

Temat specjalny: Nagrody literackie w polskiej fantastyce



# MOKOPOLITAN

W NUMERZE:

ANDRZEJ PILIPIUK

MICHAŁ CHOLEWA

PAWEŁ MAJKA

TED CHIANG

NOSTALGICZNA  
**RETRO**  
FANTASTYKA

TEMAT NUMERU:

ISSN 2449-6251  
9 772449 625328 02

NR 2

SIERPIEN 2015

*Drodzy Czytelnicy!*

Oto i on, drugi numer „Smokopolitana”. Grubszy o dobre 20 stron, z nową retro okładką i masą ciekawych rzeczy do przeczytania. Zanim jednak zaczniecie lekturę, chciałabym Wam opowiedzieć pewną historię.

Trzy miesiące temu zapowiadaliśmy, że naszym celem jest wskrzeszenie w Polsce wymierających już zinów fantastycznych oraz idei „fani dla fanów”. Czy się nam udało? Trudno wyrokować, ale na pewno zrobiliśmy krok w dobrą stronę. Do tej pory pamiętam pierwsze spotkanie dla ochotników chętnych do współtworzenia czasopisma. Chociaż przyszło na nie zaledwie kilkanaście osób, rozmowa szła dobrze – ustaliliśmy nazwę, profil wydawniczy, motywy przewodnie i parę innych kwestii. Po jakiejś godzinie rękę podniósł chłopak, który do tej pory się nie odzywał. Jego pytanie brzmiało: „A właściwie, kto będzie to czytał?”. Zapadło milczenie. Teraz wiedziałabym już, co powinnam mu odpowiedzieć. Chętnych do czytania w polskiej fantastyce nie brakuje. Pierwszy numer „Smoko” został rozpowszechniony w ponad tysiącu trzystu egzemplarzach. Okazało się, że mimo upływu lat i zmiany technologii, wiele osób nadal chce czasem po pracy usiąść w fotelu z czasopismem, poczytać coś w kawiarni, albo przedyskutować ze znajomymi najbardziej kontrowersyjne fandomowe tematy. Dlatego właśnie, mimo przeszkód i trudności, zapraszamy do drugiego już numeru „Smokopolitan”. Jego motywem przewodnim jest retro fantastyka, a na okładce wita Was pani nazwana przez nas roboczo „Smoko Barbarella”. I z czystym sumieniem mogę Wam napisać, że ten drugi numer jest lepszy niż pierwszy.

*Elin Kamińska*

PS. Zgodnie z zasadami pisania wstępniaków powinnam w nim chyba jeszcze coś polecić, prawda? Ponieważ w tym numerze jest zbyt dużo dobrych tekstów, napiszę Wam coś absolutnie subiektywnego: moim ulubionym opowiadaniem numeru jest *Zostań jeszcze trochę* Jędrzeja Szlachetki (debiutant!). Uważam, że tekst spokojnie mógłby w przyszłym roku dostać nominację do Zajdla. Rozszerzyliśmy też dział fandomowo-konwentowy i myślę, że warto do niego zajrzeć.

PS. 2 Jeżeli już mowa o sukcesach naszego czasopisma, jest jeszcze jedna historia warta opowiedzenia. „Smokopolitan” jest tak sławne, że jako pierwszy magazyn fantastyczny dostało się do archiwum IPN. I wcale nie żartuję – w lipcu odkryliśmy, że zaginął nasz baner reklamowy. Rozpoczęliśmy poszukiwania. Kilka dni później otrzymałam telefon z informacją, że baner został odnaleziony w archiwum Instytutu Pamięci Narodowej. Właściwie chodziło tylko o to, że przypadkiem został zabrany podczas wystawy i włożony do ich magazynu, ale informacja brzmiała groźnie.

REDAKTOR NACZELNY: **Elin Kamińska**

elin.kaminska@historiavita.pl

WYDAWCA: **Fundacja „Historia Vita”**

ADRES REDAKCJI: os. Akademickie 6/22,

31-866 Kraków, redakcja@historiavita.pl,

www.smokopolitan.com.pl

ISSN 2449-6251

REDAKCJA TEKSTÓW: **Paweł Majka,**

**Karolina Łukasik**

SKŁAD I ŁAMANIE TEKSTU: **Olga Furman**

WYDANIE ELEKTRONICZNE: **Anna Jakubowska**

KOREKTA: **Katarzyna „Ophelia” Koćma,**

**Michał Szymanski, Anna Jakubowska,**

**Monika Doerre**

RYSUNEK NA OKŁADCE: **Anna Kędzior**

PROJEKT LOGOTYPU: **Adriana Depta**

PROJEKT OKŁADKI: **Anna Kędzior**

WSPÓŁPRACOWNICY: Andrzej Pilipiuk,

Paweł Majka, Simon Zack, Michał Cholewa,

Błażej Kardyś, Marcin Klak, Paweł Ściborek,

Krzysztof „Jaxa” Rudek, Maciej Piłala,

Alicja Marczyk, Anna Tomiczek, Maciej Maciejewski



# SMOKOPOLITAN

## TEMAT NUMERU

- 2 Andrzej Pilipiuk **Powrót na Szmulki**
- 4 Anna Jakubowska **O odnowieniu angielskiej (i światowej) magii przez dwóch dżentelmenów**
- 9 Katarzyna „Ophelia” Koćma **Pierwsza polska powieść science fiction?...**
- 14 Simon Zack **„Akademia Oscara nie przyznała, ukochany film z kretesem olała”...**



- 19 Michał Szymański **OFF and ON again**
- 24 Michał Cholewa **Nieustający upadek...**
- 26 Jan Sławiński **John Boorman – romansując z Tolkienem, zaliczył króla Artura**

## O P O W I A D A N I A

- 29 Jędrzej Szlachetka **Zostań jeszcze trochę**
- 36 Adam Podlewski **Za wolność waszą**
- 40 Maciej Maciejewski **Konrad**

## P O W I E Ś Ć

- 46 Paweł Majka **Oko Cyklonu**

## L A R P

- 57 Karolina Łukasik **Larp bez statystów**

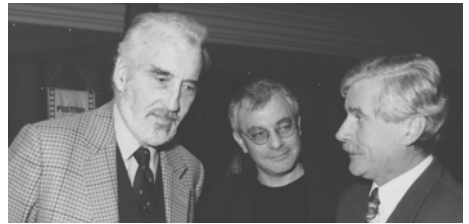
## R P G

- 62 Krzysztof „Jaxa” Rudek **Bohaterowie Niezależni**

## R O Z M O W A

- 67 Piotr Patykiewicz **Niech żywi...**
- 70 Ted Chiang **„Usiłuję odpowiedzieć na jedno pytanie”...**

## W S P O M N I E N I A



- 74 Michał Szymański **Średnie Dni przemijają. Wspomnienie po...**

## F A N D O M

- 76 Elin Kamińska **Autorzy fantastyki o polskich nagrodach literackich**
- 80 Piotr Górski **Wróżenie z Zajdli**
- 85 Marcin Kłak **Smocze wieści**
- 86 Karolina Łukasik **Repecon**



- 90 Piotr Błaszowski **Copernicon 2015**
- 91 Bartłomiej Jankowski **Imladris**

## R E C E N Z J A

- 92 Marcin Kłak **Antologia Wolsung**
- 94 Michał Szymański **Nie idź w stronę światła**

# Powrót na Szmulki

Andrzej Pilipiuk

**G**dy byłem młody, tj. gdy miałem lat naście i zaczynałem pisać „na poważnie”, stanąłem przed wielkim problemem. Zasadniczo powinno się pisać o tym, na czym człowiek się zna. Opisywać doświadczenia, płynące z nich przemyślenia, całość osadzać w rzeczywistości, której się doświadczyło. Chciałem pisać o dalekich krajach. Chciałem pisać *Norweski Dziennik* – monumentalną powieść o szpiegach i krwawym odwecie wymierzonym komuchom. Zapragnąłem pisać i... zderzyłem się z murem, jakim był brak niezbędnych informacji. Niestety moje doświadczenia podróżnicze były, jak to w PRL-u, mizerniuchne. Za granicą przed 1989-tyłem byłem raz – w piątej klasie odwiedziłem NRD. Zobaczyłem Lipsk, niezbyt ciekawe przemysłowo-targowe miasto; zobaczyłem Drezno nadal dźwigające się po zniszczeniach II wojny światowej. Zobaczyłem Halle – miasto niewielkie, ale ładne, z tramwajami jadącymi na ukos przez staromiejski rynek. Mógłbym napisać powieść z życia saksońskiej arystokracji przemycającej się korytarzami Zwingeru... Zdobycie literatury o interesujących mnie miejscach graniczyło z cudem. Obejrzenie norweskiego miasteczka leżącego za kołem podbiegunowym było zadaniem mniej więcej tak skomplikowanym jak lot na księżyc.

Osadzanie szpiegowsko-odwetowej fabuły w Polsce jakoś nie przyszło mi do głowy. Otaczająca mnie rzeczywistość wydawała mi się przeważnie nudna, jałowa i dość obrzydliwa.

Złaziłem dokładnie okolice, w których mieszkałem. Do dziś niewiele się tam zmieniło. Szmulki – przedwojenna robociarska dzielnica. Stare czynszówki, betonowe bloki. Tu i ówdzie bruk z kocich łbów. Uliczka Siedlecka – bruk, chodniki i zniwelowane gruzowiska po obu stronach. Resztką betonowych schodów stercząca smutnie ku niebu. Czasem szczytowa ściana kamienicy z negatywnem sąsiedniego nieistniejącego budynku – plamy tynków, desenie ze ścian czyichś pokoi, czasem widoczny jeszcze, wypłukany przez deszcze szlaczek malowany z wałka... Wały kolejowe za fabryką sprężyn. Podwórka kamienic, gdzie Cyganie palili sobie czasem ogniska, a częściej suszyli pranie. Nic ciekawego. Nic przykuwającego uwagę. Złaziłem, poznałem, pozaglądałem we wszystkie bramy, nawdychałem się woni pleśni i stęchlizny. I zaspokoilem ciekawość. Syf i nuda. Wołałem poczytać książki.

Ciekawsze były Wojsławice. Okopy w lesie Dziadka. Różne fantastyczne graty zwalone w szopie. Łuski pocisków. Atrapa chłodnicy od niemieckiej ciężarówki. Karabin ćwiczeniowy do walki na bagnety. Stare książki schowane na strychu. A dalej ruiny – nawet z kawałkiem „lochów”, wzgórze zamkowe, gdzie można było znaleźć fragmenty starych kafli i naczyń. Cegielnia, której nikt nie pilnował, gdzie można było poczuć zapach wypalanej gliny i popatrzeć, jak w piecach „dochodzą” cegły. Rzeczka na tyle głęboka, by dało się w niej pływać, ale nie na tyle głęboka, by się w niej utopić. Trzciniwisko,

w które można było wleźć i podpatrywać, jak wiejskie dziewczuchy kąpią się nago (tak kilka razy siedzieliśmy, podpatrywaliśmy, tylko się cholery nigdy nie rozebrały... – ech, stracona młodość). Różnaity sprzęt do prac polowych i gospodarskich, zwierzęta... (wkładaliście kiedyś rękę do pyska krowie?). Ale i Wojsławice nie mogły się równać z dalekimi wyżnionymi krainami. Zabawa w Indian, budowa szałasów i kryjówek była tylko zabawą. Hrabiowskich skarbów nie znaleźliśmy. Rzeka Wojsławka nie niosła złotego piasku. Polować nie było ani na co, ani z czego, zresztą kłusownictwo było ścigane... Pasję eksploratorską ograniczała wytrzymałość własnych nóg.

Potem dorosłem. Najpierw okazało się, że to, co widziałem na wsi, ma swoje analogie w przedstawieniach ikonograficznych i zabytkach archeologicznych, które wykopujemy z ziemi. Że jako jedyny w całej grupie umiem rozpoznać na drzeworycie zabieg „sznurowania” drewna. Potem, ku swemu zdumieniu, odkryłem, że rodzinna wieś i podpatrzone typy jej mieszkańców to dobry surowiec literacki. Że można to ciut ubarwić, opisać, ludziom się podoba i parę groszy za to wpada... To, co będąc dzieckiem odbierałem jako pewną egzotykę, ludziom z miasta wydało się mega egzotyką. Nie musiałem, wzorem Tolkiena, kreować całych krain – jedna kraina, świat mego dzieciństwa, odpowiednio opisana, zdobyła sobie fanów...

Minęło jeszcze trochę czasu i w swoich literackich poszukiwaniach wróciłem też na Szmulki. Na wałach za bazyliką ukryłem portal do świata, z którego przybyła młoda wampirzyca Vlana. W fabryce Drucianka przy Kawczyńskiej osadziłem fabułę *Wampira z M3*. Na Żąbkowską zabłąkał się raz i drugi Robert Storm. Przy Łochowskiej lub Łomżyńskiej mieszkali stary weteran i jego młody sąsiad z opowiadania *W okularze stereoskopu*. I nagle okazało się że to miejsce ma potencjał. Że w starej fabryce mogą pracować

wampiry. Że do zasyfionej bramy żaden ubek nie wejdzie bezkarnie. Że rozmaite bazarowe typy i typki mogą doskonale ubarwić opowieść. Że moja pierwsza szkoła – wielki budynek przy Otwockiej pełen dziwnych zakamarków i porzuconych pomieszczeń – może przykuć uwagę czytelnika. I że nawet siermiężna epoka Wojtka Spawacza, z jej totalnym niedoborem wszystkiego, młodym pokoleniom wydaje się egzotyczna...

Wiele musiało minąć czasu zanim przekonałem się, że to, co niepozorne, zwyczajne, zrujnowane i zaniedbane może ożyć na kartach książki... Muszę być niewąskim idiotą, skoro dochodziłem do tego „odkrycia” przez 25 lat. ■





# O odnowieniu angielskiej (i światowej) magii przez dwóch dżentelmenów

Słów kilka pióra skromnej zwolenniczki tychże

**Starszawy mag o bladoniebieskich oczach (...), odziany w pastelowy strój, oznajmił omdłym głosem, że (...) dżentelmenowi nie przystoi praktykować magii.**

**To zajęcie dla ulicznych sztukmistrzów, którzy oskubują dziatwę z grosików.**

**Magia stosowana podupadła, zbratała się z ludźmi podejrzanego konduity i kojarzy się ją z różnymi niebieskimi ptakami, cyganerią, włamywaczami, a uprawia w obskurnych budkach o brudnych żółtych kolorach.**

**O nie, dżentelmen nie powinien praktykować magii.**

**C**hoć przytoczone powyżej słowa wypowiedziała fikcyjna postać w na poły fikcyjnym uniwersum<sup>1</sup>, trudno nie odnaleźć w nich echa fraz (a nawet frazesów) powtarzanych

<sup>1</sup> Akcja zarówno powieści, jak i serialu *Jonathan Strange i pan Norrell* rozgrywa się w dziewiętnastowiecznej Anglii, w okresie wojen napoleońskich. Realia historyczne są jednak, jak łatwo się domyślić, przeplcone sporą dozą wątków fantastycznych.

przez zupełnie realnych, współczesnych ludzi. Osoby wygłaszające podobne opinie łączy przynajmniej jedna cecha: zgadzają się co do tego, że poważni ludzie nie powinni zajmować się fantastyką. Nadaje się ona być może (sic!) dla dzieci, ale dla dorosłych? Pfff, też pomysły.

Problem powagi szeroko rozumianej fantastyki oczywiście nie jest nowy, ale z nową mocą powrócił przy okazji serialowej ekranizacji

powieści Susanny Clarke, *Jonathana Strange'a i pana Norrella*. Media wyraźnie nie umiały poradzić sobie z oceną produkcji. Zarzucono jej infantylność i głupotę, a niektórzy (zapewne w przypływie „rzetelnego dziennikarstwa”) doszli do wniosku, że dzieło brytyjskiej pisarki to w gruncie rzeczy niezbyt lotna podróbka *Harry'ego Pottera*<sup>2</sup>.

Skąd wzięło się to zamieszanie? Ostatecznie fantastykę uprawiają ludzie niemniej dorodzi niż ci, którzy zajmują się literaturą faktu, hodują warzywa albo są prezesami w przedsiębiorstwach. Wydawałoby się, że fantasy swój „coming out” ma już dawno za sobą.

W 1974 roku Ursula K. Le Guin napisała esej zatytułowany *Dlaczego Amerykanie boją się smoków?*<sup>3</sup>, w którym poruszyła ów problem. Źródeł niechęci do dzieł nie tylko fantastycznych, ale fikcyjnych w ogóle doszukiwała się między innymi w purytańskiej<sup>4</sup> spuściznie. Wyjaśnienie takie, jeśli przestaniemy odnosić problem wyłącznie do Amerykanów, okazuje się niewystarczające chociażby dlatego, że fantastyki (czy też fikcji) „boją się” również ludzie z kręgów kulturowych, które z purytanizmem miały do czynienia niewiele albo nawet wcale. Bardziej przekonujące wydaje się odwołanie do skrajnego pragmatyzmu i współczesnej etyki pracy. Jak napisała amerykańska autorka:

*(...) według biznesowego systemu wartości czyn, który nie przynosi natychmiastowego, konkretnego zysku, nie jest w żaden sposób uzasadniony. Toteż jedyną osobą, która ma wymówkę,*

<sup>2</sup> Por. L. Mellor, *Jonathan Strange & Mr Norrell, fantasy and childishness*, <http://www.denofgeek.com/tv/jonathan-strange-mr-norrell/35533/jonathan-strange-mr-norrell-fantasy-and-childishness>, dostęp online: 30 czerwca 2015 r.

<sup>3</sup> U. K. Le Guin, *Why Are Americans Afraid of Dragons*, <http://tinyurl.com/ompzk2z>, dostęp online: 30 czerwca 2015 r. Wszystkie tłumaczenia, o ile nie zaznaczono inaczej, pochodzą od autorki artykułu.

<sup>4</sup> Purytanizm – ruch religijno-społeczny w szesnasto – i siedemnastowiecznej Anglii. Jego zwolennicy propagowali między innymi surowy tryb życia, niechętnie odnosili się do zbytku i rozrywki.

*aby czytać Tolstoja albo Tolkiena, jest nauczyciel literatury, ponieważ mu za to płacą.*

W dalszej części eseju można przeczytać, że fikcję tradycyjnie uznaje się za dobrą dla kobiet i dzieci, ale nie dla dojrzałych mężczyzn. Pojawia się zatem problem określenia własnej tożsamości poprzez kontrast – zdefiniowania „męskości” przez zdystansowanie się do tego, co kojarzymy jako kobiece lub dziecięce. W związku z tym Le Guin tłumaczy:

*Dziecięce zabawy w naśladowanie starszych wyraźnie stanowią ćwiczenie czynów i emocji właściwych dla dorosłych; dziecko, które się nie bawiło, nie stanie się dojrzałe. (...) Dorosły nie jest martwym dzieckiem, ale dzieckiem, które przetrwało.*

Krótko mówiąc, fantastyka (a także fikcja w ogóle) jak najbardziej spełnia wymóg „dawania czegoś w zamian” (choć niekoniecznie jest to zysk namacalny i natychmiastowy; to raczej rodzaj długofalowej inwestycji) – pozwala odbiorcy pośrednio przeżyć sytuacje, z którymi być może nie miał okazji się spotkać w rzeczywistości lub z którymi nie umiał sobie poradzić. Co więcej, umożliwia zbieranie tego typu doświadczenia nie z własnej perspektywy, ale z perspektywy odmiennych bohaterów, co daje możliwość konfrontacji różnorodnych poglądów i postaw.

*Ponieważ fantastyka jest oczywiście prawdziwa. Nie rzeczywista, ale prawdziwa.*

Wróćmy zatem do *Jonathana Strange'a i pana Norrella*. O ile zamieszanie w kontekście samego serialu byłoby jeszcze zrozumiałe (pierwszy odcinek rzeczywiście nie przyprawiał o zawrót głowy; stanowił po prostu, niejako z konieczności, długą ekspozycję<sup>5</sup>, zakończoną jednak dość efektowną sceną ożywienia młodej Emmy Wintertowne), o tyle rozszerzanie niezadowolenia na powieść oraz piętnowanie całej fantastyki jako „nienadającej się dla dorosłego odbiorcy” trudno odebrać inaczej niż jako wyraz osobistych niechęci,

<sup>5</sup> Tu: wprowadzenie w akcję.

strachu przed odrobiną luzu albo – jak to pięknie ujął Stephen Collins – przed *wpuszczeniem do swojego życia odrobiny Tam*<sup>6</sup>.

Susanna Clarke nie bez powodu pisała debiutancką powieść przez dziesięć lat, nie bez powodu też otrzymała za nią nagrodę Hugo. Po tym zaś, jak miniserial BBC dobiegł końca, można śmiało powiedzieć, że filmowy *Jonathan Strange...* obronił się przed wszystkimi pomówieniami. Nade wszystko pokazał, że dowolną produkcję należy uważać za przeznaczoną dla dorosłych nie tylko wtedy, gdy nie nadaje się ona dla dzieci – a zatem z powodu brutalności lub graficznych scen seksu, jak na przykład w *Grze o tron* – lecz także wtedy, kiedy uczy nas czegoś o byciu ludźmi. Niemniej żeby to wszystko dostrzec, nie zawadzi odrobina wrażliwości, a także wiedzy. Dlatego warto przypomnieć, co jedenaście lat temu urzekło czytelników Clarke, a co znalazło swoje wierne odbicie w brytyjskim serialu.

**Nierówność społeczna.** Wątek ten z pewnością przykuwa uwagę widzów, przede wszystkim za sprawą rozbudowanej roli, jaką w całej historii pełni czarnoskóry Steven, sługa sir Waltera Pole'a. To jaskrawy przykład, ponieważ zahacza o kłopotliwą kwestię kolonializmu, stawiając „starą dobrą Anglię” w niezbyt korzystnym świetle. Warto jednak zwrócić uwagę, że Steven nie jest jedyną postacią pozbawioną prawa do samodzielnego decydowania o własnym losie. Ostatecznie życie lady Pole staje się przedmiotem politycznej rozgrywki między jej mężem a Gilbertem Norrellem, a także – towarem przehandlowanym u obcej siły w celu osiągnięcia własnych korzyści. (I podobnie rzecz się ma z Arabellą Strange – Jonathan, choć nieświadomie, sprzedaje żonę dzentelmenowi o włosach jak puch ostu). W końcu – wszystkie postaci, które nie cieszą się szlachetnym rodowodem albo, co gorsza, cierpią na jakiś

<sup>6</sup> Por. S. Collins, *Gigantyczna broda, która była złem*, tłum. G. Ciecieląg, Warszawa 2015, s. 213.

„defekt” (brzydota, choroba psychiczna) są bezlitośnie poniżane, na przykład Childermass albo Vinculus.

Dodam jeszcze, że leitmotiv<sup>7</sup> całego utworu, przywrócenie angielskiej magii, nierozzerwalnie wiąże się z kwestią jej dostępności. Walczą tu ze sobą koncepcje elitarna i egalitarna. Czy magią powinni się zajmować wyłącznie wysoko postawieni (i najlepiej: zaaprobowani przez Norrella i Lascellesa) dzentelmeni, czy jednak jest ona własnością wspólną, częścią „angielskości”?

