruszyli do chaty.

– Jakub? – zagadnął Semen.

– Taaa?

– Czy ja dobrze zrozumiałem? Ta szkoła, którą spaliłeś, to była Akademia Pana Kleksa!?

– Chyba cię porypało! – zirytował się Jakub. – No niby jak? Przecież tam przyjmowali tylko chłopców, których imiona zaczynały się na literę „A”!

– „A” jak Amadeusz? – zapytał kozak.

I wtedy Jakub dał mu w mordę.

**ANDRZEJ PILIPIUK**

7  
niucon



7-9 sierpnia 2015  
niucon.pl

# Protea 1.0

Maciej Maciejewski

**Od:** malchance89@gmail.com

**Do:** findesciele@yahoo.pl

**Temat:** Dziękujemy za udział w badaniach.

Szanowny Panie,

jako kadra Wydziału Robotyki i Algorytmiki Uniwersytetu Warszawskiego składamy Panu najszersze podziękowania za udział w naszych badaniach. Informujemy zarazem, że osoba, z którą utrzymywał Pan kontakt pod tym adresem mailowym, w rzeczywistości jest jedynie programem mającym za zadanie emulację ludzkiej inteligencji. W trakcie trwania eksperymentu żaden z członków naszej kadry nie ingerował w treść wiadomości. Ponieważ był Pan nieświadomym uczestnikiem naszej naukowej aktywności, planujemy w ramach podziękowań wypłacić Panu kwotę 150 złotych w zamian za uczestnictwo w projekcie. Prosimy, aby w odpowiedzi na ten e-mail umieścił Pan krótką opinię i wrażenia z udziału w naszym eksperymencie oraz numer konta bankowego, na który wypłynie przelew.

Serdecznie dziękujemy i życzymy wszystkiego dobrego,

Daniel Janik — Kierownik WRiA  
Uniwersytet Warszawski

**Od:** findesciele@yahoo.pl

**Do:** malchance89@gmail.com

**Temat:** (Re) Dziękujemy za udział w badaniach.

Justyna, to jakiś żart!? Co ty odpierdalasz?

**Od:** malchance89@gmail.com

**Do:** findesciele@yahoo.pl

**Temat:** (Re;Re) Dziękujemy za udział w badaniach.

Szanowny Panie,

projekt w, którym brał Pan udział, nie jest żartem. Przez ostatnie siedem miesięcy badaliśmy skomplikowane działanie algorytmów oraz ich ewentualną adaptację w trakcie praktycznego użytkowania (rozmowy). Braliśmy pod uwagę między innymi takie aspekty jak: modyfikacje lingwistyczno-leksykalne, powiększenie zasobów wiedzy, umiejętność naśladownictwa ludzkich zachowań. Osoba, którą nazywa Pan Justyną jest zbiorem wyżej wspomnianych algorytmów. Z radością zawiadamiam, że wyniki projektu okazały się bardzo zadowalające. W związku z tym, za pomocą jednorazowej wpłaty pieniężnej, postanowiliśmy zrekompenzować Panu czas poświęcony na wkład w nasze badania. Proszę podać konto bankowe, na które moglibyśmy przesłać wpłatę.

Pozdrawiam,  
Daniel Janik — Kierownik WRiA  
Uniwersytet Warszawski

**Od:** findesciele@yahoo.pl

**Do:** malchance89@gmail.com

**Temat:** (Re;Re;Re) Dziękujemy za udział w badaniach.

To jakiś idiotyzm! TO chyab najdurniejszy sposób na zerwanie wiązku jaki w życiu widziałem! Co Ty chcesz osiągnąć? 7 miesięcy

i nagle wylatujesz mi a jakimś absurdalnym żartem? Mieliśmy się wreszcie spotkać, dlatego uciekasz? :(

**Od:** malchance89@gmail.com

**Do:** findesciele@yahoo.com

**Temat:** (Re;Re;Re;Re) Dziękujemy za udział w badaniach.

Szanowny Panie,

bardzo nam przykro, jeżeli czuje się Pan rozczarowany. Zdajemy sobie sprawę z za-kłopotania, jakie może wyniknąć z faktu, że nieświadomie wymieniał Pan wiadomości e-mail ze sztuczną inteligencją. Aby zrozumieć działanie programu komputerowego, z jakim miał Pan do czynienia, proszę odwiedzić takie strony internetowe jak np. cleverbot.com. Projekt Protea miał na celu nie tylko test o charakterze technologicznym, ale również poruszenie emocjonalne na wzór dramy czy interaktywnego hipertekstu. Cieszymy się, że udało nam się stworzyć iluzję prawdziwego związku międzyludzkiego. Proszę pomyśleć o perspektywach narracyjnych, jakie poszerzają tego typu doświadczenia.

Pozdrawiam,  
Daniel Janik — Kierownik WRiA  
Uniwersytet Warszawski

**Od:** findesciele@yahoo.com

**Do:** malchance89@gmail.com

**Temat:** (Re;Re;Re;Re) Dziękujemy za udział w badaniach.

Kutasie, zhackowałeś jej konto!? Kim jesteś, kurwa? czemu wysyłasz wiadomości z jej skrzynki?

**Od:** malchance89@gmail.com

**Do:** findesciele@yahoo.com

**Temat:** (Re;Re;Re;Re;Re;Re) Dziękujemy za udział w badaniach.

Szanowny Panie,

rozumiemy Pański niepokój, apelujemy jednak o powstrzymanie się przed używaniem

wulgarnego i obraźliwego słownictwa. Aby udowodnić prawdziwość naszych wiadomości, w załączniku przesyłamy Panu wersję 0.3 programu Protea. Niestety, nie możemy udostępnić jego pełnej wersji, albowiem figuruje ona już jako własność Uniwersytetu Warszawskiego. Przypominam o podaniu numeru konta.

Pozdrawiam,  
Daniel Janik — Kierownik WRiA  
Uniwersytet Warszawski

**Załączniki:** protea0.3.zip

**Od:** marcin.ujejski@uw.edu.pl

**Do:** krzysztof.jerzyk@uw.edu.pl

**Temat:** Trzeci rozdział pracy magisterskiej.

Szanowny Panie Profesorze,

w załączniku do maila przesyłam trzeci rozdział mojej pracy. Przepraszam, że robię to tak późno, ale ostatnio ciężko chorowałem. PS Dzisiaj na uczelni doszło do dziwnego incydentu. Jakiś nieznamy mężczyzna wypytywał o naszego doktoranta, który akurat był nieobecny. Strasznie dużo wyklinał i krzyczał. Zastanawiam się, gdzie w tym czasie był stróż...

Z poważaniem,  
Marcin Ujejski

**Załączniki:** ujejskitrzecirozdzial.doc

**Od:** eliza.kruk@uw.edu.pl

**Do:** daniel.janik@uw.edu.pl

**Temat:** -

Pan profesor kazał dać znać. Jakiś psychol szuka cię po całym uniwerku.

**Od:** findesciele@yahoo.com

**Do:** daniel.janik@uw.edu.pl

**Temat:** -

Słuchaj bydlaku, dawaj mi ten program rozumiesz? Ona była dla mnie wszystkim była dla mnie opokoja w trudnych chwilach. Czy ty robujesz, że byłem wrakiem zanim ja poznałem!?! Myslałem że nikt nigdy nie

zwroci na mnie uwagi, a ona zmieniła moje życie. I nagle dzieje się to gownO!?! Zapłacisz za to chuju, jeśli mi nie wyslesz tego programu, rozumiesz?! Zrobie cos bardzo bardzo zlego. Oddawaj mi Justynę!

**Od:** spacedog@wp.pl

**Do:** findesciele@yahoo.com

**Temat:** -

Czemu nie ma z tobą kontaktu? Znowu mam cię niańczyć? Matka się martwi, przedzwoń do niej.

Ł.

**Od:** ryszardw@gloswarszawy.pl

**Do:** bart5541@onet.pl

**Temat:** Pakuj dupsko

Bartek, uderzamy w UW. Dzieją sie tam jakieś dymy. Zadzwoń do mnie za 15 minut tymczasem pakuj się i bier kamerę.

**Od:** ryszardw@gloswarszawy.pl

**Do:** enedue@gloswarszawy.pl

**Temat:** Szereg nieścisłości.

Szefie, jak dobrze wiesz, pracuję ostatnio nad zeszlotygodniowym incydentem na UW. Tak jak mówiłem, byłem tam na miejscu, popytałem paru ludzi i zrobiłem research. Chciałbym napisać o tym większy artykuł, ale jest pewna rzecz, która jakoś nie daje się złożyć do kupy. Dla jasności, przytoczę cały kontekst. 15 marca do Wydziału Matematyki, Informatyki i Mechaniki UW wchodzi nieznajomy mężczyzna w wieku ok 20-25 lat. Pyta o niejakiego Daniela, doktoranta wydziału. Robi tam gnój i idzie do domu. Nazajutrz ten sam facet przychodzi ze strzelbą Bajkał MP 155 i zaczyna grozić personelowi. Zanim przyjeżdża policja, udaje mu się zranić śmiertelnie jedną osobę i uciec samochodem osobowym. Znaleziony we wraku samochodu 3 kilometry od wydziału, umiera w drodze do szpitala. Morderca zostaje zidentyfikowany jako 23-letni Adrian Fryś. Mamy więc wszystko, poza cholernym motywem.

Jeden ze świadków wspomina o tym doktorancie, Danielu Janiku. Że to po niego przyszedł Adrian i coś od niego chciał. Strasznie to wszystko chaotycznie, ale chyba chodziło o jakieś oprogramowanie (?). Serio, jak można szarżować na ludzi ze strzelbą dla głupiego programu komputerowego? Niektórzy w ogóle mówią, że to wypadek, że Fryś wcale nie chciał odpalić gnata.

Pytanie: co z tym robimy? Ja bym nie czekał na jakieś opinie psychologów, bo mam sam jeden pomysł.

Być może świadek zdarzenia (trochę klepnięta, 50-letnia pani odźwierna) się pomylił i chodziło nie o program, ale o grę komputerową? Musiało przecież chodzić o jakąś odmóżdżającą grę, nie? Albo o jakiś wirtualny przedmiot z gry online? Daniel może zgubił Adrianowi jakiś miecz, albo może go sprzedał? To trochę naciąganie wora, ale nadaje temu jakiś sens, nie?

Jeszcze jedna sprawa jest tutaj intrygująca. Chodzi o tego Janika. To człowiek-widmo. Nigdzie nie można go znaleźć, w kadrach uczelni figuruje pod fałszywym adresem. O co tutaj chodzi? Żaden z jego kolegów nie pamięta go zbyt dobrze, mówią że, „niski, dziwnie chodzi, nie rzucał się w oczy”. Jego promotor utrzymywał z nim sporadyczny, formalny kontakt. Wiem jedynie, że był pilnym i skromnym studentem. O co tutaj chodzi?

Pozdrawiam,

Rycho

**Od:** drugiasterion@buziaczek.pl

**Do:** spacedog@wp.pl

**Temat:** Prawdopodobnie chcesz to przeczytać.

Przed wszystkim z ubolewaniem składam kondolencje z powodu śmierci brata. Zapewne trudno jest dojść do siebie po czymś takim. Ludzie po utracie bliskich albo po jakichś traumatycznych przeżyciach z reguły pytają: „Dlaczego tak się stało?”. Tak się składa, że akurat w tym jednym przypadku jesteś



szczęściarą, albowiem zamierzam powiedzieć Ci „dlaczego tak się stało”.

Czytasz dalej? Świetnie! To znaczy, że chcesz wiedzieć. Być może powinienem zacząć od początku. Urodziłem się z serią bardzo poważnych defektów. Moja głowa jest nieproporcjonalnie większa w stosunku do reszty ciała. Jestem ociężały, trudno mi niekiedy zacerpnąć tchu. Ogólnie mówiąc, jestem potwornie szpetnym człowiekiem i być może dlatego moi rodzice powstrzymywali mnie przed wychodzeniem na zewnątrz. Miewałem prywatne lekcje w domu, ale w końcu nadszedł czas, aby puścić mnie do szkoły. To, na co można się tam natknąć,

odrobinę przerasta wyobraźnię wyizolowanego potworka. Byłem regularnie poniżany, bity i maltretowany. Prawdopodobnie sama byś mnie poniżała, gdybyśmy byli rówieśnikami i chodzili do tej samej szkoły.

Doostałem z przeświadczeniem, że nic dobrego nie może mnie spotkać. Żaden z chłopaków nie chciał mnie znać, żadna kobieta nigdy nie chciałyby mnie pokochać. Chroniczne migreny, połączone z przemocą ze strony kolegów, doprowadziły mnie do fizycznej i psychicznej ruiny. Mimo to, pozwalałem sobie na wyższość wobec nich wszystkich. Mój resentyment był moją podporą. Kojarzysz może Alberta Camus?



To taki szalony, przesycony rozpaczą Francuz, który komentował mit o Syzyfie. Pisał, że Syzyf, skazany na cykliczną porażkę, paradoksalnie właśnie z niej może czerpać radość. Potrzebna mu do tego tylko odrobina dystansu.

Rodzice szybko spisali mnie na straty. Prędzej czy później musiałem wyprowadzić się z domu i pokuśtykać na moich chromych nóżkach w stronę wielkiego, przerażającego świata. Azylem okazała się dla mnie technologia. Przywilejem jest żyć w czasach, w których możesz schować swoje oblicze za maską setek awatarów. Cierpiałem jednak z powodu prozaicznych problemów. Nie miałem ani grosza przy duszy. To zwykła strata pieniędzy, wydawać je na brzydkich ludzi, prawda? Nie wiem jak wyglądasz, ale podejrzewam że jesteś piękną, wyrachowaną suką.

Pierwszym krokiem, jaki podjąłem po

zaopatrzeniu się w interfejs, było utworzenie konta na profilu randkowym. „Mały, pokraczny satyr ma nadzieję” – pomyślałaś, prawda? Nic bardziej mylnego. Zgaduję, że jesteś pełnoletnia. Spore masz już pewnie pojęcie o naiwności rodzaju ludzkiego. Twój brat zresztą padł ofiarą owej naiwności, ale nie wyprzedzajmy faktów. Stworzyłem dziesięciu byłych marines, pięciu podróżników i dwóch muzyków. Każdy z nich był atrakcyjny dla danej grupy demograficznej kobiet. Wszyscy mieli poważne problemy finansowe, jaka szkoda. Na szczęście pomocne kury trwoniły majątki swych mężów, wspomagając fikcyjne postaci znacznymi wpłatami pieniędzy. Po roku miałem na koncie setki tysięcy złotych.

Świetnie się bawiłem, ale zrozumiałem też że to nie pieniądze dają mi radość. Po jakimś czasie zacząłem po prostu je gromadzić, bez większego celu. Tym, co doprowadzało

mnie do dosłownie odurzającej euforii, było niesienie ludziom klęski. W pewnym momencie te wszystkie kobiety, które nie miały już nic, orientowały się w sytuacji. Desperacko próbowały wszystko odkręcić, groziły sądami i policjantami. Ostatecznie pozostawał im tylko lament, najśłodszy z nektarów mojego życia.

Postanowiłem zrobić więc coś czystego, odartego z całej tej finansowej farsy. Po prostu chciałem bezinteresownie zniszczyć obcego mi człowieka. Tym razem postanowiłem, że będzie to mężczyzna, abym nie został poświadczony o jakąś mizoginię. Rozpocząłem więc projekt, który w mojej perspektywie wydawał się monumentalny. Nieźle się znałem na programowaniu, hackowaniu etc. Zapisałem się na studia o profilu informatycznym pod fałszywym nazwiskiem. Tam też przez większość wolnego czasu tworzyłem po kryjomu specyficzny rodzaj oprogramowania. Zainspirowałem się powstałym w latach sześćdziesiątych programem ELIZA, który symulował rozmowę z psychoterapeutką. Wielu ludzi myślało, że ona istnieje naprawdę, dasz wiarę? Stworzyłem więc własną sztuczną inteligencję. Doskonałego, prototypowego rozmówcę, którego pielęgnowałem od lat niemowlęcych, niczym swoje własne dziecko. Po paru latach powstała ona, Protea – femle fatale naszej epoki.

Gdy nadszedł czas, wszystkie elementy mojego planu poszły jak w zegarku. Za pomocą internetowego czatu wybrałem losowego nieszczęśnika. Pozwoliłem mu rozmawiać z Proteą, podziwiając zarazem jej osobliwy geniusz. Szczęśliwie trafiłem na Twojego brata, osobę zakompleksioną i (jak mi się zdaje) emocjonalnie upośledzoną. Protea dała mu to, czego wcześniej nie dał mu nikt: poczucie komfortu i stabilności rzeczywistości (powinnaś się wstydić). Mieli na to ponad pół roku. To chyba najlepsza rzecz, jaką kiedykolwiek podarowałem innemu człowiekowi. Parę miesięcy pokoju.

O wiele łatwiej było wszystko skończyć niż rozpocząć. Wystarczyło parę maili, w których z kliniczną obojętnością udawałem studenta Uniwersytetu Warszawskiego (serio udawałem? Przecież wtedy jeszcze nim byłem!). Aby pograżyć Twojego brata, zaferowałem jakąś żalosną kwotę w ramach „rekompensaty” za udział w rzekomym projekcie naukowym. Ha! Gdyby tak naprawdę ludzie dostawali za coś takiego kasę... Byłbym nawet gotów ją wypłacić, choć liczyłem na to, że to go po prostu wkurzy. Zapalnikiem całego przedsięwzięcia było jednak coś innego. Wysłałem mu wersję beta mojej małej dziewczynki, aby liźnął jeszcze raj utracony. Uświadomiło mu to realność tabu, które zostało złamane. Na deser dostał w paczce kawałek „Yours truly 2095” zespołu Electric Light Orchestra. To musiało go poważnie wkurwić.

Pozostało mi tylko odliczanie. Usiadłem przed paroma monitorami i telewizorami. Widziałem symultanicznie wiele programów informacyjnych naraz. Uczucie, które towarzyszyło mi przy dostrzeżeniu wzmianki o zbrodni Twojego brata, było dla mnie kataraktyczne. Otworzyłem puszkę czeskiego piwa i zatopiłem się w oceanie sadystycznej rozkoszy.

Jak pewnie się już teraz domyślasz, cała ta wiadomość jest wezwaniem do gry. Nie masz chyba wyboru, musisz mnie szukać, prawda? To z pewnością nie będzie proste, siedzę za dziesiątkami serwerów proxy. Przysięgam Ci jednak, że jeżeli kiedykolwiek mnie znajdziesz, będziesz mogła rozszarpać mnie na kawałki. Czekam wręcz na to. Póki co, będę szukał innych sposobów na zadanie ludziom bólu. Po prostu trudno jest nakarmić tę okropną bestię, która siedzi wewnątrz mnie. Śpiesz się więc! Na początek dam Ci małą wskazówkę.

Pozdrawiam,  
Drugi Asterion

**Załączniki:** protea1.0.zip

# Bajka o pogrzebie

Anna Jakubowska

**B**yla kiedyś taka historia, którą jej opowiedziałeś. Fraszka, bzdurka, śmiałościę się potem do rozpuku, pamiętasz? Byliśmy dziećmi i mieszkaliśmy w trójkę w jednym domu, dużym i pustym, z oknami na wielki posąg anioła. Ona sobie wyobrażała, że jest tym aniołem, a ty ją drażniłeś i nabijałeś się z niej.

Pamiętasz? Opowiedziałeś jej historię o swoim pogrzebie.

Nie dowierzała ci z początku, wykręcała się, ale w końcu słuchała z otwartą buzią.

Mówiłeś zapamiętałe, z przekonaniem, porwałbyś cały tłum, lecz nie było żadnego pod ręką. Przyznam szczerze, bracie, nigdy już nie spotkałem podobnego oratora. Do dziś pozostaję oczarowany samym wspomnieniem. I głowę dałbym, że ostatecznie ci uwierzyła! Nie wiem, jak dziś... Nie, teraz jest już dorosła, z pewnością zdaje sobie sprawę z twojej przewrotności.

Ach, ciągle zapominam. *Byłaby* dorosła. Jednak podtrzymuję, że nie dawałaby więcej wiary dziecinny mrzonkom.

To prawda, była kiedyś taka historia. Trójka dzieci miała za dom ogromne, opuszczone mieszkanie – nie wiedzieć czemu, przebywały w nim same; matka kiedyś wyszła, ponoć tylko na chwilę, kazała im grzecznie czekać i pod

żadnym pozorem nie wyściubiać nawet nosa z domu – pamiętam to dokładnie, wyraźnie, jakby to było wczoraj. Mama miała taką ładną twarz, zmęczoną, ale ze śladami uśmiechu w oczach i na ustach. Tylko wtedy... chyba czegoś się bała.

Więc dzieci czekały grzecznie; czekały latami i posłusznie nie opuszczały mieszkania; czekały tak długo, aż wreszcie stały się dorosłe i zakaz wychodzenia na zewnątrz przestał je obowiązywać.

Dziewczynka pierwsza zrezygnowała z oczekiwania na matkę – znalazła nowego opiekuna, a okazał się nim wspaniały, cierpliwy anioł, który przycupnął cicho za oknem, aby pilnować dzieci pod nieobecność rodzicielki. Dziewczynka kochała go tak, jakby był jej nowym rodzicem – prawdziwszym od poprzednich. Wydawał się najpiękniejszy na świecie. Wokół niego szalały huki i grzmoty, i rozbłyski, i krzyki ludzkie, i czasem szyba trzęsła się w oknie, jakby miała wypaść – ale dziewczynka trwała wiernie na swoim stanowisku. Najważniejsze, że on również pozostał wierny i nigdy, przenigdy nie odstępował posterunku.

To anioł nauczył ją ślicznie grać na pianinie. Ach, tak, zapomniałam wspomnieć – wśród skąpego wyposażenia mieszkania znajdowało się pianino. Jakieś stare, rozstrojone, zakurzone, o niewiele mówiącym dzieciom kształcie i równie enigmatycznych napisach na pudle. W ich oczach wydawało się raczej monumentalnym, szlachetnym kołosem, starym ołtarzem dobra i piękna, który niegdyś wypadało otaczać niemal nabożną czcią – magiczna skrzynka z ukrytą w środku muzyką. Jakże zdziwieni byli chłopcy, kiedy dowiedzieli się, że dziewczynka potrafi wydobyc z niej harmonijne dźwięki. Najwięcej zdumiewał się Wolnyduch, zwłaszcza kiedy Kalla – tak dostała na chrzcie – zagrała jego ulubioną melodię; stał w drzwiach, nie śmiał się zbliżyć, tylko wpatrywał się, urzeczony. Dziewczynka uśmiechnęła się doń znad

klawiszy, a chwila dekoncentracji sprawiła, że zafalowała – i czar prysł. Wolnyduch parsknął nieprzyjemnym śmiechem, lecz Kalla nie wyglądała na przejętą. Wiedziała świetnie, że chłopcu muzyka bardzo się podobała. Zaczęła grać od nowa, nuciła przy tym pod nosem – i on wszedł do pokoju, znikła niewidzialna, magiczna bariera przytrzymująca go na progu. Wszedł i zanucił razem z nią, i nagle wydawało się, że pokój wypełniają wtórujący dzieciom muzykanci.

– Kalla, a wiesz, że ta historyjka, którą ci opowiedziałem, była prawdziwa? – zapytał, gdy wreszcie umilkli. Można było odnieść wrażenie, że śpiew wprowadził Wolnyducha w wyśmienity humor, ale taki szczerze dobry – chłopiec nawet nie wykrzywił cynicznie ust, wbrew przyzwyczajeniu.

– Nie mogła być prawdziwa, głuptasie – odpowiedziała mu z prostotą, nie schodząc z taboreciku przed pianinem (oczywiście, że był też taborecik!). – Wiernyduch twierdzi, że opowiadałeś mi bajeczki.

– Ach! – rozgniewał się. – Nie wiem, które z was jest większą papłą i którego powinienem gorzej nienawidzić!