**Klasycyzm a romantyzm.** Serial, podobnie jak książka Susanny Clarke, obrazuje pewną przemianę kulturową, jaka dokonała się w europejskim społeczeństwie w XIX wieku. Spokojna, mieszczańsko-arystokratyczna tonacja, w której utrzymać pierwsze odcinki, i dominująca postawa racjonalizmu reprezentowana przede wszystkim przez pana Norrella (ale przecież również dzentelmenów z Uczonego Towarzystwa Magów Yorku) są stopniowo zastępowane przez mroczną, nieposkromioną estetykę romantyzmu, do zwykłego życia wdziera się coraz więcej niesamowitego<sup>8</sup>, a sam Jonathan Strange staje się bohaterem iście bajronicznym<sup>9</sup>. Dodatkowo podstawową opozycją w historii odnowienia angielskiej magii nie jest bynajmniej standardowa walka dobra ze złem. Postaci okazują się wielowymiarowe i niejednoznaczne, przez co konflikt nie rysuje się w tak prostych kategoriach, nawet jeśli większość widzów podświadomie sympatyzuje z energicznym Strangem, a na Norrella patrzy z niechęcią. Tarcie występuje na linii rozsądek–szaleństwo (paralelnej do

<sup>7</sup> Tu: motyw przewijający się przez całe dzieło.

<sup>8</sup> Niesamowitość – (ang. *uncanny*, niem. *das Unheimliche*) czynnik budzący niepokój poprzez połączenie cech obcych i tajemniczych z czymś dobrze znanym.

<sup>9</sup> Bohater bajroniczny – indywidualista i buntownik, skonfliktowany ze światem, poddający się namiętnościom, rozdarty wewnętrznie. Nazwany tak od nazwiska George'a Gordona Byrona, angielskiego pisarza.

„szkiełko i oko” kontra „czucie i serce”), trudniejszej do oceny od strony moralnej.

**Relacje międzyludzkie.** A konkretniej skomplikowana relacja między dwójką tytułowych bohaterów. Choć odbiorca wcześniej dowiaduje się, iż Gilbert Norrell to w istocie wróg Jonathana Strange’a (przypomnijcie sobie pierwsze zakłęcie rzucone przez tego drugiego), to przecież ich stosunki nie od początku (i nawet nie do końca...) kształtuje postawa wzajemnej niechęci. Charaktery tych dwóch mężczyzn wydają się trudne do pogodzenia, a jednak darzą się oni wzajemnym szacunkiem (niezależnie, czy są skłonni szczerze to przyznać, czy nie) i nawiązują trudną, pełną napięcie przyjaźń. Gdy wreszcie ich drogi się rozejdą, nawet gruboskórny Norrell będzie musiał przyznać, że bez Strange’a czuje się po prostu... samotny. Choć panowie znajdują się w przeciwnych obozach, w chwili rozpacz po utracie żony były uczeń zwróci się do nikogo innego, jak do dawnego mistrza.

Ale czy interakcje pomiędzy pozostałymi postaciami są mniej interesujące? Co powiecie na (dla mnie na przykład trudną do zrozumienia) relację między Childermassem a Norrellem? Do dziś zaskakuje mnie wierność skądinąd pozbawionego skrupułów sługi, typa spod ciemnej gwiazdy, który sam przyznaje, iż swego czasu był ulicznym rabusiem. Albo małżeńskie relacje między sir Walterem Polem a lady Pole? Z jednej strony mężczyzna jest szczerze przejęty chorobą żony i pragnie dla niej jak najlepiej, z drugiej jednak jakby nie umiał stawić czoła problemowi, woli spychać go na barki innych ludzi lub wręcz udawać, że nie istnieje (zamyka kobietę w pokoju i zakazuje rozmów na jej temat). A więc, jaka wytwarza się między Emmą Pole i Stevenem? Sami widzicie, jak skomplikowana jest sieć zależności między poszczególnymi postaciami, a to dopiero wierzchołek góry lodowej.



Fot. Screen z serialu Jonathan Strange & Mr Norrell, BBC, na zdjęciu: Bertie Carvel, Eddie Marsan

**Wojna.** Ważny element fabularny stanowi udział Jonathana „Merlina” Strange’a w wojnach napoleońskich. Z początku jest magicznie i bezpiecznie, a serca wszystkich napełnia otucha: problemy można rozwiązać za pomocą takich fajerwerków, jak iluzja floty morskiej utkana z deszczu albo pędzące piaskowe konie. Młody czarodziej trafia jednak na front, gdzie traci wszelkie złudzenia, jeśli kiedykolwiek je miał. Przychodzi mu zmierzyć się ze śmiercią towarzyszy (oraz zapewne z wyrzutami sumienia), ponieważ nawet magia nie może ocalić wszystkich. Co więcej, musi sobie odpowiedzieć na pytanie, czy jest gotów pozbawić innych życia dla dobra racji stanu (stąd słynny już cytat: – *Czy mag może zabić za pomocą magii? (...) – Mag zapewne może*

(...), *lecz džentelmen z pewnością nie powinien*<sup>10</sup>). Oczywiście nie może przy tej okazji zabraknąć równie trudnego motywu rozłąki z ukochanymi oraz niepewności, czy będzie jeszcze dane ponownie ich zobaczyć.

Warto zauważyć, że choć fabuła stawia w centrum Anglię i Anglików, żadna ze stron konfliktu nie jest idealizowana, nikogo nie kreuje się tutaj na bohatera. Z punktu widzenia zwykłego człowieka nie ma usprawiedliwienia dla wojny.

**Satyra.** Możliwe, że zarzucanie *Jonathanowi Strange'owi i panu Norrellowi* infantylności ma swoje źródło również w opacznym odczytaniu ironicznego dystansu, z jakim przedstawia się tu niektóre postaci czy grupy społeczne. W rzeczy samej narracja poprowadzona przez Susannę Clarke była podszyta subtelną, ciepłą drwiną i wspomagała piętnowanie ludzkich wad. Członkowie Uczzonego Towarzystwa Magów Yorku to w większości uosobienie skostniałych akademików, których bardziej od faktów interesują własne teorie. Hipokryzja magów-dżentelmenów najlepiej przejawia się w fakcie, iż *wcale nie chcieli oglądać magii w praktyce. Woleli o niej czytać*<sup>11</sup>. Magowie Yorku pod pewnymi względami przypominają trochę tych ze Świata Dysku – rozgadana, skłonna do kłótni i rubaszna hałastrę, zainteresowaną przede wszystkim własnym dobrobytem.

Wiercie albo nie, ale *Jonathan Strange i pan Norrell* na swój sposób traktuje także o tym, czemu poświęcono parę słów w niniejszym artykule – to znaczy o ludziach, którzy wypierają ze swojego życia całą magię i fantazję, nie czują się z nią komfortowo ani bezpiecznie. O wiele więcej szacunku zyskuje się, będąc racjonalistą, a nie magiem, *vide* cytaty przytoczone na samym początku tego tekstu.

**Folklor i kultura ludowa.** Druga najbardziej oczywista cecha powieści. Magia

w *Jonathanie Strange'u i panu Norrellu* nie wzięła się znikąd. *Fairies*<sup>12</sup> to istoty, które zamieszkują ludzką wyobraźnię od setek lat i przyjmują najróżniejszą postać: od małych skrzatów po wyniosłe, szlachetne elfy. Nie kierują nimi ani logika, ani moralność. Często uprowadzają ludzi (zwłaszcza dzieci). Notorycznie psocą, choć czasem przynoszą też pożytek. Można z nimi dobić targu, ale trzeba spodziewać się, że umowa zawiera co najmniej jeden kruczek na naszą niekorzyść. Opowiadali sobie o nich prości ludzie, obawiali się ich chrześcijańscy misjonarze, pisali o nich Paracelsus, Szekspir, liczni autorzy romantyczni, Tolkien, Gaiman, Pratchett, a studio White Wolf wydało na ich temat całą grę<sup>13</sup>. Wiercie mi, za džentelmenem o włosach jak puch ostu stoi wielowiekowa tradycja.

I tak dalej, i tak dalej. To oczywiście tylko garść wybranych przykładów, ponieważ o *Jonathanie Strange'u i panu Norrellu* można by opowiadać znacznie dłużej. Lecz może zamiast opowiadać, lepiej po prostu przeczytać, samemu poznać smak angielskiej magii, który przez jedenaście lat ani trochę nie zwietrzał. A później zasiąść wygodnie przed ekranem i doświadczyć tej samej historii w nowy sposób, dzięki świetnej grze aktorskiej, pięknym kostiumom i scenografii, dobremu budowaniu dramatyizmu, słowem – dzięki pracy wielu ludzi, którzy stworzyli naprawdę porównywalną ekranizację.

Bo widzicie, nie każdy musi lubić fantastykę lub konkretne jej podgatunki. Ale ludzie, którzy boją się fikcji, nieuchronnie tracą ważną część świata rzeczywistego. ■

ANNA JAKUBOWSKA

<sup>12</sup> Użyto angielskiego terminu, ponieważ polskie tłumaczenie „wróźki” czy „elfy” nie do końca oddaje istotę rzeczy i właściwe konotacje.

<sup>13</sup> Mowa o systemach RPG *Changeling: The Dreaming* oraz *Changeling: The Lost*, wchodzących w skład uniwersum *Świata Mroku*.

<sup>10</sup> S. Clarke, dz. cyt., t. 2, s. 154-155.

<sup>11</sup> S. Clarke, dz. cyt., t. 1, s. 32.

## Pierwsza polska powieść science fiction? O *Podróży po Księżycu* odbytej przez Serafina Bolińskiego Teodora Tripplina

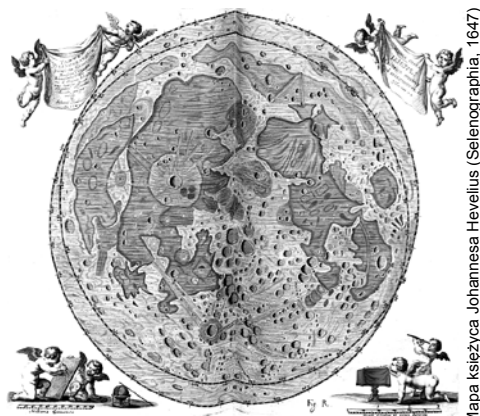
Jestem niemal pewna, że spora część niezle orientujących się w polskiej literaturze czytelników na pytanie o pierwszą polską powieść science fiction dumnie odpowie: *Trylogia księżycowa* Żuławskiego<sup>1</sup>. Otóż nie, moi Drodzy, pierwsza rodzima powieść SF powstała o wiele wcześniej, jeszcze przed epoką Młodej Polski, a jej korzenie sięgają romantyzmu. Mowa o *Podróży po Księżycu* odbytej przez Serafina Bolińskiego Teodora Tripplina. Jeśli jednak nigdy nie słyszeliście o powieści Tripplina, nie powinniście czynić sobie z tego powodu wyrzutów. Nawet zajmujący się epoką Mickiewicza literaturoznawcy mają z Tripplinem problem, gdyż to jeden z najbardziej enigmatycznych twórców polskiego romantyzmu.

### Kim był Teodor Tripplin?

A kim nie był, chciałoby się napisać! Urodzony 13 stycznia 1812 roku w Kaliszu autor zasłynął nie tylko jako pisarz. Był także znanym lekarzem i podróżnikiem, brał udział w powstaniu listopadowym, walczył o wolność Włochów oraz Serbów, podobno nie stronił też od narkotyków, a gdyby przyszło mu żyć współcześnie, najchętniej zapisałby się do Partii Piratów. Po licznych wojażach i przygodach w 1849 roku osiadł

<sup>1</sup> Chyba, że owi czytelnicy pomyślą o oświeceniowych utopiach takich jak *Mikotaja Doświadczynskiego przypadki* Krasickiego czy *Wojciech Zdarzynski, życie i przypadki swoje opisujący* Krajewskiego.

w Warszawie i prawdopodobnie żyłby sobie spokojnie, pisząc broszury i powieści, gdyby nie musiał nagle wyemigrować na Litwę. I to bynajmniej nie z pobudek pro – czy antypatriotycznych! Do wyjazdu zmusił go... plagiat. O całym zdarzeniu wiemy między innymi dzięki Marii Konopnickiej. Jak donosi pisarka, wydana w 1857 roku powieść *Najnowsza podróż po Danii, Norwegii i Szwecji* nie została napisana przez Tripplina, lecz pewnego mężczyzny, który pokazał mu opis swoich podróży. Na dodatek, jak się później okazało, ten anonimowy pisarz także okazał się plagiatorem. Krążą również legendy, że Tripplin specjalnie wynajmował pomocników, którzy zajmowali się wyłącznie wyszukiwaniem i przerabianiem historii oraz motywów znalezionych u innych pisarzy.



## Pierwsza polska powieść science fiction

W roku 1857 roku Tripplin opublikował *Podróż po Księżycu odbyta przez Serafina Bolińskiego* – utwór stanowiący połączenie nowoczesnej literatury science fiction, utopii oraz romantycznej mistyki. Uznani polscy badacze literatury fantastycznonaukowej nazywają *Podróż...* pierwszą polską powieścią science fiction. Teżę taką wysuwają Ryszard Handke oraz Krzysztof Boruń; dla Henryka Dubowika Serafin jest bezpośrednim odpowiednikiem Lemowskiego Ijona Tichy'ego, natomiast Antoni Smuszkiewicz i Andrzej Niewiadowski wskazują, że *Podróż...* to romans przygodowy, zawierający prognozy o charakterze instrumentalnym<sup>2</sup>. Sam Smuszkiewicz dodaje, że stanowi ona pomost między utopijną powieścią oświeceniową a pozytywistyczną literaturą o niezwykłych wynalazkach<sup>3</sup>. I mają rację. Wszyscy!

Niestety, kolejny raz pojawiło się podejrzenie o plagiat. Tym razem Tripplin miał rzekomo przerobić utwór Cyrana de Bergerac, autora *Tamtego świata* (1657), lecz nie jest to prawdą. Odwoływał się on do twórczości francuskiego autora, lecz raczej na zasadzie parodiowania pewnych motywów lub intertekstualnych odniesień, na końcu zaś zamieścił tłumaczenie utworu. Odniesień tych nie ma zresztą wiele. Tripplina i Bergerac łączy umieszczenie akcji na Księżycu, pierwszoosobowa narracja oraz wywnioskowanie nakreślonych księżek.

Serafin we śnie tajemniczym sposobem podróżuje na Księżyc, ale co dalej? Cóż, próbuje przystosować się do nowych warunków, nawiązuje towarzyskie kontakty, usiłuje zrozumieć otaczającą go rzeczywistość. Wraz

<sup>2</sup> A. Niewiadowski, A. Smuszkiewicz, *Leksykon polskiej literatury fantastycznonaukowej*, Poznań 1990, s. 17.

<sup>3</sup> A. Smuszkiewicz, *Zaczarowana gra. Zarys dziejów polskiej fantastyki naukowej*, Poznań 1982, s. 59.

z bohaterem-narratorem szybko orientujemy się, że Selenici są nie tylko inni od Ziemian w sensie fizycznym lub obyczajowym, stoją także na znacznie wyższym poziomie rozwoju technologicznego.

Czasy późnego romantyzmu to pierwsze próby stosowania w literaturze tzw. zabiegów uwierzytelniających. Chcesz pisać o Księżycu? Proszę bardzo, byleś wykazał, że masz na ten temat pewną wiedzę. Możesz zresztą zmyślać, trzeba tylko sprawiać wrażenie naukowości. Tripplin, dobrze obeznany w naukach ścisłych, skleił więc trzydziestoosmiostronicowy wstęp na temat selenografii. Część z informacji była prawdziwa lub oparta na ówczesnej wiedzy popularnej<sup>4</sup>. A potem niemal od razu wrzucił czytelnika w wir księżycowego życia.

Jak to w fantastycznonaukowych powieściach bywa, Selenici przemieszczają się, pożywają czy odpoczywają w sposób odmienny niż Ziemianie. Są oni właściwie... aniołami (o tym trochę później), poruszają się w powietrzu dzięki skrzydłom, a także pojazdom przypominającym ryby. Bohater porównuje owe pojazdy do omnibusów, Smuszkiewicz z Niewiadowskim do sterowców<sup>5</sup>, a tak po prawdzie, z racji braku napędu i konieczności pompowania owych machin, bliżej im do balonów. Wzorowo działają również telekomunikacja i urzędnicy służące do przyswajania wiedzy. Selenici mogą wybierać spośród telegrafów akustycznych i elektrycznych, a nawet księżek w kształcie zegarów – nie drukowanych, lecz nastrajanych, które dwudziestopierwszowieczny czytelnik kojarzyć zapewne będzie ze zminiaturyzowanymi audiobookami (dla Dubowika był to jeszcze nienazwany, nowoczesny typ biblioteki<sup>6</sup>). Uwagę zwracają

<sup>4</sup> Np. poglądy niejaki Pomplia de Cuppis i Döllera o istnieniu atmosfery i życia na Księżycu.

<sup>5</sup> Zob. A. Niewiadowski, A. Smuszkiewicz, dz. cyt., s. 202.

<sup>6</sup> H. Dubowik, *Fantastyka w literaturze polskiej*, Bydgoszcz 1999, s. 153.

też mówiące i odpowiadające na pytania zegary pod postacią skrzydlatych globusów, które Dubowik przyrównuje do zegarynek, a autorzy Smuszkiewicz i Niewiadowski do magnetofonu<sup>7</sup>.

Jak pewnie pamiętacie, wspominałam wcześniej o upodobaniu Tripplina do substancji psychoaktywnych. W fabule *Podróży...* ujawnia się ono pod postacią metod zapamiętywania wiadomości przez bohaterów. Aby nauczyć się w krótkim czasie wszystkiego, co potrzebne w nowym życiu, Serafin pije specjalny płyn i kąpie się w wodzie zapomnienia – substancji chemicznej wywołującej amnezję, lecz zwiększającej pojemność i możliwości pracy mózgu. Również pożywienie i napoje opisywane są jako środki syntetyczne: zamiast alkoholu Selenici używają butli z tlenem, a w jednym z uzdrowisk dla nerwowo chorych stosuje się pastylki z kofeiną oraz morfinki, białe kwiaty, które można dozować za pomocą specjalnych kondensatorów, dzięki zaś narkozometrom złożonym z dwunastu żywych ptaków różnej wielkości, można zmierzyć stopień „narkotyczności” powietrza.

Także zawód autora znalazł odbicie w profesji głównego bohatera. Serafin zostaje lekarzem, wiemy zatem, jak dalece rozwinięta jest księżycowa medycyna. W badaniach lekarskich korzysta się z lampki argadzkiej (w naszym świecie jej odpowiednikiem są promienie Roentgena), przyrost skrzydeł stymulują specjalne maści skrzydłodawcze, choroby leczy się za pomocą snu i środków farmakologicznych, specjalne urządzenia natomiast pozwalają obliczyć co do minuty datę śmierci każdego człowieka. Selenici posiadają również bardzo dokładne teleskopy (widać przez nie to, co dzieje się na Ziemi) oraz aparaty fotograficzne (dające zdjęcia w kolorze!). Przedmioty codziennego użytku wykonane są ze szkła i barwnych materiałów, budynki poruszają się, kręcąc

<sup>7</sup> Zob. A. Niewiadowski, A. Smuszkiewicz, dz. cyt., s. 202.



Grób Teodora Tripplina na cmentarzu ewangelicko-reformowanym w Warszawie

wokół własnej osi. By nazwać część z nowych zjawisk i przedmiotów, Tripplin wymyśla neologizmy, takie jak „pulsometr”, „pulsoskop”, „respirometr” czy „respiroskop”.

## A może (anty)utopia?

Chociaż dzisiejszy czytelnik doskonale wie, że łączenie w obrębie jednego dzieła wielu różnych nurtów, motywów czy gatunków nie jest niczym niezwykłym i, dajmy na to,

podróżujący statkiem kosmicznym elf, który straszy po nocach jako wampir, a w dzień doświadcza religijnych uniesień chyba nie bardzo by nas zadziwił, za czasów Triplina łączenie wiedzy naukowej, futurologii, mistyki oraz utopii/antyutopii było pewnego rodzaju nowością.

W *Podróży...*, poza wątkami i pomysłami czysto fantastycznonaukowymi, pojawiają się również elementy właściwe dla utopii i antyutopii, na co uwagę zwracają przywołani już badacze fantastyki. Ryszard Handke zauważa, że mamy do czynienia z księżycową utopią<sup>8</sup>, Smuszkiewicz z Niewiadowskim nazywają powieść Triplina utopią selenonautyczną<sup>9</sup>, a Dubowik wskazuje na jej intertekstualność w stosunku do innych utopii, począwszy od renesansowych po romantyczne, zwłaszcza zaś na widoczne wpływy Bacona i Bergeraca<sup>10</sup>. Przypomnijmy, że po raz pierwszy słowa utopia użył Tomasz Morus w 1516 roku, a pochodzący z greki rzeczownik oznacza albo miejsce dobre (*eutopia*) albo niestniejące (*outopia*).

<sup>8</sup> R. Handke, *Polska proza fantastyczno-naukowa. Problemy poetyki*, Warszawa 1969, s. 26.

<sup>9</sup> A. Niewiadowski, A. Smuszkiewicz, dz. cyt., s. 201.

<sup>10</sup> H. Dubowik, dz. cyt., s. 153.

Antyutopia zaś to przeciwieństwo utopii<sup>11</sup>.

Świat, do którego przybywa Serafin, podzielony jest na dwie przeciwstawne sobie krainy: „dobry” Jasnogród i „zły” Ciemnostań. Jasnogród to kraj rządzony przez mądrego władcę i zamieszkiwany przez szczęśliwych obywateli. Selenicy opisywani są jako osoby radosne i pełne energii, choć pokorne wobec natury oraz Boga. Zamieszkują estetycznie urządzone miasta i korzystają bez ograniczeń z najnowszych osiągnięć nauki i techniki. Mimo istnienia monarchii, wszyscy są równi wobec prawa, bez względu na pochodzenie. Dzięki temu w Jasnogrodzie obok arystokratów mieszkają między innymi Żydzi. Najwyższą karą, stosowaną jedynie wobec morderców, jest pozbawianie ich skrzydeł. Drobnym przestępcom przycina się lotki.

W antyutopijnym Ciemnostań – przeciwnie; występuje hierarchizacja społeczeństwa, a niższe stany skazuje się na amputację skrzydeł z racji pochodzenia. Granice oblegają celnicy, a paszporty i urzędy graniczne to element codzienności. Własność prywatna nie jest szczególnie respektowana, a osoby nieposiadające urzędu podejrzewa

<sup>11</sup> Różnicami między antyutopią a dystopią nie będziemy się tutaj zajmować.

REKLAMA

## Warszawskie Targi Fantastyki

zapraszają do stolicy 28 listopada 2015 na pierwszą edycję najbardziej niezwykłej, fantastycznej imprezy w kraju!

Podczas tego jednodniowego święta fantastyki czekać na Was będzie ponad 40 wystawców z całej Polski, wiele konkursów, atrakcji, czy pokazów!

Śledź nas na [www.TargiFantastyki.pl](http://www.TargiFantastyki.pl) i przybywaj!



się o sprzyjanie komunizmowi (sic!). Prawdopodobnie mieszkańcy Ciemnostanu nie spożywają substytutów pożywienia, nadużywają jednak alkoholu. Chociaż ziemia jest urodzajna, hoduje się wiele bydła, uprawia zboże i wydobywa kruszce, obywatele są biedni, ponieważ większość pieniędzy przeznaczają na kosztowne zabawy i drogie stroje. Najgorsze cechy sarmackie posiadają też mieszkańcy Snogrodu – wyspy leżącej pośrodku morza Sennego, aktualnie należącej do Ciemnostanu – którzy leczą się tam z urojonych dolegliwości spowodowanych beczynnością.

Elementy krajobrazu także uwypuklają różnicę między Jasnogrodem a Ciemnostanem. Dzielą je przepaście i góry, jakich nie spotyka się na Ziemi, oraz morze wraz z Wyspą Snu. Oazy są od siebie bardzo odległe. Jasnogród co prawda nie cechuje się nadzwyczaj łagodnym klimatem, jednak krajobrazy są różnorodne, Ciemnogród natomiast przynębia monotonią.

## Mistyczna wizja?

Interesującymi rozwiązaniami wzbogacającymi fabułę powieści są także nawiązania o charakterze mistyczno-religijnym, poczynając oczywiście od anielskiego imienia głównego bohatera. Tripplin przedstawia Księżyc tak, jak gdyby było to aktualne miejsce życia pozagrobowego dla Ziemiaków, nie raj jednak, lecz raczej czyściec. Ryszard Handke nazywa go *pocekalnią nieba*<sup>12</sup>. Ludzie księżycowi przekonani są, że muszą się raz po raz odradzać na innej planecie, ponieważ nigdzie nie ma zupełnego szczęścia. Dusze zmarłych krążą więc po Kosmosie w poszukiwaniu własnego miejsca. Warunkiem pobytu w księżycowym świecie jest wypicie specjalnej mikstury i kąpiel w wodzie zapomnienia na wzór rzeki Lety. Wiadomo też, że podczas gdy Serafin fizycznie przebywa na Ziemi,

jego duch błąka się w próżni kosmicznej, aż wreszcie dociera do ziemskiego satelity. Tripplin nadmienia, iż bohater ma poczucie coraz większej utraty kontroli, a co za tym idzie, panowania nad własnym ciałem, tak jakby podróżował w przestrzeni astralnej lub doświadczał śmierci klinicznej. Wszystkimi zmysłami odczuwa niezwykłość przestrzeni: wydaje mu się, że czas zwolnił, nie ma ochoty powrócić, jest przekonany, że wkrótce zostanie mu objawiona jakaś prawda, słyszy harmonijne dźwięki, widzi niebieskie światło, a przybywszy na planetę, dostaje nowe imię i zapomina o dawnym życiu na Ziemi.

## Czytajmy Tripplina!

Więc jak to jest z podróżą Serafina? Scien-ce fiction czy typowy produkt polskiego romantyzmu z odrobiną utopii, narkotycznymi wizjami i obowiązkowym motywem snu jako motywem przewodnim? A może nieudany zlepek kilku przypadkowych konwencji?

Raczej to pierwsze. W pewien sposób *Podróż...* wyprzedza swoją epokę. Tripplin „pożyczył” od innych autorów to, co najlepsze, nie bał się łączyć kontrowersyjnych poglądów religijnych z naukowymi wyjaśnieniami, krytykował ówczesne podziały społeczne, trochę wyśmiewał się z romantyzmu oraz sielankowych utopii, potrafił przewidzieć, że kiedyś ludzie ujarzmią przestrzeń, przewidział nawet audiobooki! Dlaczego o nim zapomniano? Bo nie pasował – ani do swej epoki, ani do żadnego nurtu literackiego. I choć szczerze kochał ojczyznę, raczej wyśmiewał wady Polaków niż uprawiał martyrologię. Wkrótce zresztą miał nastąpić przecież kilkudziesięcioletni okres realizmu, w którym ani parodia, ani odwołania mistyczno-oniryczne nie były w Polsce zbyt dobrze widziane. Na szczęście czas ten już przeminął, fantastyka święci triumfy, więc czytajmy i odkrywajmy na nowo Tripplina! ■

KATARZYNA „OPHELIA” KOĆMA

12 R. Handke, dz. cyt., s. 26.

# „Akademia Oscara nie przyznała, ukochany film z kretesem olała”, czyli top 7 filmów, które nigdy nie dostały Oscara, a powinny

Złoty rycerz wspiera dłonie na dwuręcznym mieczu. Spogląda dostojnie w przeszłość i przyszłość. Każdy z czterech kilogramów jego wagi wzbudza pożądanie... zaraz... CO?! Jeżeli właśnie z przerażeniem stwierdziliście, że oto ktoś podstępnie próbuje zaserwować wam Kilkadziesiąt Twarzy Greya (Golda) w wydaniu fantasy, odetchnijcie z ulgą. Co prawda opowiem wam o pożądaniu, o gorączce, która co rok ogarnia popkulturę, ale nie obawiajcie się. Większość z was dzieli ze mną tę fascynację, może nawet i miłość. Drodzy czytelnicy „Smokopolitan”, dość już wodzenia za nos, dość wstępów rodem ze „złej” literatury. Teraz na poważnie.

Złoty rycerz wspiera dłonie na dwuręcznym mieczu. Spogląda dostojnie w przeszłość i przyszłość amerykańskiej branży filmowej i robi to od 1929 r. Waży niecałe 4 kg, mierzy aż 35 cm. Rok w rok wzdychają do niego: aktorzy, scenarzyści, reżyserzy, producenci i technicy filmowi. A na imię mu oczywiście Oscar.

Filmy. Są te, które wzbudzają w nas jedynie chwilowy entuzjazm, szybko bledną i osuwają się w niepamięć. Są jednak i takie, które zachwycają, powracają scenami, obrazami i dialogami przez długi czas, bywa że zostają z nami przez całe życie. Nagroda Akademii

Filmowej, czyli wspomniany Oscar, uważana jest obecnie za najbardziej prestiżowe wyróżnienie filmowe świata. Podczas oscarowej gali trzymamy kciuki za naszych faworytów, czekamy ze wzrokiem wbitym w ekran i tadam! Akademia jest cacy, bo lubią ten sam film co my. Poniżej opowiem wam o kilku sytuacjach, kiedy brwi podnoszą się coraz wyżej i wyżej, kolejne statuetki lądują nie w tych rękach i nie za ten film co trzeba. O momentach, gdy przełękamy ciężko, z niedowierzaniem mrugamy, biegamy po domu w poszukiwaniu ciężkich przedmiotów (lub chociaż ciężkich słów), za pomocą których będziemy walczyć z Akademią. Akademia bowiem Oscara nie przyznała, ukochany film z kretesem olała.

Będzie to wycieczka w przeszłość, będzie dużo o filmach „starych”, ale nie zrozumcie mnie źle, jeżeli któregokolwiek z poniższych tytułów, kochani Smokopolitanie, nie obejrze- liście – zaklinam was i biorę na siebie pełną odpowiedzialność za efekt – łapcie i oglądajcie. Są świetne, miejscami genialne. Każdy, mimo że nie ma statuetki na koncie, ma ogromne rzesze fanów, całe fandomy ludzi, którzy je kochają. Jeden znajdziemy nawet na pierwszym miejscu najlepszych filmów wszechczasów na liście IMDB. Psst! Nie sprawdzajcie

teraz, czytajcie dalej. Zaczynamy filmową ucztę, na której żadne z dań nie zostało uhonorowane pokrytą 24-karatowym złotem statuetką.

## #1

*You talkin' to me?!*

Cytat, który zna każdy miłośnik kina. Nazwiska: Martin Scorsese, Robert De Niro, (trzynastoletnia wówczas) Jodie Foster. Zaczynamy w roku 1976. Film *Taksówkarz* podbija serca widzów. Młody De Niro, wypowiadający (improwizujący!) przed lustrem słynne *You talkin' to me?!*, wbija się w popkulturę i historię kina. *Taksówkarz* zbiera nominacje, ale Akademia w tym rozdaniu stawia na *Rocky'ego*. Rocky jest świetny, motyw przewodni zanuci pod nosem niemal każdy, ale *c'mon*, Akademia, ani jedna statuetka?

## #2 i #3

Lecimy kilka lat do przodu i przyglądamy się świetnemu reżyserowi, który najwyraźniej nie ma szczęścia do Akademii. Przed państwem David Fincher. David reżyseruje dwa filmy – jeden w 1995, drugi w 1999. Oba filmy miażdżą. Klimat, aktorzy, kreacje, pomysły... mówiłem już o klimacie. Zaskoczenia, zwroty, sceny, momenty, a przede wszystkim – zakończenia... Oba filmy to znakomite przykłady tego, jak finał danej historii potrafi spowodować, że szczęka nam opada, mózg staje w poprzek i już wiemy, że nie tylko obejrzelśmy świetne kino, ale przy okazji doświadczyliśmy filmowej ekstazy.

Kolejno zatem. Rok 1995 – *Siedem*. Brad Pitt, Morgan Freeman, Kevin Spacey, Gwyneth Paltrow. Siedem grzechów głównych. Mroczna, mistrzowsko opowiedziana historia, klimat, który co chwila biega nam dreszczem po plecach. Końcówka filmu, którą doskonale pamiętam do dzisiaj. Nie chcę jej pamiętać... nie chcę! Obejrzyjcie, a zrozumiecie dlaczego. Oscar? Chociaż jeden? Nie przewidziano.

Rok 1999 – *Fight Club*, polski tytuł *Podziemny Krąg*. Fincher za kamerą. Brad Pitt i Edward Norton tworzą duet, od którego nie sposób oderwać oczu. Historia – whoooooaa! Aktorstwo – whoooooaa! Koncepcja, pomysł, realizacja i zakończenie – WHOOOOOAAAAAAA! *And the Oscar goes to...* na pewno nie *Fight Club*. Trzeba przyznać, że w latach, gdy oba filmy przegrywały, miały naprawdę mocną konkurencję (kolejny *Braveheart* i *American Beauty*), ale jednak, patrząc z perspektywy lat i sentymentu – Fincher powinien sobie zasłużyć. Wyróbcie sobie własne zdanie. Obejrzyjcie – po prostu musicie doświadczyć emocji z tych niesamowitych ZAKOŃCZEŃ.

## #4 i #5

Jak pokazują dwa kolejne przykłady, rocznik ma kolosalne znaczenie nie tylko w wypadku czerwonych i białych win. Rok 2003.

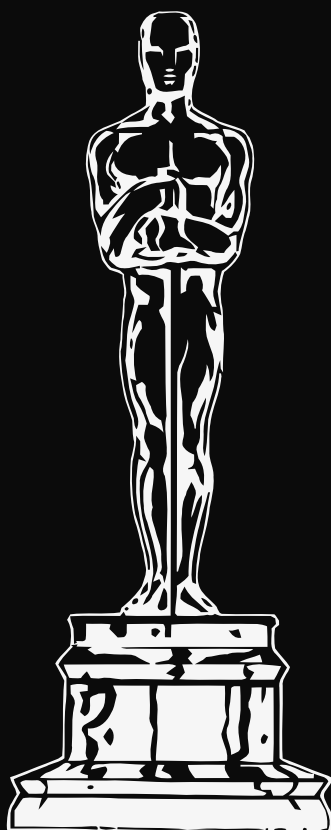
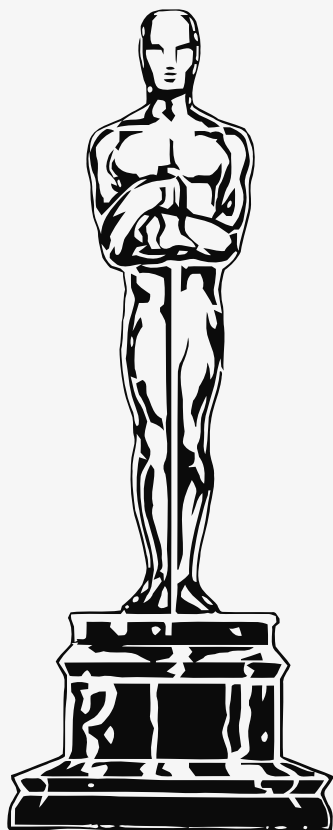
#4 to film, który obejrzałem (dotąd) 17 razy. Podchodzi mi w nim dosłownie wszystko. Sposób prowadzenia narracji, dbałość o klimat i najdrobniejszy detal w odwzorowaniu samurajskiej wioski, strojów, broni. Wspaniała rola Kena Watanabe. Tom Cruise, który przygotowywał się długo i wyszło mu całkiem dobrze. Zalety *Ostatniego Samuraja* można długo wymieniać. Sam film rozmachem wyczerpuje wszelkie znamiona hollywoodzkiej superprodukcji, w dodatku Hans Zimmer okrasza go cudownie skomponowaną muzyką. Powstaje widowisko, które można określić w dwóch słowach: epicka opowieść. Simon uwielbia takie historie. Skoro Akademia olała *Ostatniego Samuraja* kompletnie, dlaczego nie chwyciłem za katana, nie wrzasnąłem *Banzai!* i nie rzuciłem się w pław przez ocean? Bo mamy rok 2003. Zanim wyjaśnię – przyjrzyjmy się drugiej superprodukcji.

#5. Film o piratach? W XXI w.? Kto to niby będzie oglądał? Z takimi pytaniami borykali

się ludzie, którzy chodzili od wytwórni do wytwórni, wierząc w potencjał majestatycznych okrętów o czarnych żaglach, tajemnicznych karaibskich lokacji, imponujących nakryć głowy, a przede wszystkim – magii kina. Na szczęście udaje się znaleźć producentów. *Piraci z Karaibów: Klątwa Czarnej Perły* podbijają szturmem (i kanonadą z dział) kina świata w roku 2003. Keira Knightley, Orlando Bloom, Geoffrey Rush, Kapitan Jack Sparrow, gra Johnny'ego Deppa nawet i to tak dobrze, że dostaje nominację do Oscara! Dostajemy cudowne widowisko. Od czasów Burta Lancastera i *Karmazynowego Pirata* ze świecą szukać tak wspaniałego,

dopracowanego, świetnie zrobionego filmu spod znaku czaszki i skrzyżowanych puszczeli. Czemu więc zero Oscarów? I czemu Simona to akurat w 2003 roku nie wzburzyło?

Rok 2003. Rok klęski *Ostatniego Samuraja* i *Piratów* to jednocześnie rok rekordu. Pierwszy film w historii kina zdobywa 100% Oscarów w kategoriach, w których go nominowano. Statuetek jest aż 11, a zgarnia je *Władca Pierścieni: Powrót Króla*. Oto moment, kiedy podczas gali rozdania trzymam kciuki i Oscary lądują dokładnie tak jak trzeba. Bardzo lubię *Ostatniego Samuraja*, *Piraci* są również świetni, ale w tym rozdaniu, w tym roku, no cóż, *the power of the ring*



cannot be undone! Jednak miłość do Tolkiena zwycięża, zarówno u mnie, jak i w sercach Akademii. Te dwa filmowe przykłady dobrze ilustrują „pecha” świetnych produkcji, którym do upragnionej glorii brakuje po prostu szczęścia przy dacie premiery.

## #6

Przedostatni obraz, o którym chcę wam opowiedzieć, przenosi nas w estetykę *neo-noir* (*Future noir*). Dla mnie to jeden z pierwszych zachwyków młodości, film sci-fi niezwykły na tak wielu poziomach, że można go oglądać raz po raz i wciąż odkrywać, wciąż rozmyślać. Philip K. Dick pisze *Czy Androidy śnią o elektrycznych owcach?*, a Ridley Scott tworzy na bazie tej historii *Łowcę Androidów*. Sam Scott wyznaje, że dla niego to film osobisty. Film, w który słynny reżyser angażuje się całym sercem i duszą. I to w *Łowcy* widać. Estetyka, obrazy, sceny, podteksty, drugie, trzecie dna, zagadki, a to wszystko przy idealnie komponującej się z obrazem ścieżce dźwiękowej Vangelisa. Wisienką na torcie jest zakończenie, w którym Rutger Hauer improwizuje jeden z najsłynniejszych monologów kina, sprawiając, że ostatnia scena zapada w pamięć, burzy emocje i zmusza do myślenia. Rok 1982, w którym pojawia się *Łowca*, to rok wielu świetnych filmów sci-fi i fantasy tamtej epoki (*Conan*, *Tron*). Akademia Filmowa honoruje wtedy głównie biograficzny film *Ghandi*, a w rywalizacji filmów sci-fi obraz Scotta przegrywa z *E.T.* Konkurować wtedy ze Spielbergiem to jak kopać się z koniem.

## #7

Numer jeden w zestawieniu najlepszych filmów wszechczasów IMDB. Najwyższe oceny od ludzi w dziesiątkach rankingów. Obraz powszechnie uznawany za największą Oscarową „pomyłkę”. Siedem nominacji – zero Oscarów. O tym filmie można opowiadać

długo, można opowiadać pasjami. Sam plakat zasługuje na odrębną nagrodę, a słowa na nim najlepiej oddają duszę tejże historii: *Fear can hold you prisoner. Hope can set you free.* Chociaż mi osobiście najbardziej kojarzy się z nim zaledwie jedno słowo: *Zihuatanejo*.

Stephen King pisze krótkie opowiadanie. Jest dobre, ale bez rewelacji. Frank Darabont zmienia, modyfikuje, opowiada po swojemu. Powstaje arcydzieło, które sam King uznaje za o wiele lepsze od tego, co sam napisał. Tim Robbins i Morgan Freeman grają niezapomniane role. Tytułu nawet nie zapisują. Sami go znacie. Jeśli nie kojarzycie – zadanie dla was! Wygooglujcie, o jaką produkcję chodzi, to jeden z moich największych absolutnych filmowych zachwyków *ever*. Obejrzyjcie i pogadajmy o nim. Co do Akademii i braku Oscara? W roku 1995 wygrał *Forrest Gump*. To dobry film, miejscami świetny, ale opowieść o przyjaźni, nadziei, determinacji, którą stworzył Darabont, to dla mnie kwintesencja magii kina.

Siódemka wspaniałych filmów. Siódemka nietuzinkowych historii. Jak sami możecie zauważyć, ambaras wkoło nieprzyznanych Oscarów bardzo często sprowadza się do słów, które zaczerpnę (jakby inaczej) z innego znanego fantatom filmu: *There can be only one!*

Rok w rok wybitne filmy stają w szranki i konkury z innymi wybitnymi filmami. Akademia wybiera jeden, a reszta odchodzi z kwitkiem. Tak jest skonstruowana ta nagroda. Ja po prostu cieszę się, że nie muszę dokonywać podobnych wyborów i na pytanie o mój jeden absolutnie ulubiony film jedynie się uśmiecham. Na mnie pytanie to działa bowiem jak wystrzał pistoletu startowego i skoro je zadałeś, to teraz posłuchasz nie o jednym, a o kilku, nawet kilkunastu ulubionych, magicznych filmach. A ja tak bardzo lubię o nich rozmawiać... ■

SIMON ZACK



# OFF and ON again

**K**ino popularne to biznes, a biznes nie lubi ryzyka – łatwiej sprzedać towar sprawdzony. Tej prostej prawdzie zawdzięczamy kilka modnych gatunków filmowych, dzięki niej każdy kasowy przebój doczeka się kontynuacji, a znacząca część zachodniej produkcji to adaptacje. Nie żebym potępiał taką praktykę – skoro studio już wykląda grube miliony na projekt, chce mieć względną pewność, że się zwróci. Z tego też powodu kino artystyczne jest na ogół mało widowiskowe – za duże ryzyko, że pieniądze wydane na produkcję przepadną.

Od jakiegoś czasu szczególną popularnością cieszy się pewna szczególna metoda kopiowania: przywracanie do życia tytułów, które z różnych powodów zakończyły już swoją bytność na ekranach. Hasło „reboot” w polskiej Wikipedii pojawiło się w roku 2008, mniej więcej w momencie, kiedy fala nabierała prędkości. Trend trwa do dziś – tego lata reprezentują go m.in. *Fantastyczna Czwórka* i nowy *Terminator*. Nic nie wskazuje na to, by w kolejne wakacje nie miała nas zasypać następna porcja nowego, lepszego zła.

Jak będziemy definiować reboot na potrzeby tego artykułu? Przyjmijmy, że jest to film, który opowiada znaną historię w inny sposób – „udaje, że poprzednie produkcje z serii nie powstały”. (Swoją drogą nic dziwnego, że ten pomysł najlepiej sprawdza się w adaptacjach – przecież narodziny Batmana streści się na tyle sposobów, że każdy sprytniejszy reżyser da radę wykonać to po swojemu...) Można to robić bardziej ostentacyjnie

(*Batman. Początek*, *Niesamowity Spider-Man*) – nowa część rozgrywa się w tym samym czasie co poprzednia, ale dzieją się zupełnie inne rzeczy. Można zaledwie odświeżyć formułę cyklu, pokazać rzeczy, które niby nie są sprzeczne z dotychczasową mitologią, ale w jakiś sposób nie do końca z nią współgrają (w tym sensie rebootami nazwiemy np. *Bondy z Danielem Craigiem* czy *Heroes of Might and Magic V*). Można też nakręcić zwyczajną kontynuację czy remake czegoś na tyle starego, by miało to ten specyficzny, rewolucyjno-sentymentalny posmak, jaki towarzyszył premierom Świętego z Kilmerem czy poprzedniej wersji *Supermana*. W gruncie rzeczy chodzi przecież o to samo: przywróćmy do życia coś, co ludzie kiedyś kochali, i dajmy im szansę pokochać to znów w nowej wersji.

Trend zdążył już przeniknąć do branży gier komputerowych, stopniowo rozgaszczą się w telewizji (nowe serie *Twin Peaks*, *Heroes*, *Knight Ridera* itd.), od dawna funkcjonuje w literaturze popularnej. Gdyby potraktować definicję wystarczająco luźno, pewnie objęłyby też powroty rozwiązanych kapel sprzed lat i tribute bandy. Sentyment okazuje się być argumentem uniwersalnym.

Popstrzymam się na razie od zadania pytania, czy słowo reboot jest nam do czegokolwiek potrzebne, skoro mamy już kilka innych o podobnym znaczeniu. Popkultura lubi takie wyrazy-wytrychy. Skoro dożyliśmy epoki, w której marginalizowane dawniej trendy na dobre przejęły mainstream, nie ma nic dziwnego w tym, że ich fani domagają się drugiego

młodości dla najwybitniejszych przedstawicieli. Z wyżej wymienionych powodów „sentymentalne kontynuacje” będą tu traktowane na równi z rebootami. Niżej podpisany uważa te dwa zjawiska za realizację tej samej potrzeby, choć zdaje sobie sprawę, że nie jest to do końca to samo. Prosiłbym brać ten fakt pod uwagę przy dalszej lekturze i ewentualnych komentarzach.

Poniżej spróbuję przyrzeć się kilku zjawiskom w obrębie tej mody. Podstawą analizy będzie pytanie: co, poza chęcią zarobku, kieruje poszczególnymi „popkulturowymi nekromantami”?

## Serial nie chwyci, ale film...

Prosty schemat: mieliśmy kiedyś taki kultowy (następne słowo wytrych!) serial, skończył się, ludzie tęsknią, zróbmy film. Będzie szybciej i z lepszym zyskiem. Jak chwyci, zrobimy kontynuację.

Najstarszym pacjentem tego rodzaju, jakiego udało mi się zidentyfikować, jest *Mission: Impossible*. Film Briana De Palmy był rebootem serialu, który, uwaga, również był rebootem serialu! Oryginał nazywał się *Impossible Missions Force* i jemu prawdopodobnie zawdzięczamy frazę: „Ta wiadomość ulegnie samozniszczeniu”. Serialowy reboot wytrzymał dwa sezony. Filmowa seria trwa w najlepsze, choć już bez oryginalnego reżysera. De Palma, porządny rzemieślnik, zrobił reboot zanim to było *cool*, po czym poszedł kręcić ciekawsze rzeczy (np. niesłusznie zapomniane *Oczy węża*). W jego oficjalnej filmografii nie ma żadnego tytułu kończącego się cyfrą 2.

Za zjawisko pokrewne, wyrastające z tego samego rodzaju nostalgii, można chyba uznać filmy oparte na starych, kultowych kreskówkach – *Flintstonowie*, *Smerfy*, od biedy nawet *Garfielda*. Filmy o tłustym kocie dużo bardziej przypominają kreskówkową adaptację niż stripy.

*M:I* pozostaje chyba jedynym rebootem tego rodzaju, któremu udało się zacząć prawdziwą serię. *Aniołki Charliego* umarły po słabiutkiej dwójce, *Drużyna A* chyba już nie powróci, podobnie *Święty*, *Shaft* itd. Pozycje dla dzieci sprawdzają się stosunkowo lepiej – dziećmi łatwiej manipulować? – ale z reguły nie dorównują oryginałom pod żadnym względem.