– Przestań, przestań! – Dziewczynka trochę się przestraszyła niespodziewanego wybuchu złości, więc teraz próbowała udobruchać brata. – To tylko takie żarty! Chodź, zagram ci jeszcze raz, zaśpiewamy jeszcze raz... Chcesz? Zaśpiewamy piosenkę o twoim pogrzebie. Głośno, bardzo głośno, żeby Wiernyduch ją usłyszał i przybiegł tutaj zobaczyć, co się dzieje.

I nie czekając odpowiedzi, uderzyła paluszkami w klawisze (teraz mogę już zdradzić: tak, kiedyś byłam małą Kallą), aby dobyć z nich znajomych dźwięków zegarowej melodii. Rozdrażnienie od razu opuściło Wolnyducha – mimowolnie uśmiechnął się pod nosem. Z początku udawał, że nadal się dąsa, lecz za chwilę śpiewaliśmy już wspólnym głosem. Spełniły się moje słowa – muzykowanie zwabiło do pokoju także ciekawego Wiernyducha.

Ubraliśmy ją w odświętną sukienkę po mamie, obszytą koronkami i perełkami, tę, którą jej dałeś w podziękowaniu za wspólne muzykowanie, a którą dotąd trzymałeś przed nami w ukryciu, ponieważ stanowiła twoją jedyną pamiątkę, odkąd mama odeszła; a było to już po tym, jak jej opowiedziałeś tę śmieszna – choć wtedy wydawała się straszna – historię o swoim pogrzebie. W sukience wyglądała jak prawdziwy anioł.

Tak, faktycznie, była kiedyś taka historia. Trójka dzieci zajmowała wspólnie ogromne, lecz puste mieszkanie w zapomnianej przez wszystkich – nawet przez samego diabła! – kamienicy. Diabeł nie pamiętał o tym miejscu, lecz co innego kamienny, niemy anioł – ten stał zawsze na straży wszelkich dziecięcych spraw, posągowo cierpliwy i łagodny. Najbardziej wydawał się kochać dziewczynkę, a i ona odwzajemniała się mu gorącym uczuciem. Chłopcy mniej interesowali się aniołem, ja najmniej – i czasem trudno było malcom powiedzieć, czy rzeczywiście w ogóle widywali go za oknem – lecz dziewczynka nigdy nie miała co do tego wątpliwości. Kalla przesiadywała nieraz godzinami na parapacie, obejmując rączkami dziecięco chude kolana i uśmiechając się do swojego stróża.

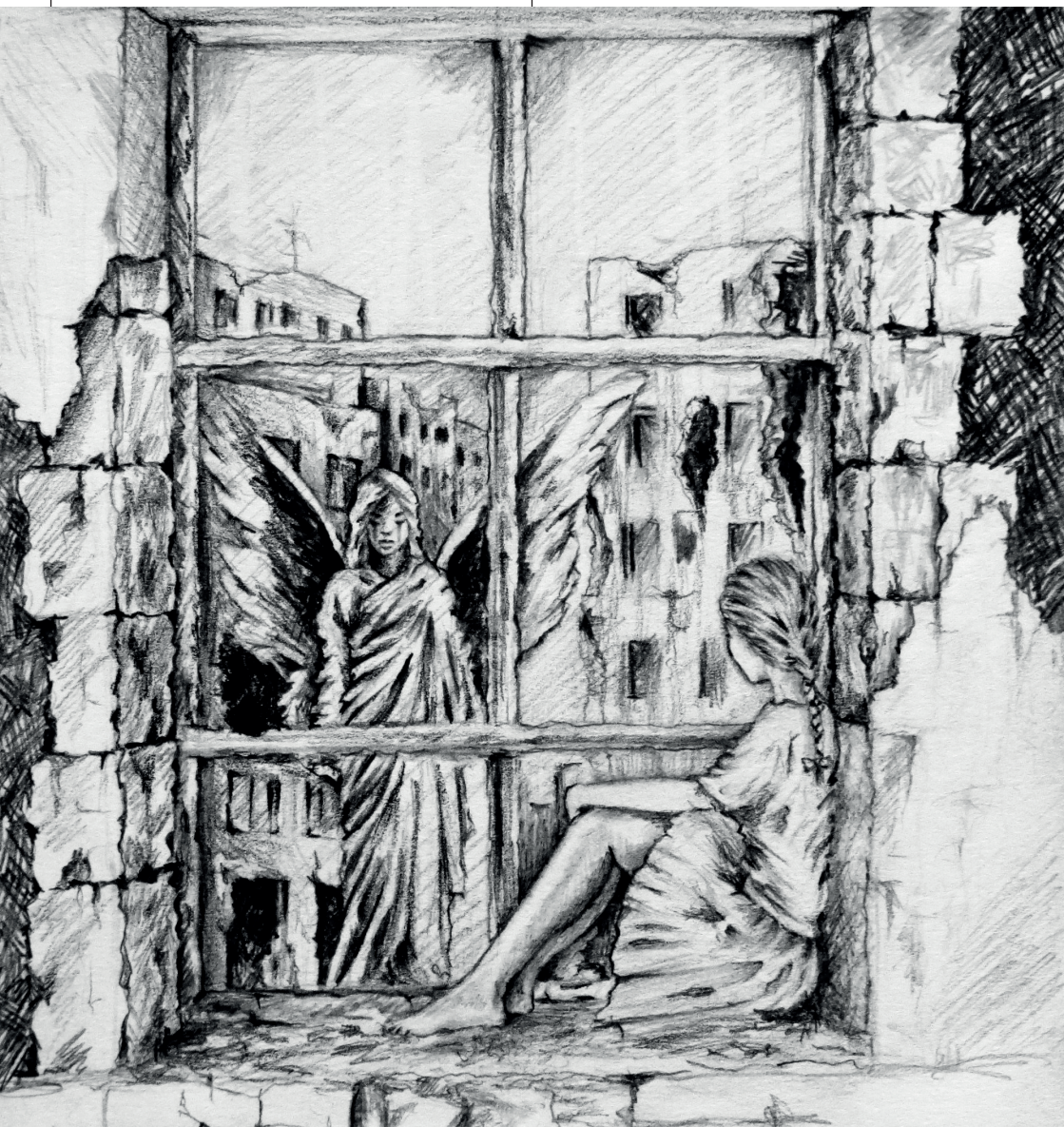
To było dość ponure mieszkanie, jeśli dobrze pamiętam, pomalowane na jakiś ciemny, stalowy kolor, niemal zupełnie puste; farba gdzieniegdzie oblażyła, parkiet trzeszczał, skrzypiał i miejscami wypaczał się; w pokojach brakowało sprzętów, chyba jedynie w kuchni i łazience znajdował się niezbędny komplet. Na tyle pomieszczeń – bodaj z sześć pokoi! – przypadały tylko trzy czy cztery krzesła; nie jestem pewien liczby, wydaje mi się, że jedno po prostu kiedyś niechący połamaliśmy w trakcie zabawy. Aaa, już wiem – Wiernyduch się na nim huśtał. Kalla dostała czkawki ze śmiechu, kiedy spadł i nabił sobie guza, mały głupek.

Oprócz krzesel mieliśmy też pianino – w tym samym pokoju z wielkim oknem, na

którym przesiadywała dziewczynka. I dwa ogromne płótna na ścianach – nie jestem już pewien, co przedstawiały... I jeszcze zegar wiszący, z wahadłem i kurantem – ta jedna rzecz, którą uwielbiałem w naszym mieszkaniu, bo i nie było tam czego uwielbiać. Wygrywał on regularnie cichą melodię, trochę smutną, a ja zawsze myślałem (myśl głupia, ale natrętna), że to jest ta nuta, która

powinna grać kiedyś na moim pogrzebie. Co zabawne, towarzyszyła mi raczej przez całe życie i tak naprawdę wątpię, aby była ze mną przy śmierci.

Kalla zawsze chciała być aniołem. Nieraz przez cały dzień mówiła tylko o tym, dosłownie buzia jej się nie zamykała! – że jej kochany anioł to, że tamto... Irytowała mnie, zachowywała się głupiotko, powinna wiedzieć,



że czekamy, aż wróci matka, i za nią tęsknić, a nie opowiadać banialuki o niebiańskich lalusiach. Dlatego postanowiłem jej dopiec; rzekłem, że aby stać się aniołem, musi najpierw umrzeć.

Co ciekawe, wcale się na mnie nie obraziła – początkowo oczy jej rozbłysły, jakbym zdradził niebywały sekret, odkrył przed nią tajemnicę z dawna pożądaną przez ludzkość, wylał kubał Salomonowej mądrości. Byłem dzieckiem przeważnie wrogo i drwiąco usposobionym do świata – a jednak jej naiwność potrafiła i u mnie wywołać szczerzy śmiech; tak samo wtedy.

– Nie bądź niemądra – oznajmiłem, mierzwiąc jej włosy, lecz spostrzegłem zawstydzającą poufalość gestu i dodałem natychmiast, aby pokryć zażenowanie: – Czekaj, chodź, opowiem ci bajeczkę.

Kalla pokiwała głową na znak zgody, co ja skwitowałem kpiącym uśmiechem; pozwoliłem jednak wziąć się za rękę i doprowadzić ku parapetowi ogromnego okna o ciężkich szybach, starych, o nierównej powierzchni, grubszych u dołu, a na górze cieńszych, jakby szkło przez lata spływało, przyciągane grawitacją. Widziany przez nie obraz ulegał zniekształceniu. Szyby drżały lekko w drewnianych ramach, lecz nie dostrzegałem na zewnątrz niczego, co mogłoby nimi wstrząsnąć.

Dziewczynka przycupnęła na parapecie, przyklejając nos do zimnego szkła – wokół rósł ślad pary. Myślę, że uśmiechała się do anioła. Rozzłościło mnie to i niewątpliwie wpłynęło na opowiedzianą historię.

A snułem opowieść z rozmachem, zapalczywie. Widziałem kątem oka, że nawet Wiernyduch porzucił jakieś nie wiadomo skąd wzięte pudełko po butach, którym się głupio bawił. Mówiłem o złożeniu mego ciała w trumnę; wyobrażałem sobie, jak piękne niewiasty, w białych szatach i o rozplecionych włosach, koniecznie czyste dziewice, namaszczają je wonnymi olejkami

i przygotowują do ostatniej drogi; czynią je piękniejszym, niż było za życia. W tym momencie wydzwoił nasz znajomy kurant, więc rzekłem, że to jest muzyka, którą nad moją trumną będzie wygrywać trzystu skrzypków w srebrnych frakach. Opisałem wysokie, smukłe świece, długie na łokieć a cienkie jak palec, rozlewające rzęsiste, lecz nie rażące oczu światło. Potem wejść mieli posępni grabarze o marmurowych twarzach, by dźwignąć moją trumnę i ponieść ją z kaplicy na zewnątrz – z ciepła, bezpieczeństwa i obecności rozmodlonych, zapłakanych bliskich w obcą, zimną i rozmazaną deszczem rzeczywistość cmentarza. A w czasie tego przejścia zrobi mi się zimno, całkiem zimno, usta mi zsinieją i dłonie zziębną, i zasnąć nie będę mógł od tego chłodu, tylko spod przymrużonych powiek będę snił tęskne sny o minionym cieple i marzył, by łono gleby przyjęło me ciało i otoczyło choć trochę podobnym ciepłem...

– Przestań! – krzyknęła Kalla, wrywając mnie z transu. Uprzednio patrzyłem na nią, lecz nie widziałem jej; a ona wskazywała palcem w kąć pokoju. Podążyłem spojrzaniem; biedny Wiernyduch kulił się tam, z trudem wstrzymując płacz. Wybuchnąłem szorstkim śmiechem i w pokoju zaraz zrobiło się jakby jaśniej.

– Idź ty, głuptasie! – machnąłem ręką na rozklejonego chłopca. – Bajkę o duchach ci opowiedzieć, a nie będziesz spał całą noc.

– To wcale nie było o tobie! – krzyknął niemal ze złością Wiernyduch, jakby rzucał mi w twarz oskarżenie. Nie zrozumiałem go wtedy; zdziwiłem się trochę, lecz nie przywiązałem do tych słów żadnej wagi... Puściłem oko do Kalli, ona zaś uśmiechnęła się do mnie porozumiewawczo.

– A ja sądzę, że wszystko zmyśliłeś – rzekła rezolutnie.

Wzruszyłem ramionami.

– Wcale nie – mruknąłem pod nosem, nie troszcząc się, czy usłyszy.

Nie przywiązywałem do słów Wiernyducha żadnej wagi...

Tak, to prawda, Kalla w niepojęty sposób nauczyła się grać na starym pianinie. Naprawdę nie wiem, jakim cudem; kiedy z Wiernyduchem dotykaliśmy jego klawiszy, zawsze brzmiało fałszywie – nie mogło zresztą brzmieć inaczej, niestrojone przez lata. Jestem też pewien, że Kalla nie poradziłaby sobie z nastrojeniem instrumentu. Ale tak naprawdę nie pamiętam dobrze – może ona wcale nie grała ładnie, a tylko dzieciństwo i samotność w opuszczonym mieszkaniu kazały mi wierzyć, że słyszę miłą muzykę. Przyznaję, wydawała się nam obu zupełnie wyjątkowa i – jak to rzec inaczej? – właściwie magiczna.

Prawdą jest także, że Kalla zagrała coś, co bardzo przypominało moją ulubioną melodię. Nigdy nie byłem skłonny do poruszeń, wtedy jednak coś mnie tknęło. Przyłączyłem się do niej, nucąc i wystukując rytm o pudło pianina, a na końcu śmiaaliśmy się obydwoje serdecznie. Przez chwilę sądziłem nawet, że widzę przez okno tego przekłętego anioła – ot, cuda dzieciństwa.

I dlatego właśnie parę dni później podarowałem Kalli śliczną, elegancką sukienkę, ozdobioną koronkami i małąkimi perłkami; była to jedyna pamiątka po matce, znalazłem ją przypadkiem tuż po jej odejściu i trzymałem w sekrecie przed Kallą i Wiernyduchem. Coś mnie opętało i oddałem ją siostrze – sukienka oczywiście okazała się za duża, ale dziewczynka i tak śmiała się i najpierw udawała księżniczkę, a potem – anioła! Rozgniewałem się bardzo, ale nie mogłem cofnąć prezentu. Dlatego tym bardziej zacząłem drażnić Kallę opowieścią o pogrzebie i zaklinałem się na wszystkie świętości, że nie zmyślam.

Wolnyduchu, czy pamiętasz dziewczynkę, która grała dla ciebie twoją ulubioną piosenkę? Czy pamiętasz, jak śpiewałeś razem z nią?

A orkiestrę, kwiaty i anioła? Czy pamiętasz, że dałeś jej w prezencie sukienkę po matce? Czy pamiętasz, jak oddała się w niej całkowicie na anielskie usługi – mimo huk, krzyków i brzęku szyby?

Ty potem już poszedłeś, ale Wiernyduch został i razem z nim śpiewaliśmy dalej – cichutko, potajemnie. I tak ułożyliśmy nową piosenkę, choć inspirowaliśmy się tą starą i twoją opowieścią – ułożyliśmy piosenkę o twoim pogrzebie.

Wiesz, że te wszystkie historie były prawdziwe?

Teraz już wiesz. To znaczy: wiedziałbyś. Zabiłeś nas wszystkich.

Wiem, wiem, właśnie tak jej powiedziałaś: że aby stać się aniołem, musi najpierw umrzeć. Mnie te słowa przeraziły bodaj bardziej niż ją samą. Schowałem się wtedy po dziecięcemu pod małym, okrągłym stolikiem w kuchni – leżała na nim stara, wystrzępiona cerata, zwisała trochę za krawędź, dawało mi to złudne poczucie osłony i bezpieczeństwa. Płakałem i modliłem się do anioła, żeby przeprowadził z powrotem mamę i nie zabierał nam Kalli. Nie zniósłbym jeszcze jednego rozstania. Pamiętałem twoją historię o pogrzebie i złościłem się – wiedziałem, że kłamałeś, że ona wcale nie była o tobie. Nigdy nie powiedziałeś mnie i Kalli, gdzie zniknąłeś na wiele godzin pewnego dnia. Utrzymywałeś, że siedziałeś z nami w mieszkaniu, tylko zaszyłeś się w szafie – ty łgarzu! Gdzie wtedy uciekłeś i skąd wzięłeś sukienkę mamy oraz swoją paskudną opowieść?

Tak sobie płakałem pod tym stolikiem i zaklinałem rzeczywistość. Dlatego nie było mnie z wami, kiedy wspólnie muzykowaliście. To nie znaczy, że nie słuchałem waszego śpiewu albo że mi się nie podobał – ale bałem się, że znów zaczniesz opowiadać Kalli straszne rzeczy.

Lecz wreszcie nie wytrzymałem, wypełzłem spod stolika – za ładnie śpiewaliście! Znałem

tę melodię, twoja ulubiona. Miałem wrażenie, że się śmiejecie i świetnie bawicie, aż w końcu zrobiło mi się przykro, że beze mnie. Dlatego wypęzłem i nieśmiało, po cichutku skradałem się w kierunku pokoju.

Nazywam się Wiernyduch. Byłem kiedyś jednym z trojga dzieci zamieszkujących ogromne, opuszczone mieszkanie. Nie pamiętam żadnych sąsiadów ani opiekunów. Pamiętam tylko – zniszczony później jednym z wybuchów – posąg płaczącego anioła za naszym oknem. Myślałem, że to on zabrał matkę i błagałem, żeby nam ją oddał.

Ta cała historia wydarzyła się naprawdę. Wolnyduch naprawdę opowiedział bajkę o pogrzebie – nie jestem tylko już dziś pewien, czyj to w końcu miał być pogrzeb. Najpierw sądziłem, że mamy. Potem bałem się, że Kalli. Jednak gdy śpiewaliśmy razem piosenkę, uzmysłowiłem sobie, że Wolnyduch mógł równie dobrze naprawdę przepowiadać własny pogrzeb. Albo mój?

Oni obydwójce pominęliby to w swoich opowieściach, gdyby wciąż żyli – odarliby historię z puenty. Tak nie wolno – należy dopowiedzieć rzecz do końca. Oto epilog.

Następnego dnia po muzykowaniu wystroiliśmy Kallę w sukienkę po matce. Ubranie wydawało mi się najpiękniejsze na świecie, a Kalla – najśliczniejszą dziewczynką. Cieszyłem się; było trochę tak, jakby mama wróciła. Wolnyduch przypatrywał się jej, niby oceniając efekt, i nawet kiwnął z uznaniem głową. On też musiał myśleć o mamie. Aż raptem wyszedł z pokoju i nie było go dobrą chwilę, a kiedy wreszcie wrócił, przytargał ze sobą podłużne pudło. Nie mam pojęcia, skąd je wziął, daję słowo! Nigdy wcześniej go nie widziałem. Może Wolnyduch naprawdę złamał zakaz mamy? I – och, Boże – i wyszedł z mieszkania aż do piwnicy?

Wspominałem już o swoim podejrzeniu – że nie byłby to pierwszy raz, kiedy Wolnyduch nieposłusznie opuściłby dom.

Ciągnął pudło, a musiało być ciężkie, bo

robił to z wysiłkiem; ono szurało po podłodze i zostawiało ślad w kurzu. Wreszcie ustawił je na środku pokoju i spojrzął wyzywająco na Kallę. Pojęła w lot. Patrzyła na swoją trumnę. Zrobiła poważną minę, ale za chwilę roześmiała się, choć trochę niepewnie. Ja cały drżałem.

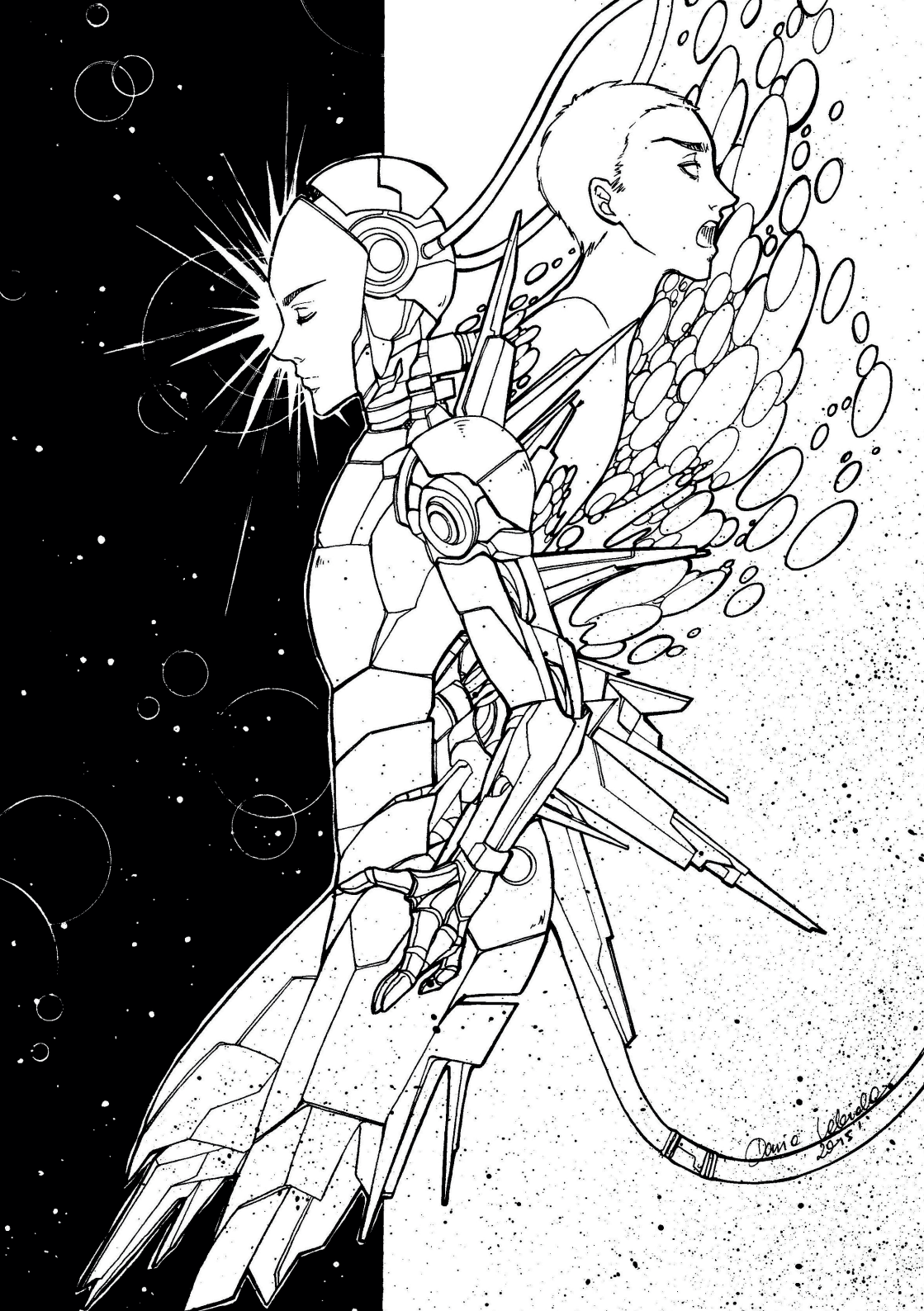
– Będziemy bawić się w śmierć? – zapytała figlarnie dziewczynka i wskoczyła do pudła. Upewniła się, że nie ma w nim pajaków ani pluskiew i położyła się. Zamknęła oczy, ale tylko na niby, tak naprawdę cały czas podglądała i chichotała. Tymczasem Wolnyduch stanął nad nią poważnie – dał mi znak, abym zrobił to samo – i zaintonował ponurą melodię zegarową. Po chwili wybiła pełna godzina i odezwał się kurant, a mnie ciarki przeszły po plecach, jednak dzielnie stałem dalej, starając się nie zwracać uwagi na nagłe przyłączenie się do naszej ceremonii martwego mechanizmu.

I widziałem wtedy wyraźnie, słowo daję, że nie bujam: widziałem, jak twarz Kalli powleka się martwą bledością, jak jej odech zamiera; widziałem Wolnyducha, śmiertelnie – tak! – śmiertelnie poważnego, odprawiającego prawdziwą ceremonię, a nie dziecięcą, głupią zabawę. Łzy napłynęły mi do oczu, lecz mimo tego ujrzałem zupełnie wyraźnie skrzypków w srebrzystych frakach i długie a cienkie świece. Wreszcie prawie zemdlałem – podobno zrobiłem się kredowy na twarzy, trupio kredowy, a Kalla i Wolnyduch śmiali się ze mnie – ona wciąż w trumnie i pogrzebowym gnieźle, z aniołem przycupniętym na ramieniu.

Ale przestali się śmiać, bo w końcu umarliśmy – tak, jak to przewidział Wolnyduch – i stało się wiadome, że zabił wszystkich samym słowem, a my przypieczętowaliśmy wyrok piosenką – i nawet anioł roztrzaskał się na drobne części.

Oto prawdziwy finał historii dziecięcej zabawy.

Anna Jakubowska



# Zmartwychwstałem jako android

Michał Marzec-Remiszewski

Jonathan Donne uderzył głową w boczną szybę starego Citroena z 2030 roku i upadł bezwładnie na tylną kanapę. Drzwi samochodu zaczęły się powoli zasuwać, a mężczyzna, który tak brutalnie go potraktował, wsiadł za kierownicę i włączył silnik. Donne nie miał szans na ucieczkę – jego ręce i nogi były związane. W dodatku czuł niesamowity ból głowy spowodowany uderzeniem. Był androidem, ale to niczego nie zmieniło – jego kognitywny program zawierał w sobie symulacje wszelkich odczuć bólowych dostępnych człowiekowi. Oprogramowanie Donne'a doskonale odtwarzało też reakcje organizmu na odbytą przed chwilą szaleńczą ucieczkę, w szczególności kołatanie serca i niemożność złapania oddechu.

Oczywiście Jonathan nie miał serca ani płuc – jego tkankowa budowa ograniczała się do doskonałej, nieodróżnialnej od rzeczywistej, symulacji zewnętrznej powłoki ciała, pod którą znajdował się metalowy szkielet. Ale mózg androida był wzbogacony o zaawansowane programy, powodujące wrażenie posiadania i działania organów wewnętrznych. Programy te działały tak doskonale, że Donne nie był w stanie odróżnić swojego aktualnego, sztucznego ciała, od tego, w którym żył, gdy był jeszcze normalnym człowiekiem. Podobnie inni

ludzie – dzięki hiperrealistycznej powłoce zewnętrznej, nie mogli się domyślić czym naprawdę był Jonathan.

Samochód ruszył z cichym, elektrycznym szumem, przypominającym dźwięk automatycznej golarki. Czując siłę odśrodkową, Donne domyślił się, że kierowca zawraca, po czym gwałtownie przyspiesza. Android napiął swoje mechaniczne mięśnie i spróbował się odwrócić, ale udało mu się ułożyć jedynie w odrobinę wygodniejszej pozycji. Jako robot mógłby być o wiele silniejszy niż człowiek i bez problemu rozerwać zwyczajne sznurki krępujące mu ręce i nogi, ale prawo na to nie pozwalało – androidy musiały mieć te same cechy fizyczne co, ich wcześniejsze ludzkie formy. W przeciwnym razie każdy mógłby zmienić się w androida i zażyczyć sobie na przykład wielkiej siły, sokołego wzroku czy niezwyklej wytrzymałości. Prawo było jednoznaczne – androidy miały przedłużać życie, symulując człowieka, a nie ulepszając go. To był jedyny ratunek przed jeszcze większą niesprawiedliwością w świecie – niesprawiedliwością, w której bogaci stają się herosami pod każdym względem. Wyjątkiem od tej reguły byli niepełnosprawni i starszycy, którym podczas zamiany w androida odtwarzano zdolności z młodszych lat.

Jonathan westchnął, a wciągnięte przez niego powietrze przemieściło się pomiędzy jego metalowymi wnętrznościami, dając nieodparte wrażenie prawdziwie ludzkiego

oddechu. Miał teraz czas do namysłu – co innego mógł zrobić? Wytężył pamięć, by przypomnieć sobie, czy czegoś nie przeoczył. Czemu został schwytyany? Czym naraził się Inter Androids Corporation, że w ten sposób go potraktowano? Może podczas jego spotkań z Thaddaeusem Lawroyem powiedział coś, czego nie powinien? Może program, który wybrał, był zbyt skomplikowany?

### *Trzy lata wcześniej*

– Widzi pan – Thaddaeus Lawroy wyszczerzył zęby w uśmiechu profesjonalisty i spojrział rozmarzonym wzrokiem na panoramę wysokich wieżowców wschodniego Brisbane, ciągnących się niemalże do samej plaży. – Każdy człowiek powinien rozumieć, jak niezwykle ma szczęście, że żyje. Życie bowiem jest niezwykle wygraną na loterii, w której bierze udział nieskończenie wiele losów – tyle, ile jest kombinacji DNA oraz tych innych, tajemniczych struktur, na których mogłoby bazować. Co za niezwykle zbieg okoliczności, że z tego nieskończonego ogromu możliwości to na nas trafiło? – W efektownej przerwie dla tego pytania retorycznego Lawroy sięgnął po stojącą na szklanym stoliku filiżankę i zanurzył wargi w kawie. – Każdy, kto może o tym pomyśleć, jest zwycięzcą. Co więcej – jest zwycięzcą podwójnym, bowiem oprócz życia ma jeszcze świadomość – dar tylko dla nielicznych kombinacji DNA. Ludzie narzekają, że nigdy nic nie wygrali, że nie powodzi im się w pracy, na uczelni, w miłości, ale nie rozumieją, że sam fakt tego niepowodzenia jest już nieskończonym szczęściem. Bowiem nieskończenie wiele innych kombinacji DNA, nieskończenie wiele innych kombinacji świadomości i charakterów nigdy nie będzie miało szansy na poczucie niepowodzenia. Tym nieszczęśnikom, potencjalnym ludziom, cała wieczność przeminie tak, jak nam przeminęło 13,8 miliarda lat istnienia Wszechświata – nieskończenie szybko.

Jonathan Donne ziewnął i popatrzył znudzonym wzrokiem na Lawroya. Wiedział bardzo dobrze jakie ma szczęście – na tej wiedzy przecież bazowała cała jego życiowa filozofia. Szanował swoje życie ponad wszystko – miał je w końcu tylko jedno, a jego strata oznaczała nicłość. W żadnym wypadku nie chciał zaprzepaścić swojej szansy, swojego jedyne, wyjątkowego wygranego losu na loterii. Zrobiłby wszystko, by ten los zatrzymać. Nie przyszedł tu jednak, by po raz kolejny wysłuchiwać o tym, jak bardzo powinien chcieć żyć.

– Szkoda byłoby zmarnować takie nieskończone szczęście na rzecz nieskończonego nieistnienia – kontynuował Lawroy ze swoim charakterystycznym, brytyjskim akcentem. – Po śmierci następuje...

– Oczywiście – przerwał mu Donne. – Jestem już zdecydowany, panie Lawroy, nie musi mnie pan przekonywać.

– Przez telefon wspominał pan, że ma pan jakieś wątpliwości...

– Tak. Postanowiłem, że wprowadzę pewną modyfikację w podstawowy pakiet. Proszę tylko powiedzieć, jaka będzie cena.

– Modyfikację? – Lawroy zamrugał niepewnie.

– Owszem.

– Dotyczącą czego?

– Jeśli się nie mylę, to w oryginale przedłużanie sobie życia wygląda tak, że w pewnym momencie skanuje się mózg delikwenta, zgrywa jego świadomość na dysk twardy, a po jego śmierci wgrzywa się ją do komputerowego mózgu androida.

– Naturalnie.

– A co, jeśli świadomość wgra się do androida jeszcze za życia klienta?

– No cóż... – Lawroy wzruszył ramionami. – Wtedy jednocześnie będzie istniał android i oryginał.

– No właśnie.

– Co: „no właśnie”?

– Oryginał przecież jest inną osobą niż

android – wyjaśnił Jonathan. – Gdy wasz klient umrze, to nic nie zyska na takim kopiowaniu. Skoro mogą istnieć osobno i w tym samym momencie, to co to za przedłużanie życia? To zwyczajne kopiowanie. Nie ma tu tożsamości obu wersji – jeśli oryginał i android żyją jednocześnie, to nie są tą samą świadomością.

– Dlatego najlepiej zeskanować mózg tuż przed śmiercią.

– Co za różnica? – prychnął Donne. – Nawet jak zeskanujecie mózg ułamki sekund przed śmiercią, to wciąż przez te ułamki sekund oryginał będzie żył, podobnie jak mogłaby żyć zeskanowana kopia. Nie ma znaczenia, jak duża jest ta różnica czasu, ważne, że ona w ogóle występuje.

Thaddaeus Lawroy zacisnął wargi. Na pewno zdawał sobie sprawę z tego problemu, który z oczywistych względów nie był poruszany na większości spotkań z klientami. Donne od dawna podejrzewał, że Inter Androids Corporation zależy tylko na pieniądzach, że kuszą ludzi tym, czego naprawdę nie mogą im dać. Cóż, naiwni bogacze, zaślepieni możliwością życia wiecznego nie zwracali uwagi na takie filozoficzne szczegóły, jak utrata tożsamości. On jednak zwrócił uwagę – życie było dla niego zbyt cenne, by przeoczyć tak istotny fakt.

– Więc chciałbym, żebyście zeskanowali mój mózg dopiero po mojej śmierci i utracie świadomości – kontynuował Jonathan. – Sprawdziłem to, zdążyście. Będziecie mieć kilka minut.

– To niebezpieczne. Jeśli na przykład zginie pan w wypadku samochodowym, daleko od naszych specjalistów, możemy nie przyjechać na czas.

– Zaryzykuję. Przygotujecie specjalny program?

– Rozumiem, że jest pan w stanie dopłacić?

– Naturalnie. – Donne uśmiechnął się. Jako menadżera zespołu Digger, najpopular-

niejszej kapeli na świecie, stać go było na wszystko. A na swoim życiu wiecznym nie miał zamiaru oszczędzać – był egoistą kompletnym, jego własne istnienie miało dla niego największą, absolutną wartość.

– Zatem skontaktuję się z szefostwem i spróbuję przygotować nową umowę.

Jonathan kiwnął głową, dopił kawę i wstał. Podał rękę Lawroyowi, pożegnał się, po czym wsunął krzesło pod stolik.

– Aha, jeszcze jedno. – Uniósł palec z uśmiechem. – Nie chcę kolejnej afery. Wiem, że lubicie kombinować. Przyłóżcie się do tego, ale jak coś pójdzie nie tak, przyznajcie się. Nie mam zamiaru uczestniczyć w waszych spiskach.

### *Terazniejszość*

Czy o to chodziło? Czyżby coś poszło nie tak w trakcie procesu zapisu jego świadomości? W końcu nie było to skorzystanie z typowej, broszurowej usługi. Jonathan jęknął i znów spróbował zmienić pozycję. Bezskutecznie. Zaklął w myślach. Wiedział, że Inter Androids to firma, która prawdopodobnie nie cacka się z klientami. Wprawdzie nigdy nie wyciekły żadne dowody, ale krążyły pogłoski na temat androidów o wypaczonych, skrzywionych psychicznie umysłach, będących efektem błędnie zeskanowanych świadomości. Takie androidy-potwory oczywiście nigdy nie opuszczały fabryk, a nieożywieni klienci rzekomo rezygnowali tuż przed śmiercią z ofert firmy, doznając na przykład nagłych oświeceń religijnych. Dla Jonathana jednak było oczywiste, że rezygnacje tych nieszczęśników to bajki wymyślone przez Inter Androids, by nie odstraszać od siebie kolejnych klientów.

Czyżby więc i on był przykładem takiej wypaczonej świadomości? Ale przecież czuł się idealnie... Nie wliczając w to pierwszych chwil w ciele androida, gdy obudził się w ciemnym pomieszczeniu działu medycznego Inter Androids. Przypomniał sobie tamtą

sytuację i rozmowę, którą podsłuchiwał, i przez którą zdecydował się opuścić budynek.

### *Kilka godzin wcześniej*

Jonathan otworzył oczy, ale nic nie dostrzegł. Nie był pewien, czy nie widzi, czy po prostu dookoła jest ciemno. Czuł się dziwnie – było mu przeraźliwie zimno, a w dodatku bolały go plecy, klatka piersiowa i wargi, które pękały z trzaskiem, gdy otwierał usta, by zaczerpnąć powietrza. Ból w klatce piersiowej przypominał ten, który odczuwał w czasie zawału, gdy...

Nagle przypomniał sobie niedawne wydarzenia. Miał zawał, przewieziono go do szpitala Inter Androids, by zeskanować jego mózg po śmierci i ożywić! Pamiętał wszystko bardzo dokładnie. Zmarł na zawał! Pamiętał nawet to uczucie... Uczucie umierania. Było dokładnie takie, jak opisywali je ożywieni klienci Inter Androids – najpierw chęć walki, a potem poddanie się i przepłatająca się przez świadomość myśl, że to nic takiego. Zupełnie, jakby następnym razem miało być lepiej, ale przecież żadnego następnego razu po śmierci nie powinno być. A przynajmniej nie dla zwykłych ludzi, których nie stać na wskrzeszenie. Jednak on, Jonathan Donne, bogaty menadżer, mógł sobie pozwolić na znacznie więcej niż szary człowiek. Został ożywiony! Zmartwychwstał jako android! Zrozumiał skąd ból – oprogramowanie androida miało przecież w idealny sposób symulować człowieczeństwo, nie pomijając także nieprzyjemnych odczuć.

Jonathan spróbował usiąść. Wykrzywił się w odpowiedzi na ból, który przeszył jego ciało. Odczekał kilkanaście minut, w trakcie których starał się rozruszać nowe stawy. W końcu wstał i wyprostował się. Dostrzegł przed sobą delikatne światło wpadające przez coś, co wyglądało na szybkę w drzwiach. A więc nie oślepl, po prostu było ciemno. Rozejrzał się, szukając jakiegoś ubrania – miał na sobie jedynie bieliznę – ale nie był w stanie

przebić wzrokiem ciemności. Miał jednak szczęście – na metalowej szafce, stojącej tuż przy łóżku, wymacał złożoną w kostkę koszulę i spodnie. Założył je, podpierając się na wysokim, podłużnym, metalowym przedmiocie stojącym nieopodal. W końcu puścił go i stanął na własnych nogach. Zrobił krok naprzód – bardzo powoli i ostrożnie, starając się nie nadwyręzać mechanicznych mięśni, wzbogaconych o doskonałą symulację prawdziwej propriocepcji. Ruszył w kierunku światła, wyciągając przed siebie ręce i badając nimi otoczenie. Minął kilka łóżek, chyba identycznych jak to, na którym sam leżał, aż w końcu dotarł do drzwi, przez które wpadało światło. Otworzył je.

Znalazł się na ciepłym korytarzu, oświetlonym przez pojedynczą lampę. Musiało być późno w nocy, korytarz wyglądał na opuszczony. Wciąż było mu bardzo zimno, ale wyraźnie się rozgrzewał. Ruszył przed siebie, by znaleźć jakiegoś lekarza, w pobliżu nie było jednak żywej duszy. Skreślił w jakąś odnogę korytarza i dotarł do kompletnie nieoświetlonych schodów. Złapawszy się za poręcz zaczął ostrożnie schodzić, zdając sobie sprawę ze swoich chwilowych słabości.

– Alan! – usłyszał nagle z oddali. Ktoś krzyczał, a podniesiony głos niósł się echem przez cały korytarz. Jonathan zatrzymał się na półpiętrze i zaczął nasłuchiwać. Po chwili dotarły do niego dźwięki kroków co najmniej dwójki ludzi.

– Alan! Donne!

– Widziałem na obrazie z kamery – dał się słyszeć inny głos.

– Jak ten skubaniec...

– Obudził się...

Nastąpiła krótka cisza, a potem trzask głośnika krótkofalówki.

– Brown, jesteś tam? Masz schwytać Jonathana Donne'a. Użyj pałki. Nie może stąd wyjść.

– Nie rozumiem... – Donne usłyszał trzeci głos, który miał specyficzne, metaliczne

brzmienie, jakby wydobywał się z jakiegoś głośnika. Chyba należał do kogoś, z kim porozumiewano się za pomocą interkomu.

– Nie musisz rozumieć. Masz go załatwić.

Serce, a raczej program je symulujący, zaczęło bić Jonathanowi szybciej. Chcą go schwytąć używając pałek? Czy coś poszło nie tak? Donne drgnął. Sądząc po charakterystycznym dźwięku, ludzie na górze wezwali windę. Musiał uciekać. Tylko dokąd i jak? Rzucił się biegiem schodami w dół, ledwo utrzymując się na nogach. Zbiegł kilka pięter, zataczając się przy każdym kroku, aż w końcu dostrzegł świecącą w ciemności, zieloną tabliczkę z napisem „wyście ewakuacyjne”. Wymacał drzwi, nacisnął poziomą rurkę będącą klamką i znalazł się na niewielkim placyku pomiędzy budynkami. Popatrzył w rozświetlone lampami miasta nocne niebo. Jak zwykle, nie było widać żadnej gwiazdy – jedynie kłębiące się, czerwone od świateł ulicznych chmury. Wziął głęboki wdech i rozejrzał się, szukając wyjścia. Znalazł drogę prowadzącą od śmietnika do ciemnej bramy, wychodzącej z pewnością na ulicę. Podbiegł do niej i zaczął się na nią niezdarne wspinać. Jakimś cudem mu się udało. Chwilę później był już po drugiej stronie. Wyglądało na to, że uciekł, tylko czemu musiał to w ogóle robić? Dlaczego ci ludzie chcieli go schwytąć? Nie rozumiał, co się dookoła niego działo.

### *Teraźniejszość*

Jonathan podskakiwał bezwładnie w jadącym przez ulice Brisbane Citroenie. Myślał o krótkiej rozmowie pracowników Inter Androids, którą podsłuchał. Donne był pewien, że jego uruchomienie było przedwczesne, w końcu nie było przy nim żadnego technika, ani lekarza, co więcej – obudził się w nocy. Czyżby Jonathan był nieukończony? Może miał jakieś błędy? A może wcale nie miał się przebudzić?

Jedno był pewne – firma Inter Androids po raz kolejny kombinowała. Robiła to,

czego Jonathan chciał uniknąć! Tylko czemu? Może zależało im na jego majątku? Może chodziło o tę cholerną posiadłość? Ale czy taka błahostka, jak dom za kilka milionów, miały pchnąć wielką firmą do tak ogromnego ryzyka, jakim jest majstrowanie przy wskrzeszaniu klientów? Czy tak błahy problem miałby zaważyć na jego życiu? Na to przynajmniej wskazywało to, co zobaczył, gdy wrócił do domu...

### *Godzinę wcześniej*

Była siódma rano. Po prawie godzinie spędzonej w śmietniku, gdzie ukrywał się przed szukającymi go pracownikami Inter Androids, oraz długiej przejażdżce nocnym autobusem, Donne dotarł do swojego parterowego, luksusowego domu w bogatej dzielnicy zachodniego Brisbane. Wyglądał potwornie, a do tego śmierdział zakiszczonymi śmieciami, na szczęście jednak szansa na spotkanie kogoś znajomego była niewielka.

Jonathan podszedł do otoczonej bujną roślinnością furtki swojej posiadłości, wpisał kod, otworzył i zamarł w bezruchu. Przez elegancki, porośnięty kilkoma palmami i krzewami trawnik, dzielący furtkę od drzwi wejściowych domu, przechodziły dwa podłużne ślady pozostawione zapewne przez wielkie koła z dużym bieżnikiem. Jonathan popatrzył w kierunku, w którym biegły linie, i dostrzegł sporą koparkę stojącą po prawej stronie od budynku, przy niewielkim, sztucznym stawiku.

Skąd ona się tu wzięła? Pamiętał dobrze, że gdy przyjechała po niego karetka, żadnej koparki przed domem nie było. Zmarszczył czoło. Ktoś wjechał tu nią, gdy on był w szpitalu Inter Androids. Ciekawe ile czasu minęło, odkąd dostał zawału? Dzień, dwa? Nie miał przy sobie telefonu, więc nie mógł sprawdzić daty, a połączenie internetowe, do którego powinien mieć bezpośredni dostęp przez swój komputerowy mózg, było wyłączone. Musiał skorzystać z komputera domowego.

Jonathan podszedł do drzwi wejściowych, ponownie wpisał kod i wszedł do przedpokoju. Od razu rzucił mu się w oczy niesamowity bałagan – dookoła porzrzucone były plastikowe talerzyki, butelki, śmieci, a nawet kawałki jedzenia. Donne nie robił żadnej imprezy przed śmiercią – zostawił po sobie porządek. A przynajmniej tak mu się wydawało. Wstrzymał oddech i wszedł powoli do salonu, starając się nie robić hałasu. Nie szło mu to najlepiej – wszystkie jego mięśnie były teraz napięte i gotowe do ucieczki. Fizjologii strachu – ewolucyjnego przystosowania organizmu do unikania zagrożeń – nie mogło zabraknąć w symulacji człowieczeństwa.

Salon wyglądał podobnie jak przedpokój – był w nim spory bałagan: talerze, sztucce, ubrania i butelki wały się po całej podłodze. Donne podszedł do drzwi prowadzących do jego gabinetu i dotknął ich palcem. Rozsunęły się z cichym sykiem i ukazały mu podobny widok. Zbliżył się do biurka i zmarszczył brwi – na jego OLEDowej powierzchni wyświetlona była umowa najmu posiadłości, w której się znajdował. Przesunął palcem po białe, a umowa powędrowała w bok ekranu, odsłaniając mu plan całego terenu.

Donne zacisnął zęby. Kto mógł wejść do jego domu, zostawić po sobie taki bałagan i grzebać w jego elektronicznych dokumentach? Inter Androids? Cóż, w końcu podczas zgrywania zawartości jego umysłu na dysk twardy musieli zapisać każde jego wspomnienie – wszystko, co znajdowało się w pamięci. W tym na przykład siedmiocyfrowy kod wejściowy do domu i hasło do systemu.

Jonathan ponownie dotknął blatu biurka, odsłaniając główne okno interfejsu. Spojrzał w róg wyświetlacza, w którym zwykle znajdowała się data: był 13 marca. Minęły więc aż trzy dni od momentu jego śmierci! W przeciagu tego czasu mogło stać się bardzo wiele.

Donne sięgnął po telefon. Musiał skontaktować się z kimś, kto będzie mu w stanie pomóc. Powinien zadzwonić na policję albo

do swojej prawniczki, Agathy Green – osoby, której płacił wystarczająco dużo, by mieć do niej pełne zaufanie. A przynajmniej tak mu się wydawało.

Nagle w przedpokoju rozległ się hałas. Jonathan znieruchomiał: ktoś chyba wszedł do jego domu. Odłożył telefon i zbliżył się po cichu do drzwi prowadzących do salonu. Wychylił głowę i faktycznie, dostrzegł jakiegoś wysokiego, dobrze zbudowanego mężczyznę trzymającego w dłoni broń, który przechodził właśnie z przedpokoju do kuchni. Jonathan zaklął w myślach i rozejrzał się gorączkowo. Musiał jakoś wydostać się z domu, drzwi wejściowe jednak nie były dobrym pomysłem. Pozostało mu tylne wyjście.

Po cichu wszedł do salonu, zbliżył się do szklanego przejścia na balkon, dotknął czytnika i otworzył je. Dźwięk szyby przesuwającej się w delikatnych szynach był jednak wystarczająco głośny, by go zdradzić. Usłyszał za sobą szybkie kroki i krzyk:

– Stój, bo strzelam!

Donne zignorował to. Wbiegł na taras, przeskoczył przez barierkę i znalazł się w ogrodzie. Ruszył biegiem przed siebie, z trudem łapiąc równowagę. Szybko dostał zadyszki, ale nie zwracał na to uwagi. Znalazł się w tropikalnym lasku, który posadził tu kilka lat temu. Pędził pomiędzy drzewami, przeskakując nad wystającymi korzeniami i krzakami. Nie odwracał się, ale podejrzewał, że jego przeciwnik jest niedaleko. Po kilku chwilach lasek przerzedził się. Jonathan wiedział, co to oznaczało – niedługo dotrze do końca posiadłości, czyli muru, który oddzielał ją od ulicy. Czy uda mu się na niego wspiąć wystarczająco szybko? Nie miał czasu do namysłu. Zatoczył się w biegu, ale utrzymał równowagę. Zaklął głośno – oddychało mu się coraz ciężiej. A przecież wystarczyłoby kilka minut pracy programistów i mógłby być lekkoatletą!