Bo, niestety, wszystkie wymienione w tej sekcji produkcje (może z wyjątkiem pierwszego *M:I*) cierpią na tę samą nieuleczalną chorobę: ich twórcy, święcie przekonani o mocy nostalgii i kultowego tytułu, nie podejmują wysiłku skonstruowania ciekawego filmu czy wtłoczenia w swoje dzieło choćby grama nastroju oryginału. W efekcie otrzymujemy produkt, który jest jeszcze jedną kopią gatunkowego schematu, przybrany dla niepoznaki w znane skądinąd dekoracje. Zwłaszcza tych *Smerfów* szkoda, nie byłoby tak trudno ich nie zepsuć.

## Mam lepszy pomysł!

To plaga nękająca ostatnio Warner Bros. i DC Comics. W jej efekcie już niedługo zobaczymy na ekranach jeszcze jednego Batmana, jeszcze jednego Jokera i znowu tego samego Supermana. Prześledźmy to na prostym przykładzie.

W latach 60. ubiegłego wieku, w czasach, kiedy telewizją rządził kump, a muzyką hipisi, przerysowany, tandetny serial telewizyjny o Batmanie niczym się nie wyróżniał na tle innych popularnych produkcji. Kto mi nie wierzy, niech obejrzy uważnie *Niebezpieczny umysł* z Clooneyem, chyba najlepszy portret popkultury tamtych czasów. Związany z serią film był naturalną kontynuacją trendu, a rok po jego wejściu na ekrany w Stanach zakazano dystrybucji LSD. Przypadek? Nie sądzę... (Serial umarł dwa lata później, oglądanie go bez kwasu musiało być przytłaczającym doświadczeniem).

Batmany z lat 80-90., te z Keatonem/Kilm-erem/Clooneyem, były filmami otwarcie

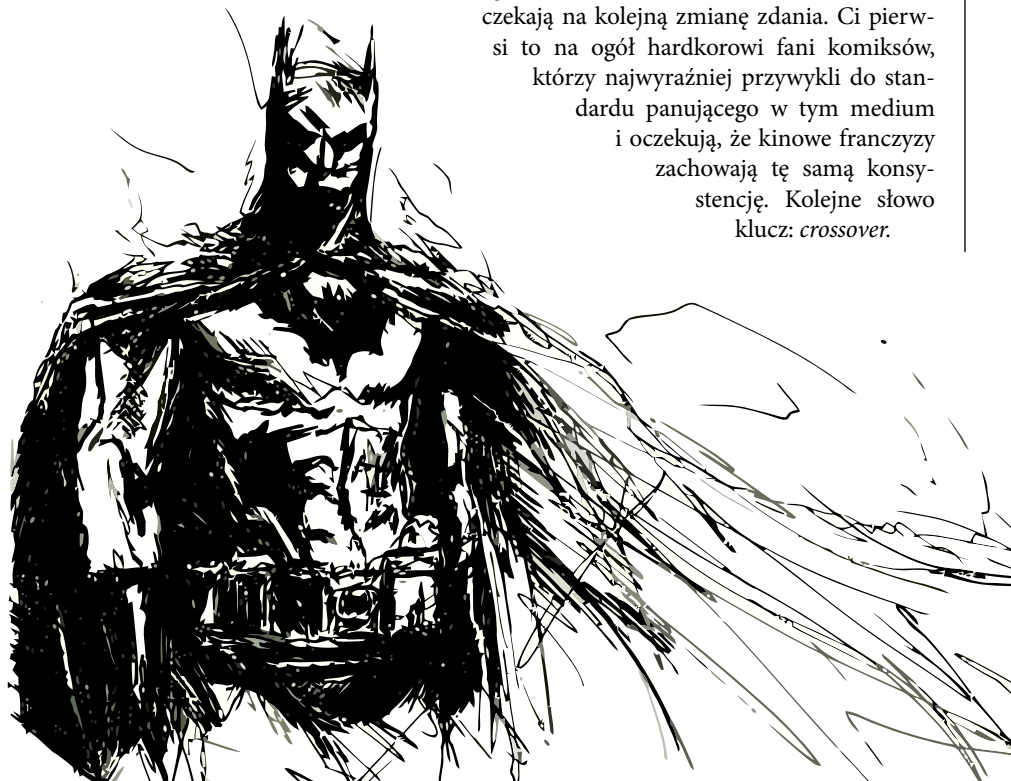
komiksowymi, wychodzącymi z oczywistego wówczas założenia, że nie da się na poważnie zrobić produkcji o gościu z uszami na kapturze. W pewnym sensie kontynuowały dziedzictwo poprzednika. Prawdopodobnie to właśnie pogrzebało serię, kiedy za sterami stanął Joel Schumacher (*Upadek* – naprawdę dobry film). Co osiągnęła mroczna groteska Burtona, krzykliwa groteska Schumachera zmarnowała. Temat umarł.

Trzeba było ośmiu lat, by o Mrocznym Rycerzu przypomniał sobie Christopher Nolan, wtedy znany głównie z niszowych *Bezsenności* i *Memento*. Dużo się przez ten czas wydarzyło (*X-Men*, *Matrix*, *Spider-Man*), ktoś więc w decyzyjnych kręgach WB orzekł, że realistyczny obraz o Netoperku jest jak najbardziej do zrobienia. Krytycy byli wniebowzięci (zwłaszcza po „dwójce”), widzowie zadowoleni, Nolan wszedł do reżyserskiej pierwszej ligi i dostał pieniądze na *Incepcję*. Zanim jednak seria doczekała

zakończenia kolejnych siedem lat później, na rynku zaistniał czynnik mocno wpływający na jej odbiór: filmowe Marvel Universe.

Nie do końca rozumiem, skąd wzięło się powszechne oczekiwanie, by DC poszło w ślady Marvela i stworzyło własne spójne uniwersum. Jednakże wobec zaistniałego postulatu (i wobec wyników sprzedaży przychylnych kinu superbohaterskiemu od Marvela) ktoś postanowił, by takowe uczynić. Decyzje zapadły jeszcze przed premierą *Dark Knight Rises*, czego widowym znakiem był trailer *Człowieka ze stali* wyświetlany przed tymże. Na razie wiadomo tylko, że DC idzie w ilość: w *Suicide Squad* i *Justice League* łącznie zobaczymy kilkanaście komiksowych postaci, z których część już w kinach bywała, część zaś będzie dla widzów kompletną nowością. Jak przełkną to odbiorcy bez komiksowego doświadczenia – zobaczymy. Nieoficjalnie wiadomo, że również najnowsze serie firmowane przez DC mają być zgodne z Uniwersum. Jedni się cieszą, inni czekają na kolejną zmianę zdania. Ci pierwsi to na ogół hardkorowi fani komiksów,

którzy najwyraźniej przywykli do standardu panującego w tym medium i oczekują, że kinowe franczyzy zachowają tę samą konsystencję. Kolejne słowo klucz: *crossover*.



Podobną drogę przebył ostatnio *Supermana*, coś zbliżonego czeka chyba *Spider-mana*, którego Marvel ma nadzieję wreszcie uzgodnić z ogólną koncepcją po dogadaniu się z Sony, właścicielem części praw do postaci. Co w sumie sytuuje Pajaka blisko kolejnego zjawiska, czyli...

## Przychodzi nowa miotła i zamiata

Po co Disney wykupił Lucasa? Dla *Gwiezdnych Wojen* oczywiście, i rzeki gotówki, która wylewa się z nich nieprzerwanie od czterdziestu lat. Co zrobił Disney z *Wojnami* po zakupie? Zrebootował.

Wbrew pozorom wcale nie musiał. Taktyka odcinania kuponów sprawdziła się w tej franczyzie jak nigdzie. Słynna odległa galaktyka obrosła przez dziesięciolecia koszmarną ilością książek, komiksów i gier, dostała trzy seriale animowane (ktoś jeszcze pamięta o *Ewokach?*) i przyniosła Johnowi Williamsowi niewiadomą ilość przychodów z samych tantem za *Marsz Imperialny*. Co najważniejsze, fani ogarniają to wszystko. I nie wydają się być zadowoleni z tego, że ktoś im za chwilę przewróci całą mitologię do góry nogami.

Jak dotąd nikt oficjalnie nie potwierdził, w jakim stopniu nowa trylogia będzie czerpała z tzw. *expanded universe*. Snute na blogach domysły sugerują, że pełnej zgodności nie będzie niemal na pewno. Z drugiej strony – o ile tuż po pierwszych zapowiedziach stosunek fanów do „siódemki” okazał się raczej chłodny, o tyle z każdym kolejnym trailerem wydaje się być coraz cieplejszy. Jest szansa, że Abrams poradzi sobie z tym zadaniem lepiej niż ze *Star Trekiem*.

Bo osobiście nie nazwałbym *Star Treka* udanym rebootem. Cierpi na ten sam uwiąd co inne filmowe adaptacje starych seriali. Widać, że nowa ekipa niespecjalnie czuła klimat tamtych cykli, i szczerze mówiąc, nie sądzę, by

dało się go jeszcze wskrzesić. Coś się zmieniło w naszej kulturze, cywilizacji, podejściu do świata. Przyszłym pokoleniom łatwiej będzie się zidentyfikować z Picardem z memów niż z którąkolwiek wersją Kirka – poprzednia jest za stara, nowa zbyt bezbarwna.

Ciężko o przykład podobnej operacji we współczesnym kinie. Było za to kilka gier kontynuowanych przez inne studia na tej samej licencji, na ogół w dobrym stylu. I opłacalnych, pod warunkiem, że twórcy wystarczająco często kłaniali się fanom kanonicznych części serii. Jeśli producenci z nowego Lucasfilmu czytają fora internetowe, to wiedzą doskonale, do czego i na jakiej zasadzie będą porównywani. Hasło „najlepsi Herosi od czasów trójki” ma nośność zbliżoną do „Metallica skończyła się na *Kill'em All*”.

## Klasyka jest za darmo

Ta kategoria znajduje się tu głównie po to, by zaznaczyć, że słowo reboot jest wobec niej nadużywane. Kiedy któregoś dnia na ekrany kin wejdą trzy nowe filmy o Tarzanie, nie będzie to żaden reboot, tylko sięgnięcie po klasyczny motyw, który w ciągu ostatniego wieku stał się już dobrem wspólnym i każdy może sobie z niego czerpać ile chce. Mimo to modne słówko zdobi ostatnio coraz więcej recenzji i zapowiedzi, w których jest po prostu nie na miejscu. A główny przykład nadużycia to zeszłoroczna *Godzilla*. Prędzej można by rebootem nazwać kolejną wariację z wytwórni Toho. Amerykański film katastroficzny, w którym sprawcą demolki przypadkiem jest akurat wielki potwór, to reboot w takim samym stopniu, w jakim *Trzej muszkieterowie 3D* są ekranizacją, czyli w żadnym.

Skąd zatem taka denotacja? Proste: rebooty stały się już na tyle modne, że załapanie się do tej kategorii samo w sobie zwiększa szanse na sukces. Specjaliści od promocji wiedzą o tym równie dobrze jak producenci.

## Tym razem dadzą nam więcej forsy

Dwie monosylaby: *Mad Max*.

Dawno żaden odgrzewany kotlet nie przyniósł mi tyle radości co *Na drodze gniewu*. Naprawdę bardzo się cieszę, że ten film powstał i że wygląda właśnie tak. Nadal czuć w nim ducha oryginalnej serii sprzed trzydziestu lat. A ponieważ ten duch jest teraz w cieniu, Miller w końcu mógł zaszaleć i naprawdę pokazać, na co go stać. Oczywiście fabularnie i konstrukcyjnie to taki sam film akcji klasy C jak wszystkie poprzednie. Natomiast koncepcyjnie i wizualnie – pierwsza liga.

Nie bez powodu poprzednia część miała dwóch reżyserów – Ogilvie pilnował aktorów, Miller dopieszczał sceny akcji. Jako że czwórkę Miller znów reżyseruje sam, nie trudno się domyślić, czego jest w niej najwięcej...

A tak naprawdę Szalony Maksymilian to po prostu najjaskrawszy budżetowo przykład szerszego stylu myślenia.

## Moda wróciła, my też wrócimy!

Dotyczy głównie telewizji. Jest to jak dotąd jedyna motywacja, jaką potrafię przypisać twórcom *Miasteczka Twin Peaks*. Być może po premierze dadzą się zauważyć jakieś inne. Popyt na podobne seriale jest w tym momencie najwyższy w historii, nic więc dziwnego, że stacja Showtime zdecydowała się sfinansować i wyemitować trzeci sezon, który na nakręcenie czekał chyba dłużej niż końcówka *Domu*. Że wiadoma kwestia Laury Palmer z ostatniego odcinka rzeczywiście coś znaczyła, wierzą chyba tylko najwięksi fani.

Jakie perspektywy ma ten reboot? Ryzyko jest duże. Lynchowi ostatnio muzyka wychodzi lepiej niż kino, Frost od czasu kasacji *Miasteczka* pisze niezłe książki i słabe

filmy (m.in. *Fantastyczna Czwórka* i *Narodziny Srebrnego Surfera*). Publiczna kłótnia o budżet, którą mieliśmy okazję podziwiać na FB, może oznaczać dwie rzeczy: albo Lynch posiada naprawdę epicką wizję trzeciego sezonu i nie zamierza iść na żadne kompromisy, albo jego fundusz emerytalny ma się bardzo źle. Czas pokaże, zdjęcia ruszają jesienią.

Chyba podobnie miała się rzecz z niesławną ekranizacją *Dragon Balla*, zeszłorocznymi *Żółwiami Ninja* i wznowionym parę lat temu *Knight Riderem*. Nawet *Kojak*, chociaż kryminały wszelkiej maści idą jak woda, szybko poległ. Jak widać, moda to nie wszystko, trzeba też nakręcić dobry film.

Choć mogą nas jeszcze spotkać gorsze rzeczy, wszak za rok na ekrany wraca *Z archiwum X...*

## Nowe, lepsze...?

Jaki z tego wszystkiego morał? Chyba taki, że tytuły filmów coraz częściej są traktowane po prostu jak marki, za którymi stoi określony potencjał komercyjny. Pojawia się szansa (czy choćby pretekst), by wycisnąć z marki więcej pieniędzy – na pewno znajdzie się ktoś, kto spróbuje to zrobić. Sentyment widzów na ogół wystarcza, by inwestycja się zwróciła. Mniejsza o metodę.

Ogarniając wzrokiem wymienione powyżej tytuły, można zauważyć dwie prawidłowości. Po pierwsze, jeśli jedyną siłą nowej wersji jest znany tytuł, i nie wnosi on nic nowatorskiego do serii, należy spodziewać się klapy. To *Mroczny rycerz* i *Skyfall* wygrywają w tym wyścigu, nie *Święty* i *Flintstonowie*. Po drugie, z roku na rok nasila się tendencja do „puszczania oka” w stronę fandomu i robienia dużych filmów pod gust konkretnej niszy. A ponieważ, drodzy czytelnicy, to my ową niszę zamieszkujemy, bądźmy wybredni. W tym biznesie demokracja działa jak nigdzie indziej. ■

MICHAŁ SZYMAŃSKI

# Nieustający upadek fantastyki

Złota era fantastyki przeminęła. Kiedyś (dokładne „kiedy” zależy od mówiącego) mieliśmy do czynienia z przełomowymi pomysłami, przemyślanymi i spójnymi światami, prawdziwym SF, rewelacyjnym fantasy. Obecnie żyjemy w czasie „po”, kiedy trawa jest jakby mniej zielona, lemoniada smakuje chemią, a literatura składa się (prawie) wyłącznie z nieudanych reprodukcji mistrzów.

W tego rodzaju dyskusjach uczestniczyłem wielokrotnie na przestrzeni lat i, naturalnie, wierzyłem bezkrytycznie w wyciągane z nich wnioski. W końcu gdzie Tolkien, Gibson, Żelazny czy Lem, a gdzie to, co czytamy teraz. Jasne, często dobre rzeczy, ale bez przesady... Żadnego rozpychania granic, odkryć. O tempora, o mores!

Tylko, że – jak odkryłem z czasem – to niekoniecznie prawda. Raczej produkt czegoś, co można nazwać książkowym doborem naturalnym, który decyduje o tym, iż mamy do czynienia właściwie wyłącznie ze śmietanką tamtych lat. W Polsce mechanizm ten obecny jest tym bardziej, że kiedy nasz rynek wydawniczy wziął się za fantastykę, nie bardzo miał pieniądze, miał za to spore zaległości. Efekt wyglądał tak, że po polsku wydawano tylko teksty bardzo mocno przebrane i faktycznie najlepsze – a istniał ich pewien zapas, bo byliśmy do tyłu.

Mieliśmy więc do czynienia z tekstami eksperymentalnymi, ale w dużej mierze kilka lat po faktycznym eksperymencie, kiedy zdążył się on przyjąć i mieć następców. Nieudanych eksperymentów raczej nie poznawaliśmy. Ani średniaków. W zasadzie do Polski docierali tylko ci najlepsi. Tymczasem za żelazną kurtyną średniaków było całkiem sporo.

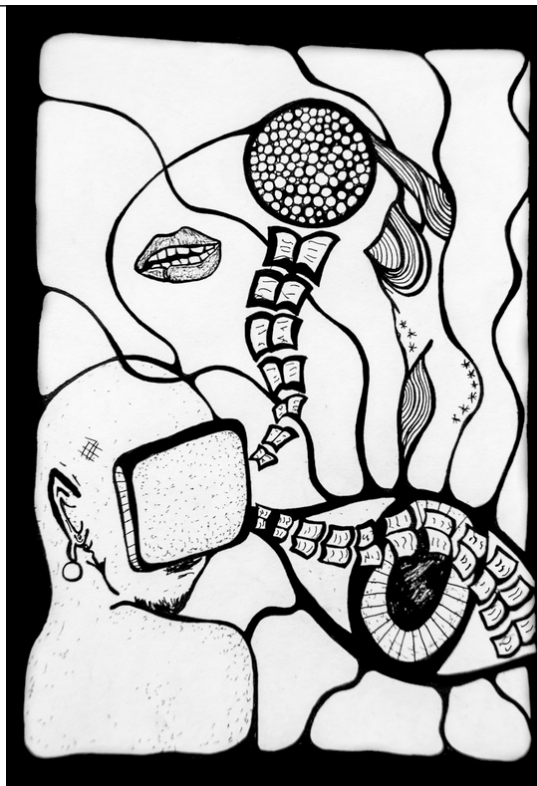
Biorąc przegląd jakiegokolwiek roku „złotej ery” na rynku książek anglojęzycznych, nie zostaniemy zasypani przez stopy doskonałych tekstów. One tam będą, oczywiście. Kilka. Czasem jeden taki, który wciąż pamiętamy. Czasem dziesięć, ale już raczej nie pięćdziesiąt – i to na całym zachodnim świecie! Bywa też, że nostalgia sama poprawia nieco tekst z upływem lat – przecież wtedy wszystko było lepsze, nawet my sami – młodszy, lżejsi i bardziej gniewni. Nostalgia naturalnie nie zamieni fatalnego tekstu w dobry. Ale już dobry w świetny – jak najbardziej.

Weźmy choćby *Obcego w obcym kraju* Heinleina, absolutny klasyk, każdy to wie. A czytaliście go ostatnio? Zerknijcie jeszcze raz. Czy jest dobry – na pewno ciekawy. Ale czy naprawdę lepszy od jak najbardziej dzisiejszego Watta? A *Dzieci umysłu* Orsona Scotta Carda? Czy to naprawdę aż tak niedoścignione dzieło? Wolnego! *Kawaleria kosmosu* to dla nas realny początek *military*

SF, ale pięćdziesiąt lat temu jej odbiór – i piszę to w pełni świadom zdobytej za nią nagrody Hugo – był zgoła inny. Dla krytyków tamtych lat była jedynie afirmacją wojska i nośnikiem politycznych poglądów autora, zresztą bardzo radykalnych. A *The Goddess of Ganymede*? Mike Resnick sam się go trochę – żartobliwie – wstydzi i zdarzyło mu się wspominać, że jego kariera po roku osiemdziesiątym jest trochę zadośćuczynieniem za karierę wcześniej.. Nawiasem mówiąc, osiemdziesiąt procent quest fantasy z tamtych lat to teksty pisane w zasadzie od jednej sztancy. To źle? Nie! Po prostu nie odbiegają jakością od środka stawki dzisiejszego rynku wydawniczego, są tylko w modnym akurat wtedy gatunku. Zresztą w ogóle, ile pamiętacie nazwisk ze środka stawki – nie tych najwybitniejszych zebranych z całego świata – lat przeszłych? Jak wielu z nas czytało Bena Bove, było nie było dobrego i popularnego pisarza, po prostu nie z samego szczytu?

Wiele dyskusji o fantastyce lat – naszych – młodszych, toczone przez pryzmat nazwisk „tych największych”. Ale przecież nie tylko ci autorzy pisali, oni byli najwięksi spośród bardzo wielu. Przecież fantastyka nigdy nie składała się wyłącznie z tekstów wybitnych. Pozostałe po prostu nie przetrwały w pamięci. Pozostał tylko nostalgiczny obraz sukcesów z tamtych lat. Wolfe, Lem, Zajdel, Gibson i Asimov. Nie przetrwały dzieła innych. Nie pamiętamy o nich, albo w ogóle nie mieliśmy szansy ich poznać.

Pamiętamy powstanie *first contact* SF, quest fantasy, cyberpunka. Ale przecież i dziś się eksperymentuje. Steampunk, owszem, można datować na czasy Verne’a, ale został w zasadzie porzucony aż do przełomu wieków. New Weird to nurt rozwijający się na oczach tego pokolenia. Dieselpunk. Urban fantasy. To wszystko gatunki, które przeżywają rozkwit właśnie teraz. Ba, nawet „zwykle” fantasy przeszło długą drogę od lat 60. Owszem, trudno nazwać to eksperymentem,



© Małgorzata Dudek

ale zdecydowanie można mówić o rozwoju. Tak, możemy woleć klasyczne SF, ale nie mówmy, że nic się nie dzieje, że nie ma żadnych eksperymentów.

Mamy Gaimana, Carda, Chianga, Wattsa, mamy Dukaja i wielu innych. Rozwijamy się. I co z tego, że gdy zajrzemy do księgarni, widzimy przede wszystkim peleton a nie grupę ucieczkową? Nic w tym zaskakującego. Oczywiście, że tak będzie, w końcu wybitnych – jak zawsze – jest niewielu. Nie ma co narzekać. Dziś nie pamiętamy średniaków lat 70. Za piętnaście, dwadzieścia lat zapomnimy o dzisiejszych. Będziemy wspominać dwudziestu najlepszych i ponownie narzekać na postępujący upadek fantastyki i pisarstwa w ogóle. ■

MICHAŁ CHOLEWA

# John Boorman – romansując z Tolkienem, zaliczył króla Artura

Namówił odtwórcę roli Jamesa Bonda do paradowania przez cały film w czerwonych majtkach, nakręcił najlepszą interpretację legend arturiańskich w historii kina i niemal stworzył w latach 70. pierwszą adaptację *Władcy Pierścieni* dedykowaną hipisom. By dowiedzieć się, o kim mowa, zapraszam do zapoznania się z poniższym tekstem.

Brytyjski reżyser, producent i scenarzysta, John Boorman, to autor 22 filmów, za które otrzymał w sumie pięć nominacji do nagrody Amerykańskiej Akademii Filmowej. W jego twórczości dominują dramaty i widowiska wojenne: kino, można by rzec, poważne. Jednak i on zwracał się ku gatunkom lżejszym z definicji, w sumie czterokrotnie romansując z szeroko pojętą fantastyką.