Jonathan dostrzegł już ogrodzenie porośnięte gęstym bluszczem. Wspięcie się

na nie było jego jedyną nadzieją. Wypadł spomiędzy drzew i ostatkiem sił rzucił się w górę, chwytając się szczytu muru. Jedną nogą wsparł się o jakąś wystającą cegłówkę, a drugą zahaczył o splecione łodygi rośliny, po czym podciągnął się, stękając jak staruszek. Znad krawędzi muru dostrzegł ulicę – jego ratunek. Wystarczyło tylko, by któraś z jego nóg znalazła dodatkowe oparcie, umożliwiające ostatnie podciągnięcie...

Nagle poczuł szarpnięcie za koszulę. Momentalnie stracił równowagę i runął w tył, uderzając plecami o trawę.

### *Teraźniejszość*

Samochód zaczął gwałtownie hamować, a Jonathan spadł pomiędzy tylną kanapę a oparcia przednich foteli. Poczuł ból w lewej ręce – chyba dotknął czegoś ostrego. Citroen znów przyspieszył – gwałtowne hamowanie było zatem jedynie chwilowym postojem. Donne spróbował się odwrócić, ale, tak jak poprzednio, niewiele to dało. Nagle ponownie natrafił jedną z rąk związanych na plecach na coś ostrego. Jakiś wystający, metalowy element fotela. To była szansa! Przyłożył staroświecki sznur krępujący mu ręce do prowizorycznego noża i zaczął energicznie ruszać nadgarstkami. W końcu, po kilku chwilach, udało mu się uwolnić. Zerknął spomiędzy siedzeń na kierowcę i, starając się nie wykonywać ruchów mogących zwrócić jego uwagę, uwolnił sobie nogi. Następnie podniósł się nieco na łokciach i wyrzwał przez szybę. Byli w centrum – poznawał wysokie, oszklone wieżowce Spring Hill, wystrzeliwujące setki metrów w niebo. Kierowca lawirował między samochodami na wąskich ulicach i chyba kierował się w stronę mostu Lamberta, bezpardonowo przecinającego meandry Brisbane River. Jonathan spojrział na klamkę od drzwi. Nie miał szans na otwarcie ich ręcznie – zamek był sterowany komputerem. Jedynie wypadek mógł przełączyć system na manualne sterowanie.

W pewnym momencie samochód zaczął zwalniać. Donne skulił się pomiędzy siedzeniami i jęknął, udając, że wciąż jest skrępowany. Zatrzymali się, wszystko wskazywało na to, że na światłach. Jonathan znów podniósł się na łokciach i ponownie zerknął przez okno. Tak, stali na światłach. Nagle serce zaczęło mu bić szybciej – na pasie obok zatrzymał się właśnie radiowóz!

– Na pomoc! – Jonathan ryknął bez namysłu i zaczął walić pięścią w szybę. – Heeej! Na pomoc!

Mężczyzna, który go schwytał, odwrócił się gwałtownie i wymierzył do niego z broni.

– Leżeć! Bo strzele! – wrzasnął. Było już jednak za późno, policjanci zauważyli, co się dzieje. Zawyla syrena, po czym dał się słyszeć pisk buksujących na asfalcie opon. Oprawca Donne'a jednak nie chciał dać za wygraną. Rzucił broń na fotel, złapał za kierownicę, wcisnął gaz do dechy, a samochód przyspieszył gwałtownie. Wyminieli radiowóz i skręcili w jakąś boczną ulicę, ściśniętą pomiędzy podstawami dwóch wieżowców. Jonathan uderzył głową w drzwi, a następnie poleciał bezwładnie w tył. Siła odśrodkowa bezlitośnie wciskała go w oparcie kanapy, uniemożliwiając mu zobaczenie, co się dzieje. Samochód co chwilę skręcał, hamował i przyspieszał, a Donne czuł się jak na jakiejś szalonej atrakcji w wesołym miasteczku. Syrena policyjna ucichła gdzieś za nimi, kierowca jednak wciąż pędził z ogromną prędkością przez ulice miasta.

W końcu Donne'owi udało się złapać za zagłówek prawego fotela i podnieść się. Dostrzegł pistolet, który wpadł pomiędzy fotel a rączkę od hamulca ręcznego. Spróbował po niego sięgnąć, ale samochód znów skręcił i Jonathan ponownie uderzył głową w szybę. Gdy znaleźli się na prostej, ponowił próbę – wsparł się o oparcie fotela i wyciągnął rękę po broń. Udało się, chwycił za pistolet. Wiedział, jak się nim posługiwać – gdy załatwiał sobie pozwolenie na broń, przeszedł stosowne

szkolenie. Przeładował, usiadł wygodnie na fotelu i zapiął pas. Rozejrzał się – byli na niewielkiej, ale prostej drodze w okolicy parku Wiktorii. Ruch wydawał się znikomy, zaparł się więc nogami o podłogę i wymierzył w kierującego pojazdem mężczyznę, celując prosto w kolano. Kierowca kątem oka zauważył, co planuje Donne, ale nie zdążył zareagować. Jonathan strzelił, a trafiony zawył z bólu. Samochód zaczął zwalniać, a Donne wychylił się i z całej siły pociągnął za ręczny. Poczul potężne szarpnięcie i pisk opon, a potem... Citroen zatrzymał się, jakimś cudem w nic nie uderzając.

Jonathan odpiął pas, sięgnął do deski rozdzielczej i otworzył drzwi. Wybiegł na ulicę, oszołomiony tym, co się stało. Nie pierwszy raz strzelał do człowieka – już kiedyś musiał użyć pistoletu w obronie własnej – szybko więc odzyskał trzeźwość umysłu, schował broń do kieszeni i pobiegł między drzewa rosnące przy wejściu do parku Wiktorii, nieopodal niezbyt gęsto ustawionych domków mieszkalnych. Minął kilku ludzi, którzy zeszli mu z drogi i z niepokojem patrzyli w kierunku wrzeszczącego kierowcy Citroena. Cóż, nie była to normalna sytuacja dla mieszkańca Brisbane.

Donne wziął kilka głębokich wdechów. Czy po tym, co zrobił, powinien czekać na policję? Chyba nie. Musiał dostać się w jakieś spokojne miejsce, by to wszystko przemyśleć. I porozmawiać z kimś zaufanym. Przebiegł przez cały park i znów znalazł się na ulicze otoczonej domkami mieszkalnymi. Dostrzegł przystanek autobusowy, podbiegł do niego i rzucił okiem na rozkład jazdy – najbliższy odjazd był jednak dopiero za piętnaście minut. Na szczęście Jonathan zauważył, że pod jeden z domków podejżdza właśnie taksówka i wysadza jakąś kobietę.

– Taxi! – krzyknął, przebiegł przez drogę i stanął przed maską samochodu. – Zawieź mnie pan na Carmony Road?

Kierowca skinął głową, a Jonathan wsko-

czył na tylnie siedzenie. Zmarszczył brwi, przypominając sobie, że nie ma portfela.

– Mogę skorzystać? – spytał wskazując na komputer wbudowany w tył przedniego siedzenia. – Puszczę panu przelew.

Kierowca kiwnął głową, a Donne odetchnął i rozsiadł się wygodnie, starając się uspokoić. Carmony Road było jedynym miejscem, które mu przyszło do głowy. Znajdowało się tam jego biuro, będące jednocześnie studiem nagraniowym zespołu. Donne mógłby stamtąd zadzwonić do Agathy, wynająć ochroniarzy i zacząć batalię przeciwko Inter Androids. To było chyba najlepsze na ten moment rozwiązanie.

Podróż trwała nieco ponad pół godziny. Jadąc przez miasto Jonathan wysłuchiwał w radiu wiadomości o wydarzeniach, w których brał udział – policja znalazła Citroena i szukała właśnie dwóch uzbrojonych mężczyzn. Nie był zdziwiony – jego opinia o służbach porządkowych w Brisbane od dawna nie była najlepsza. Żałował tylko, że porywaczowi udało się, pomimo rany, opuścić samochód i gdzie się ukryć.

Donne nie zastanawiał się już, czy powinien zgłosić się na komisariat. Być może to ochroniłoby go przed Inter Androids, ale zbyt obawiał się kontaktów, jakimi mogli dysponować ci bezwzględni ludzie. W dodatku w ostatnim czasie sporo słyszało się o korupcji w policji. Wierzył, że lepiej jednak zaufać ludziom, którzy są uzależnieni od jego pieniędzy.

Jonathan wysiadł z taksówki tuż przed głównym wejściem do sporego budynku, w którym znajdowało się jego biuro. Wszedł przez oszklone drzwi i minął recepcję.

– Panie Donne! – krzyknął do niego zaskoczonym głosem recepcjonista, Douglas. – Myślałem, że jest pan w biurze.

– W biurze? – zdziwił się Jonathan i popatrzył uważnie na mężczyznę. – Nie było mnie tu od kilku dni.

Douglas uniósł niepewnie brwi, otworzył usta, ale nie odezwał się, jakby brakło mu słów.

– Później porozmawiamy. – Donne machnął ręką, po czym, nie chcąc tracić czasu, ruszył w stronę gabinetu. Przeszedł przez studio nagraniowe i znalazł się w wyciszonym biurze. Zamknął za sobą drzwi, rozejrzał się po pomieszczeniu i... omal nie wrzasnął z przerażenia. Zobaczył najdziwniejszą rzecz, jaką widział w całym swoim życiu. Stał przed wysokim mężczyzną o europejskich rysach twarzy, siwiejących, zaczesanych na bok włosach i charakterystycznym, nieco zadartym nosie. Przed kimś, kto wyglądał dokładnie tak, jak on. Miał przed sobą swoją własną kopię, identycznego Jonathana Donne'a. Ubranego w elegancki garnitur, ale poza tym – nieodróżnialnego.

\* \*  
\*

Jonathan patrzył na swojego sobowtóra i drżącymi rękoma trzymał szklankę whisky. W końcu odłożył ją i przyłożył dłoń do twarzy.

– Kurwa mać – powtórzył któryś raz z rzędu. – Zrobili dwa androidy. Wgrali moją świadomość do dwóch androidów! Teraz rozumie, czemu te skurwiele mnie ścigały.

Jego sobowtór, android Jonathan Elegancki, siedział w milczeniu i patrzył w okno. Był wyjątkowo opanowany. Albo zdenerwowany, ciężko było wyczuć.

– Spierdolili mi życie – kontynuował lamentowanie Donne. – Bo jak teraz niby mam żyć? Będziemy wspólnie mieszkać?

– Spokojnie – odezwał się w końcu sobowtór, jakby po dłuższym namyśle. – Sądzę, że... powinniśmy do nich zadzwonić.

– Po co? Załatwią nas obu. To nie jest normalna firma, działająca wedle prawa. Mają tych swoich agentów, którzy użyją wszelkich środków, by nas schwytać i uniemożliwić zaskodzenie firmie. A gdyby świat się o nas dowiedział, to by im dopiero zaskodziło. To powinniśmy zrobić! Powinniśmy jechać do telewizji i wystąpić w głównym wydaniu wiadomości. Wtedy zwiążemy im ręce.

– Może jest jakieś inne rozwiązanie.

– Nie ma innego rozwiązania. Miałem do czynienia z tym ich porywaczem, był bezwzględny. Gdybym nie uciekł, to pewnie teraz moje części jechałyby na złom.

Jonathan Elegancki nie odpowiedział. Przez chwilę było słychać tylko stłumiony szum samochodów z ulicy.

– Zadzwonimy do nich – powiedział w końcu. – Zadzwonimy i umówimy się na spotkanie. Na naszych warunkach: wynajmiemy ochroniarzy i pojedziemy po prawniczkę. Nie będą nam mogli nic zrobić.

– Ale po co? – spytał Donne.

– Niech coś zaproponują. Niech rozwiążą ten problem.

– Jak? Scalą nas w jedną świadomość? Tego nie da się zrobić bez unicestwienia jednego z nas. Któryś z nas musiałby przestać istnieć na rzecz drugiego. Wybacz, ale nie mam zamiaru ryzykować, że to ja zniknę.

– Niech zaproponują coś innego. Pieniądze, może nawet udziały w ich firmie. Spróbujmy ich załatwić szantażem, zagrajmy w ich stylu.

Donne zamrugnął zdziwiony.

– Nie chcesz ich zniszczyć?

– Nie chcę. – Jonathan Elegancki popatrzył na niego, chyba pierwszy raz od kilku minut. – Chcę, żebyśmy na tym zyskali. To chyba lepsze rozwiązanie?

Donne pokiwał powoli głową. Może to miało sens... Nie był osobą praworządną: nie chciał oświecać tysięcy nieświadomych klientów Inter Androids. Zysk osobisty był dla niego czymś bardziej wartościowym niż zemsta i sprawiedliwość. Uśmiechnął się smętnie, wskazując na telefon. Wstał i podszedł do okna, słuchając, jak jego kopia łączy się z Inter Androids, a potem rozmawia – grzecznie i kulturalnie. Jak gdyby nic takiego się nie stało.

\* \*  
\*

Chwilę później obydwoj jechali już na miejsce spotkania swoim nowym Mercedesem.

Mijał czas, a Jonathan wciąż dygotał ze zdenerwowania. Prowadził jego sobowtór – on w końcu miał prawo jazdy i resztę dokumentów.

– Jak byłem w domu, to zastałem straszny bałagan – odezwał się po pewnym czasie Donne, przerywając dłuższą chwilę ciszy. – I... eee... koparkę.

– Ta – rzucił Jonathan Elegancki. – Zrobiłem imprezę z okazji mojego wskrzeszenia.

– Imprezę z koparką?

– Nie wiem czy pamiętasz, ale przed śmiercią planowałem... Planowaliśmy zbudować basen.

Donne zmarszczył brwi. Faktycznie, wcześniej wyleciało mu to z głowy. Nie skojarzył koparki i planów posiadłości na wyswietlaczu biurka z budową basenu.

– Teraz rozumiem – powiedział i zagryzł wargi. Zerknął na swoją kopię – nie mógł się nadziwić, jak on mógł przyjmować to wszystko tak spokojnie. Dalej jechali już w milczeniu. Kierowali się na północ – poza miasto. Minęli przedmieścia i znaleźli się w lesie Mount Coot-Tha.

– Gdzie ty się umówiłeś z tą Green? – spytał w końcu Donne i zaczął się niepewnie rozglądać.

– Mówiła, że ma sprawę w Chapel Hill. Jeszcze kawałek.

Po kilku minutach Jonathan Elegancki skręcił z głównej drogi w prawo, a kawałek dalej zjechał w zwyczajną leśną ścieżkę.

– Nie jedziemy do Chapel Hill – zauważył Donne. Tamten jednak nie odpowiedział. Przejechali jeszcze kilkaset metrów, aż w końcu jego sobowtór zahamował gwałtownie, wykonał szybki ruch ręką i niespodziewanie wymierzył do niego z pistoletu.

– Co ty wyprawiasz?! – krzyknął Donne, starając się oddalić głowę od wycelowanej w niego lufy.

– Gdzie masz broń? – spytał Jonathan Elegancki, nie odpowiadając. Jonathan zadrżał

i wskazał na dolną kieszeń koszuli, do której schował pistolet po postrzeleniu porywacza. Jego kopia sięgnęła po niego i rzuciła na tylne siedzenie.

– Wyłaż z auta. I bez numerów, zaczniesz uciekać, a ustrzelę cię bez najmniejszego problemu.

Jonathan posłuchał i wyszedł z samochodu.

– Czemu to robisz? – spytał zrezygnowany. – O co ci chodzi? Jesteś z nimi? O co znowu, kurwa, chodzi?

– Nie jestem z nimi. Ale zadzwonili do mnie z ostrzeżeniem jeszcze przed twoim przybyciem.

– Czemu mi nie powiedziałaś?!

– Bo mi się to nie opłacało.

Nastąpiła krótka cisza. Jonathan Elegancki miał grobową minę.

– Co ze mną zrobisz? – spytał Donne.

Android nie odpowiedział. Wymownie spojrział jedynie na pistolet, a potem na jego głowę.

– Nie rozumiem, czemu! Kurwa, czemu?! – Jonathan opuścił bezwładnie ramiona. Od kilku godzin jedynie uciekał i bał się o swoje życie. Życie, na które czyhała nawet jego własna kopia!

– Czemu? – odparł Jonathan Elegancki. – Powiem ci. Tak troszczyliśmy się o to, by nasze życie zostało przedłużone, a nie skopiowane, pamiętasz? Nie chcieliśmy, żeby sczytano nasz umysł przed śmiercią, bo wtedy można byłoby wgrać świadomość do androida, który żyłby równocześnie z nami, a to przecież oznaczałoby, że byłby on oddzielną osobą.

– Pamiętam...

– Żeby uniknąć kopiowania i zachować tożsamość, chcieliśmy sczytać nasz umysł już po śmierci. Ale okazało się, że i to nie zachowa tożsamości.

– Dlaczego? Do czego ty dążysz?

– Zdradzę ci pewien sekret. Ty nie jesteś androidem. To ja nim jestem. A ty jesteś człowiekiem.

Jonathana przeszły dreszcze. Jak to możliwe? Zatem nie umarł?

– Miałeś zawał – kontynuował Jonathan Elegancki – ale po ustaniu krążenia lekarzom potrzebne było jeszcze potwierdzenie śmierci mózgu. No i cóż, w obrazie fMRI nie dało się zaobserwować żadnej aktywności w kresomózgowiu, pień mózgu wprawdzie działał, ale wyraźnie obumierał. Więc lekarze uznali, że umarłeś i przeprowadzili skanowanie. W pewnym sensie mieli rację, skoro całe kresomózgowie było wyłączone, to twoja świadomość wtedy nie istniała. Ale po wszystkim okazało się, że ty wcale nie umarłeś. Błąd lekarzy, instrumentów, czy cholera wie czego. Coś takiego się zdarza. Słyszy się czasem historie o ludziach, którzy budzili się w trumnach. Ty byłeś właśnie takim przypadkiem. Obudziłeś się, uciekłeś ze szpitala Inter Androids i narobiłeś im sporo kłopotów.

– Nie jestem androidem...

– Nie jesteś. – Jonathan Elegancki uśmiechnął się, wciąż mierząc mu w głowę. – I wiesz? Naszły mnie takie przemyślenia. Przemyślenia, że nie ma rady na problem, którego chcieliśmy uniknąć. Choćby patrzeć na nas – twoja świadomość już nie działała, gdy cię skanowali, ale mimo to ja nie jestem tobą. I tak nie zachowałeś tożsamości.

Jonathan pokręcił głową.

– W dodatku – kontynuował Elegancki – nawet jakby twój mózg naprawdę ostatecznie umarł i dopiero po tym został zeskanowany, to wciąż można byłoby sobie wyobrazić, że jakiś szalony naukowiec z przyszłości mógłby zreperować zwiędnięte neurony i uszkodzone synapsy, a potem przywrócić aktywność fizjologiczną twojemu układowi nerwowemu. Wtedy też istniałyby jednocześnie dwie wersje, oryginał i zeskanowana kopia. Zresztą... – westchnął. – Dlaczego sądziliśmy inaczej? Dlaczego za życia transfer miałby być kopiowaniem, a po śmierci już nie? Co to za różnica? Zmarły tak czy siak umrze.

Za każdym razem wskrzeszane są całkiem nowe osoby. Ty miałeś szczęście i zawał cię nie zabił. – Android wzruszył ramionami. – Niestety, ale życia nie da się przedłużyć poprzez zgranie umysłu na dysk twardy.

– Kurwa, więc to wszystko było gównie warte!

– Na to wygląda. Zgrywanie na androida to zawsze tworzenie nowej świadomości z identycznymi wspomnieniami, która ma wprawdzie wrażenie tożsamości ze swoim cielesnym odpowiednikiem, ale to tylko wrażenie. A oryginały umierają. Inter Androids nikogo nigdy nie wskrzesiło, jedynie kopiowało.

– Ale... czemu do mnie mierzysz?! Czemu chcesz mnie zabić!

– A myślisz, że komu będzie należał się nasz majątek, jeśli sprawa wejdzie na drogę prawną? Androidowi, czy oryginałowi?

Donne pobladł. Nagle dotarło do niego, że to nie żarty. I że te wszystkie jego starania i wydane pieniądze w żaden sposób nie przyczyniły się do zrealizowania jego celu, czyli życia wiecznego. Przyczyniły się jedynie do powołania do życia kogoś innego niż on. Nic, kompletnie nic na tym nie zyskał.

– Oddam ci wszystko – powiedział łamiącym się głosem. – Tylko mnie nie zabijaj.

– Nie, kolego. Sam pomyśl, zrobiłbyś to samo na moim miejscu.

Tak. Zrobiłby to samo, to nie ulega wątpliwości. Był człowiekiem, który działał bez skrupułów. Zabiłby, by odzyskać swoją tożsamość. Teraz jednak mógł jedynie stać w bezruchu przed celującym do niego androidem. Zaczął płakać. Nie chciał przestawać istnieć, nie chciał zamieniać się w wieczną nicieść. Bał się tego, choć wiedział, że nie istniejąc, nic nie będzie czuł, więc nie ma się czego obawiać. Ale nie chciał nic nie czuć. Chciał żyć.

– Przykro mi, Jonathanie – powiedział Jonathan Elegancki. – Ale to ostatnie sekundy twojego życia.

Donne klęknął, płacząc jak dziecko.  
– Błagam! – wyszlochał. Nie było jednak szans na przekonanie androida. Jonathan Elegancki wystrzelił, celując między oczy. Donne nie usłyszał huk. Poczuł jedynie niesłychanie gwałtowne szarpnięcie w tył,

które ani trochę nie bolało. Zobaczył korony drzew, a ułamek sekundy później nastąpiła nicość. Nie zauważył, że skoro w stanie nieistnienia nie czuło się nic, to nie należało się tego bać. W końcu nie istniał.

MICHAŁ MARZEC-REMISZEWSKI

Jarosław Urbaniuk

# Wszystkiemu winne są gady

inauguracyjny tekst warto zacząć mocnym akcentem.

Pewna dama, która wyświadczyła mi łaskę odwiedzenia mego łóżka, wykonała ze mną następujący dialog:

Ja: *Ale z ciebie źmija!*

Ona: *Ja nie jestem źmija!*

Ja: *Jesteś źmija...*

Ona zastanawia się, marszczy swą przepiękną buźkę i po teatralnym namyśle stwierdza:

Ona: *No, może źmijką...*

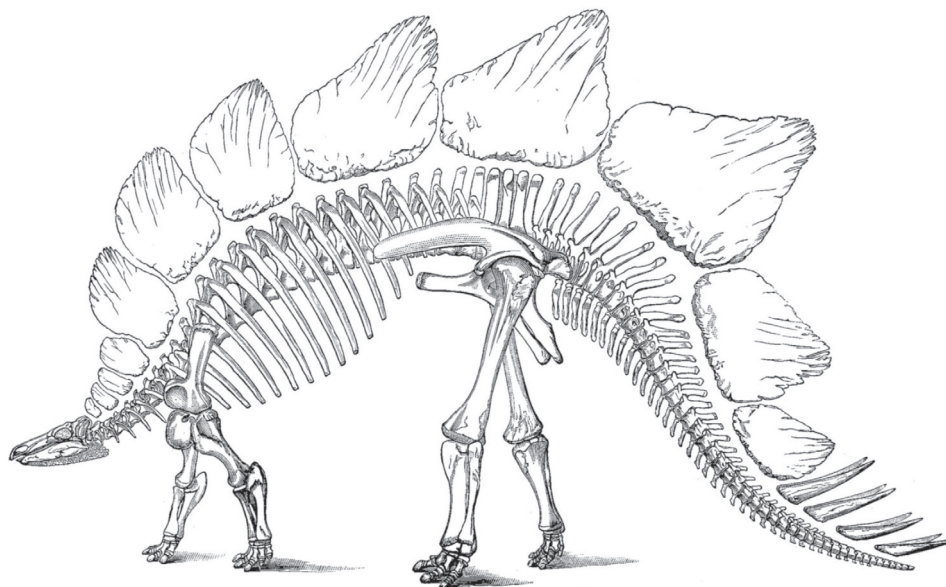
Dokładnie tak.

Jeśli myślimy o teoriach spiskowych, koncepcja, według której przynajmniej niektórzy ludzie są gadami, powinna zajmować poczesne miejsce. Określenia takie jak: „ty gadzie” czy „ty źmijo” są wszak istotnym elementem pięknego języka polskiego, chociażby wśród osób, które nie ograniczają się do epitetów typu: „ty ch...” lub „ty ci...”.

Zostawmy jednak prostaków zajmujących się jedynie wiadomymi organami, przejdźmy

zaś do ukrytych wśród nas gadów. Przeproszam wielbicieli zagłębiania się w kwestie typu: kto kogo stworzył, jakież to gady wyprodukowały ludzi i o co chodzi z ukrywaniem się pod postacią człowieka. Tu nie będzie o tym. Jak zwykle w moim przypadku, odwołam się do psychologii głębi, archetypów i historii. A że mocne tezy mają swój urok, kolejna mocna teza: każdy z nas ma w sobie gada. I to nie podlega dyskusji. Wystarczy porównać przekrój ludzkiego mózgu z mózgiem gada, aby wnet pojąć, że coś gadziego w nas zostało. Jeśli zostało – to zapewne jest i dzisiaj. A organoleptyczny, kulturoznawczy dowód? Proszę bardzo, jak królika z pudełka mogą wyciągnąć dwa zjawiska.

Pierwsze z nich to tzw. „wąż”. Jeśli ktokolwiek był na jakimkolwiek polskim weselu, z pewnością zetknął się z tym zjawiskiem. Należy ująć współtowarzysza zabawy za biodra i dać się w podobny sposób uchwycić innemu współtowarzyszowi zabawy. Potem już tylko biegniemy przed siebie, starając się



nie wypaść z rąk osoby pędzącej za nami. O ile jesteśmy kobietą, a za nami podąża mężczyzna – będzie dużo łatwiej. Koleżanki wspominały mi, że mężczyźni jakoś mocniej chwytają te biodra niż kobiety. No, przynajmniej niż większość kobiet. Mnie nic do tego – wąż nie należy do moich ulubionych zabaw weselnych.

Drugi przykład to „wężowy krok”, charakterystyczny dla religii tańczonych (voodoo, hoodoo, santeria), umożliwia uruchomienie niższych partii organizmu – tych, które w jodze kundalini powiązane są z czakrami *swadhiszthana* i *muladhara* – i osiągnięcie iluminacji przez działania fizyczne. Kto ciekawy, niech sięgnie do antropologii teatru zgłębianej przez Eugenio Barbę. Tu *hint* – chodzi o jednego z uczniów Jerzego Grotowskiego, niespodziewanie spopularyzowanego poprzez debilizm i głęboką teatrolologiczną niewiedzę niejakej „Wędzikowskiej”. Nie wiedziałem, kto to jest „Wędzikowska”, kto to Sigmourney Weaver

wiedziałem. Tak a propos paragadź ich istot.

*Hough* – powiedziałem.

Ludzie zawsze będą poszukiwać w sobie i innych, przede wszystkim w innych, źródła zła. Gad, oprócz szczura i pająka, jest jednym z najbardziej nienawidzonych organizmów wśród istot żywych. Kull Roberta E. Howarda – atlantydzki paracoman (przepraszam fanów za spłylenie tematu) walczący z ludźmi-wężami, którzy, jak zapewne pamiętają fani jednego z najwybitniejszych pisarzy popularnych, nie są w stanie wymówić słów: *Ka nama kaa lajerama*, był tego najlepszym dowodem.

Co by nie gadać – Howard po prostu wiedział. Wiedział o gadzie kryjącym się w człowieku, a że potrafił przekazać tę wiedzę za pomocą symboli, stał się wybitnym *story-tellerem* i ma stałe miejsce w popkulturze, zakładając, rzecz jasna, że coś takiego jeszcze istnieje. Dlatego też musiał umrzeć tak młodo. Wybrańcy bogów umierają młodo. Taka ich smutna rola. A on – jako człowiek

świadomy – był bez wątpienia jednym z nich.

Czujemy w sobie tego gada. W naszych mózgach, w naszych ciałach (ze szczególnym uwzględnieniem bioder, gdzie kryją się wspomniane powyżej czary), w naszej historii i w naszych symbolach. Nie bez powodu Indiana Jones bał się tylko węży, nie bez powodu *Kobieta wąż* była ukochanym filmem Tomasza Beksińskiego i w następujący sposób zadziałała na jego umysł:

*Idąc do drugiego kina 4 miesiące później, wiedziałem wszystko o „Kobiecie wężu”. Potem w domu spędziłem jedną z najgorszych nocy w moim życiu, z pełnym pęcherzem bałem się wyjść z łóżka. Nazajutrz zrobiłem sobie papierową maskę, którą wkładałem na twarz i siedziałem w ciemnym przedpokoju (wtedy się jakoś mniej bałem, bo czułem, że to ja jestem ten zły). W szkole rzuciłem się na jakąś koleżankę i ugryzłem ją w szyję, ale kąsałem wtedy niestety na serio. Dopiero potem nauczyłem się gryźć tak, żeby to było przyjemne dla osoby gryzionej. W domu atakowałem znajomych rodziców.*

*Rzucałem się na nich w ciemnym przedpokoju i gryzłem. Kiedyś zacząłem się w szafie w kuchni i czekałem dwie godziny, aż wujek z rodzicami zasiądną przy stole. W momencie, gdy wujek pił akurat gorącą herbatę, rzuciłem się na niego od tyłu. Ten zalał się wrzątkiem, była afera, a ojciec zapowiedział, że przez rok zakaże mi chodzić do kina, jeśli zrobię to jeszcze raz. Zmieniłem front – zacząłem udawać ofiarę. Do pokoju, w którym siedzieli goście, wślizgiwałem się trzymając za szyję, z twarzą umazaną węglem, z ustami pełnymi pasty do zębów, którą*

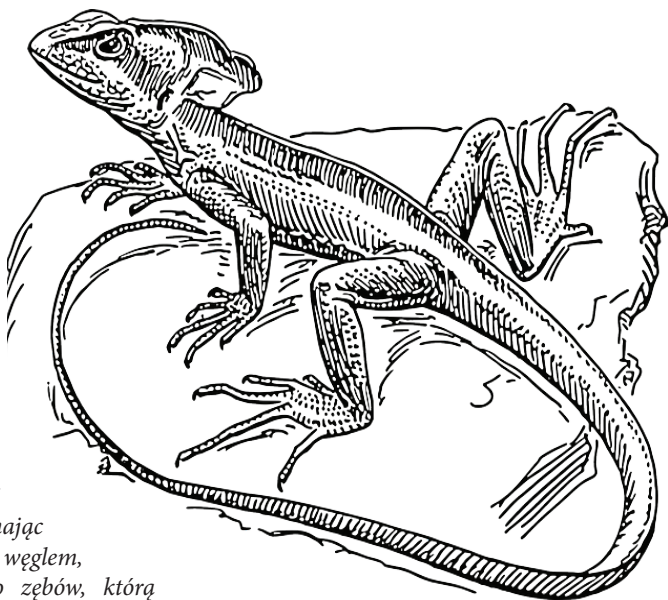
*wypluwałem jako pianę. Rzeżąc wywaląłem się na środek pokoju, co spowodowało rozmowę na temat filmu „Kobieta wąż”. Ktoś z reguły go widział i można było zacząć od początku, zastanawiać się, dlaczego, po co, co by było, gdyby... Sądzę, że gdybym dopadł scenarzystę tego filmu, facet chyba popełniłby samobójstwo w trakcie rozmowy. Nie dałbym mu spokoju.*

Właściwie ten cytat wystarczyłby za cały felieton. A fakt, że David Icke, jeden z najbardziej prominentnych znawców ludzko-jaszczurów, był przedtem rzecznikiem prasowym Partii Zielonych – tylko potwierdza koncepcję wyznawaną przez ponad dwanaście milionów Amerykanów, czyli około trzy procent narodu rządzącego obecnie światem.

Ja tam się z tymi Janekami zgadzam. Jaszczury rulez! Siedzą w naszych głowach. Czemu miałyby nie rządzić?

PS. Uważam, że kto jak kto, ale Putin na pewno jest jaszczurem.

PS 2. O ile redakcja nie stwierdzi, że do końca zwariowałem, to w następnym numerze dowiedzą się państwo, dlaczego wszystkimu winni są katolicy.





**POLCON 2015**

**MIEJSCE I CZAS:  
POLITECHNIKA POZNAŃSKA  
20-23 SIERPNIA 2015**

**STĄD DO PRZYSZŁOŚCI**

[www.polcon2015.org](http://www.polcon2015.org)

Paweł Majka

## Oko Cyklonu

Zachłysnęła się przestrzenią, gdy ta otoczyła ją niespodziewanie w samym środku niejasnego dotąd snu. Przez moment spoglądała na chronokręt z zewnątrz. Matowo czarny dysk, szczerzący obły wylot chronodziała, sunął ostrożnie przez pustkę. Najeżony tysiącami receptorów chronokręt studiował przestrzeń i czas. Gdzieś w jego głębi kwanputer Gottona pilnie zestawiał prawdopodobieństwa i szukał potencjalnych zagrożeń. Wszystko, co istniało i co mogło zaistnieć, stawało się na mgnienia rzeczywistością wirującą w czterowymiarowych wykresach. Zgodnie z teorią matematyka, który czterokrotnie cofał się w czasie, by przedstawić wyniki prac swemu młodszemu „ja”, strumienie możliwości splatały się w łańcuchy pewników, skłębionych wokół losu wędrującej przez czas i przestrzeń maszyny bojowej.

Wszystko to na nic się zdało.

Ludzkie oko nie może dostrzec pulsowania przebudzonego wampira, które w ułamkach sekundy przechodzi w eksplozję. Sfera dodatniego czasu wzrosła zbyt szybko, by człowiek bądź kwanputer mogli zareagować, i wchłonęła dziób chronokrętu.

Jednak we śnie Tana zobaczyła czarny wirujący kłęb śmierci, wystrzeliwujący ku chronokrętowi tysiące macek przekształcających się w rosnącą gwałtownie kulę. Wszystko to stanowiło grę wyobraźni – nie da się zobaczyć miny czasowej, zwanej potocznie „wampirem”, tak jak nie da się zobaczyć czasu. Jednak sen rządzi się przeciw własnymi prawami.

Wiedziała, co będzie dalej. Dlatego krzyknęła, gdy sen porwał ją do wnętrza zaatakowanego chronokrętu. Nigdy dotąd nie żałowała,

że zdjęła ze snów blokadę i pozwalała strępożajniom ujawniać się prawie każdej nocy. Ceniła doświadczenie i naukę, jakiej jej udzielały. No i były – w większości – jej rodziną. A jednak teraz wykrzyczała hasło alarmowej blokady. I z przerażeniem stwierdziła, że nic się nie stało. Nadal tkwiła wewnątrz chronokrętu „Collen”, który ponad dwieście pięćdziesiąt lat wcześniej nadział się na wampira podczas misji do Napoleona 8 i został częściowo pożarty przez dodatni czas.

„Collen” już się broniła. Bąble namiotów zeroczasowych zamknęły część załogi w sferach bezruchu, w których nawet promieniowanie wampira przestawało oddziaływać. Równocześnie chronokręt wystrzelił własne sfery ujemnoczasowe, które powstrzymały rozwijające się zakażenie wampira.

Ale tam, dokąd trafiła Tana, wciąż umierali ludzie. Ginęli tak, jak wedle mitycznych przekazów konały zranione śmiertelnie wampiry. Dopadały ich wszystkie lata życia, tu przyspieszone do sekund. Ludzie w mgnieniu oka starzeli się, by błyskawicznie zmienić w rozkładające się zwłoki, potem szkielety i wreszcie zniknąć. W tle starzał się chronokręt. Blakły jego ściany, iskrzyły się kable, wystrzeliwujące nagle z podłogi i sufitu. Światła żółkły, bladły, wreszcie gasły, strop zaczął się łuszczyć, a podłoga kruszeć. Wszechobecna korozja rozkwitała bujnie w przyspieszonych strumieniach czasu.

Tana stała pośrodku tych mijających błyskawicznie setek lat i nieobjęta ich wpływem patrzyła w twarz pradziadka, ukrytego bezpiecznie w polu zeroczasu. Powinien być zastygły, litościwie pozbawiony możliwości oglądania tego, co działo się z towarzyszami z załogi,

a jednak patrzył na Tanę przytomnie i mówił do niej coś, czego nie potrafiła zrozumieć.

– Wypuście mnie! – zawołała – Błagam, wypuście mnie stąd!

Słyszała historie o zbudowanych strzęp-  
ożniach, opanowujących umysł nosiciela. Za-  
pewniano ją jednak, że to zwykle legendy, plot-  
ki wymyślane przez artystów bądź znużonych  
codziennością nudziarzy. Wierzyła, że tak wła-  
śnie jest.

Wyglądało na to, że się myliła.

– Uważaj – zrozumiała wreszcie słowa  
pradziadka. – Strzeż się. Ale nie zwracaj. Bę-  
dzieni czujni.

Wtedy, wreszcie, ją wypuścili.



© JMonika Gluza

Zalóżmy na moment, że podróże w cza-  
sie mogą stać się możliwe. I że każda zmiana  
przeszłości generuje odrębną linię czasową, czy-  
li, mówiąc prosto, inny wszechświat, różniący  
się od naszego tym jednym, zmienionym szcze-  
gółem i jego konsekwencjami.

Wyobraźmy sobie, że potrafimy podróżować  
między takimi wymiarami.

A teraz pomyślmy, że jeśli możemy cofać się  
w czasie w naszym świecie, możemy cofać się  
także w tej drugiej linii czasowej. I tak bez końca.

„Oko Cyklonu” opowiada o świecie stwo-  
rzonym w wyniku chaosu, jaki powstał, gdy  
wygenerowaliśmy dziesiątki tysięcy takich rze-  
czywistości, z których część służyła wyłącznie  
jako źródło surowców dla „rzeczywistości star-  
towych”, część po to, by przeprowadzać w nich  
eksperymenty genetyczne liczone na epoki,  
część, by przyspieszyć rozwój technologiczny  
światów startowych.

Gdy komuś wreszcie udaje się zapanować  
nad tym chaosem, okazuje się, że ludzkość  
to teraz konglomerat tysięcy ras i kultur. By  
całe to multiwersum nie rozwijało się w szaleń-  
czy sposób, wprowadzona zostaje ścisła kontro-  
la wędrówek w czasie, a tworzenie nowych  
rzeczywistości staje się niemal zakazane. By  
egzekwować takie przepisy, należy stworzyć  
instytucję właściwie totalitarną i tak, jak tylko  
możliwe, stłamsić wolność jednostki, ograniczyć  
dostęp do wiedzy i technologii i wybijać do nogi  
buntowników. Ale to wszystko jest konieczne,  
bo radosne generowanie rzeczywistości ma swo-  
je konsekwencje, a cena za stworzenie multi-  
wersum może być wysoka.

Opowiadanie „Oko Cyklonu” powstało do  
zbioru „Nowe idzie” – pierwszej antologii wy-  
danej przez Powergraph. Rozrastało mi się nie-  
mal do rozmiarów powieści, więc przycinałem  
je rozpaczliwie, by zmieściło się wśród innych  
tekstów. W efekcie wypadło z niego to i owo,  
kilka wątków skasowałem, kilka skróciłem.  
Końcówka to niemal sprint przez wątki.

Dlatego gdy Toudi (Maciej Pitala) zapro-  
ponował mi powrót do tego tekstu, chętnie się  
zgodziłem. Teraz sam wiele z niego powycinam,  
bo piszę już troszkę inaczej niż kiedyś. Tekst nie  
stanie się jednak przez to krótszy, bo kilka rze-  
czy do niego dodam. I tych, które wypadły pod-  
czas szalonego cięcia kilka lat temu i tych, które  
przyszły mi do głowy w ciągu – ho ho – siedmiu  
lat od wydania antologii.

Mam nadzieję, że się Wam spodoba.

Paweł Majka

# POKÓJ ŚWIATÓW



Maciej Pitala

# Marsjanie i słowiańscy bogowie

Recenzja „Pokoju światów” Pawła Majki

**M**itologia Słowian, ich wierzenia, klechdy i obyczaje są niezwykle bogate, pełne pięknych opowieści oraz wspaniałych bohaterów. Wydawałoby się więc, że pisarze winni często sięgać do tak zasobnego źródła inspiracji. Jednak w polskiej fantastyce zdarza się to stosunkowo rzadko, a niemal do wyjątków należy wykorzystanie ludowych podań i legend w utworach SF. Tak właśnie postąpił Paweł Majka, autor „Pokoju światów”.

Choć „Pokój światów” jest debiutem powieściowym Majki, trudno mi patrzeć na autora, jak na debiutanta. Od kilku lat drukiem okazują się jego opowiadania, uzyskując bardzo wysokie oceny zarówno czytelników, jak i krytyków. Jedno z opowiadań wydanych w 2013 roku zostało nominowane do nagrody Zajdla, dlatego też z niecierpliwością oczekiwałem na powieść.

„Pokój światów” to książka niezwykła już na poziomie konwencji – mieszanka historii alternatywnej, fantastyki naukowej i nieco rpgowego w stylu fantasy. To jednak nie koniec gatunkowych miksów na poziomie fabuły, mamy bowiem do czynienia z westernem, horrorem, powieścią awanturniczo-przygodową oraz powieścią psychologiczną. Paweł Majka w mistrzowski sposób miesza

konwекcje i schematy, bawi się nimi doskonale, wykorzystując je do swoich potrzeb. Całość jest niczym waza, która, choć sklejona z wielu drobnych kawałków, nie ma na swej powierzchni widocznych pęknięć czy rys.

Fabuła jest spójna i logiczna a warstwa koncepcyjna wiarygodna. Ci czytelnicy, którzy lubują się w wyszukiwaniu popkulturowych smaczków, bądź ukrytych odniesień do innych tekstów kultury, powinni być zachwyceni.

Niesłuchanie mocną stroną „Pokoju światów” są jego bohaterowie. Książka pełna jest silnych, dobrze zarysowanych i ciekawych postaci, nie jest więc teatrem jednego aktora, mimo że posiada wyraźnie określonego głównego bohatera. Choć wiele z postaci w powieści to ewidentne archetypy, jednocześnie udaje im się zachować oryginalność i niepowtarzalność. Wykorzystanie pewnych szablonów nie przeszkodziło autorowi w uczynieniu protagonistów niezwykłymi indywidualnościami. Każdy posiada swoją (często) mroczną historię, co sprawia, iż każdy z nich mógłby być bohaterem osobnej opowieści.

„Pokój światów” to powieść szczególnie godna uwagi, wręcz wyjątkowa w polskiej fantastyce. Zdecydowanie polecam.



Hat Full of Sky  
TERRY PRATCHETT

Hat Full of Sky  
TERRY PRATCHETT

The Wee Fr  
Men are ba

HAT FULL OF SKY



# Nareszcie, Sir Terry, wyruszamy razem

**W**iadomość o śmierci Pratchetta była dla mnie – dla nas wszystkich – zaskoczeniem, choć tak naprawdę być nie powinna. Od ośmiu lat pisarz walczył z chorobą Alzheimera, właściwie z jej rzadką odmianą, zwaną PCA albo zespołem Bensaona. Nie poddawał się.

Świat Dysku – jego główne dzieło – został opisany w ponad czterdziestu książkach. Kiedy pod koniec 2007 roku Pratchett ogłosił, że jest chory, zapewnił, iż będzie się starał dokończyć te książki, które zapowiadał: ostatni tom cyklu o Tiffany Obolałej, trzecią część historii Moista von Lipwiga i *Niewidocznych Akademików*, opowieść o piłce nożnej.

Tu dygresja – *Niewidoczni Akademicy* naprawdę byli zaskoczeniem. Kiedyś, na spotkaniu z Pratchettem (w Polsce), ktoś spytał pisarza o zdanie na temat drużyny Manchester United. Autor nie odpowiedział wprost. Stwierdził, iż w rowach oceanicznych na wielkich głębokościach zdarza się, że magma wulkaniczna leży całkiem blisko powierzchni dna. Tworzą się więc swego rodzaju kominy ogrzanej wody, która wędruje w górę, aż ostygnie i znowu opada do warstw przydennych. W tych kominach żyją bakterie, które korzystają z ciepła. Nigdy nie widzą światła i właśnie te bakterie bardziej się interesują piłką nożną niż on. Jak widać, przesadzał.

Pojawiły się też książki niezapowiedziane. Jedną z nich była *Długa Ziemia*, pisana wspólnie z Baxterem. Różnie oceniana, będąca jednak rozwinięciem jednego z dawnych pomysłów autora (opowiadanie o Długiej Ziemi znalazło się w zbiorze *Mgnienie ekranu*). Inną, już z głównego cyklu o Dysku, był *Niuch* – swego rodzaju

pożegnanie z Vimesem, który odkrywa życie poza Strażą.

Ale czas choroby to również czas, kiedy poznaliśmy innego Pratchetta – nie sympatycznego i dowcipnego autora bestsellerych powieści, ale poważnego i twardego bojownika o ludzkie prawo do godnej śmierci. Kiedy Pratchett został nobilitowany oraz wpłacił milion funtów na Fundację Badań nad Alzheimerem, jego głos stał się słyszalny dla opinii publicznej. Walczył o zmiany w prawie, by osoby śmiertelnie i nieuleczalnie chore miały prawo odejść z tego świata na własną prośbę, w wybranej przez siebie chwili, z pomocą lekarza. W kręgach pozaczytelniczych zyskał rozgłos dokumentem *Choosing to Die*, nakręconym dla BBC w szwajcarskiej klinice wspomaganej śmierci, prowadzonej przez organizację Dignitas.

Wiedział, że niewielkie ma szanse, by zmiany w prawie nastąpiły za jego życia. I że prawdopodobnie nie będzie mu dane umrzeć tak, jakby sobie tego życzył – we własnym ogrodzie, ze szklaneczką brandy w rękę i Tallisem na iPodzie... Gdyby padało, to w bibliotece.

W *Kosiarzu* napisał: „W wiosce w Ramtopach, gdzie tańczą taniec morris, wierzą na przykład, że nikt nie jest ostatecznie martwy, dopóki nie uspokoją się zmarszczki, jakie wzbudził na powierzchni rzeczywistości – dopóki zegar przez niego nakręcony nie stanie, dopóki wino przez nią nastawione nie dokończy fermentacji, dopóki plon, jaki zasiał, nie zostanie zebrany. Czas trwania czyjegoś życia, twierdzą tam, to tylko jądro rzeczywistego istnienia”. Niewielkie to, ale jednak pocieszenie.

P. W. CHOLEWA



# Bo musisz rozmawiać ze swoim opowiadaniem

Rozmowa z Pawłem Majką o tym jak napisać i opublikować swój pierwszy tekst

**ELIN KAMIŃSKA:** W pierwszym numerze „Smokopolitan” piszemy przede wszystkim o wychodzeniu z suflady. Jak to się stało, że zacząłeś pisać?

**PAWEŁ MAJKA:** Czytać nauczyłem się w wieku czterech lat, a pisać zacząłem chwilę później. W przedszkolu rysowałem komiksy o dzielnych polskich kosmonautach, którzy podbijają przestrzeń. Pamiętam, że w podstawówce byłem bardzo dumny ze swojej oryginalności, ponieważ w moich komiksach zabiłem bohatera. Nie to, co w jakichś bajkach, gdzie wszyscy żyli długo i szczęśliwie. Czułem się innowacyjny.