W roku 1974 John Boorman, po sukcesie artystycznym *Uwolnienia* (1972, trzy nominacje do Oscara), dostał kredyt zaufania i mógł skupić się na własnym projekcie. Padło na *Zardoza*, postapokaliptyczną baśń w kiczowatej stylistyce. W 2293 roku nad światem panuje Zardoz – fałszywy bóg z zawodu, magik z powołania, jego ucieleśnieniem jest gigantyczna, kamienna głowa unosząca się w powietrzu. Wymarłym światem rządzą Eksterminatorzy, wyznawcy Zardoza, którzy gwałcą i mordują w jego imieniu. Główny bohater filmu to Zed (Sean Connery), protagonistą w niewyjaśniony sposób dostaje się do wnętrza kamiennej głowy i zabija znajdującą się tam męzczyznę, nieświadom,

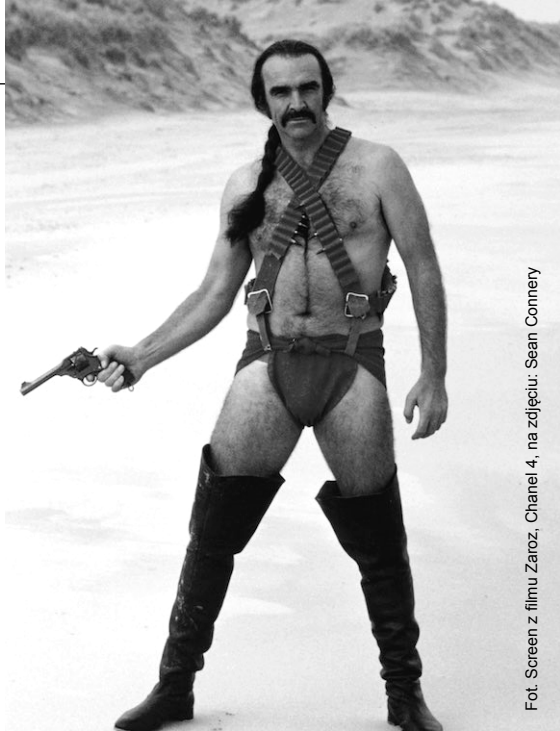
że tym samym morduje swojego boga. Konsekwencją tych działań jest trafienie do Wiru, będącego w świecie Boormana czymś na kształt raj. Panuje tam złudna harmonia oparta na demokracji i gospodarce rolnej – mieszkańcy są samowystarczalni, nieśmiertelni i niezdolni do rozrodu. Karą, w zależności od wykroczenia, jest postarzenie o dni, miesiące albo nawet 50 lat.

W przeciwieństwie do brutalnego, prymitywnego świata, skąd pochodzi Zed, Wir okazuje się pełen pięknych i zadowolonych mieszkańców, przyroda kwitnie, drzewa wydają owoce. Nie istnieje podział na klasy społeczne, na pierwszy rzut oka wszystko jest w najlepszym porządku. Pojawienie się owłosionego Zeda z bronią w rękę wprowadzi do tego iluzorycznego świata coś nowego: chaos. Będąc praktycznie przybyszem z obcej planety, Eksterminator zostanie zniewolony i poddany naukowym eksperymentom. Budzi lęk i chorobliwą fascynację. Finalnie okaże się wybawieniem, bo jako jedyny zna miłość i śmierć.

*Zardoz* to produkcja wyjątkowa. Łatwo wieszać na niej psy za kiczowatą stylistykę:

większość dekoracji to plastik i folia, a Connery przez niemal cały film biega w skórzanych butach za kolana, czerwonych majtkach, zaś jego kreacji dopełniają sumiasty wąs, bokobrody i długi warkocz. Łatwo przestraszyć się kwasowej atmosfery (znajomy nazwał film mieszanką *Świętej Góry Jodorowky'ego* i *Flasha Gordona*, trudno odmówić mu racji, a gdy się chwilę zastanowić, takie połączenie jest mocno niepokojące, przez zupełną niekompatybilność). Wreszcie sama fabuła okazuje się okropnie chaotyczna – Boorman, będący reżyserem i scenarzystą, wrzuca do *Zardoza* na co tylko przyjdzie mu ochota, a całość okrasza ogromną ilością nagich biustów. Linia fabularna jest dość wątła i brakuje jej wyrazistości. Większość wątków i postaci zostaje lewizarsko zarysowana, trudno określić punkt, do którego wszystko zmierza, zaś najlepiej widoczne są nawiązania do *Czarnoksiężnika z Krainy Oz* i cytaty z T.S. Eliota. Podczas seansu w głowie widza rodzą się pytania, na jakie nie uzyskuje odpowiedzi. Nie można jednak *Zardozowi* odmówić campowej wymowy i sporej dawki oldschoolowego uroku, które w końcowej ocenie ratują produkcję.

Szkoda, że kolejna produkcja Brytyjczyka – kontynuacja kultowego *Egzorcysty* – nie ma podobnych atutów. W 1977 roku Boorman stworzył koszmarek, o którym wspominać jedynie z kronikarskiego obowiązku. Sequel filmu Williama Friedkina ma niewiele wspólnego z oryginałem – choć fabularnie rozwija wątki poprzednika, a w główną rolę ponownie wciela się Linda Blair, gdzieś podczas produkcji zagubił się niepokojący, klaustrofobiczny klimat. Sekwencje opętania nie robią wrażenia, zaś sama fabuła jest pełna dziur i niedorzeczności, z drętowymi dialogami na czele. Film został chłodno przyjęty przez krytykę. Swoje niezadowolenie wyrazili również reżyser pierwszego *Egzorcysty* oraz autor powieści będącej bazą dla serii – William Peter Blatty. Sam Boorman przyznał się po latach do błędu – upatrując



Fot. Screen z filmu Zaroz, Chanel 4, na zdjęciu: Sean Connery

swej winy w nieodpowiednim podejściu do materiału źródłowego. Jest to o tyle ciekawe, że 3 lata wcześniej odrzucił propozycję wyreżyserowania świetnie napisanej „jedyнки” z powodu... scenariusza.

Na szczęście kolejną produkcją filmowca odkupił swe winy. Kultowy *Excalibur* z 1981 roku to prawdopodobnie najlepszy obraz fantasy do czasu *Drużyny Pierścienia* Petera Jacksona. Biorąc na warsztat legendy arturiańskie i bazując na szesnastowiecznym tekście Thomasa Mallory'ego, reżyser stworzył dzieło absolutne. Fabularnie opowiada o całym życiu króla Artura, koncentrując się na tytułowym orężu: jesteśmy świadkami poczęcia wybrańca, wyciągnięcia przezeń miecza ze skały, dochodzenia do władzy, małżeństwa z Ginewrą, powołania Rycerzy Okrągłego Stołu, wreszcie kazirodczego związku z Morganą i śmierci w starciu z niechcianym synem. Nie brakuje oczywiście Merlina, przyjaźni i konfliktu z Lancelotem oraz poszukiwań Świętego Graala.

Jak zauważa Jerzy Szyłak (*Kino Nowej Przynośy*, s. 150-152, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2011), ogarnięcie tak dużego materiału było zadaniem karkołomnym, jednak Boorman wychodzi z niego bez szwanku dzięki konsekwentnemu skupieniu się na historii miecza. Również poważne traktowanie fantastycznej warstwy opowieści – magii i cudów – pozwala filmowcowi skupić się na opowiadanej historii i bohaterach. Boorman odwołuje się do wielu porządków, symboli i religii. W metaforycznym odczytaniu opowieść pęka od nawiązań do mitów, legend, historii naszego świata, bez ustanku ewoluującej kultury. Artur i jego królestwo to jedno – gdy w ostatnich partiach filmu władzę trawi choroba, ziemia staje się jałowa i traci kolor. Jednak później, kiedy Artur rusza do ostatecznej walki, świat odradza się, rośliny zaczynają kwitnąć. Również w warstwie ikonograficznej da się zauważyć prostą, intuicyjną symbolikę.

Z dzisiejszej perspektywy można narzekać na przeszarżowane aktorstwo (zwłaszcza w pierwszej połowie filmu) i „plastikowe miecze” (mimo kolosalnego, jak na tamte czasy, budżetu). Pytanie tylko: po co? Wizja reżysera jest konsekwentna i pełna rozmachu. Film zgrabnie zmienia tonację – baśniowy ton i ślapstickowy humor znikają w drugiej połowie widowiska. Gdy Artur choruje, a Rycerze Okrągłego Stołu przemierzają świat w poszukiwaniu Grała, Boorman nie boi się korzystać z estetyki kina grozy. *Excalibur* to doskonale opowiedziana historia, wspaniała opowieść rozgrywająca się w fascynującym świecie pobudzającym wyobraźnię. To świat piękny i brutalny jednocześnie, żywy, pękający od krain i postaci, ale też kulturowych nawiązań, z których chyba najbardziej zapada w pamięć muzyka, zaczerpnięta między innymi z opery *Tristan i Izolda* Richarda Wagnera.

Oglądając dziś *Excalibur*, możemy załować, że plany Boormana, by ożywić na

ekranie Śródziemie Tolkiena, spełżyły na niczym. Po latach sam reżyser cieszy się, że z jego adaptacji nic nie wyszło, bo dzięki temu Peter Jackson miał pole do popisu, które – wedle słów Boormana – w pełni wykorzystał. Na początku lat 70. to właśnie twórca *Zardozia* przymierzał się do nakręcenia *Władcy Pierścieni*, współpracując z Rospo Pallenbergiem. Jak pisze Miłosz Stelmach („Ekrany” nr 6/2012), efektem trudów obu scenarzystów był 176-stronicowy scenariusz kondensujący sagę Tolkiena do jednego, trzygodzinnego filmu. Tekst był dzieckiem swoich czasów – poza niezbędnymi zmianami i skrótami, dodano sekwencje psychodeliczne i sceny czysto erotyczne, które w założeniach powinny spodobać się hipisom. Planowano wykonać wiele odważnych rozwiązań, przykładowo hobbitów miały grać dziesięcioletnie dzieci, ucharakteryzowane i dubbingowane przez dorosłych aktorów.

Wytwórnia United Artist, zainteresowana pierwotnie produkcją, wpadła w kłopoty finansowe, zaś najnowszy wówczas film Boormana – *Leo Ostatni* (1970) – okazał się frekwencyjną kląpą. W obliczu tych kłopotów adaptacja *Władcy Pierścieni* powędrowała z powrotem na półkę. Boorman wykorzystał przygotowane pomysły techniczne z *Zardozie* i lokacje w *Excaliburze*. Jak to mówią, każde doświadczenie jest cenne i nic nie dzieje się bez przyczyny. Być może, gdyby Boorman w latach 70. zrealizował tolkienowską adaptację, nigdy nie powstałby rewolucyjny dla raczkującego gatunku *Excalibur*, a Peter Jackson nie zrealizowałby swojej trylogii. Dziś ten 82-letni filmowiec pracuje nad kontynuacją swego najbardziej osobistego obrazu (*Nadzieja i chwała*, 1987), wracając do estetyki, w której czuje się najlepiej: do kina wojennego. Może to i dobrze, bo z czterech podróży do magicznych światów, tylko jedna okazała się sukcesem. A jak wiemy, wszędzie dobrze, ale w domu najlepiej. ■

JAN SŁAWIŃSKI

# Zostań jeszcze trochę

Jędrzej Szlachetka

– Królu, królu, bóg odszedł! – zaskrzeczał błazen, strojąc głupie miny i robiąc fikołki, jakby chciał złagodzić przerażający wydzźwięk przekazywanej nowiny. – Odszedł lub nawet nie żyje.

– Może znowu – machnął ze zniecierpliwieniem ręką król – poszedł na ryby bądź w góry, bądź na jedną ze swych wypraw. – Przynosił ręką oczy, jakby bolała go głowa. – Lub znów się zakochał, lub obraził, lub kogoś znieawidził.

– Nie, nie, tym razem na pewno go nie ma i może nie być już na zawsze. Opuszcza nas i tym razem już nie wróci.

Król podniósł głowę.

– Dlaczego tak mówisz?

– Wszyscy tak mówią, i kapłani, i wróżbici. Ale przede wszystkim jego chata jest pusta. Nie, nie pusta – opustoszała. Jest pełna przedmiotów, ale nic tam nie ma.

Król pojechał odwiedzić chatę. Mógł tam wysłać sobie zaufanych ludzi, ale był mądrym królem; wiedział, że ten, kto wciąż tylko wysługuje się innymi, przestaje mieć nad czymkolwiek kontrolę i w końcu nie rządzi już nawet samym sobą. Zatem, jako mądry władca, nie zebrał swej bogatej i kolorowej świty, ale tylko to, co mu było niezbędne – prowiant, dwóch wiernych rycerzy, no i błazna – i wyruszył w górskie przełęcze szukać potwierdzenia swych obaw.

Rzadko odwiedzał swojego boga, dlatego nie od razu zauważył to, co natychmiast zaniepokoiłoby innych. Chata stała w dolinie obok wiecznie zimnego jeziora o skalistych brzegach i kamienistym dnie, na lekkiej pochyłości. Nigdy, przenigdy nie była zamknięta na klucz, bo też mało kto ją odwiedzał. Taki właśnie wyznawcy mieli układ ze swoim bogiem: szanowali go za wszystko, co im uczynił, ale jeszcze bardziej za to, czego im nie uczynił oraz że się w ogóle nie wtrącał do ich spraw. I oni odwiedzali mu się tym samym: nieczęsto go niepokoił, a nawet jeśli, to zazwyczaj odchodził z kwitkiem. Ale zawsze, gdy przyszli w chłodne górskie rejony, byli witani, choć zimno, to jednak kubkiem ciepłej herbaty, a nawet zupą. Bóg doceniał nie tyle ich obecność, co trud wędrowni, jaki podjęli. I tym właśnie pierwszym znakiem, który powinien dać królowi do myślenia, był brak dymu nad chatą. Choć nie wiadomo, czy bogu mogło być zimno, ogień i herbata stanowiły coś w rodzaju jego atrybutów, coś, czego potrzebował do istnienia.

Niczego to jeszcze jednak nie przesądzało. Bóg wszakże wiele razy wyruszał ze swojej siedziby, krążąc bez celu po górach. Ogień nie palił się wtedy w chacie, ale przy szałasach, namiotach, innych chatach, a czasem nawet na otwartym terenie. Wszędzie, gdzie bóg szedł, niósł ogień; ciepło, którego potrzebował.

Jednak gdy król ze swymi towarzyszami doszli do chaty, zauważyli, że nikogo nie było tam od bardzo dawna. Palenisko wygasło, naczynia leżały umyte, a wszystkie rzeczy, które bóg miał – i choć nie był bogaty, to jednak miał ich dużo – poukładane. I drugi znak nieobecności stanowił porządek. Taki porządek, który zostawia się, gdy się odchodzi. Bóg nigdy nie sprzątał, bałagan był jego środowiskiem życia. Zatem nawet, gdy wędrował, zostawiał wszystko, jak leżało, żeby potem móc wrócić do siebie. Jednak teraz chatę uprzątnięto. Już nie była niczym domem.

Król wszedł do środka. Patrzył na wszystkie rzeczy – książki, notatki, wiersze, obrazy, rzeźby – i myślał o tym, że zostały porzucone. Coś w wyglądzie tego miejsca przekonało go całkowicie – bóg odchodził lub umierał. Za gardło chwycił go lęk – lęk opuszczenia, bezradności i niezrozumienia. Wszyscy znamy ten lęk i wszyscy dobrze wiemy, do czego nas czasem popycha. Król zrobił jedną rzecz, która przyszła mu wtedy do głowy: zaczął działać. Zaczął planować i myśleć o tym, co zrobić, żeby zapobiec temu, co się dzieje, rozpaczliwie coś powstrzymać, sam nie wiedząc co. Nic, co król postanowił, nic, co się potem stało, nie zmieniło końca tej historii; było wyrazem bezsilnej desperacji, jaką człowiek odczuwa wobec wydarzenia, które go przerasta. Ale nawet świadomość tej bezsilności, którą król miał, nie może powstrzymać człowieka od wszelkich prób zmiany biegu rzeczy.

Zatem oto, co król postanowił: trzeba odnaleźć boga. Jeżeli żyje, poprosić, by nie odchodził, a jeżeli nie żyje, to przynajmniej go pochować. I żeby to osiągnąć, trzeba zwołać najlepszych i najdzielniejszych rycerzy całego królestwa, rozesłać ich we wszystkie strony świata i kazać im szukać najdrobniejszego śladu boga. Jak postanowił, tak zrobił: zwołał do sali audiencyjnej wszystkich swoich rycerzy. Nie zdziwił się, że niektórzy z nich oczekiwali takiego wezwania i przybyli natychmiast. Inni, być może z tego

samego powodu, się ociągali. Gdy wreszcie wszyscy się zjechali, rzekł do nich te słowa:

– Moi drodzy wasale! Być może już sami wiecie, że nasz ukochany bóg zniknął, a boimy się, że zniknął całkowicie i na zawsze. Nie wiemy, co to oznacza, ale sądzimy, że dzieje się coś bardzo złego. Po pierwsze mogą nadchodzić zmiany, które niosą coś nieznanego, na co nie jesteśmy gotowi. Po drugie zaś być może zbliża się ku nam coś, czego sam nasz bóg się boi, przed czym ucieka, a być może czemu już nawet uległ. – Wypowiadając ostatnie zdanie, podniósł głos. Już chwilę wcześniej pomyślał o trzeciej ewentualności: że bóg oszalał i że może nawet dobrze, iż odszedł. Ale nie powiedział tego na głos. – Nie wiemy, co to oznacza, ale sądzimy... Ja sądzę, że trzeba boga przynajmniej spróbować odnaleźć. Każdy z was pojedzie w innym kierunku świata, zaczynając stąd, i będzie pytał i wypatrywał najmniejszego śladu. I jeżeli taki znajdzie, niezwłocznie prześle do mnie tę wieść. A kiedy dowiemy się, gdzie bóg może być i co może robić, ja sam pojedę się z nim spotkać.

I tak rozjechali się rycerze na wszystkie strony świata szukać czegoś, co mogłoby świadczyć o obecności boga – choć żaden z nich nie wiedział do końca czego. Jednak szybko zorientował się król w słabości swojego planu: obawiał się, że będzie trudno znaleźć jakikolwiek ślad, a było dokładnie odwrotnie. Zewsząd prawie natychmiast zaczęły spływać informacje o różnorodnych cudach i dziwach, które mogłyby świadczyć o obecności bóstwa w tych okolicach. A były to wieści rozmaite. Część z nich ewidentnie zmyślono. Dotyczyły one uzdrowień, zmartwychwstań i innych kuglarskich sztuczek, które na pewno nie mogły być udziałem poszukiwanego. Ale inne były prawie na pewno prawdziwe i prawie zawsze bardzo niepokojące: niektóre fragmenty królestwa zmieniały się w przedziwny sposób, jakby wszystko przeistaczało się w sen, który traci swoją spójność i w którym przestają obowiązywać prawa logiki. Pewne

rzeczy znikają, inne pojawiały się znikąd: najpierw drobne przedmioty, potem budynki, a na końcu całe wsie i miasta. Ludzie rodzili się zdeformowani, a czasem zdrowi ulegali przedziwnym przemianom. Niektórzy twierdzili, że żyją wstecz w czasie, a inni, że nie istnieją wcale; a wszyscy prawie na pewno byli szaleni. Królestwo, a być może cały świat, pogrążyło się stopniowo w chaosie i absurdzie i król zaczął rozumieć, że to właśnie jest efekt nieobecności boga. Tego ostatniego jednak nigdzie nie było.

Rycerze dotarli do najdalszych zakątków królestwa, a niektórzy jeszcze dalej, do dziwnych i obcych krain, niczego jednak nie znaleźli. Zrezygnowani wracali i królestwo powoli popadało w rozpacz. I wtedy to przed oblicze króla przyprawiono dwunastoletnią dziewczynkę, która w te słowa rzekła do niego:

– Wiem, gdzie jest nasz bóg.

Król zdziwił się bardzo, bo zastępy doborowych rycerzy przez długie miesiące szukały jakiegokolwiek śladu, i tak jej odpowiedział:

– Jakże to?

– Ano tak! – rzekła buńczucznie dziewczyna, co wywołało pomruk oburzenia wśród dworzan. – Wiele razy śledziłam go, jak chodzi na swe wędrowki, a potem również chodziłam razem z nim. I tym razem wiem, gdzie jest, choć prosił, bym z nim nie szła.

– Gdzież jest? Powiedz natychmiast! – zirytował się król.

– Nie tak szybko! – odparła dziewczyna i teraz już nie pomruk, ale okrzyk oburzenia przeszedł po sali. – Mam jeden warunek. Nie powiem, gdzie bóg jest, bo sama dokładnie nie wiem, ale was tam zaprowadzę.

– No to wiesz czy nie wiesz?! – grzmiał król.

– Wiem, gdzie poszedł, ale nigdy tam nie byłam. To miejsce bardzo wysoko w górach i...

– I co, i co?! – Król, wściekły, że smarkula dyktuje mu warunki, walił pięścią poręcz tronu.

– I on mówił, że tam kończy się świat.

Król na te słowa ochłonął nieco i zamyslił

się. Drapał się przez chwilę po swej siwej brodzie, aż wreszcie rzekł:

– Dobrze zatem, przystaję na twój warunek. To, co mówisz, jest bzdurą, i pewnie nie wiesz, gdzie przebywa bóg, ale tak długo go szukaliśmy i w tak dziwnych miejscach, że możemy równie dobrze spróbować tego, co proponujesz. Dokąd mamy wyruszyć? Wysłę z tobą swoich najdzielniejszych rycerzy!

– Królu, wystarczy jeden, ale to i tylko po to, żeby mógł potwierdzić moje słowa. I to możesz być ty sam, jeżeli czujesz się na siłach, by wspiąć się w góry. A co do miejsca – przybądź najszybciej, jak możesz, do chaty, w której mieszkał nasz bóg.

Tak też zrobili. Król postanowił wyruszyć osobiście, bo pomyślał, że sam najprędzej przekona boga, by naprawił bałagan, który opanował świat. Zjawił się zatem pod drzwiami chaty wraz ze swym błaznem i tym razem zauważył, że nad domem unosi się dym. Dziewczynka najwyraźniej tu zamieszkała i gdy król wszedł do środka, poczęstowała go herbatą. Ucieszył się niezmiernie, gdyż pomyślał, że to pod postacią bezczelnej smarkuli ukrył się ich bóg, że to był tylko taki kawał. Zmieszał się też trochę, bo na dziewczynę nakrzyczał, i był zły na siebie, że od razu nie przejrzał podstęp. Ale dziewczyna widząc to, wyprowadziła go z błędu:

– Mieszkam tu, ale nie jestem bogiem. Chyba, że każdy, kto tu mieszka, jest bogiem.

– To gdzie on jest?

Wyszli przed chatę. Nie wiał wiatr i było ciepło. Nad nimi wznosiło się kilka szczytów, wysokich i stromych niczym gotyckie katedry.

– Tam – powiedziała, wskazując palcem w kierunku jednego z nich.

Król zmrugał oczy w nadziei, że dostrzeże jakąś postać, ale szybko zgaśnił się za swoją naiwnością. Czekala ich trudna wspinaczka.

Dopili herbatę i ruszyli we dwójkę, bo błazen został, by pilnować ognia. Najpierw szli wzdłuż doliny, której dno wznosiło się i opadało. Ta część wędrowki była nawet przyjemna i przez



to król uległ złudzeniu, że droga będzie łatwa. Trochę zmartwiło go jednak, że raczej oddalają się od szczytu, o którym mówiła dziewczyna. Po godzinie lub dwóch ścieżka zaczęła się coraz stromiej pięć wzwyż, zakręcając jednocześnie łukiem w lewo: król zrozumiał, że obchodzą górę, by wspiąć się na nią od tyłu.