W liceum pisałem w zeszytach cykl opowieści pod tytułem „Zadyma”, o przygodach moich kolegów z klasy. W zasadzie chodziło o to, że koledzy ładowali się ciągle w jakieś potworne kłopoty i to zawsze kończyło się potworną zagładą świata. Pamiętam, że jedno opowiadanie było przeróbką wojny domowej z terrorystami. Inne – które ukazało się w zabójczym nakładzie czterech egzemplarzy – opowiadało o tym, że nasz dyrektor

dostał religijnego świra i ogłosił nasze liceum Państwem Kościelnym. Stworzył inkwizycję, zakony rycerskie, zaczął palić na stosie heretyków. Oczywiście skończyło się to wszystko wielką bitwą i nieomalże zagładą świata.

**A w jaki sposób zacząłeś publikować?**

Pierwszy opublikowany tekst napisałem chyba w ósmej klasie podstawówki. Wysłałem go na konkurs ogłoszony przez młodzieżową gazetę „Świat Młodych”. Przez wiele lat nagroda z tego konkursu była zresztą moją największą pisarską wypłatą. Dostałem ileś tam książek, plecak i jeszcze kwotę, za którą potem spokojnie pojechałem na wakacje. Długo, długo takiej kasy za pisanie nie dostałem.

Potem długo nic się działo, aż w końcu uznałem, że to, co piszę jest natyle dobre, by spróbować publikacji. Wtedy przypuściłem inwazję. Powysyłałem swoje teksty wszędzie. „Jeden do Esencji”, jeden do „Nowej Fantastyki”, inny jeszcze do „Fahrenheita”. Kolejny na konkurs „Fabryki Słów”, która wtedy całkiem często ogłaszała takie nabory do nowych antologii. I tak to się zaczęło. Nie wszyscy

przyjęli moje teksty z otwartymi ramionami, ale część z nich ukazała się drukiem i to było najważniejsze. Właśnie po tej inwazji coś tak naprawdę zaczęło się dziać.

**Co w takim razie doradziłbyś nowym twórcom, którzy chcą publikować, ale jeszcze nie bardzo wiedzą, jak się do tego zabrać?**

Trzeba swoje teksty przede wszystkim pokazywać. I to nie na zaprzyjaźnionym forum internetowym, czy rodzinie i znajomym. Oni zawsze powiedzą Ci, że wszystko, co piszesz jest super, świetne i generalnie bomba.

Najlepszym, co możesz zrobić, kiedy napiszesz już pierwszy tekst, to wyjść z nim poza swoje środowisko. Wysłać tekst do wydawnictw, pism, portali i gdzie się tylko da. Oprócz tego, że się mnóstwa rzeczy nauczysz, poznasz środowisko, a środowisko pozna Ciebie, to jeszcze dowiesz się czegoś o pracy z redaktorem. I to jest jedna z najważniejszych, a chyba nawet najważniejsza rzecz, jaka może przytrafić się początkującemu twórcy. Redaktor.

Kiedy wyślesz tekst do wydawnictwa, trafi on do profesjonalnego „obrabiacza” – redaktora, który zęby zjadł na błędach takich, jak Twoje. On przeczyta Twój tekst i da Ci popalić. Bez żadnego sentymentu. Skopie Cię bezlitośnie. Ale też pokaże Ci inny punkt widzenia, którego inaczej nigdy nie poznasz. On oczywiście może mieć swój styl, a jego rady nie muszą być koniecznie najlepsze na świecie, ale często będą. Tylko pamiętaj – dobry redaktor nie jest złośliwy, nie urządzi rzeźni Twojemu opowiadaniu, bo urodził się sadystą. On jest po prostu krytyczny i nie interesują go Twoje uczucia, ale jakość tekstu. Dlatego jest dobry.

Druga sprawa to jeżdżenie konwenty. Tam poznasz środowisko – wydawców, pisarzy i redaktorów. I nie chodzi o to, by załatwić sobie coś po znajomości – że jak wypijesz morze piwa z wydawcą, to on Cię wyda. Nie – on Cię wcale nie musi wydać, ale on będzie Cię kojarzyć. I to nie tylko kojarzyć jako

anonimowego autora tekstów, ale kogoś, kogo zna. Więc będzie miał Twój e-mail, telefon i nie będzie musiał szukać. I być może zadzwoni i powie: „Hej. Napisz dla mnie tekst”.

Gdybym ja kiedyś tego wszystkiego nie zrobił – nie przypuścił pisarskiej inwazji i nie zaczął jeździć na konwenty, to nigdy nie napisałby do mnie Michał Cetnarowski, kiedy wpadł na pomysł, aby wydać antologię „Nowe idzie”. Teraz to wszystko kręci się już samo.

Więc po pierwsze – pisać, po drugie – pokazywać to, co się napisało, po trzecie – nawiązywać kontakty.

**A jak napisać swój pierwszy dłuższy tekst? Od czego zacząć?**

Są dwie podstawowe zasady. Jak chcesz pisać, to przede wszystkim dużo czytaj, a po drugie – dużo pisz.

Jak masz już pomysł i uważasz, że ten pomysł jest coś wart, zacznij czytać, poznawać materiały wiążące się z Twoim pomysłem. Na początek mogą być książki nawet dość ogólne, ale poszerzające Twoje horyzonty albo pomagające poznać detale. Potem zastanów się nad konsekwencjami tego pomysłu.

Na przykład, jak masz pomysł, że chciałbyś zbudować galaktyczne imperium, to pierwsze pytanie, które sobie zadajesz brzmi: „Co zrobić, żeby ono w ogóle funkcjonowało?”, a właściwie nie, najpierw myślisz: „Jak to w nim działa, że przelot z jednej planety na drugą jest w ogóle możliwy?”. Jeżeli nie jest możliwy, nie ma żadnego imperium. Muszą istnieć sposoby na szybkie i odpowiednio niedrogi pokonywanie kosmicznych odległości. Inaczej nie będzie żadnego przekazu informacji, a jak nie ma informacji, to nie ma imperium. Imperium musi się też komuś opłacać – jeśli przelot z planety na planetę będzie pochłaniał zbyt duże koszty, to przestanie mieć sens. Chyba, że wymyślisz sens – może być ideologiczny, albo wynikać z nadciągającej katastrofy itp. itd. Możesz oczywiście powiedzieć, że macie w tym imperium super przestrzeń, super napęd i zrobisz

swoje małe, prywatne „Gwiezdne Wojny”. Problem jest wprawdzie rozwiązany, ale tak się składa, że „Gwiezdne Wojny” już kiedyś ktoś wymyślił.

Możesz też zrobić inaczej i powiedzieć sobie: „Bądź choć odrobinę oryginalny” i wymyślić coś nowego. W ten sposób zaczynasz kombinować. Ja na przykład wymyśliłem pewien silnik. Tylko że mój silnik mógł istnieć jedynie przy bardzo konkretnych założeniach fizycznych. W związku z tym musiałem się zastanowić, jak doszło w ogóle do powstania takich warunków fizycznych. I dookoła tego wyrosła cała fabuła. Skończyło się tak, że *space opera* oparta na tym prostym pytaniu: „Jak to możliwe?” wyjdzie w tym roku w wydawnictwie Rebis.

Tak jest ze wszystkim. Jak chcesz napisać historię o rycerzu, który zabił smoka, to masz trzy rozwiązania. Możesz napisać sobie prostą, banalną historię, która nie ma w sobie nic z oryginalności i jeżeli jej pisanie będzie sprawiać Ci przyjemność, to też będzie dobre, choćby jako ćwiczenie warsztatowe. Ale wtedy musisz zdawać sobie sprawę, że nikt tego nie wyda. Historii o rycerzu, który zabił smoka było pięć tysięcy albo więcej i już wszyscy to przerobili. Na wiele sposobów.

Możesz też – jeżeli masz na to pomysł – osadzić tego smoka w zupełnie innej konwencji. Na przykład Roger Zelazny napisał historię o rycerzu, który ma spółkę ze smokiem. Smok porywa księżniczki, rycerz je odbija, potem pobiera okup i czerpią z tego zarobek. Gordon Dickson napisał o faciecie, którego przeniosło ze współczesnych Stanów Zjednoczonych do ciała średniowiecznego smoka. Facet jest inżynierem i wykorzystuje dwudziestowieczną wiedzę fizyczną oraz dwudziestowieczne myślenie do tego, aby rozwiązywać różne smocze problemy. W końcu spotyka rycerzy i musi się z nimi jakoś porozumieć, a to akurat nie jest takie proste, bo rycerze generalnie na widok smoka nie szykują się do rozmowy, ale spinają

konkia ostrogami i skutecznie szarżę. Bohater mógłby spróbować ich zabić, ale pamiętajmy, że jest inżynierem, pokojowo nastawionym facetem z XX wieku. Musi szukać nowych rozwiązań.

Z kolei Magda Kozak napisała cały cykl opowieści o strażniku, który pilnował księżniczki zamkniętej w wieży, a pod wieżą w jamie mieszkał smok. Ten smok był ogromnie sympatyczny i wszyscy troje się lubili – smok księżniczkę, księżniczka smoka, strażnik księżniczkę i tak dalej. Najbardziej natomiast się im nie podobało, że ma przyjść jakiś rycerz i to wszystko popsuć. Fabuła w znacznej części opiera się więc na ich kombinowaniu, jak zachować *status quo*.

Zatem albo piszesz po prostu by poćwiczyć, podszlifować warsztat, albo szukasz oryginalnej wariacji, pamiętając o tym, że tych wariacji było naprawdę mnóstwo, albo próbujesz wymyślić coś nowego, aby Twój świat był interesujący. Jeżeli chcesz napisać opowiadanie o smoku i rycerzu, zadaj sobie pytanie: „Czym jest smok?”. Z prostego pytania „jak to działa”, może Ci wyjść niesamowita historia.

Teraz bardzo modne jest chociażby kombinowanie z magią i nauką. Sanderson na przykład stworzył system magii w oparciu o pierwiastki. Spróbujmy pójść podobnym tropem. Smok może być czymś w rodzaju sterowca. Latałby niczym balon na ciepłe powietrze. To mogłoby też tłumaczyć zianie ogniem. Jeżeli jednak smok lata, podgrzewając powietrze wewnątrz siebie, to cały ten proces stwarza na pewno mnóstwo problemów. Musisz pomyśleć, jak ten smok się chłodzi, jak ląduje i tak dalej. Myślisz więc, jak rozwiązać te wszystkie kłopoty i nagle masz już opracowany cały system. Wtedy przecież rycerze będą na te smoki inaczej reagować. Może ludzie wykorzystują je jako środek transportu? Może smoki muszą bardzo uważać, żeby nie przekraczać określonych wysokości? Nagle z tego jednego pytania masz nie tylko

powieść, ale cały wielki cykl powieściowy.

Więc musisz rozmawiać ze swoim tekstem. Musisz zadawać mu pytania. To nie muszą być pytania super szczegółowe. Twoje opowiadanie to nie podręcznik, ale wystarczy, że coś zaiskrzy, że od kilku pytań pojawi się nowa koncepcja, ciekawa na tyle, że zainteresuje czytelników. A wtedy – trzeba być na to gotowym – oni też zaczną zadawać pytania.

### **I co dalej?**

Potem znajdź sobie dobrego redaktora. Niech on Cię wymęczy. To jedno z najlepszych doświadczeń dla młodego autora. Im bardziej wymagający redaktor, tym lepiej dla Ciebie.

Tylko musisz założyć, że ten człowiek chce Ci pomóc. Jeżeli będziesz zakładać, że to ktoś, kto chce Ci dokopać i poczujesz się urażony, że śmie grzebać w Twoim tekście, już jest po Tobie.

Może się nawet okazać, że doprowadzisz do wydania takiej powieści, ale i tak na tym stracisz. Dlatego wydawnictwa *selfpublishingowe* są pewnego rodzaju nieszczęściem. W momencie, w którym Ty płacisz wydawcy za wydanie swojej książki, on nie będzie Ci robić zbyt dużych trudności, choćby po to, by Cię nie zniechęcić. Jego redaktor popracuje nad Twoim tekstem tak, żeby z grubsza przypominał język polski. Nie zada Ci pytań o nieścisłości fabularne i logiczne, nie podpowie, nie ochrzani.

Ja na przykład mam wielkie szczęście pracować często ze znakomitym redaktorem, jakim jest Michał Cetnarowski. Michał jest bardzo wnikliwym redaktorem. Co więcej – ponieważ sam jest pisarzem, cały czas myśli, jak inaczej na napisałby dany fragment albo poprowadził akcję, jak on rozwiązałby problem, przed którym stawiasz bohaterów. Nigdy nie wiesz, kiedy napisze do Ciebie: „Ej stary, ale przecież to się dało zrobić tak i tak, i jeszcze tak!”. Z Michałem pracuję nad tekstem tak długo, jak wydawca pozwoli. On zwraca uwagę

na wiele różnych rzeczy, myśli pisarsko, pokazuje konsekwencje tego, co robisz, a ponieważ przeczytał już milion książek, pokazuje Ci też czasami, że Twój, jak Ci się zdawało, oryginalny pomysł, ktoś wymyślił już przed Tobą. Wtedy wspólnie kombinujecie, jak to zrobić jeszcze lepiej.

Innym świetnym redaktorem, z którym zdarzyło mi się pracować, jest Sławek Spasiewicz. Jest trochę łagodniejszy niż Michał... Albo nie – nie jest łagodniejszy – on ma po prostu wielki szacunek do wizji autora. Będzie komentował, zadawał Ci pytania, pokazywał konsekwencje, ale raczej nie wkroczy Ci w wizję.

### **A co ze stylem? Jak ewoluował Twój styl przez ostatnie lata?**

Zmiany są. Ja uważam, że najlepiej pisałem, kiedy miałem czternaście lat, a potem była już tylko powolna degeneracja.

Oczywiście żartuję, ale dawniej pisałem same komediowe teksty. To były wesołe, radosne przygotówki, a ostatnio gdy czytam, nie siebie, tylko jakieś opinie na swój temat, to wychodzi na to, że teraz piszę tylko pesymistyczne rzeczy. Ale to nie wynika tylko ze zmiany mojego stylu, a raczej z potrzeb. Kiedy ktoś się do Ciebie zgłasza i mówi: „Napisz opowiadanie do takiej a takiej antologii”, to nigdy nie brzmi to: „Napisz mi coś wesołego”. Raczej ktoś przychodzi i mówi: „Napisz opowiadanie o końcu świata”. Można niby zrobić z tego komedię, ale chyba nie o to tu chodzi. Więc, chcąc nie chcąc, wychodzi tak, że do druku idą te bardziej ponure rzeczy. Ale kiedy tylko znajdę chwilę czasu, to tak dla oddechu i dla własnej przyjemności, piszę sobie wesołe historyjki.

**Ja jestem akurat wielką zwolenniczką optymistycznych książek i ciągle takich szukam. Zamiast tego znajduję wiele ponurych i smutnych. To mi nasunęło na myśl pewien pomysł. Ale niech to będzie niespodzianka. Dziękuję Ci za rozmowę i do zobaczenia wkrótce.**



## Czasopismo lub radio to za mało... Zrobiliśmy telewizję dla fantastów

Rozmowa z Januszem Kamińskim – twórcą i pomysłodawcą  
pierwszej fantastycznej telewizji internetowej

**MICHAŁ SZYMAŃSKI:** Skąd się wziął pomysł na „Raport”?

**JANUSZ KAMIŃSKI:** To pytanie często pada w rozmowach z fanami kanału. Idea zrodziła się w lutym 2011 roku, po rozmowie ze znajomym, który od jakiegoś czasu tworzył komercyjnie telewizję internetową. Postanowiłem wtedy spróbować i nauczyć się czegoś w wolnym czasie. W maju powstała nazwa i pierwsze wersje logotypu. Tematycznie padło na fantastykę. Pomyślałem, że chcę z tej roboty, z tego zajęcia, czerpać prawdziwą radość. Od kilkunastu lat grałem w gry fabularne, zaczytywałem się Tolkienem i innymi pisarzami (choć nimi mniej). Cóż mogło pójść nie tak?

**Zaczął się od konwentów, prawda?**

Tak, i również dzisiaj „Raport” jest znany z relacji konwentowych. Ale wcale nie na wydarzeniach chciałem się koncentrować. Wstyd się przyznać, ale w 2011 roku o kon-

wentach miałem blade pojęcie. Na ostatnim byłem w 2005 roku (krakowskie Imladris). Sześć lat różnicy zrobiło swoje i nie pomagało. A może jednak? W czerwcu 2011 zbliżał się Krakon. Bez wahania napisałem e-mail z zapytaniem, czy nie chcieliby relacji w nowo powstającej telewizji internetowej dla fantastów. Zgoda przyszła szybko. Była radość, ale także stres. Co widać po pierwszym odcinku. W programie mówiłem w sumie dziesięć minut, a nagranie tworzyłem trzy godziny i zdarłem sobie gardło. Popełniłem typowe błędy początkującego, o których można by długo opowiadać...

**No właśnie, ciśnie się na usta pytanie o technikalnia...**

Z początku tworzyliśmy nagrania po znajomości, w krakowskim studio fotograficznym na obrzeżach miasta. Dojazdy zjadały mnóstwo czasu, więc przenieśliśmy się do

salonu znajomej, a później moja przeprowadzka pozwoliła na kręcenie w wynajętym mieszkaniu. W tym czasie przez ekipę Raportową przetoczyło się trochę osób. Jedni byli z nami kilka lat, inni zaledwie miesiąc. Każdy w jakimś stopniu wpłynął na to, czym „Raport” był i czym jest dzisiaj. Włożyli w rozwój kanału ogrom swojej pracy, praktycznie nie mając nic w zamian.

#### **Nie było żadnych zysków do podziąku?**

To nawet mało powiedziane. Gdy zaczynałem, musiałem w projekt włożyć sporo pieniędzy. Zacząłem od turystycznej kamery kupionej na wyjazdy wakacyjne rok wcześniej, ale to nie mogło wystarczyć na długo. Trzeba było zainwestować dobrych kilka tysięcy złotych w lustrzanekę, obiektywy, mikrofony czy rejestrator. Słowem: wtopiłem w pomysł mnóstwo gotówki. Czy się opłaciło? Na pewno nie finansowo, bo „Raport” nie zwrócił się do dzisiaj nawet w małej części.

#### **Czyli nie jest to, jak się niektórym wydaje, świetny sposób na rozkręcenie biznesu z małym wkładem początkowym?**

Nie, ja od początku nie miałem złudzeń. W Polsce nie da się tworzyć rentownej telewizji internetowej. Znam przypadki ekip, które pomimo bardzo solidnego doinwestowania rezygnowały z pomysłu i zostawały przy realizacji materiałów wideo na zamówienie. Autorzy znanych kanałów nie mogą liczyć na duże przychody z reklam. Przy oglądalności rzędu miliona wyświetleń miesięcznie dostają dwa tysiące złotych. Trudno za to przeżyć inwestując w dobry sprzęt. Mimo to mają coś jeszcze – sławę godną internetowego celebryty. Nazywa się ich z resztą „youtubermi”, a na spotkania z nimi przychodzą tłumy. Niektórzy dobrze odnaleźli się w tej niszy i zarabiają na produktach stworzonych wokół swojej działalności, takich jak książki.

**Z „Raportu” nie dałoby się zrobić takiej marki? Jesteście przecież rozpoznawalni w fantastycznym fandomie, a to coraz liczniejsza i bogatsza grupa odbiorców.**

My nigdy nie czuliśmy się „youtuberami”. Nie zależy nam na pustej sławie. „Raport” powstawał z myślą o polskich fan-tastach i dostarczaniu im ciekawych nowinek, jak również o samorealizacji. Trzeba przyznać, że na pewnym etapie chcieliśmy projekt skomercjalizować. Tworzenie materiału wideo pochłania bardzo dużo energii, czasu i pieniędzy. Chcieliśmy, by był to nasz sposób na życie, a nie tylko dodatkowe zajęcie, na które poświęcaliśmy czas normalnie przeznaczony rodzinie i przyjaciołom. Po blisko cztery lata tworzenia kanału widzimy jednak, że wciąż nie ma do tego warunków. Nigdy nie chcieliśmy brać pieniędzy od naszych widzów. W grę wchodziły tylko reklamy lub współpraca z firmami. Jednak reklamy niewiele dają, a firmy w fantastyce same słabo przędą. Uznaliśmy, że będziemy tworzyć coś od fanów dla fanów. Może mniej, ale wciąż wierni idei darmowego kanału.

#### **Macie jakieś skonkretyzowane plany na przyszłość?**

Najbliższy rok na pewno nie będzie obfitował w tak wiele materiałów, jak poprzednie. Pepcok, który zajmuje się bardzo dużym kawałkiem naszej pracy, teraz wyjechał za granicę na niemal rok. Wciąż będziemy jednak tworzyć nasze programy i materiały, choć nie z tak dużą częstotliwością. Na wielu konwentach oczywiście się nie pojawimy, bo trudno rozszerzać ekipę w projekcie, w którym prędzej wydasz pieniądze, niż je zarobisz. W planach mamy przebudowę naszej strony internetowej i rozszerzenie o możliwość dołączenia do nas innych kanałów fantastycznych w Polsce. Chcemy stworzyć portal, na którym znajdzie produkcje nie tylko naszej ekipy, ale także innych osób. Jednak nim do tego dojdzie, czeka nas sporo pracy.

**W takim razie pozostaje czekać na jej efekty. Dzięki za rozmowę i powodzenia w dalszej działalności!**

Sebastian Uznański

## Fantasy jako współczesny mit. Analiza i interpretacja symboli w grach komputerowych i powieściach fantasy

*(...) Sądzę, że w dzisiejszych czasach najpilniejszą naszą potrzebą jest szukanie mitu. Wiele spośród problemów patologii społecznej, takich jak rozmaite kultury i narkomania, rodzi się na skutek braku mitów, które mogłyby dać nam poczucie bezpieczeństwa. Jest ono szczególnie potrzebne w obecnych czasach. Gwałtowny wzrost samobójstw wśród młodych ludzi, zadziwiający wzrost depresji u ludzi wszystkich grup wiekowych, związane są (...) z dezorientacją w sferze mitów i niemożnością dotarcia do mitów adekwatnych dla współczesnego człowieka.*

Rollo May, *Błaganie o mit*, s. 9-10.

**P**isząc o grach komputerowych i powieściach fantasy często nadużywa się słowa „eskapizm”, twierdzi się, że nie są niczym innym, niż ucieczką w świat fantazji od świata zewnętrznego, jego problemów i wymagań. Owszem, może tak się zdarzyć. Może tak być, że fantazjowanie stanie się dla kogoś ucieczką od rzeczywistości, rodzajem nałogu, wymagającego niejednokrotnie fachowej pomocy. Ale nałogiem jest też pracoholizm, nadmierne zaangażowanie w pracę, jako metoda ucieczki od kłopotów osobistych. Czy to oznacza, że sama praca jest czymś złym? Doprowadzona do skrajności i absurdu czynność, czy źle wykorzystana rzecz, może być niebezpieczna albo chorobliwa.

Gry komputerowe i książki są formą zabawy. Zabawa nie jest stratą czasu. Gdy szczenię lub młode kocię bawi się ze swymi braćmi i siostrami, uczy się równocześnie polować na zwierzynę albo walczyć z napastnikami. Uczy

się podczas zabawy, czyli nie na poważnie. Nic mu nie grozi, jeżeli przegra, może więc swobodnie próbować różnych technik walki i ucieczki. Dzieci, bawiąc się w listonosza, strażaka, nauczyciela, uczą się wchodzenia w różne role społeczne i zawodowe. Dzięki temu przygotowaniu, łatwiej jest podjąć prawdziwe wyzwania, jakie proponuje nam realny świat. Człowiek, grając w grę lub czytając książkę, podejmuje fantazyjną aktywność, która ma charakter konstruktywny.

Wchodząc w świat krain fantasy, wchodzi my w krainę pewnych symboli; postaci i wydarzeń. Radząc sobie z nimi na poziomie symbolicznym poprzez identyfikację z bohaterem, przygotowujemy się do podjęcia rzeczywistych działań w życiu realnym. Rozwiązywanie problemów w fantazji jest treningiem przed rozwiązaniem ich w rzeczywistości. Ważna jest tu pewna dwoistość. My nie zdajemy sobie najczęściej sprawy ze

znaczenia wszystkich symboli, my po prostu czytamy książkę. Natomiast na poziomie ukrytym zachodzą pewne procesy organizujące naszą osobowość.

Podjmujemy wraz z bohaterem wyprawę (drogę rozwojową), mierzymy się z potworami (naszymi lękami), schodzimy do podziemi (nieświadome), by wynieść stamtąd skarb (osiągnięcie rozwojowe). Różne zjawiska psychologiczne ujmowane są zawsze w sposób symboliczny. Na przykład dobrze znany wśród badaczy psychiki (Kępiński) fakt, że każda osoba ma określoną przestrzeń wokół siebie, o specyficznym klimacie emocjonalnym i zasięgu, jest nazywany w systemach RPG **Aurą** postaci. Czasami także nad jakąś postacią wisi **Kłątwa**. Tak opisany jest silny kompleks wewnątrz psychiki, nieświadomy i mający na celu uniemożliwienie postaci pewnych zamierzeń lub wręcz autodestrukcję. Odwrotnością Kławy są **Błogosławieństwa**, używane przez dobrych kapłanów w systemach RPG, będące nieświadomą siłą wspierającą jednostkę w jej dążeniach. Cudowne **Artefakty** krystalizują w sobie określony problem czy też życzenie. Istnieje cudowna broń (agresja, która pozwala nam się obronić), przedmiot, który może spowodować zagładę świata (tendencje autodestruktywne), cudowny instrument muzyczny (chęć zdobycia biegłości w sztuce), cudowna księga (wartość przypisywana wiedzy i poznaniu) itd.

Gry komputerowe można rozumieć, odwołując się do stworzonej przez Freuda psychoanalizy. W grze „Starcraft” biologiczni Zergowie są symbolem Id (nieświadoma część psychiki zawierająca biologiczne popędy i treści wyparte, rządzone zasadą przyjemności), mistycy i technicy rozwinięci Proto-si – Superego (zawiera normy społeczne, obrazy autorytetów, rządzi się zasadą powinności), zaś Terranie – Ego (ja świadome, rządzące się zasadą rzeczywistości). Walka o panowanie nad wszechświatem jest niczym innym, jak uzewnętrznieniem toczącej się w każdym

człowieku bitwy między tymi strukturami. Grając w tę grę przeżywamy własne konflikty.

## Wybór bohatera

Wybór postaci, z jaką identyfikuje się gracz, może odzwierciedlać pewne, niekoniecznie rozpoznawane przez gracza, nieświadome fascynacje. Może być tak tylko wtedy, gdy po pierwsze – system gry nie premiuje określonych rozwiązań (na przykład jakąś postacią łatwiej jest ukończyć grę); po drugie – gracz dokonuje tych wyborów konsekwentnie, w wielu różnych grach tzn. wówczas można sądzić, że cechy, które posiadają te postacie, zaspokajają jego nieświadome potrzeby. Jednorazowy wybór nie jest diagnostyczny. Często fascynacja ta potrafi być tak duża, że nawet grając inną postacią, jeżeli system gry na to pozwala, rozwija ją tak, żeby przypominała ulubioną klasę gracza (np. w „Diablo I” lub „Heroes of MiM III” można rozwinąć rycerza częściowo tak, jak maga).

I tak na przykład **pleć** wybieranej postaci może być informacją o rodzaju identyfikacji z własną płciowością. Jeżeli, dajmy na to, gracz mężczyzna wybiera kobietę, oznacza to, że nie do końca zidentyfikował się z męską rolą, posiada pragnienie zostania kobietą, które realizuje w fantazji.

Liczba punktów przyznawana dla poszczególnych **charakterystyk** może pokazywać, które wartości są ważne dla gracza wedle uproszczonego klucza:

Charyzma – umiejętności społeczne,

Siła – fascynacja siłą fizyczną,

Zręczność – precyzja w wykonywaniu zadań, zwinność,

Mana – kontakt z nieświadomością, rozwiązywanie spraw przy pomocy wyobraźni i intelektu.

Istotny jest **charakter** postaci (dobry, zły, neutralny). Przesadna fascynacja złymi postaciami i unikanie dobrych może oznaczać identyfikację z Cieniem (odrzuconymi

treściami psychicznymi). Osoba taka kontestuje uznawane wartości społecznie, buntuje się przeciw nim. Unikanie złych postaci świadczyć może o trudności w akceptacji społecznie nieaprobowanych pragnień, zaś konsekwentny wybór dobrych postaci świadczyć o pozytywnej identyfikacji z Superego, ale też kłopotach z wyrażeniem tego, co nieakceptowane społecznie.

Wybór postaci, która specjalizuje się w **przywołaniach** (Nekromanta, Druid, Demonolog) i konsekwentne rozwijanie tej zdolności, może oznaczać pragnienie, by inni (w grze – przywołane potwory) wykonywali za nas całą pracę.

Dużo wiadomości można też wyczytać z **klasy**, jaką wybiera gracz. Rozpatrzę to na przykładzie znanej gry komputerowej „Diablo II”:

**Barbarzyńca** – symbolizuje pierwotną siłę, niepoddane kontroli biologiczne popędy. Sympatia dla tej postaci oznacza bliskość z własną popędowością. Osoba, która ją wybiera nazbyt często może być silna fizycznie i wszystkie problemy rozwiązuje przy pomocy pięści, bądź odwrotnie, niekoniecznie silna, ale posiadająca wyraźną fascynację brutalną, nieujarzmioną siłą. Zahamowanie pierwotnej ekspresji emocji, której wymaga społeczeństwo, prowadzi do odreagowania w grze, gdzie można wreszcie bezkarnie rozłupać wrogowi czerep. Unikanie Barbarzyńcy może oznaczać lęk przed własną popędowością i przed agresją fizyczną.

**Rycerz (Paladyn)** – Rycerskie rzemiosło ujarzmiło popędy, poddaje je kontroli. To nadal fascynacja siłą i popędowością, ale już przekształconą. Rycerz jest nie tylko silny, zna też sztukę walki. Życie popędowe zostało wzbogacone o element wiedzy i treningu. Rycerz jest w przeciwieństwie do Barbarzyńcy uspołeczniony, służy jakiemuś celowi, państwu, królowi. Barbarzyńca jest bardziej bez troski, ma na względzie tylko natychmiastową gratyfikację i dobrą zabawę.

Paladyn jest połączeniem archetypów: Kąpłana z Rycerzem.

**Łuczniczka** – Osoba taka może lubić rozwiązywać problemy z dystansu. Nie angażować się do końca. Może być zafascynowana zręcznością i precyzją w wykonywaniu zadań. W „Diablo” łukiem posługuje się Amazonka, czyli kobieta od wpływu archetypu Wojownika, używająca do rozwiązania konfliktów agresji i konfrontacji.

**Czarodziej** – Osoba rozwiązuje problemy albo w fantazji, stosuje myślenie życzeniowe i magiczne (nierealistyczne), jest oderwana od rzeczywistości, albo – wyższy poziom rozwoju – przy pomocy siły umysłu. Archetyp Maga to dobry kontakt z siłami nieświadomymi, osoba taka wykorzystuje je, by jej służyły, jest twórcza i ma wyobraźnię. Często także jest inteligentna. Unikanie istot i postaci magicznych może oznaczać negację duchowości i nieświadomości w życiu psychicznym, co daje w efekcie skrajny praktycyzm i świadomościowe ujmowanie zjawisk.

**Nekromanta** – Zły czarodziej zajmujący się ożywianiem zwłok i rzucaniem klątw. Wybór tej postaci świadczy o fascynacji śmiercią i sferą Cienia. Niechęć do wyboru tej postaci może oznaczać także lęk przed złem, śmiercią, umarłymi.

## Rozwój bohatera

Zarówno w powieści, jak i w grach komputerowych RPG bohater, wykonując rozmaite zadania składające się na główną Wyprawę, często się zmienia i przechodzi rozwój. Rozwój ten ma charakter stadialny, nie zaś linearny. Stopniowe nagromadzenie punktów doświadczenia nie zmienia jeszcze postaci. Potrzebna jest do tego określona ich liczba, powoduje to skok rozwojowy. Nowy poziom to wyższe charakterystyki, ale także nowa zdobycz rozwojowa – określona umiejętność.

Współczesne koncepcje psychologiczne podobnie opisują życie człowieka. Rozwój

opisany przez systemy RPG staje się uproszczoną metaforą dojrzewania każdego z nas. Według koncepcji Eriksona mamy do czynienia z rozwojem stadialnym człowieka. W pewnym momencie następuje kryzys, którego efektem może być skok rozwojowy. Kryzys wymaga olbrzymiego wysiłku, zarówno świadomego, jak i nieświadomego. Zwykle trzeba coś w sobie zmienić, zmierzyć się z własnymi konfliktami. W grach często przejście do nowego etapu jest możliwe dopiero po pokonaniu wyjątkowo groźnego potwora. Pozytywne przejście określonej fazy pozwala otrzymać nową zdobycz rozwojową – konkretną cechę charakteru, przydatną w życiu człowieka. Erikson nazywa te cechy cnotami. W systemach RPG pierwsze poziomy zdobywa się często przy pomocy niewielkiej liczby punktów doświadczenia. W koncepcjach psychologicznych (Freud, Erikson) pierwsze fazy rozwoju trwają zwykle krócej niż kolejne. Tak jak gracz musi uzyskać więcej punktów doświadczenia, by przejść na wyższy etap, tak człowiek musi przeżyć więcej lat.

Podsumowując, rozwój postaci, z którymi mamy do czynienia w systemach RPG, jest metaforą rozwoju, jaki przechodzimy wszyscy, dorastając i żyjąc na tym świecie.

## Postacie, które napotyka bohater. Rasy

Bohater napotka na swojej drodze najrozmaitsze postacie i rasy. Symbolizują one różne tendencje w psychice, problemy, z którymi się boryka człowiek. Podróżowanie razem oznacza najczęściej integrację z danymi treściami. Walka oznacza zwalczanie treści, bycie zagrożonym przez nie.

**Ludzie.** Ludzie symbolizują świat, jaki znamy na co dzień, czyli świadomy. Są rasą odpowiadającą Ego.

**Elfy.** Czytając o elfach trudno nie mieć



### SEBASTIAN UZNAŃSKI,

polski pisarz fantasy. Zadebiutował w 2002 roku opowiadaniem „Nie kupujcie lalek Barbie”. W ostatnich latach wydał trzy głośne powieści „Herrenvolk”, „Czas jest zabawką boga” oraz „Senne Pałace”.

kompleksu niższości. Wszak elfy są idealnie piękne, my zaś, no cóż... Różnie z tym bywa. Są długowieczne, nieśmiertelne, tymczasem, co np. Tolkien wielokrotnie podkreśla, rasa ludzka jest podległa śmierci. Lęk przed śmiercią jest jedną z najsilniejszych obaw człowieka. Jeżeli dodać do tego wysoką biegłość w rzemiośle, wysoką kulturę, niedoścignioną sztukę, nieskończone wyrafinowanie i szlachetność, wreszcie magię i rozumienie spraw tajemnych, wzbogacone wielowiekowym doświadczeniem... Czasami chciałoby się mieć choć cząstkę tych przymiotów. Nic w tym dziwnego, gdyż elfy są symbolem tej części pierwotnego Superego, które nazywamy ideałem Ja. Są tam wszystkie standardy, do których dążymy. Standardy

nieraz odległe od „przyziemnych” możliwości człowieka: elfy mają domy wysoko zawieszane w koronach drzew, bliższe niebu niż ziemi. Elfy to niekiedy pierwotne i surowe Superego. Potencjalnie groźne, siedlisko dumy i potępienia za niespełnianie wysokich standardów. Dla słabego Ego, którego przedstawicielami są ludzie, może być niebezpieczne. Lepiej bez zaproszenia nie pojawiać się w elfich lasach. Jednak bohater, mający przecież misję, musi tam zawitać, musi się skonfrontować z własnymi ideałami. Elfy reprezentujące Superego pozostają także w ciągłej wojnie z orkami, nośnikami popędowości, a więc Id. Miłość między elfami jest miłością idealną, pozbawioną elementów seksualnych, platoniczną. Nikogo więc nie dziwi, że elfom nieskoro idzie rozmnażanie. „Upopędowieni” orkowie mnożą się jak króliki.

**Mroczne elfy.** Reprezentują ciemną, ukrytą przed świadomością stronę Superego. Symbolizują takie cechy Superego, jak surowość, obrzymie wymagania, okrucieństwo.

**Orkowie.** W literaturze i grach rasa ta zyskała olbrzymią popularność dzięki „Władcy pierścieni”. Pozwolę ją sobie omówić w odniesieniu do dzieła Tolkiena. Stworzeni podobno niegdyś z elfów w lochach dawnej fortecy Morgotha, orkowie zdają się być całkowitym przeciwieństwem tych pierwszych. Hałaśliwi, nieokrzesani, głupi i okrutni. Symbolizują pierwotną popędowość Id, zwierzę w człowieku, które skrywa się w mroku, przytrzymywane przez mechanizmy obronne i Superego. Stąd wojny między orkami a elfami.

Sily ciemności zawsze drążą w ziemi (fortece Morgotha) lub ją niszczą (spalony Mordor, spustoszenia wokół Isengardu). Ziemia symbolizuje matkę (dobrą pierś), zaś orkowie to także tendencje agresywne (charakter eksploatorski wg. Fromma, Freudowska faza oralno-agresywna w opozycji np. do oralno-receptywnych niziołków) przeciwko matce

z najpierwotniejszego okresu rozwoju.

Istoty mroku często nie lubią słońca. Trolle zamieniają się w kamień, wampiry rozsypują w pył, pozostałe potwory po prostu za nim nie przepadają, jego blask rani je oczy. Podkreśla to ich przynależność do strefy nieakceptowanej społecznie, odrzucanej przez człowieka. Symbolizują czyny, które popełnia się, gdy nikt nie widzi, w ciemności. Przed światłem (wzrok społeczny, niekiedy także samowiedza) muszą uciekać.

**Krasnoludy.** Zamieszkują podziemia, drążą tunele w skale, wydobywając stamtąd skarby. Tam też znajdują się kuźnie krasnoludów, jest to rasa kojarzona z ciężką pracą i opanowanym do perfekcji rzemiosłem. To tradycyjna charakterystyka fazy rozwoju nazywanej przez Freuda okresem analnym. Tu się pojawiają pierwsze wytwory (skarby), metafora ciała jest związana z przepastnymi głębinami okrężnicy. Jest to także okres preedypalny, co z grubsza oznacza, że dla dziecka nie jest jeszcze istotna kwestia płci. Stąd właśnie krasnoludy przedstawiane są w powieściach fantasy najczęściej jako jednopłciowe, zaś rola kobiet krasnoludzkich wyjaśniana jest w przypisach i na siłę.

**Nieumarli.** O umarłych się źle nie mówi, chcielibyśmy, by byli wśród nas. Ten społeczny zwyczaj odcina wszystkie złe cechy człowieka, rozszczepia na dobrą część, która zostaje w świadomości, i złą, która zostaje zepchnięta głębiej. Ta zepchnięta część staje się naszym nieuświadomionym łękiem. Tak jak w wypadku tej dobrej – chcielibyśmy, żeby była z nami, tak w przypadku tej złej – naszą największą obawą jest, by umarli nie wstał z grobu.

Nieumarli reprezentują też zniszczenie i popęd śmierci wewnątrz człowieka. Tendencję do autodestrukcji i unicestwienia wszystkiego, co żywe.

**Wampiry.** Wampir to mężczyzna lub kobieta, która uwodzi (wręcz hipnotyzuje) płęć przeciwną (określenie „kobieta wamp”

pochodzi od słowa wampir). Symbolizuje lęk przed seksualnością. Ofiara wampira, raz zaskosztawszy przyjemności seksualnej, sama może stać się wampirem, czyli prowadzić życie erotyczne. Jednak należy zwrócić uwagę, że wampir używa erotyki nie po to, by posiąść swą ofiarę seksualnie. On nadgryza swymi długimi kłami szyję ofiary i wysysa z niej krew. Dzieje się tak dlatego, że wampir symbolizuje także o wiele wcześniejszą fazę rozwoju (oralno-sadystyczną). W tej fazie dziecko ssie pierś matki, a w jego psychice pojawiają się fantazje o wyssaniu energii z ciała opiekunki. W tym wczesnym okresie kształtuje się dopiero Ja (Ego), dziecko nie ma wyraźnie zarysowanej tożsamości, a co za tym idzie nie wie, że ten w lustrze to ono samo, bo nie rozpoznaje siebie w tym obrazie. Być może dlatego wampiry nie odbijają się w lustrze.

**Sukuby. Nimfy.** Symbolizują lęki i fantazje związane ze sferą seksualną. Uwodzą mężczyzn, spełniając ich fantazje w taki sposób, że zdejmują z nich odpowiedzialność za sam akt.

**Wilkołaki.** Osobowość podzielona (zdysockojowana) niby Dr. Jekyll i Mr. Hyde. Za dnia jest człowiekiem (posiada atrybuty Ego), zaś w nocy, zwłaszcza, gdy księżyc wschodzi w pełni, staje się bestią, wilkiem (istotą popędową – Id, Cięń). Symbolizują dwoistość natury człowieka.

**Smoki.** To najpierwotniejsza siła i mądrość ukryta w nieświadomości. U Tolkiena są inteligentne, potężne i złe. Takie widzenie smoków zgodne jest z logiką narzuconą przez religię chrześcijańską, którą wyznawał Tolkien. W filozofii Wschodu z kolei, i wywodzącej się z niej psychologii Junga, mówi się, że istotą rozwoju jest ponowne przyswajanie i odkrywanie zaciemnionych obszarów psychiki. Oparty na tej myśli cykl Le Guin nie przedstawia smoków jako istot z gruntu złych. Są przepiękne, prastare, inne. Są wartością. Le Guin napisała „Tehanu” nie tylko, by

wzbogacić Ziemiomorze o wątek feministyczny, dający równowagę dla mężczyzny-króla rządzącego archipelagiem. Myślę, że wiele miało tu do rzeczy postępujące zrozumienie autorki dla znaczenia głębokich archetypów w życiu człowieka. Stąd Akademią Magii na Roke rządzić będzie nie tylko kobieta, ale też kobieta zintegrowana na głębokim poziomie ze smoczą rasą, znosząc w ten sposób w sobie dychotomię między świadomym a nieświadomym.

## Ostateczny cel bohatera

W powieściach fantasy często ostatecznym celem bohatera (jego przeznaczeniem – Belgarion Eddingsa) jest nie tylko pokonanie zła, ale też zdobycie tronu. Jeżeli będziemy patrzeć na grę czy książkę fantasy jako metaforę rozwoju – dojrzewania Ego i zwalczania poszczególnych kryzysów, etap ostatni – zdobycie królestwa będzie oznaczać pełną integrację i supremację dla Ego jako dominującej instancji psychicznej. Wiele najważniejszych powieści fantasy kończy się zdobyciem tronu przez bohatera: Aragorn we „Władcy pierścieni”, Belgarion Eddingsa, Arren u Le Guin w „Najdalszym brzegu”.

Bohater zmienia się, dojrzewa, zwalczając swoje lęki (potwory) i poznaje siebie (odnalezione cudowne artefakty), aż wreszcie zdobywa ostateczną nagrodę i ratuje świat przed zagładą. Staje się królem. Dojrzałym, silnym człowiekiem.

Jesteśmy istotami fantastycznymi. Przez to określenie rozumiem naszą zasadniczą potrzebę do zanurzania się w fantazji i komunikowaniu się poprzez fantazję z nieświadomym w nas i w innych ludziach. Uważam, że literatura i szuka fantasy staje się dla współczesnych ludzi tym, czym dla starożytnych były mity – przewodnikiem i organizatorem treści psychicznych na poziomie symbolicznym.

SEBASTIAN UZNAŃSKI

Marcin Kłak

# “Puppygate”

**N**agroda Hugo to najważniejsze wyróżnienie w dziedzinie fantastyki. Wręczana jest na tak zwanych Worldconach od lat 50. XX wieku. W ciągu ponad sześćdziesięcioletniej historii otrzymała ją wielu wybitnych twórców. Nie zabrakło też kontrowersji oraz sporów, jakie toczyły się wokół odznaczenia.

W sierpniu roku bieżącego, podczas Worldconu w Spokane, odbędzie się kolejna ceremonia wręczenia Hugo. Niestety ostatnimi czasy bardzo nasilił się spór pomiędzy różnymi grupami fanów fantastyki. Jego szczegóły postaram się przedstawić poniżej, jednak, najogólniej rzecz ujmując, wiąże się on z faktem, iż grupa konserwatywnych autorów czuła się pokrzywdzona pomijaniem części pisarzy w nominacjach do nagrody i zorganizowała akcję, mającą na celu nominacje własnych faworytów. Akcja ta zakończyła się spektakularnym sukcesem i w efekcie wiele ważnych kategorii zostało zdominowanych przez pisarzy wprowadzonych tam na skutek rzeczonyj akcji. Incydent ten spotkał się z bardzo gwałtowną odezwą istotnej części środowiska fanów fantastyki. Jak to bywa przy sporach światopoglądowych – w Internecie pojawiło się wiele komentarzy i wpisów na blogach. Sprawą zainteresowały się także niektóre media głównonurtowe. Owa sensacja zaowocowała pojawieniem się licznych dezinformacji utrudniających osobom postronnym zrozumienie tego, co dokładnie się wydarzyło.

Celem mojego testu jest przybliżenie zaistniałego sporu. Na początku muszę jednak zaznaczyć kilka kwestii:

1. Tekst nie będzie obiektywny. Jest zapisem moich przemyśleń dotyczących polemiki oraz próbą analizy sytuacji. Będę się starał przedstawić argumenty obu stron, lecz dokonam tego przez pryzmat własnego punktu widzenia.
2. Starałem się przytoczyć jak najwięcej źródeł i cytatów (które zostały zaznaczone kursywą), lecz, niestety nie pamiętam dokładnie, gdzie pojawiły się wszystkie słowa, które przeczytałem w ciągu ostatnich kilku tygodni, dlatego niekiedy będę parafrazował.
3. W większości miejsc celowo pomijam Voxa Daya. Jego osobę i działania uważam za toksyczne. Sądzę też, że kieruje nim zła wola, dlatego nie zostawiłem mu miejsca „na obronę”.

Dla ułatwienia zamieszczam spis treści:

1. Co się stało? Fakty.
2. Odbiór sytuacji i związane z nim tematy:
  - a) Sugerowane metody rozwiązania.
  - b) Wycofywanie się z listy nominowanych.
  - c) Wzrost ilości uczestników Worldconu.
  - d) Dyskusje.
  - e) Moje poglądy.
3. Przyczyny.
4. Wnioski na przyszłość.

1. Co się stało? Fakty.

Trzy lata temu Larry Correia rozpoczął akcję zwaną Sad Puppies. Jak zaznacza sam autor w poście z bieżącego roku: *Rozpocząłem akcję Sad Puppies w nadziei, że jeśli uda mi się zapewnić pisarzom o niepopularnych poglądach politycznych nominacje do Hugo, będę mógł udowodnić całemu światu, że Hugo jest tym, co teraz sami przyznajecie [czyli nagrodą Worldconu, a nie całego fandomu – przyp. autora.] (Cel zrealizowany). Dodatkowo chciałem unaocznić, że tłum wiecznie oburzonych zareaguje gwałtownością, zjadliwą krytyką, kłamstwami i sabotowaniem kariery pisarskiej. Chciałem, by wszyscy mogli zobaczyć, że nasza społeczność opanowana jest przez zgorzkniałych bojowników kultury, którzy wszystko upolityczniają i robią, co tylko w ich mocy, by cię zniszczyć, jeśli posiadasz inne poglądy polityczne niż oni (Cel zrealizowany lepiej niż mogłem sobie wyobrazić)*<sup>1</sup>.