Weszli w las sosnowy. Zrobiło się chłodniej, bo drzewa przepuszczały mniej słońca. Potem niebo całkiem przysłoniły chmury i zaczął padać deszcz. W miarę, jak szli pod górę, drzewa stawały się coraz niższe, a ścieżka coraz bardziej stroma. Król musiał pomagać sobie rękami, a i tak kilka razy upadł. Wreszcie wyszli ponad granicę lasu; wydawało się, że byli już całkiem wysoko, bo skalne szczyty otaczały ich z każdej strony. Do deszczu dołączył też zimny wiatr i mróz przenikał przez przemoczone ubranie aż do kości. Odpoczęli chwilę, zjedli część prowiantu i ruszyli dalej.

Przez jakiś czas szli stromo pod górę wśród wielkich skał, aż weszli w dolinę otoczoną szczytami z trzech stron.

– To ten. – Dziewczyna wskazała najwyższy z nich. Król rozejrzał się dookoła. W dole za sobą, daleko pod nimi, zobaczył chatę boga, nad którą unosił się dym. Zrozumiał, że ani dolinki, ani szczytu nie było jeszcze stamtąd widać.

– Czeka nas teraz najcięższa część wyprawy i jeżeli chcesz się wycofać, to w tej chwili. Potem... potem to już nie będzie miało znaczenia.

– Idę – wysapał król, przerażony wspinaczką, która go czeka. Górujące nad nim szczyty były bardzo wysokie i strome; znacznie wyższe, niż wydawały się, gdy patrzyli na nie z samego dołu. Wyglądały na nie do zdobycia. Ale wierzył – albo przynajmniej bardzo chciał wierzyć – że dziewczyna wie, co robi, i że on sam nie może się wycofać.

Ruszyli więc dalej. Szli już teraz po skale na czworakach, pomimo wiatru, który był coraz silniejszy. Gdy weszli na grań, musieli

bardzo uważać, by nie zwało ich w przepaść. Szli teraz wzdłuż i trochę poniżej grzbietu. Nie rozmawiali, bo nie mieli na to siły i nie było już o czym mówić. Wędrówka stawała się coraz trudniejsza. Wielokrotnie musieli zawracać, gdy okazywało się, że przejście jest niemożliwe. Krążyli między turniami, czasem lekko schodząc w dół, by potem znów wspinać się w górę. Otoczyła ich mgła lub chmury. Zaczął też padać śnieg, który siekł prosto w twarz. Zrobiło się bardzo ślisko i prawie nic nie było widać. Król przez chwilę myślał, że dziewczyna się zgubiła, ale jakimś cudem znalazła drogę. Wreszcie powiedziała:

– To tu. Dalej nie byłam i nie wiem, jak iść.

Król rozejrzał się. Doszli do turni. Oprócz drogi, którą przyszli, nie dało się iść nigdzie dalej. Jednak gdy na ułamek chwili wiatr przegnał chmury, zobaczyli, że przed nimi majaczy jeszcze jeden szczyt. Musieli zejść prawie pionowo w dół, potem przeskoczyć nad przepaścią, ale dalej wydawało się, że droga jest już stosunkowo łatwa. Król był przerażony, serce waliło mu jak dzwon, ale zaczął powoli na czworakach ześlizgiwać się za dziewczyną. Gdy doszli do przepaści, ze strachu już prawie opadał z sił. Nie patrząc w dół, wykonał krok i chwycił się skał po drugiej stronie. Były lodowate i śliskie, ale znalazł oparcie.

Znów szli pod górę. Nic już kompletnie nie widzieli, ale droga faktycznie nie była trudna. W końcu zrobiło się prawie całkiem płasko i domyślali się, że są na szczycie. Co więcej, chmury zaczęły się rozwiewać, a wiatr – ustawać.

Stał przed nimi. Przy ognisku, które jakimś cudem rozpałił na tej wysokości i którego jakimś cudem nie porwał wiatr, jaki jeszcze przed chwilą wiał, stał bóg. Jednak wszystko było nierealne. Pośród ciągłej bieli, mrozu i zawieruchy wszystko już od bardzo dawna wydawało się nierealne.

Bóg nic do nich nie mówił. Zauważył ich, ale czekał, żeby sami się odezwali. Król czuł, że gdyby nie powiedział nic, tylko po prostu

odszedł, też nic by się nie stało. To oni przyszli do boga i to oni mieli do niego jakieś pytania. Jego nie obchodziło, czy je zadadzą, czy nie. To ich sprawa.

– Boże!... – wydusił wreszcie król.

– Tak? – odpowiedział tamten zmęczonym głosem.

– Przyszedłem zapytać... Przyszedłem zapytać, co się dzieje?

– Odchodzę.

– Ale dokąd? I dlaczego?

– Królu... bo już nic nie ma znaczenia.

– Ale... My cię potrzebujemy.

– Nie. Potrzebujecie wyjaśnienia. I dam ci je, jeżeli odpowiesz na moje pytanie.

– Dobrze.

– Czego się boisz? Czego się naprawdę najbardziej boisz?

Król zamyślił się. Najbardziej bał się tego, co dzieje się z jego królestwem, z jego poddanymi, ze światem.

– Nieznanego. Najbardziej boję się tego, czego nie rozumiem.

– Tak. Widzisz, człowieka z każdej strony otacza nicość. Mnie też. Człowiek się tej nicości boi i dlatego szuka wszelkich sposobów, żeby się od niej odciąć. Ale ona go zawsze dogoni – jako śmierć lub szaleństwo.

– A ty jesteś szalony?

– Trochę tak. Bardziej szalony niż martwy, ale właśnie chciałbym, żeby było inaczej. Królu, powiedz mi, czego najbardziej pragniesz?

Król miał już odpowiedzieć, że chce spokoju w swoim królestwie. Ale potem pomyślał, że to, czego pragnie teraz najbardziej, to usnąć. Usnąć tutaj na tym szczycie i nie przejmować się już zupełnie niczym. Słyszał, że tak właśnie czują się ci, którzy zamarzają w górach, i że nie wolno się temu poddawać. Ale czemuż by nie? W czym to jest gorsze od ciągłej walki o swoje życie? Walki, która prowadzi tylko do dalszej walki i do absurdu?

– Królu, dam ci teraz wyjaśnienie, o które prosiłeś. Ale wiedz, że ono nic nie zmieni, zatem będziesz mógł z nim zrobić, co chcesz.

Królu, ja nie jestem z tego świata. Urodziłem się gdzieś zupełnie indziej i w zupełnie innym czasie. Wiodłem dobre życie, ale jednak życie, którego nie chciałem. Za wszelką cenę próbowałem od niego uciec. Szukałem jakiegoś innego, lepszego świata i wtedy odkryłem, że mogę go wyśnić. Mogłem go stworzyć takim, jakim chciałem, spokojnym i odległym od trosk, których przysparzali mi inni. – Głos miał monotony i jedynostajny, tylko słowo „inni” podkreślił w dziwny sposób. – Żyłem więc na wyspie swych własnych marzeń, ale szybko zrozumiałem, że jest ona maleńka. Stawała się dla mnie za ciasna i żeby utrzymać swe szczęście, musiałem stworzyć coś nowego. Musiałem dośnić ten świat. Tworzyłem więc coraz to nowe wspaniałości, które mogłem podziwiać i po których mogłem bez końca wędrować. Dalej jednak czegoś mi brakowało i wreszcie zrozumiałem, czego – innych. Byłem sam w swym świecie i w swym szczęściu. Dlatego zacząłem zapełniać ten świat ludźmi, zwierzętami i innymi stworzeniami. Nie chciałem jednak, by mącili mój spokój, uczyniłem się więc ich bogiem. Nie pragnąłem pokłonów ani ofiar, chciałem być jednak czymś innym niż oni. Mieli być towarzyszem, ale tylko w takim stopniu i takim zakresie, jakiego bym sobie zażyczył.. Mój świat, teraz również za ich sprawą, rozrastał się, ale wciąż mi w nim czegoś brakowało. I kiedy pewnego dnia siedziałem na szczycie tej góry, ujrzałem prawdę. – Mówił spokojnie, jak człowiek, który wszystko przemyślał, daleko za sobą zostawił rozpacz i strach i wie już dokładnie, co zostało mu do zrobienia. – Ujrzałem, że wpadłem w pułapkę, że świat, który stworzyłem, jest tak naprawdę nicością. Ta nicość istnieje tuż obok, za bardzo cienką zasłoną i jeżeli dobrze się przyjrzyysz, to możesz ją zobaczyć. To, co widzę, nie jest prawdziwe, ma mi tylko mydlić oczy. I głęboko w niej żyją ukryte stwory bez oczu i twarzy, demony, które mają tylko jeden cel.

– Jaki cel?

– Ano taki, żeby zwabić nas w nicość i uświadomić nam, że nasze życie wylania się z niej, jest nią podszyte i niczego poza nią w nim nie ma.

Chmury się rozwiały. Za nimi był świat, z którego przyszli. Widzieli góry i chatę w od-dali. A przed nimi... Przed nimi wszystko było dziwne. Jakby nie znajdowało się tam nic, ale jednocześnie wszystko. Wszystkie rzeczy, ale bez żadnego kształtu, jakby czekające, aż ktoś je wydobędzie i znajdzie im formę, miej-sce w świecie. Nie była to bezładna masa, ale też nie był to żaden porządek – choćby w najmniejszym stopniu. Król zrozumiał, że to jest właśnie nicość. Nie miejsce, gdzie nic nie ma, ale miejsce, gdzie nic nie ma znacze-nia. I w tej nicości majaczyły kształty. Pot-worne, choć czasem wydawały się ludzkie, a czasem skrzydlate i ogromne. Były też obce, ale tak obce, jak lęk, który przecież jest w nas. Czekwały na boga.

– Królu, coś, co nas przeraża najbardziej, to nie nieznanne, tylko droga ku nieznanemu. Nie nicość, ale krok w nicość.

– Co teraz będzie?

– Nic.

Były to ostanie słowa, które bóg wypo-wiedział. Być może wykonał krok w nicość, a być może nigdy go tam nie było. Król się odwrócił. Nicości też tam nie było. Nigdy nie było ani boga, ani nicości, bo w to łatwiej uwierzyć i to łatwiej zrozumieć.

Zeszli na dół i po drodze próbowali pojąć to, co się stało. Ale w głowach kotłowały im się różne myśli, których nie potrafili poukładać. Opowiedzieli blaznowi całą historię, ale on też niczego nie potrafił im wytłumaczyć. Rozeszli się więc, każdy w swoją stronę – dziewczyna została w chacie, a król i blazen wrócili na dwór.

Król siedział zmartwiony na tronie, już zupełnie nie wiedząc, co robić. Jednak gdy tak siedział, uświadomił sobie, że coś ważnego się zmieniło: wieści o dziwnych

wydarzeniach przestały do niego dochodzić. Popytał swoich posłańców o ten stan rze-czy i dowiedział się, że królestwo dalej jest opanowane przez chaos, ale nic nowego się nie dzieje i dlatego postanowiono bardziej nie denerwować już i tak zafrasowanego króla. Ten jednak uradował się niezmiernie, bo wiedział, co to oznacza: świat przestał się zmieniać. Wciąż widywano w nim dzi-wy i rzeczy niesłychane, ale były to dziwy znajome i już widziane, a więc niestraszne. Bo chaos, który się nie zmienia, nie jest już chaosem.

Raz jeszcze król wyruszył na wędrowkę, tym razem na własne oczy zobaczyć swoje udręczone królestwo. I zobaczył, że wciąż był to świat szalony i pełen absurdów, ale taki, w którym ludzie nauczyli się żyć. Wracal do normy, ale nowej normy. Niby zmieniło się wszystko, ale w jakiś sposób nie zmieniło się nic. Ale najważniejsze, że nie stało się to, cze-go król się najbardziej obawiał: świat nie uległ zagładzie. Chociaż, pomyślał król, każda chwila jest zagładą tego, co było wcześniej.

Uradowany poszedł odwiedzić chatę boga. Zastał tam, jak się spodziewał, dziewczynę. Żyła sobie tak, jak kiedyś bóg, i tak jak on częstowała herbatą ludzi, chociaż nie potrafiła im pomóc. Co więcej, ludzie sami jakby też nie zauważyli różnicy. Nie wyma-gali od niej pomocy, tylko tego, żeby była. Ona też spostrzegła, że świat wraca do równowagi i ludzie uczą się żyć w tym, co nowe.

Przez jakiś czas dziewczyna i król, kobieta i mężczyzna, siedzieli obok siebie w milcze-niu przed chatą wśród gór, popijając herbatę. Potem król wrócił jeszcze raz do siebie i starał się być dobrym i mądrym królem. A dziew-czyna żyła w chacie i opowiadała czasem historię o bogu, który odszedł, chociaż mało kto jej wierzył. Ale wiedziała, że bóg miał rację – nic się nie zmieniło. Chociaż zmieniło się wszystko.

Jednak wciąż nie mogła pozbyć się wra-żenia, że właśnie się obudziła. ■



NPU-07  
XTH  
DRX

PaN

LA LAS

1100

1166

# Za wolność waszą

Adam Podlewski

**G**łowa Nazara eksplodowała w czerwonej mgiełce. Snajperzy z budynku ministerstwa używali starych, jeszcze sowieckich pocisków dwanaście koma siedem milimetra – trafiony w praktycznie dowolną część ciała cel był zgubiony. Ale Nazar miał szczęście – nie poczuł, że umiera. I niemal na pewno niczego nie poczuł dosiadający go Jacek.

– Jezui! – jęknął Paweł. – Co robimy? – Zaraz potem zrozumiał jednak, że mówi po polsku, i choć ciało Murada posłusznie przekazało brzmiące w mózgu słowa, nikt ich nie rozumiał. – Spadamy, do barykad! – krzyknął ustami Murada, tym razem po angielsku.

Nie wszyscy znali mowę Shakespeare’a, ale zrozumieli. Grupa powstańców ruszyła z powrotem na plac, do ochronnego pasa wraków samochodowych oraz okopów z gruzu. Kiedy weszli w strefę gryzącego dymu, chyba wszyscy poczuli ulgę. Nawet jeźdźcy, poniekąd zwłaszcza oni. Powstańcy byli tam, na miejscu, na głównym placu stolicy. Pomagający im goście łączyli się z ciałami gospodarzy przez satelitę. Radiowy kontakt osłabiał emocje, nawet te przekazywane przez wszczępy.

– Mamy materiał, będzie dobrze! – krzyczał Paweł ustami Murada.

Jeden z towarzyszy, chyba Ahmed, odpowiedział coś łamiącym się głosem. Ale w oguzie – a mało który z gości znał oficjalny

język Ogustanu – byli rewolucjonistami, nie filologami. Paweł rozumiał tylko, że to o Nazarze, bracie albo kuzynie młodego Ogustańczyka. Jeździec poczuł cierń w duszy. „Pomagamy im... Ale czuję się jak zdradca, siedząc w fotelu ponad trzy tysiące kilometrów stamtąd. Nie przeżywam tego, co przeżywają oni. Nie rozumiem rewolucji!”

Rządowi snajperzy wciąż strzelali. Ilja pogonił nowo przybyłych, aby schowali się za ścianą handlowej galerii. Wszyscy zwiadowcy: Ahmed, Eziz, Murad z Pawłem oraz Kemran wniknęli głębiej w chmury ochronnego dymu.

Murad bał się, a Paweł czuł ten strach. Jak niemal wszyscy, którzy mieli bioprocesory, zgodził się na przyjmowanie jeźdźców, a taka pomoc mogła się przydać. Zaangażowani w Purpurową Rewolucję zachodni aktywiści rzadko umieli budować barykady, kierować dźwigami czy zakładać opaski uciskowe. Za to – jak większość pacyfistów – spędzali niezliczone godziny w grach i symulacjach wojennych, więc ich wiedzę taktyczną, odruchy szukania osłony, identyfikowania pola ostrzału i marszu w szyku ciężko było przecenić. Podobno przynosili też szczęście gospodarzom, których zmysłami czuli, choć przykład Nazara pokazywał, że nie zawsze. W chwilach zwątpienia Paweł rozważał, czy rewolucjoniści z bioprocesorami próbili o jeźdźców faktycznie dla pomocy, czy

tylko dla promocji rewolucji i datków na Bractwo Purpurowe. Murad znał angielski słabo – nawet gdyby chciał, nie dogadałby się z gościem we własnej głowie.

– Hej... wy! – Ilja krzyczał po angielsku. – Ktoś musi zanieść baterie do reflektorów. Inaczej nie zdejmemy snajpera. – Zmierzchało dopiero, ale dymy z szańca rewolucjonistów czyniły z popołudnia noc. Światło było im niezbędne, tym bardziej że żaden z miejscowych nie miał infrawizji w oczach. – Poprowadzisz ich. Chciałbym dać ci jeszcze jednego jeźdźca, na wypadek, gdyby...

Stojący obok Eziz zakaszała, spuścił głowę na pierś i opadł na kolana. Ktoś go dosiadał, z daleka, bo antena nardzeniowa kilka sekund nie mogła złapać dobrego sygnału.

– Jacek? – zapytał po polsku Paweł. – Tak szybko wracasz?

– Nie, Asia, z Gdańska – wytłumaczyła usta Ogustańczyka. – Jestem nowa.

– Rambo? – zapytał Ilia. Miał na myśli jeźdźców dobrze obeznanych z taktyką walki miejskiej. Duch Polki potrząsnął głową tubylca. – Trudno. Mam nadzieję, że coś umiesz. Tam, do reflektorów. Bierzcie akumulatory.

To był zły pomysł. Od rana padło kilkunastu ludzi, niemal wszyscy od strzałów z ministerstwa. Marsz na odkrytym terenie był niebezpieczny. „Zginę!” pomyślał Paweł. „To znaczy: Nazar zginie, ale ja...”. Poczul klepięcie w ramię. Spojrzała na Ilię i wbrew sobie wziął od niego walizkową baterię.

– Prowadź! – poleciła Asia ustami Eziza.

– Nazar? Idziemy? – zapytał po angielsku. Ale ciało, w którym gościł, nie odpowiedziało. Ruszyli.

Przez pierwsze metry otwartej przestrzeni byli względnie bezpieczni. Dymy palonych opon i wytwarzanej przez rewolucyjnych chemików osłony skutecznie ograniczały wizję. Z pewnością strzelcy z gmachu ministerstwa nie chcieli marnować kul na niepewne cele. Ale potem, na tym niemal stumetrowym odcinku czystego powietrza,

mogło się zdarzyć wszystko. Paweł usłyszał, jak usta Nazara szepczą modlitwy w nieznanym mu języku. „On jest muzułmaninem? Czy tylko agnostykiem, który szuka w obliczu śmierci?” Pozostali Ogustańczycy szli w milczeniu, ale bali się okrutnie. Chyba najbardziej Eziz, który już rozumiał, że jego jeździec nie grywał zbyt wiele w *Modern Battlefield*. Ale z informacji dostarczanych przez interfejs Jacek czytał, iż Ogustańczyk nadal nie wyrzuca niespodziewanego gościa z głowy. „Oni nas nie chcą, ale myślą, że to obowiązek”, zdał sobie sprawę Polak, kiedy opuszczali granicę dymu.

Nie widział wiele – świat przed oczyma Nazara skurczył się do upragnionego celu i rozmytej reszty na krawędzi wizji. Chwilę później odezwały się strzały – pod nogami rewolucjonisty zakwitły tumany wzburzonego pyłu. Huk dochodził do zmysłów Jacka niezynchronizowany. „Boże, mam laga! Ping co najmniej dwieście milisekund! Jesteśmy niezgrani! Zabiję go!”

Przeskakowali nad gruzem, porwanym brukiem, resztkami spalonego wozu. Gdzieś tam leżało ciało wczorajszego zwiadowcy, którego nie zdołali ściągnąć. Chłopak miał najwyżej osiemnaście lat, pewnie był młodszy. Rząd strzelał do wszystkich. Minister Berkovej wiedział, że po dymisji premiera rewolucjoniści na pewno zajądą jego głowy. Przekonał Bataliony Porządkowe, że wszyscy ludzie dawnego ustroju walczą o życie. Dlatego żołnierze strzelali do każdego – zwiadowca na pewno nie był najmłodszą ofiarą.

Wszelkie kompetencje motoryczne Paweł pozostawił Nazarowi. Wspólny bieg z takim lagiem byłby samobójczy. Jeździec jedynie analizował dane zmysłowe, zaznaczał na wizualnym interfejsie Ogustańczyka strefy ostrzału i spodziewane przeszkody. Biegli na przedzie, od ich czujności zależało życie reszty. „Uda nam się!”, myślał Polak, przeskakując nad ciałem wczorajszego wywiadowcy. „Jesteśmy blisko!”

Kiedy głowę Nazara trafiła kula, świat zgasł. Paweł przez długi czas nie wiedział, co się stało. Leżał bez ruchu na fotelu, mrugając już własnymi oczyma. W półmroku sali transmisyjnej widział Jacka, stojącego tuż nad nim.

– Już? – zapytał dziennikarz. W jego głosie słychać było zawód.

– Wizja! Daj wizję tej dziewczyny... To znaczy: Eziza Astafy.

Na ekranie pojawiła się transmisja z oczu Ogustańczyka. Wciąż siedł, a dwaj pozostali towarzysze żyli. O Nazara nie było sensu pytać – system meldował, że bioprocessor został fizycznie uszkodzony. Nie dało się tego zrobić bez rozplatania czaszki.

– Dajesz! Naprzód! – krzyczał Jacek, choć ani Eziz, ani Joanna nie mogli go słyszeć.

Dotarli do masztu i zaczęli zmieniać baterie. Obraz z oczu Eziza był niewyraźny, na fonii Joanna coś tam krzyczała. Być może Ogustańczyka już trafili. Z trudem wsadził swój akumulator w puste gniazdo. Spojrzał na dwóch towarzyszy.

– Wracajcie! – krzyczał Paweł. – Jeśli dacie im czas, więcej strzelców was namierzy.

Ale telerevolucjonistka z Gdańska nie grała dość intensywnie w brutalne gry komputerowe. Nie poganiała miejscowych, a rad Jacka nie słyszała. Do drogi ku barykadom zebrali się dobrą minutę później. To była masakra.

Kerman też dostał w głowę, padł już martwy. Ahmeda trafili w udo i chłopak zwolnił, odsłaniając się na następne strzały. Eziz/Joanna pędzili, nie patrząc na ofiary. To była jedyna szansa – wrócić w zbawczy dym, nim snajperzy zmienią cele. Prawie się udało, bo dane o pierwszym trafieniu pokazały, że zraniony Eziz może biec dalej. Ale choć ciało wytrzymało, umysł – nie. Ogustańczyk runął na ziemię, rażony atakiem paniki. Kilka sekund później transmisja urwała się.

– Bioprocessor uszkodzony – oznajmił

bezosobowym tonem serwer redakcji.

– Boże... – szepnął Paweł.

– Ale przynajmniej zmienili akumulatory – zauważył Jacek.

Paweł chciał go uderzyć, ale to nie miało sensu. Strzelali i zabijali żołnierze Berkojewa. Nic, co zrobiłby redaktor modnego portalu w Warszawie, nie zmieni losu walczących. „Jeśli tak, to po co to wszystko?“, zapytał bezgłośnie Paweł. Potem odkrył w zakamarku umysłu jeszcze gorsze podejrzenie.

– To nasza wina.

– Co?

– Oni namierzają ludzi z jeźdźcami! Strzelają do nich w pierwszej kolejności, bo myślą, że mamy prawdziwe przeszkolenie wojskowe.

– Bzdura. Jeśli nawet mogą namierzać bioprocessory, skąd wiedzą, który transmituje dane? System by wykrył taki skan.

– I wykrył! Mój meldował o pingu...