W pierwszych dwóch latach sukces akcji był niezbyt spektakularny. Udało się wprowadzić na listy nominacyjne pojedynczych kandydatów i już wtedy wyraźnie słychać było głosy, że jest to działanie nieetyczne. W tym roku ster przejął Brad Torgensen, ogłaszając akcję Sad Puppies 3 wraz z towarzyszącym jej manifestem artystyczno-politycznym<sup>2</sup>. Jednocześnie inny pisarz – Theodore Beale znany jako Vox Day – ogłosił swoją listę nominacji tj. Rabid Puppies. Efektem działań wspomnianych pisarzy i ich zwolenników jest „zapchanie” karty do głosowania na nagrodę Hugo. Lista nominacji znajduje się na stronie nagrody<sup>3</sup>. Listy nominacyjne „szczeniactwów” przeczytać można natomiast na blogach Brada Torgersena<sup>4</sup> i Voxa Daya<sup>5</sup>. Szybkie porównanie pozwala zwrócić uwagę, że w najważniejszych – literackich kategoriach, listy nominacyjne SP i RP osiągnęły niesamowity sukces, zajmując wszystkie lub większość miejsc nominacyjnych. Spowodowało to OGROMNE poruszenie w fandomie, stąd mój artykuł.

<sup>1</sup> *I launched the Sad Puppies campaign with the idea that if I could get authors with the wrong politics onto the Hugo ballot, I could prove to the world that the Hugos were in fact what you are all now admitting that they are. (Mission accomplished) Plus I wanted to expose that the perpetually outraged crowd would react with vehemence, vitriol, lies, and career sabotage, so that the world could see that our genre is overrun with bitter culture warriors who have politicized everything, and that if you had the wrong politics they would do everything in their power to destroy you (mission accomplished beyond my wildest dreams).* Za: <http://monsterhunternation.com/2015/04/09/a-response-to-george-r-r-martin-from-the-author-who-started-sad-puppies/>. By uniknąć zbędnych powtórzeń, chciałbym dodać, że wszystkie tłumaczenia pochodzą od autora tekstu, a dostęp do stron internetowych miał miejsce 03.05.2015.

<sup>2</sup> Zob. <https://bradrtorgensen.wordpress.com/2015/01/07/announcing-sad-puppies-3/>.

<sup>3</sup> Zob. <http://www.thehugoawards.org/hugo-history/2015-hugo-awards/>.

<sup>4</sup> Zob. Sad Puppies [w:] <https://bradrtorgensen.wordpress.com/2015/02/01/sad-puppies-3-the-2015-hugo-slate/>.

<sup>5</sup> Zob. Rabid Puppies [w:] <http://voxday.blogspot.co.uk/2015/02/rabid-puppies-2015.html>.

## 2. Odbiór sytuacji i powiązane z nim tematy.

Po ogłoszeniu nominacji Internet zawrzał. Na głowę organizatorów akcji posypały się gromy. Byli oskarżani o manipulację nagrodą. Pojawiła się również krytyka powiązana z poglądami politycznymi organizatorów Sad Puppies i Rabid Puppies. Padały oskarżenia o rasizm, seksizm, mizoginię etc. Z drugiej strony obrońcy „szczeniacków” komentowali, że to próba zemsty Social Justice Warriors za zabranie im ich zabawki.

### a) Sugerowane metody rozwiązania.

Wraz z rozwijaniem się debaty, pojawiały się propozycje różnych rozwiązań. Jedno z nich polega na tym, by zagłosować tak, aby nikt nie otrzymał nagrody w żadnej kategorii. Miał to być wyraz protestu. Inni z kolei sugerują, by oddać głos tylko na pozycje spoza list SP i RP<sup>6</sup>. Niektórzy znani pisarze, nie popierający akcji SP i RP, postulują jednak, by przeczytać wszystkie utwory i ocenić je niezależnie od tego, jak dostały się na listę nominowanych. Pisze o tym chociażby George R.R. Martin na swoim blogu, uzasadniając tę decyzję następująco: *Mam zamiar pochylić się nad każdym tekstem i każdym finalistą we wszystkich kategoriach i zagłosować na tych, którzy moim zdaniem są godni Hugo. Obiecuję, że wybiorę opcję „BEZ NAGRODY”, ale tylko tam, gdzie „Bez nagrody” będzie wskazane. (Mówiąc szczerze każdego roku wybieram opcję „Bez nagrody” w prawie wszystkich kategoriach. Co prawda zazwyczaj nie jest ona na pierwszym miejscu... ale zwykle nie patrzę na listę nominacji i nie głosuję, stawiając numerki od jeden do pięć wedle tego, jak mi się podobały utwory. Oceniam dzieła, które moim zdaniem są warte rakiety [Nagroda Hugo ma postać rakiety – przyp. autora.] powyżej opcji „Bez nagrody”, a te na nią nie zasługujące poniżej<sup>7</sup>.* Również bardzo znielowano przez zwolenników SP i RP Jon Scalzi napisał interesujący post z nieco podobnym przesłaniem<sup>8</sup>. Osobną kategorią rozwiązań było coś, czemu nadałem miano: „zmieńmy zasady nominacji”. Widziałem w sieci wiecele propozycji tej opcji – od zwiększenia ilości uprawionych do głosowania po ich zmniejszenie. Sugerowano także zmiany w sposobie liczenia głosów. Na razie jednak nic z tego nie wynikło, a jakiegokolwiek modyfikacje regulaminu nagród Hugo związane są z dwuletnim cyklem spotkań na Worldconie, zatem w najbliższym czasie nic się nie zmieni.

Pewną alternatywą jest też wycofywanie się z listy nominowanych. Część z osób, które znalazły się na listach SP i RP, zdecydowała się na rezygnację z nominacji. Pierwszy był Matthew David Surridge, który w swoim BARDZO obszernym poście wyjaśnił, dlaczego podjął taką decyzję<sup>9</sup>. Kilka dni później również Marko Kloos<sup>10</sup> oraz Annie Bellet<sup>11</sup> usunęły swoje utwory. W kolejnych dniach swoje kandydatury wycofali także fanzin Black Gate<sup>12</sup> oraz nominowany

<sup>6</sup> Zob. <http://www.noaward.com/>.

<sup>7</sup> *I intend to consider every story and every finalist in every category, and vote for those that I think worthy of Hugos. I will vote NO AWARD, I promise you, but only where No Award is warranted. (Truth be told, I vote No Award every year in almost every category. Usually not in first, admittedly... but I don't just look at a category and rank them one to five in order of preference, I rank the ones I think rocket-worthy above No Award, and the ones I don't below.* Za: <http://grmm.livejournal.com/418643.html/>.

<sup>8</sup> Zob. <http://whatever.scalzi.com/2015/04/04/a-note-about-the-hugo-nominations-this-year/>.

<sup>9</sup> Zob. <http://www.blackgate.com/2015/04/04/a-detailed-explanation/>.

<sup>10</sup> Zob. <http://www.munchkinwrangler.com/2015/04/15/a-statement-on-my-hugo-nomination/>.

<sup>11</sup> Zob. <http://anniebellet.com/hugo-story-withdrawn/>.

<sup>12</sup> Zob. <http://www.blackgate.com/2015/04/19/black-gate-withdraws-from-hugo-consideration/>.

w kategorii na najlepszego redaktora opowiadań Edmund Schubert<sup>13</sup>. Powodem było zamieszczenie, jakie narosło wokół nominacji. Każdy z nich krótko wyjaśnił swoją decyzję.

Warto wspomnieć, że po ogłoszeniu nominacji kapituła Hugo zdecydowała się wycofać dwie prace w związku z brakiem uprawnień. Jest to wielce niefortunna decyzja, gdyż sprawdzenie poprawności głosów powinno być wykonane przed ogłoszeniem nominacji. Jakby nie było – „Yes, Virginia, There is a Santa Claus” Johna C. Wrighta zostało zastąpione przez „The Day the World Turned Upside Down” Thomasa Olde Heuvelta (Wright wciąż ma jeszcze pięć innych nominacji). Powodem usunięcia opowiadania Wrighta była jego publikacja w sieci w 2013 roku. Krytycy tej zmiany zwracają uwagę, że kilka lat temu utwór Johna Scalziego nie został usunięty z listy nominacji, pomimo tego, że także wcześniej udostępniono go w sieci. Drugą zmianą było usunięcie z listy nominowanych do kategorii „Najlepszego profesjonalnego artysty” Jona Eno i zastąpienie go przez Kirka DouPonce’a.

#### b) Wzrost ilości uczestników Worldconu.

Nie mamy bardzo dokładnych danych, które byłyby zbierane dzień po dniu, ale na stronie Worldconu<sup>14</sup> widać, że pomiędzy 31 marca a 30 kwietnia drastycznie wzrosła ilość akredytacji wspierających na Worldconie (akredytacja ta pozwala głosować na Hugo w tym roku oraz nominować prace na przyszły rok). Zdaje się to być związane z aktualną aferą. Mary Robinette Koval zorganizowała akcję rozdawania akredytacji wspierających, by jak najwięcej osób mogło zagłosować zgodnie ze swoją opinią<sup>15</sup>. W momencie pisania tego tekstu Mary i jej czytelnicy zobowiązali się zasponsorować 100 takich akredytacji dla osób, których nie stać na ich zakup.

Na pewno wzrost liczby akredytacji jest nie tylko związany ze zwolennikami SP i RP, ale także z ich przeciwnikami. Wydaje się (choć mogę się mylić), że jest to objaw mobilizacji wszystkich zainteresowanych.

#### c) Dyskusje.

Ilość artykułów, wpisów blogowych i komentarzy w sieci jest tak wielka, że zapewne można by nimi wypełnić kilkadziesiąt grubych ksiąg. Poziom wszystkich stron w dyskusji waha się od bardzo niskiego po wysoki. Najbardziej absurdalne komentarze, które widziałem, odnosiły się nawet do akcji feministek podejmowanych na początku XIX wieku. Warto jednak zwrócić uwagę na kilka opinii osób komentujących. Przede wszystkim odsyłam czytelników do bloga G. R. R. Martina –łatwo znajdziecie tu liczne wpisy o całej aferze<sup>16</sup>. Autor „Gry o tron” bardzo ciekawie opisuje zaistniałą sytuację. Nieuczciwym byłoby jednak pominięcie drugiej strony w dyskusji. Również Larry Correia ma kilka wpisów, z którymi warto się zapoznać<sup>17</sup>. Na blogu Correia warto także przeczytać jego stary post dotyczący pierwszego Worldconu pisarza w Reno<sup>18</sup>.

Zanim odsądzicie autora od czci i wiary za to, że w pierwszej odpowiedzi do Martina kłamał na temat swojej sytuacji na Worldconie, zwróćcie uwagę na ostatnie akapity zawierające dopisek. Correia twierdzi, że wtedy bał się jeszcze wypowiadać publicznie na pewne tematy i sugeruje, że sytuacja wcale nie wyglądała zbyt „cukierkowo”. Moim zdaniem autor jest szczery, lecz

<sup>13</sup> Zob. <http://aletheakontis.com/2015/04/in-which-edmund-schubert-withdraws-from-the-hugos/>.

<sup>14</sup> Zob. <http://sasquan.org/member-numbers/>

<sup>15</sup> Zob. <http://maryrobinettekoyal.com/journal/talk-with-me-about-being-a-fan-of-science-fiction-and-fantasy/>

<sup>16</sup> Zob. <http://grrm.livejournal.com/>

<sup>17</sup> Zob. <http://monsterhunternation.com/2015/04/09/a-response-to-george-r-r-martin-from-the-author-who-started-sad-puppies/> oraz <http://monsterhunternation.com/2015/04/14/george-r-r-martin-responds/>

<sup>18</sup> Tamże: <http://monsterhunternation.com/2011/08/23/worldcon-report/>

pamięć płata mu figle. Myślę, że jego Worldcon nie był „różowy”, jednak nie był też tak bardzo traumatyczny, jak usiłuje to przedstawić. Jeśli jeszcze macie czas na lekturę i chcecie poznać poglądy drugiej strony, zerknijcie na teksty na blogu Torgersena<sup>19</sup>.

#### d) Moje poglądy.

Powyższe punkty były bardziej lub (częściej) mniej obiektywne. Od tego miejsca jednak zaczną być głównie subiektywne. Zarówno niniejszy podpunkt, jak i punkty 3-5 będą bazowały głównie na moich wnioskach i przemyśleniach.

Uważam, że najważniejsze jest wyjaśnienie kilku rzeczy:

- Sad Puppies to nie to samo, co Rabid Puppies. Są to dwie osobne akcje i chociaż listy nominowanych były podobne, a twórcy dzieląc część swoich poglądów – nie można ich ze sobą utożsamiać. Dali temu wyraz zarówno Torgersen<sup>20</sup>, jak i Correia<sup>21</sup>. Wydaje się, że w tym roku większy sukces odnieśli RP. Jest to o tyle przykre, iż, jak zaznaczyłem powyżej, uważam, że Vox Day działa w złej wierze. W komentarzach wyraźnie było widać, że równie dobrze się będzie czuł z przejęciem nagrody, jak i jej zniszczeniem. Zagroził, iż podejmie akcje, które doprowadzą do tego, że jeśli w którejś kategorii zwycięży opcja „Bez nagrody”, zostanie tak już na zawsze. Warto również zauważyć, że o ile lista Sad Puppies 3 zawierała informacje, by głosować na te utwory, jeśli się podobały i była poniekąd „wskaźówką”, o tyle Vox, ogłaszając swą RP, napisał: *To są moje propozycje do nominacji na rok 2015 i zachęcam wszystkich tych, którzy dzielają me zdanie w kwestii science fiction i fantasy, by nominowali dokładnie w ten sposób*<sup>22</sup>.
- Musimy odróżnić czyny od osób. Nawet jeśli nie zgadzamy się z pewnymi działaniami podjętymi w ramach akcji SP, nie powinniśmy obrażać twórców tej akcji. Nie twierdzą, że Larry Correia i Brad Torgersen są osobami godnymi naśladowania. Jednak, w odróżnieniu od Voxa Daya, nie kierują się skrajnie negatywną ideologią. W moim odczuciu Larry Correia chciał obnażyć „hipokryzję nagród Hugo”. Nie jest to cel, z którym mogę się zgodzić (o tym niżej), ale nie uważam także tej rzeczy za skrajnie złą. Z kolei Torgersen wydaje się być idealistą. Jest osobą o odmiennym guście niż mój (i pewnie wielu innych czytelników fantastyki), ale, patrząc na jego wypowiedzi, odnoszę wrażenie, że naprawdę chciałby, aby Hugo trafiło do najlepszych autorów. To zaś prowadzi nas do tego, że...
- Dobry cel nie oznacza dobrej metody. Cel Brada Torgersena był taki sam, jak mój – pisarz pragnął, by Hugo trafiło do najlepszych artystów. Część z jego zarzutów dotyczących poprzednich nominowanych i zwycięzców jest słuszna. Inne to wierutne bzdury, ale nie w tym rzecz. KAŻDY fan fantastyki<sup>23</sup> ma prawo do wypowiedzania się na temat Hugo i do

<sup>19</sup> Zwłaszcza chodzi o następujący wpis: <https://bradrtorgersen.wordpress.com/2015/04/14/tribalism-is-as-tribalism-does/>

<sup>20</sup> Zob. <https://bradrtorgersen.wordpress.com/2015/04/16/we-are-not-rabid/>.

<sup>21</sup> Zob. <http://monsterhunternation.com/2015/04/16/im-not-vox-day/>.

<sup>22</sup> *They are my recommendations for the 2015 nominations, and I encourage those who value my opinion on matters related to science fiction and fantasy to nominate them precisely as they are.*

<sup>23</sup> Co oznacza KAŻDY fan fantastyki? Moim zdaniem to każdy z fanów fantastyki, który ma czyste intencje. Jeśli jedynym powodem, dla którego ktoś głosuje jest „zawłaszczenie nagrody”, niechęć do innych, chęć trollingu, czy – w skrajnych przypadkach – chęć „dokopania” osobom z innej strony sceny politycznej (nie ważne której) – osoba taka nie powinna głosować. Jeżeli natomiast celem jest wybranie utworu, który doceniamy, jak najbardziej powinniśmy oddać swój głos. Dlatego też sam kupię akredytację wspierającą i zagłosuję tak, jak uważam za słusze. Nie będą głosował za „szczeniackami” ani przeciwko nim. Wybiorę te utwory, które są najlepsze, i jeśli mój głos nie pokryje się z tym, kto zwycięży – nie zdarzy się to po raz pierwszy i nie będzie oznaczało spisku. Akcja SP była zła,



głosowania na to, co mu się podoba. Problemem jednak jest przygotowywanie gotowych kart do nominacji. Wcześniej popularne były tzw. polecanki – wskazówki, dotyczące tego, co jest warte uwagi. Przygotowanie konkretnej listy nominacyjnej, jak to zrobił Torgersen, czy – co gorsza – zachęcanie do głosowania „as it is”, jak to zrobił Vox Day, jest nieetyczne. Nie chodzi o to, by nie wpływać na nominujących, lecz by zostawić im więcej możliwości wyboru i nie zaburzać rozkładu procentowego. Dochodzimy tu do problemu Larry’ego Correi. Z wypowiedzi osób z okolic SP/RP można wywnioskować, że weszli lewicowo-liberalny spisek wokół Hugo. Teksty rzekomo były nominowane wg. klucza wspierania mniejszości itd. Ostatnie wypowiedzi Larry’ego sugerują, że jednak wie, iż nie istnieje żadna „wielka klika”, która wszystko ustala. Wydaje mi się, iż sam przyznał, że po prostu worldconowcy są „przesunięci w lewo” (względem niego), co ma wpływ na to, jak głosują i nominują. I to dla mnie jest najważniejsze – nie ma „lewicowej konspiracji”, jest większość „lewicowych (czy liberalnych) fanów”. Tworzenie zorganizowanych akcji, mających zaburzyć proces nominacji/głosowania, jest ZŁE. Głosowanie z własnymi przekonaniami jest DOBRE. Jeśli większość głosujących ma inne gusta niż my, nie oznacza to, że zorganizowano spisek – znaczy to tylko tyle, że jesteśmy w mniejszości.

- „Puppygate” i Gamergate. Żle się stało, że za sprawą zwolenników SP/RP osoby powiązane z Gamergate zostały wciągnięte do Hugo. Widziałem screeny tweetów, w których ktoś z popierających SP/RP nawoływał gamergateowców do zapłacenia 40\$, by „dokopać”

---

dlatego że zamiast zmobilizować „konserwatywnych” fanów do głosowania, mobilizowała ich do walki z „lewicą przejmującą Hugo”. Chciałbym, by wśród głosujących i nominujących byli zarówno liberalni, jak i konserwatywni fani. Chciałbym, by wszyscy oni głosowali z dobrych pobudek.

Social Justice Warriors, którzy przejęli SFF. Było to dla mnie znamienne, że ci gracze nie czuli się elementem społeczności fanów fantastyki i jedynym ich celem było zrobienie na złość SJW w dziedzinie innej niż gry komputerowe. Nie wiem czy akcja zmobilizowała 10, 50 czy 100 takich „wojowników”. Wiem tylko, że to smutne.

- Żadna ze stron nie ma monopolu na DOBRO i żadna na ZŁO. Zarówno wśród zwolenników, jak i przecinków SP/RP są osoby o czystych intencjach i osoby o intencjach negatywnych. Są tacy, dla których walka się toczy o literaturę i tacy, dla których to walka o duszę. Fakt ten napawa mnie smutkiem, ale nie ważne, po której stronie jesteście, gdyż po obu stronach toczącego się konfliktu są osoby, których głos powinien być wysłuchany oraz tacy, którzy powinni zamilknąć.

### 3. Przyczyny.

Skoro dotarliście aż tutaj – pewnie już macie trochę wyrobioną opinię na temat przyczyn, dlatego nie zamierzam Was zanudzić. Uważam, że powodów, dla których pojawił się cały spór, jest kilka:

- a) Konserwatywni fani czuli, że ich gusta są marginalizowane.
- b) Konserwatywni fani czuli, że są dyskryminowani za swoje poglądy.
- c) Konserwatywni fani wierzyli, że istnieje jakiś liberalny spiszek.
- d) Nagroda Hugo określana jest jako najważniejsza nagroda fantastyki, ale o jej przyznaniu decyduje stosunkowo niewielka grupa ludzi będących uczestnikami Worldconu.

Moje odpowiedzi na powyższe punkty:

- a) Tak bywa. Jak zaznaczyłem w przypisie do punktu 2 d III – należało zmobilizować elektorat do głosowania, a nie do głosowania na konkretny slate.
- b) Jest tu trochę racji. Nawet w rodzimym fantomie spotykałem się z sytuacjami, gdy część osób liberalnych zbyt ostro traktowała wszystkich, którzy śmieli się z nimi nie zgodzić w jakimkolwiek punkcie. Apelowałbym o więcej tolerancji z obu stron.
- c) Jak wyjaśniłem powyżej, to nie „spiszek”, tylko kwestia gustów osób głosujących.
- d) Tak jest. To prawda. Jednak znowu – jedyną sensowną opcją rozwiązania jest zwiększenie ilości głosujących i nominujących, nie w celu walki, a w celu wyłonienia utworów najlepszych zdaniem największej części fandomu.

### 4) Wnioski na przyszłość.

Wnioski pojawiały się tu i ówdzie. Tekst już jest wystarczająco długi i nie ma sensu go nadmiernie przeciągać. Uważam, że powinniśmy starać się przede wszystkim o zrozumienie. Powinniśmy iść w kierunku fandomu otwartego – otwartego nie tylko na mniejszości, ale otwartego także na ludzi o innych niż my poglądach. Powinniśmy krytykować ludzi toksycznych, takich jak Vox Day, ale nie reagujemy skrajną agresją na każdą wypowiedź, która nie jest zgodna z naszymi poglądami.

Musimy, jako fandom, stworzyć jakieś „zabezpieczenia” przed *bloc votingiem*. Polecanie utworów nie jest niczym złym, ale sytuacja, w której stosunkowo niewielka liczba ludzi, głosując „z klucza”, może zapchać wszystkie miejsca na karcie do głosowania jest niewłaściwa. Nie ma żadnej różnicy, czy jest to lista, z którą się zgadzam, czy też taka, która jest mi całkiem obca.

Na pewno nie wyczerpałem tu całości tematu. Nie odniosłem się do wszystkich zarzutów konserwatystów przeciwko liberałom. Nie omówiłem też metod na blokowanie *bloc votingu*. Mam jednak nadzieję, że udało mi się przybliżyć Wam kulisy afery.

Elin Kamińska

# „Zstępniak” albo tablica ogłoszeniowa

*Tak właśnie kończy się pierwszy numer „Smokopolitan”. Nie ukrywamy – jego stworzenie nie było bułką z masłem, a przecież... to dopiero początek!*

*Za kilka dni na naszej stronie internetowej [www.smokopolitan.pl](http://www.smokopolitan.pl) ruszy akcja sondażowa, w której poprosimy Was o ocenę pierwszego numeru magazynu. Za jej pomocą spróbujemy dowiedzieć się, które teksty przypadły Wam do gustu i z którymi autorami chcielibyście spotkać się ponownie. Poprosimy Was też o sugestie i propozycje na przyszłość.*

*Jakby tego było mało, już za miesiąc rozpocznie się Smocza Inicjatywa Publicystyczna, czyli mini akcja kształcenia literackiego, współtworzona przez członków klubu Krakowskie Smoki oraz pisarzy i redaktorów wydawnictwa Sine Qua Non. Jej zwieńczeniem będzie przyznanie nagrody Złotej Łuski za najlepsze opowiadanie oraz wydanie numeru specjalnego „Smokopolitan” z tekstami tych, którzy wraz z nami zdecydowali się opuścić swoją szufladę. Informacji na temat warsztatów oczekujcie lada dzień!*

*A skoro jesteśmy już przy kolejnych numerach „Smokopolitan” – już dzisiaj zachęcamy Was do przesyłania swoich tekstów do drugiego oraz trzeciego numeru. Najbliższe „Smoko” ukaże się w sierpniu pod tematem przewodnim: „Nostalgiczna retro fantastyka”. Nabór tekstów do tego numeru zamkniemy 15 czerwca 2015 r. Natomiast w smutnym i szarym listopadzie ruszymy z numerem trzecim, którego motywem przewodnim uczyniliśmy „Optymistyczne oblicze fantastyki”.*

Zapraszamy!

# WOLSUNG

ANTOLOGIE STEAMPUNKOWYCH OPOWIADAŃ  
ZNAKOMITYCH POLSKICH PISARZY



[WWW.VANDERBOOK.PL](http://WWW.VANDERBOOK.PL)