– Wiesz to czy zgadujesz?

– Jacek, czy my robimy dobrze?

– Oni sami proszą o jeźdźców...

– Bo im płacimy za nagrywanie takich transmisji. Ale czy chcą nas?

– Tego się nie dowiemy. Nie gadaj, tylko zakładaj kołpak czuciowy. Teraz znajdziemy gospodarzy w innym sektorze. Do innego klipu.

Paweł powtórzył w myśli, że robi dobrze. Że tak informuje świat o Purpurowej Rewolucji, dodaje ducha rebeliantom, walczy o prawdę. Potem powtórzył to znów i raz jeszcze. A Jacek przytknął kartę kredytową do czytnika, aby zapłacić za połączenie. Serwer redakcji znów zsynchronizował się z łączem Za wolność waszą sp. z o. o. Komputer firmy zaczął szukać odpowiednich wierzchowców dla zagranicznych gości. W kolejce do połączenia mignął mu znajomy awatar. Może to Asia z Gdańska? Zresztą... nieważne.

Paweł był teraz Miraj, wiodącą lud na barykadę. ■

# Konrad

Maciej Maciejewski

– To jest pojebane, wrzucać takie zdjęcia. – Kręcę głową z dezaprobatą, wpatrując się w prostokątne światło telefonu. Niesmaczne i pojebane. Przeglądasz sobie walla, szukasz jakichś ciekawych artykułów albo postów od znajomych i nagle wpadasz na gołe dupsko niemowlaka.

Jest już późno i pub, w którym jesteśmy, dogorywa. Siedzę z Gabrysią i Flo, dwiema wypindrzonymi kretynkami, które pewnie marzą o tym, bym się w nich zakochał i został odrzucony. Zapewne wyobrażają sobie, że te ich wymalowane końskie ryje odpowiadają współczesnym kryteriom atrakcyjności i wystarczy reprezentować sobą model lakierowanej lali w kozaczkach, aby cieszyć się społeczną akceptacją i erotycznym sukcesem. Ja w ich oczach prawdopodobnie jestem przegrańcem, nerdem, flakiem jakimś, a nie „prawdziwym mężczyzną”.

Ich maniera jest okropna. Czasem jak z nimi gadam, to mam wrażenie, że większą uwagę przykładają do tego, *jak* mówią, niż *co* mówią. Podczas opowiadania tych swoich farmazonów robią usteczkami dzióbki, wywijają nogami jak śmigłami i wachlują mnie doczepianymi, paskudnymi rzęsami. „Zakochaj

się we mnie, Szpic”, szepczą mi prymitywnie podsyłane feromony. „Zakochaj się i pożałuj”.

– A ja uważam, że każdy człowiek jest wolny i może wrzucać na Facebooka, co chce – mówi Flo tonem, jakby broniła śmiałych, odkrywczych poglądów. Poprawia przy tym kosmyk włosów, aby nadać tej śmiałości walor gestyczny i tym bardziej ukazać się jako ważna osoba o własnej, indywidualnej opinii, którą trzeba brać pod uwagę. To ona pokazała mi zdjęcia różowego bobasa swojej starszej siostry.

– To rzucić sobie, kurwa, swastykę – rzucam cierpko, cierpliwie oglądając reakcję słuchaczy. Trochę za bardzo zasyczałem tym „f” przy „swastyce”, co uwydatniło jad przenikający mój stosunek do powyższych panienek.

Muszę zmienić łożę, bo robi się gorąco. Gabi krzywi się i już widzę, że na usta ciśnie jej się: „Wiesz, co ci powiem!?”. Jej „Wiesz, co ci powiem!?” jest bronią masowego rażenia; zapewniam, że nikt o zdrowych zmysłach nie chce mieć kontaktu z takim natężeniem lobotomii. Jak Gabi się wkręci, to zaczyna specyficznie przeciągać zgłoski. Wiecie, tak jak na dziecko pierwszych lepszych polskich

blokiersów przystało. To jedna z tych lasek, które starają się być „zadziorne” i „z pazurami”, ale wychodzi to tak, że w sytuacjach stresowych zalewają cię po prostu niepełnosprawnymi wulgaryzmami. No i niby mają ci te wulgaryzmy coś uświadomić, ale uświadamiają jedynie jałowość całej tej cholерnej znajomości. Uświadamiają ci, że masz ograniczony *lifespan* i tracisz właśnie cenne sekundy swojego życia na słuchanie Radia Gabriela. To smutne. Jest tyle wspaniałych dziewczyn na świecie, a ja siedzę z Gabi i Flo. Już nie siedzę, wstaję bez słowa.

Rozglądam się, wyprostowany. Trochę trudno się zorientować w sytuacji, kiedy trawi się w żołądku mieszankę wszystkich dostępnych alkoholi. Ostatnio słabo śpiam, więc podtrzymuję swój korpus litrami różnokolorowych trunków. Czuję się trochę samotnie. Taki stojący, kiedy wszyscy siedzą, taki szukający innych, ciekawszych. Już mam uisnąć z powrotem, zażenowany krępującą sytuacją, kiedy dostrzegam przy barze Konrada. Konrad jest tutaj i marnuje się, nie rozmawiając ze mną.

Konrad to dopiero ewenement. Facet to hipsterska petarda. Jest tak undergroundowy, że powinien chyba nosić w tych swoich tunelach czarne winyle. Wysoki, dość chudy, tatuaże na rękach, koszula w kratę, wąsy, twardy zarost, kępka długich dreadów wystających z tyłu krótko ostrzyżonych włosów niczym kable. Tak, wyglądał, jakby był nimi wiecznie podłączony do Matriksa. Poznałem go, bujając się z krakowskimi muzykami. Pamiętam chłód tego październikowego popołudnia, kiedy szedłem po ulicy z nieznanym wtedy dla mnie Konradem i zaczął nas jakiś koleś rozdający książki o Biblii. Facet ewidentnie należał do jehowców, a ja nie ukrywam, że od dawna marzyłem, żeby pogadać z takim oderwanym indywiduum. Ale wyręczył mnie Konrad. Pamiętam jego absolutne opanowanie, kiedy tłumaczył jehowemu,



że prawdziwą religią są hedonizm i dobra muzyka, że on mógłby zabić kogoś za winylową płytę z *Paranoid Black Sabbathów*, że jest człowiekiem niegrzecznym, ale cieszy się z tego, bo ma takie prawo, a bycie niegrzecznym jest bardzo przyjemne. Mówił to spokojnym, łagodnym głosem, który w swoim oroku był niemal duszpasterski. To bezsprzecznie omamiło naszego rozmówcę, bo stał jak wryty z rozdziawioną gębą. Ja też niemal stałem z rozdziawioną gębą. Poczulem tli się isierka jakiegoś legendarnego bromance'u, że jakby była wojna, to skakałbym po okopach, żeby ocalić go od kul. No, ale on przecież nigdy by nie walczył, nie? Wyjechałby do Szwajcarii na festiwal filmów krótkometrażowych.

– Co jest, Szpic? – Konrad odzywa się pierwszy. Nie zaskoczyłem go wcale, dosiadając się do baru. Dziewczyny pewnie myślały najpierw, że muszę skoczyć za potrzebą, ale teraz prawdopodobnie już zrezygnowały ze mnie i dzióbkują jakimś innym frajerem.

– Gównno z miętą. Tak w ogóle, dzisiaj widziałem cię na rynku. Czy ty masz zdolność teleportacji? Masz ochotę na bizona? – Bez czekania na odpowiedź skinąłem barmanowi, aby podlał zagęszczony sok wódką i pokropił cytryną.

– Chętnie, chętnie. Słyszałem, że masz nową pracę?

– Nie pytaj. Dzwonię do ludzi i opycham im śmieci. Pracuję na linii, Konrad, wiesz, co to znaczy? To znaczy, że pracuję na krawędzi, to jest życie na hardcorze.

Spojrzenia barmana i moje zetknęły się. Pewnie to usłyszał, bo zaraz opuścił wzrok i zaśmiał się pod nosem. Być może jest jednym z moich niespełnionych klientów. Mamy w biurze na takich ludzi niewybredne słowo: „poronieni”. Wkręcasz gościa, używasz wszystkich icebreaków, jakie wkułeś, jesteś ninja technik marketingowych, jesteś „przy nadziei”, czujesz, że masz go na talerzu, że on nie zastanawia się już, czy kupić, tylko co kupić, a tu nagle bach! „Dziękuję bardzo, ale nie jestem zainteresowany” i sygnał. A potem masz sygnał zamiast prowizji, zamiast obiadu, zamiast weekendu i zamiast życia.

– Widziałem najętsze umysły mego pokolenia ze śmieciówką w pizzerii. Ubogie, histeryczne, nagie – powolutku deklamuje Konrad, po czym równie flegmatycznie przelewa zawartość kieliszka do gardła. Młazszcze dwa razy i klaszcze dłońią o kolano.

– Nie wiem, ile tam wytrzymam. Nie wiem nawet, co mnie tam najbardziej wkurwia. Czy to wymuszony reżim optymizmu, jaki starają się ci zaprogramować, czy może wszechobecne tabu związane z fundamentalną prawdą mojej pracy: nasze produkty są do dupy.

– My też jesteśmy nic niewarci – przypomina Konrad z dobrotliwym uśmiechem na twarzy. – Nic niewarci, ale walczymy! – I dobrotliwie łyka pozostałą kropelkę wódki.

– Walczymy w przegranej walce, Konrad. Mój szef albo mój menadżer, naprawdę zwał, jak zwał, to dopiero jest zwycięzca. – Kiwam na barmana, a ten już ma pod ręką cytrynę. – Uzależniony od jogi i nowobogacko zakochany w feng shui. To jeden z tych gadów, które fascynują się jakimś pokracczym rozumieniem hinduizmu. Kupują sobie figurkę niebieskiego jak smierf

Krisznyi i opowiadają ci o czakrach i harmoniach tak, jakby to miało autentyczny związek ze sprzedażą produktów przez telefon. Ale niech cię nie zwiedzie ta hipokryzja, bo wszystko sprowadza się tylko do tego, abyś był jego pierdolonym pariasem.

Mniej więcej w połowie mojego krótkiego monologu Konrad stara się przerwać. „Szpic... Szpic...”, mówi. Ale ja nie daję wejść sobie w słowo i gadam już chyba odrobinę za głośno. Nienawidzę mojej pracy i śmiem twierdzić, że wiem, jak wygląda piekło. Piekło to nieskończony call center, w którym każdy klient obrzuca cię gównem. Piekło to wyrzuty sumienia, bo stajesz pomiędzy prostą chęcią zarobku a palącym żużlem świadomości, że praktycznie za każdym razem dopuszczasz się oszustwa na tych biednych ludziach. Piekło to uśmiechnięte gęby twoich kolegów z pracy, których brak skrupułów we wciskaniu klientom śmieci ma stanowić dla ciebie inspirację i motywację do dalszej pracy. Piekło to sam Lucyfer grzejący fotel prezesa, stosujący na swoich pracownikach delikatny mobbing oparty na niezdrowym współzawodnictwie i fałszywie sympatycznych sugestiach co do poprawy jakości pracy, wobec których zawsze musisz mieć mieszane uczucia. Antydekalog tego piekła to ta cała marketingowa nowomowa. „Techniki sprzedaży”, „haki na uwagę”, „icebreaki” itd. Nie pracujesz w call center, tylko jesteś Sales Representative. Na pewnym szkoleniu szczęśliwy facet w różowej koszuli pokazywał nam filmik *Japońska technika motywacyjna po hiszpańsku*, gdzie jakiś koleś napierdalał w rekrutów, a potem jeden jara się, że może już dzisiaj „sprzedać nawet swoją własną matkę”. Śmiałem się, bo nie wiedziałem jeszcze, że nikt na świecie nie będzie chciał kupić mojej matki.

Muszę skoczyć do kibla. Mój pęcherz jest zaworem, który jak raz się odkorkuje, to będzie przypominał o sobie co piętnaście minut. Konrad chce mi koniecznie coś

wyjaśnić, ale powstrzymuję jego entuzjazm. Po drodze do klopa zatacam się, łapiąc poręcz pobliskiej łóż. Czuję na sobie wyimaginowane spojrzenia trzeźwiejszych bywalców tego pubu. Wyprostowuję się i zachynam z nadmierną gorliwością dbać o swoje bezpieczeństwo po drodze. Nie jest to proste. Chyba się odrobinę przeceniłem dzisiejszego wieczoru. To nic złego, bo przecenianie to moja praca.

Gabi i Flo siedzą gdzieś na horyzoncie, obrabiając jakiegoś losowego frajera z godności. Łapię kontakt wzrokowy z tą pierwszą, a w odpowiedzi godzą we mnie lasery z jej oczu. Gdyby mogła, rzuciłaby we mnie swoimi tipsami jak shurikenami. Szybko odwracam wzrok, bo widok lakierowanej panienki fukającej gniewnie nozdrzami nie należy do najprzyjemniejszych. Do najprzyjemniejszych nie należy również objanie się o ściany kibla, sikanie pod ogromnym ciśnieniem i zmierzenie się po pijaku ze swoją bieglnością w celowaniu szlauchem do pisuaru. Po zaspokojeniu potrzeby z podstawowego poziomu piramidy Masłowa myję rączki i buzię. Patrzę w lustro na tę twarz, która zaczyna powoli pękać. Widać gdzieniedzie, że tynek odpada, że oczy słabo zakitowane. Ale też mało widać, bo perspektywa mi się rozjeżdża, jakbym starał się patrzeć wszędzie, tylko nie do przodu.

Dwa razy sprawdzam, czy mam zapięty rozporek. Staram się nie garbić, ale daremnie. Wracam do baru szybciej, niż sądziłem. Konrad sentymentalnie patrzy na pusty kieliszek. Nic nie mówi, spogląda tylko, jak niezręcznie wskakuję na okrągłe krzeselko. Macham barmanowi, że będą jeszcze dwa.

– Coś chciałeś mi powiedzieć? – Otwieram na nowo przerwana konwersację.

– Tak. – Konrad ocknął się z letargu. – Powiedz mi, czy miewasz sny?

– Ostatnio nie miewam prawie w ogóle snu. – Trochę mnie to pytanie zbija z tropu. – Ale jak już śnię, to śnię. Tak, śnię o wielu

idiotycznych rzeczach. Czemu pytasz?

– Mhm... A powiedz mi, czy wiesz, skąd pochodzę?

– Nie wiem nawet, jak masz na nazwisko.

– Mhm. – Konrad nieśmiało masuje się po czubku nosa. – Bo widzisz, pochodzę z bardzo daleka.

– Jesteś emigrantem? Pracujesz na wyspach? Okupujesz zmywak?

– Emigrantem? Nie, bardziej turystą.

– Chwila, jesteś polskim turystą w Polsce?

– Tak, jestem polskim turystą w Polsce, bo nie przemieszczam się na poziomie geograficznym.

– Aha, bierzesz kwas czy coś?

– Nie. Szpic, nie mówiłem tego nikomu do tej pory, ale chyba mnie nie przetrzepią, kiedy zrobię mały wyjątek. Pochodzę z XXXII wieku.

Barman nie słyszy albo nie chce słyszeć. Z profesjonalną, daleką od sympatii miną podsuwa nam odpłatnie dwa kolorowe kieliszki. Kiedy słyszę to, co mówi właśnie Konrad, to zdrygam się. Dlaczego wszyscy fajni kolesie i fajne laski muszą okazywać się wariatami? Potraktowałbym to jeszcze jako żart, ale widzę w oczach Konrada absolutną powagę. Otwieram usta, ale nie znajduję słów. Gadam z pierdolonym kosmitą, mogę zapytać go o cokolwiek, ale brak mi słów. Siedzimy tak chwilę w milczeniu, aż robi się prawie nudno, ale jak ma mi być nudno w towarzystwie pielgrzyma z przyszłości? Wreszcie przychodzą jakieś słowa. Marne słowa, ale zawsze to jakiś krok ku „na razie, muszę iść już do domu”:

– Aha. – Podnoszę brwi w udawanym zaskoczeniu. – Czyli co? Jesteś z przyszłości, masz maszynę czasu i prowadzisz bloga podróżniczego?

– Nie mam maszyny czasu, Szpic. Podróże w czasie już dawno... To znaczy, za jakiś czas zostanie udowodnione, że są niemożliwe.

– A więc zmywak!

– Nie, nie zmywak. Pochodzę z czasów,



w których za określoną sumę pieniędzy można zakupić pobyt w wirtualnej rzeczywistości. Bo widzisz, jesteśmy w stanie zmagazynować tak ogromną ilość informacji o danych czasach, że Wikipedia, która notabene nie jest już encyklopedią, ale panintelektualną SI, potrafi stworzyć symulację danego czasu i przestrzeni w wiarygodnym dla odbiorcy zakresie. Powiedzmy, że to nie jest skala 1:1, ale plus minus wszystko się zgadza.

Kurwa mać, co!?

– Od dawna interesuję się początkami XXI wieku – ciągnie dalej Konrad. – Właściwie, to piszę rozprawę doktorską z historii. Uwierz mi, musiałem sporo się napocić, aby zaoszczędzić tyle forsy, żeby móc wykupić sobie taką symulację. Ale teraz mój pobyt już się kończy, więc na dobrą sprawę wszystko mi jedno. Mam stąd nonnabajty multimedialnych notatek, które z pewnością pomogą mi na uczelni. Moje ciało obecnie znajduje się w specyficznym kokpicie, do którego dostarczane są mi między innymi proteiny i składniki odżywcze. W normalnym świecie nie wyglądam dokładnie tak, jak tutaj. Troszkę się wyszczupliłem, ale dziary mam te same.

– Poczekaj chwilę. – Biorę do drżącej dłoni kieliszek i wypijam go jednym, szybkim

haustem. – Chcesz powiedzieć mi, że ta wódka, której palący smak właśnie niweczy mi sok na kubkach smakowych, że ta wódeczka polskiej produkcji to jest symulacja?

Konrad pochyla się w moją stronę, podsuwa mi palcem swój kieliszek i wskazuje na niego całą dłonią. Biorę go do ręki, wciąż patrząc na melancholijne oczy mojego rozmówcy. Smak nadal taki sam, a Konrado-wi w uśmiechu delikatnie drży kącik ust.

– To nie jest jedynie symulacja, Szpic. To całe uniwersum, którego czynniki nie ograniczają się tylko i wyłącznie do zerojedynekowych schematów. To, co się tu dzieje, wyrasta poza matematyczne kalkulacje. Tu chodzi również o „kalkulacje” o charakterze kulturowym, etnicznym i historycznym. Ta jedna chwila to całe nasze dziedzictwo, Szpic. Odtworzenie smaku wódki dla takiego natłoku wieloaspektowych informacji jest totalną błahostką. Dlatego ty, jako swoista część tej symulacji, nigdy byś nie dostrzegł jej istnienia. Wiesz, setki lat przed moimi narodzinami weszła w ruch konwencja o prawach sztucznej inteligencji. Przed jej legislacją, wirtualne światy były na potęgę kreowane i formatowane. W tym momencie ludzkość archiwizuje każdą symulację tak, aby jej „obywatele” mogli dalej ją zamieszkiwać. Od kiedy sztuczna inteligencja zyskała prawa, nazywana jest dumnie subzystencją. W związku z tym nie wolno zbyt ingerować w symulację. Mamy, jako turyści, po prostu tutaj przebywać i nieźle się bawić. Nie wolno też uświadamiać napotkanych osób, że są sztuczne. Dla ciebie zrobiłem wyjątek, Szpic. Wiesz czemu?

– Czemu?

– Bo cię lubię. Ale jest jeszcze coś. Zapytałem cię, czy ostatnio dużo śnisz, nie?

– Mało śpiam, dużo śnię.

– No właśnie, otóż to był taki mały test. Sprawdziłem po prostu, czy jesteś egzystencją, czy subzystencją. Tak się składa, że sen to zjawisko, które nie istnieje poza

symulacją. To znaczy, my w realnym XXXII wieku oczywiście sypiamy, ale nigdy nie śnimy. Sen to moment, w którym wszystkie poznane przez ciebie dane ulegają defragmentacji. Przyznasz chyba, że Wikipedii najwygodniej dokonywać takich operacji, kiedy leżysz bezradnie w łóżku, nie?

– Ale jest cała literatura odnośnie snów, jest psychoanaliza....

– Tak, jest, lecz tylko tutaj. Przecież musicie jakoś komentować wasze doznania, prawda? No, ale widzisz, rzecz, która tak długo was nurtuje, jest dla was zagadką nie do ogarnięcia, okazuje się tylko procesem systemowym. Jesteście cholernie spięci i nieszczęśliwi. Ty jesteś cholernie spięty i nieszczęśliwy, bo stanowczo zbyt dosłownie bierzesz wszystko, co się dzieje dookoła. Ta praca o której opowiadasz – mówisz, jakbyś był w gułagu. Ja wiem, że to jest okropne, i jestem całym sercem po twojej stronie. Ale jeżeli nie wyluzujesz i nie odczujesz jakiegoś dystansu wobec tego świata, to skończysz bardzo, bardzo źle.

– Sam jesteś smutny, Konrad, nie ukrywaj.

– Jestem smutny, Szpic. Jestem smutny, bo kończy mi się czas. Muszę za niedługo was opuścić. Byłem tu sześć lat, czyli w przeliczeniu na niesymulacyjny czas dwa tygodnie. Jest mi smutno, bo cieszyłem się każdą minutą spędzoną w drugiej dekadzie XXI wieku. Kocham wasze piękne czasy. To czasy wolności i świeżych idei, choć zapewne ty na to patrzysz zupełnie inaczej.

Konrad klepie mnie po plecach i wstaje z krzeselka. Ma rację, ale wydaje mi się, że każdy ma *love-hate relationship* ze swoimi czasami. „Muszę iść”, słyszę jego głos albo nie wiem, może słyszę po prostu jakiś zbitek danych w określonej częstotliwości. Jeden chuj. Konrad już jest w płaszczu i odwraca się do mnie plecami.

– Poczekaj! – krzyczę jeszcze, a on przekręca głowę w bok, aby lepiej mnie słyszeć.

– Hm?

– Powiedz mi jeszcze jedną rzecz.

– Słucham?

– Co grają w kinach w XXXII wieku?

– O ile można nazwać to kinem...

– Tak, o ile można nazwać to kinem.

– Dostatecznie wiele ci powiedziałem na temat moich czasów. Niech wystarczy ci to, że pod koniec XXI wieku nakręcono wreszcie poważną, mroczną adaptację *Inspektora Gadżeta* z legendarnym Jasonem Branchanim w roli głównej. Wiesz... Zupełnie inaczej ogląda się tę kreskówkę, kiedy masz świadomość, że Gadżet jest tak naprawdę nie więcej, nie mniej tylko nowoczesnym, rozbudowanym emocjonalnie i kierowanym za pomocą skomplikowanych algorytmów cyborgiem, prawda?

Oczywiście nigdy więcej już nie spotkałem Konrada. Nie spotkałem też Gabi i Flo, więc dobre i złe wiadomości jakoś się przeplatają. Czy uwierzyłem w to, co powiedział mi Konrad? Nie, musiałbym utracić rozum. Na następny dzień, kiedy kac suszył mnie jak śliwkę, przyprawiałem się o jeszcze większy ból głowy, próbując zrekonstruować dokładnie rzeczy, które mi mówił. Doszedłem do wniosku, że to absurdalne. Może chciał mi tym coś zasygnalizować? Żebym nie martwił się doczesnością? Nie był materialistą? Takie truizmy nie pomagają mi przewyciężyć przeszkód, jakie stawiają przede mną koleje życia. Tęsknię jednak za Konradem. Sądzę, że nie jest świrem, tylko ma dość specyficzny sposób wywierania wpływu na inne osoby. Powinien spróbować sił w byciu Sales Representative. Nie uwierzyłem w całą tę gadkę o wirtualnej rzeczywistości, ale przyznam, że nieźle wpłynęło to na moją wyobraźnię. Od tamtej pory chodzę na długie spacerzy. Czasem nawet biorę bety i pakuję się do pociągu. Jadę gdzieś w pizdu, siadam nad rzeczką, kładę się na trawie. Patrzę w niebo i pozwalam sobie na słodki nektar szeptycyzmu. ■

# Oko Cyklonu

CZĘŚĆ PIERWSZA

Paweł Majka

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, staowało 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 nie 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, wyrzeliwujący 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 przecież 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 strzępajażniom 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 wyrzelił 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

się 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. Wszelobecna 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 zbuntowanych strzępojaźniach opanowujących umysł nosiciela. Zapewniano ją jednak, że to zwykłe legendy, plotki wymyślane przez artystów bądź znużonych codziennością nudziarzy. Wierzyła, że tak właśnie jest.

Wyglądało na to, że się myliła.

– Uważaj – zrozumiała wreszcie słowa pradziadka. – Strzeż się. Ale nie zwracaj. Będziemy czujni.

Wtedy, wreszcie, ją wypuścili.

\*\*\*

Pierwsze sekundy jawy nie przyniosły ukojenia.

Krzyczała. Rzucała się po łóżku, szukając oparcia w ciele mężczyzny, który powinien znajdować się obok. Zatrwożona uświadomiła sobie, że jest sama.

Paradoksalnie to właśnie pozwoliło jej się opanować. Uspokoila się na tyle, by sprawdzić godzinę. Była piąta czasu Stacji Achillesa; jej szef, mentor i kochanek powinien leżeć obok, w majestacie swego prestiżu i brzuszyska, i teraz tulić ją, nieporadnie uspakając zaspianymi pieśczętami. Znała go

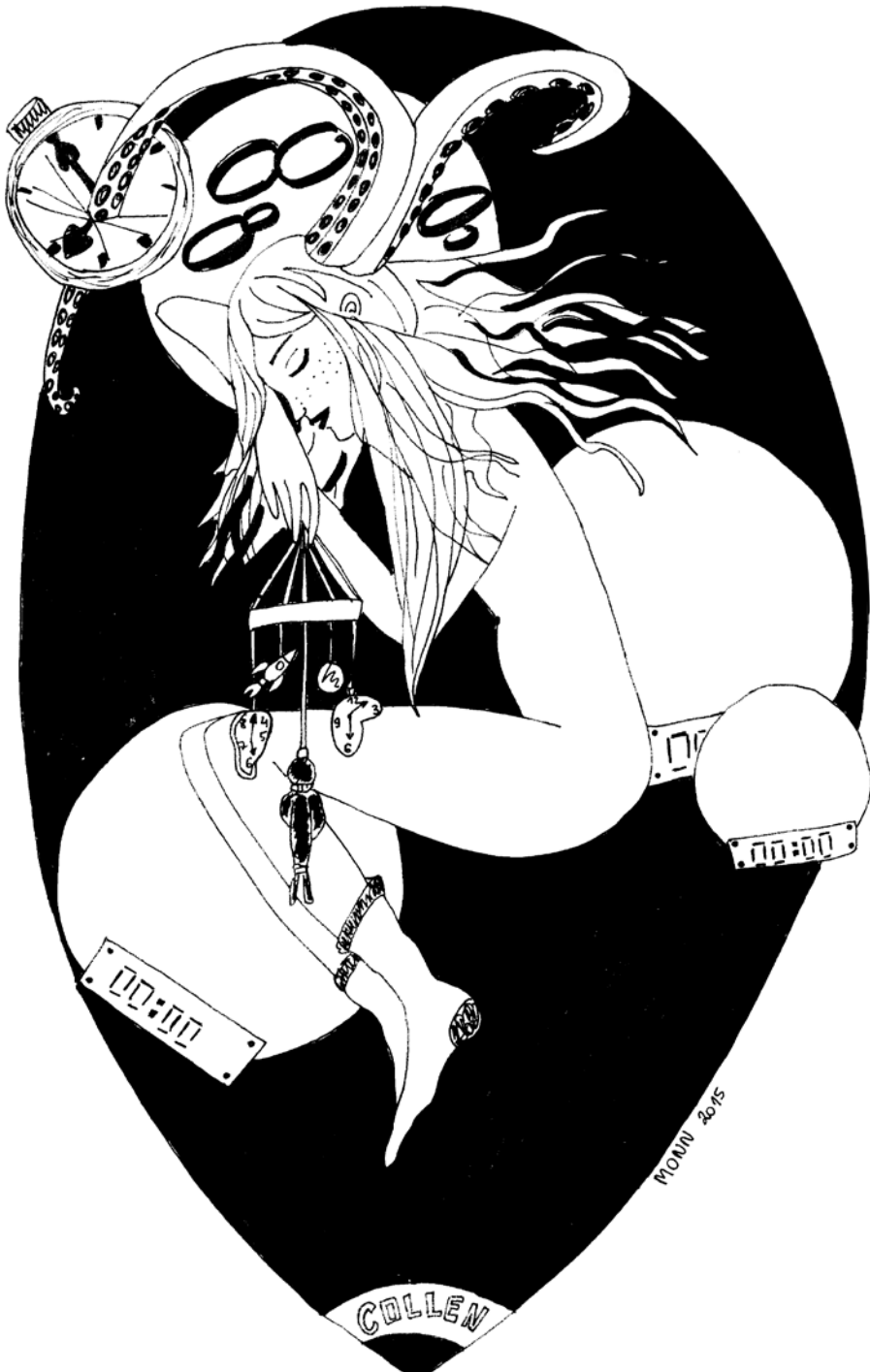
na tyle, by wiedzieć, jak nienawidzi wcześniej wstawać. Jeśli zwłókl się z łóżka o tak nieprzystojnej porze, musiał mieć jakiś powód. Powód, którego nie znała.

Musiała podjąć decyzję, czym zająć się najpierw. Uznała, że trudno będzie jej znaleźć łóżkowego dezertera i postanowiła skupić się na strzępojaźniach. Istniała możliwość, że chciały jej przekazać coś, czego nie udałoby im się powiedzieć na poziomie zwykłego kontaktu. Teoretycznie powinny móc przejmować kontrolę nad ciałem nosiciela wyłącznie w sytuacjach kryzysowych, tak jednak było tylko w pierwotnych modelach wojskowych.

Armia potrzebowała praktycznej wiedzy wszystkich swoich żołnierzy i nienawidziła marnotrawstwa ich śmierci. Czarne skrzynki zapisujące wszystkie doświadczenia i technologia umożliwiające przeszczepianie ich rekrutom pozwoliły nie tylko zredukować czas szkolenia do kilku godzin, ale i mogły niemal natychmiast z żółtodziobów tworzyć weteranów. Po wojnie tę technikę, jak i wiele innych, przejęli cywile.

Korzystania ze strzępojaźni uczono każde dziecko w Oku Cyklonu. Tana usiadła wygodnie na podłodze i przymknęła oczy. Dłonie ułożyła w znak Telete, wyzwalając impuls zmuszający układ nerwowy do wejścia w tryb medytacji. Umysł Tany odseparował się od świata zewnętrznego i niemal całkowicie skupił na sobie.

Wyboru awatarów dokonywano pod opieką mistrzów po ukończeniu dwunastu lat, gdy uzyskiwano prawo do wszczepiania strzępojaźni. Rodzice Tany, urzędnicy średniego szczebla, planujący dla córki karierę przewyższającą ich własne, nie tracili czasu. Dopuszcili się drobnego oszustwa, przekupili kogo trzeba – i zaopatryli w strzępojaźnię trzyletnie dziecko. Dzięki temu kontakt z przodkami był dla Tany naturalniejszy od kontaktu z żywymi ludźmi. Miało to swoje konsekwencje – nie znalazła wielu przyjaciół.



COLLEN

MONNY 80/15

Pozwoliła, by wewnątrz jej umysłu także zapanowała noc. Odnalazła siebie w postaci sroki, zuchwałego złodzieja i zabójcy o ostrym dziobie. Zjednoczyła się z awatarem i wzbiła w powietrze. Odnalazła ogień jaśniejący pod wielkim drzewem osobowości. Ostrożnie wylądowała przy ognisku. Wypowiedziała hasło wezwania.

Drzewo zadrżało. Wiatr zagrał jego gałęziami i liśćmi. Po chwili z nisko położonej dziupli wybiegła wiewiórka. Zeskoczyła na ziemię i stanęła przed Taną.

*Jesteśmy. Słuchamy.*

– Jesteś łącznikiem?

*Jesteśmy tu. Słuchamy.*

– Miałam niepokojący sen – wyjaśniła Tana-sroka. – Zagłada „Collen”, osobowość Igartiusa Monata. Śniłam jego wspomnienia.

Przepraszamy. Wyciek wspomnień na poziomie snu. Takie coś zdarza się od czasu do czasu. Przypominamy, że zaistniało dotąd siedemnaście takich przypadków na przestrzeni ostatnich dziesięciu lat. Ostatni raz współniliśmy osobiste doznanie Nartelii, twój prababki trzeciego stopnia, z pewnym marynarzem ze Stacji Michała.

Aż się uśmiechnęła na to wspomnienie. Prababka Nartelia okazała się kobietą żądną wrażeń. Tana obudziła się wtedy zlaną potem, zawstydzona, ale i zafascynowana.

Wspomnienie poprawiło jej nastrój. Pozwoliło się uspokoić.

– Tym razem było nieco inaczej – spróbowała jednak wyjaśnić sprawę do końca. – Tak jakby Igartius mnie ostrzegał...

*Czeka cię podróż w czasie. Twoja pierwsza. To wzbudza niepokój. Zapewne to stało za wyciekami. Przepraszamy. Sugerujemy dodatkowe metody relaksacyjne. Może wybór snów.*

To brzmiało jak niezły pomysł. Wspólnie ze strzępojąziami potrafiła komponować sny na zamówienie. Choć istniało ryzyko uzależnienia, mało co mogło rywalizować z tą metodą relaksacyjną.

– Poproszę – powiedziała więc. – Od

następnej nocy. Dziś już chyba nie zasnę.

Odleciała rozluźniona i uspokojona. A kiedy sięgnęła nieba, otworzyła oczy i znalazła się na powrót w pokoju Stacji Achillesa.

\*\*\*

Karol Hasnek, profesor chronografii XV Uniwersytetu Ziemi OC, popijał szampana na jednym z tarasów widokowych Stacji Achillesa. Przyszedł tu na tyle szybko, by zająć jedno z miejsc siedzących przy okrągłym barowym stoliku. Zaczynał jednak dochodzić do wniosku, że prędzej czy później będzie musiał zrezygnować z przywileju. Niechętnie wstał. Po chwili zastanowienia, ku niezadowoleniu stojących w pobliżu, wspiął się na krzesło – i dopiero wtedy zyskał znakomity widok. Zza pleców dobiegły go gniewne głosy. Zignorował je.

– Dobrze, że przyszedłeś! – przywitał swojego asystenta, Iwana Trbaska, dzielącego lojalność pomiędzy uniwersytet a strzegącą bezpieczeństwa Oka Ciszę, agencję dbającą o porządek wśród ludzkich i poludzkich cywilizacji. Groźną, powszechnie nielubianą, lecz szanowaną i skuteczną. Nic nie mogło się odbyć bez jej wiedzy i wszystko przyciągało jej uwagę.

Trbask uśmiechnął się, miał bowiem zwyczaj uśmiechać się przyjacielsko na powitanie, wskoczył bez trudu na krzesło obok profesora i uścisnął mu dłoń.

Naokoło ludzie zaczęli brać z nich przykład i wspinać się na własne krzesła i stoły. Gdzienigdzie z tego powodu dochodziło do awantur.

– Za chwilę się zacznie! – zawołał agent.

Profesor należał do tych, którzy pierwsi dostrzegli wyłaniający się zza błękitnego ramienia stacji okręt. Tłum podnieconych ludzi zaczął nawoływać, klaskać i wymachiwać setkami chorągiewek w barwach Oka Cyklonu.

– To dopiero holowniki! – uświadomił Hasneka Iwan. – Wyglądają na duże, ale chronosiciel zasłoni prawie cały widok.

– Holowniki?  
– Nie chcą marnować energii na byle przeloty. Chronosiciele bardzo rzadko używają konwencjonalnych napędów, nie od tego są.

– Sądziłem, że to okręt wojenny!  
– Bo tak jest. Ale przede wszystkim baza. Mieści w sobie generator SAC niezbędny do odpalenia działa, trzy eskadry myśliwców, magazyn pełen różnych cudeniek, by w razie czego terraformować jakąś przyzwoitą planetę, dwie dywizje pancerne, tyle samo piechoty... Jeśli trzeba, przeskoczy w czasie i sam zbuduje cywilizację, której jedynym celem będzie przygotowanie desantu na jakiś świat.

– Sądzisz, że to zrobi? Że przeskoczy w czasie?

– Nie ma mowy. Trafiliśmy na największe zamieszanie od czasów ostatniej chronowojny, ale to i tak drobiazg. Pewnie wystarczy, że chronosiciel pokaże się na Stalinie 13, i tubylcy zaczną błagać o pokój. Nie mają nic, co mogłoby się z nim równać. Nikt w światach nie ma.

Gdzieś w wieloświecie, pomimo wszystkich restrykcji i zabezpieczeń Oka Cyklonu, dwa światy nawiązały nielegalny kontakt i natychmiast weszły ze sobą w wojnę. Fakt, że miliardy mieszkańców Stalina 13 i Stalina 9 mogły zginąć w bezsensownej rzezi, interesował przywódców Oka Cyklonu mniej niż to, że tamci dorwali się jakoś do umożliwiających podróże między światami silników SAC.

Oko Cyklonu dbało, by nikt nie przełamywał jego niemal całkowitego monopolu. Zbyt dobrze pamiętano, jak szcudrość w udostępnianiu technologii skończyła się poprzednio. Oko nie chciało powrotu do wojny ze zbuntowanymi koloniami. Stało na straży przestrzegania traktatu z Innymi. Owe istoty z odmętów światów, już nie ludzie, choć posiadający wspólnych z człowiekiem przodków, wciąż wzbudzali strach. Nieoficjalnie, po cichu, nazywano ich bestiami, a oni nie bez zadowolenia przyjmowali takie miano.

Podczas wojny wsparli Oko Cyklonu, uratowali je od klęski, jednak nawet po tym nie zyskali zaufania.

Kiedy Iwan wskazał Hasnekowi ciemny trójkąt dziobu chronosiciela „Moskwa”, profesor zsalutował mu lampką szampana. Kilka sekund później cały taras eksplodował entuzjazmem ludzi oddających cześć potędze przeznaczonej do pacyfikowania kogoś innego.

Wrzecionowate czarne monstrum płynęło przez przestrzeń powoli, przesłaniając większą część sferycznego wizjera obserwacyjnego zajmującego niemal całą ścianę. Nawet najbardziej entuzjastyczne okrzyki umilkły wreszcie pod wrażeniem ogromu chronokrętu.

– Skoro już jesteśmy w temacie narzędzi zniszczenia – mruknął Iwan – zbliża się twoja asystentka.

Pokonywanie przeciwności stanowiło część zawodu Tany, a upór i nieprzejmowanie się czyjaś urażoną dumą należały do obowiązków służbowych. Dlatego rozpychała się łokciami, deptała po stopach i kopała po kostkach, żeby osiągnąć cel. Hasnek i Trbasek znali ją na tyle dobrze, że kiedy wreszcie się do nich przedarła, sprawiali wrażenie zakłopotanych.

– Witaj... Tano – bąknął profesor. – Spałaś tak słodko, że nie śmiałem cię budzić. No i wiem, że nie interesują cię takie imprezy...

– Szampan? – warknęła. – Świątujesz... to? Lata pracy diabli wzięli, ale dla ciebie każda okazja do imprezy jest dobra, prawda? Jesteś najbardziej...

– Nie jest tak źle – wtrącił się Iwan, który zażegnywanie podobnych sporów traktował jak hobby. – Zapewniam cię, że podchodzimy do sprawy poważnie. Trochę pracowaliśmy z Karolem nad rozwiązaniem naszego problemu...

– Za moimi plecami, tak? Iwan, jeżeli chcesz mnie wygryźć z projektu...

Nigdy nie lubiła tego małego, tłustego

szpiega. Zdawała sobie sprawę, że wystarczyłoby jedno jego słowo, by zamknęły się przed nią wszystkie drzwi. Dlatego pracując nad poparciem dla projektu i wynajdując dla niego sponsorów, przygotowywała równocześnie zabezpieczenia mające uczynić ją niezbędną dla przedsięwzięcia. Teraz głupia wojna postawiła wszystko na głowie.

– Tano. – Tym razem roli mediatora spróbował Hasnek. – Nikt nigdy z niczego nie próbował cię... wygrać. Jesteś podporą naszego zespołu. Filarem. I jesteś dla mnie osobiście bardzo ważna, z czego, mam nadzieję, zdajesz sobie sprawę.

– Co wymyśliście? – przerwała jego zabiegi. – Powiedz, co wymyśliście.

– Nie tutaj – wtrącił się Iwan. – To... dość delikatna sprawa. Spotkajmy się w waszym pokoju, gdy to się skończy. Powiedzmy... za dwie godziny?

– Dwie godziny. – Skinęła głową. – Dobrze. A my – posłała Hasnekowi spojrzenie tyleż groźne, co smutne – jeszcze sobie porozmawiamy.

Odrzuciła się przesadnie gwałtownie i ruszyła ku wyjściu, wywołując oburzenie tych, którzy znów musieli występować jej miejsca.

– Kobiety! – Hasnek próbował się uśmiechnąć, ale wyszedł mu tylko nieco sztuczny grymas. – Zawsze takie... zasadnicze!

\*\*\*

Chociaż niepokoiło ją, że Hasnek z Iwanem próbują załatwić coś bez jej wiedzy, Tana wracała z tarasu zadowolona. Przekonała się, że wciąż potrafi sobie poradzić z profesorem, choć Iwan zaczynał mieć na niego stanowczo zbyt duży wpływ.

Złościła ją za to beztroska Hasneka. Armia zajęła na nieokreślony czas stację, z której mieli skorzystać. Załatwienie pozwolenia na skorzystanie z innej mogłoby zająć kilka miesięcy. Opóźnienie zdenerwowałoby ją, nawet gdyby nie mieli innych kłopotów. A przecież był jeszcze Tianowicz! Odwieczny

konkurent Hasneka próbował szpiegować ich projekt, posuwał się nawet do dywersji. Hasnek, głównie dzięki Tanie, wygrał. Otrzymał oficjalne poparcie rządowe, a wraz z nim Przywilej Pierwszeństwa i związaną z nim okazję skorzystania ze Stacji Achillesa – jednej z nielicznych dysponujących mocą wystarczającą do przerwania w dowolny czas dowolnego wszechświata. Stacji o zbliżonych możliwościach istniało w Oku Cyklonu piętnaście. Mniejsze posterunki oferowały przeskok jedynie w konkretne, zbadane obszary. Można je było wykorzystać, ale nie bezpośrednio. Przywilej Pierwszeństwa, stwierdzający, że oficjalnie reprezentuje Oko, dawał Hasnekowi nie tylko możliwość korzystania z potężnych stacji, ale i zezwolenie na użycie w razie konieczności nieco mniej konwencjonalnych, choć ciągle pozostających w zgodzie z prawem Oka sposobów.

Odsuniętemu na drugi plan Tianowiczowi pozostawało jedynie zdanie się na środki ogólnie dostępne posiadaczom zwyczajnych upoważnień. Oznaczało to, że mógł posługiwać się tylko stacjami pośrednimi. Gdyby chciał to zmienić, musiałby znowu tracić czas na przedstawianie sprawy tysiącowi komisji. W efekcie nie tylko ryzykował, ale i miał wobec Hasneka prawie pół roku opóźnienia. Teraz jednak zanosilo się na to, że ich wyprzedzi.

A Hasnek świętował! Wznosił toasty na cześć wojny, która mogła przekreślić całe lata ich pracy i dać zwycięstwo Tianowiczowi! Tanie czasem trudno było zrozumieć niektórych ludzi.

Zaplanowała, co zrobi, jeśli tamci dwaj spróbują ją odsunąć. Wybrała numer pokładu i ruszyła na spotkanie Toja, ich mgławicy.

Mieszkał na pokładzie przeznaczonym dla odmienców. Ludzkość nauczyła się wprawdzie tolerancji, najbardziej opornych zmusili do tego Inni, toteż nie utrudniano życia mgławicom. Nikt jednak nie potrafił zmusić mgławic, żeby tolerowały ludzkość.

Tojo, podobnie jak większość istot jego rodzaju, szczerze nienawidził kontaktów z ludźmi. Byłby szczęśliwy, mogąc spędzić całe długie życie wyłącznie we własnym towarzystwie, raz na dziesięciolecie kontaktując się co najwyżej z jakąś inną mgławicą. Nawet on musiał jednak zarabiać. Dlatego tolerował Tanę. Asystentka postarała się zresztą, aby kontrakt zobowiązywał go do tego. Odnosiła wrażenie, że z czasem przywykł do niej, a nawet trochę ją polubił.

Człowieczeństwo niespecjalnie interesowało mgławicę. Odrzuciły tradycyjne ludzkie ciała jako nie dość optymalne. Systemy hydrauliczne zastąpiły im mięśnie, a uzyskaną w ten sposób przestrzeń zapełniły mikrokomputery tak biologicznych, jak i mechanicznych konstrukcji. Zapisywane w łańcuchach iDNA dane dawały Tojo stały dostęp do wiedzy gromadzonej przez setki światów, a niezależnie od siebie pracujące pseudo-SI analizowały informacje i dyskutowały ze sobą na ich temat bez końca. Przeciętna mgławica nosiła ich w sobie kilkaset, przemieniając się tym samym w samoistną, obdarzoną świadomością sieć.

Mgławice, w przeciwieństwie do zwyczajnych multikomputerów, dysponowały prawdziwą inteligencją. Same decydowały, nad czym chcą pracować, wynajmując swe usługi tym, którzy zajmowali się interesującymi je zagadnieniami. Choć ustępowały mocą obliczeniową tradycyjnym kwanputerom, ceniono je, ponieważ posiadały coś, czego maszyny były pozbawione – wyobraźnię i wolną wolę. Potrafiły postępować w sposób przekraczający logikę i podejmować decyzje, nie czekając na polecenia zlecniodawców.

„Kiedy wynajmujesz mgławicę – powiedano – to znaczy, że tak naprawdę nie wiesz, czego chcesz, i czekasz na objawienie?”

Mgławice nie inwestowały zazwyczaj w rozwój ciał umożliwiające przekształcenie się w maszyny do zabijania lub cyborgi zdolne do odwiedzania najbardziej nieprzyjaznych zakątków wszechświatów. Ich pasje zamykały

się w pragnieniu eksploracji jak największego zagęszczenia potencjalności. Niektórzy utrzymywali, że mgławice żyją w prawie kilkudziesięciu światach równocześnie.

Odkąd poznała Toja, Tana była skłonna przyznać im rację.

Zajmował pokój na końcu korytarza. Prawdopodobnie sam wybrał taką lokalizację. Mało kto tędy chodził i samotność gospodarza nie bywała zbyt często wystawiana na próbę. Mgławicom wystarczyły do szczęścia wyłącznie one same – i pieniądze, potrzebne do zwiększania własnych mocy obliczeniowych.

Tojo nie unikał okazji, by przypominać pozostałym uczestnikom projektu, jak bardzo boleje nad tą drugą potrzebą.

Przybycie Tany powitał zniechęconym, demonstracyjnym westchnieniem. Siedział rozparty w fotelu i gapił się w siebie. Należało do mgławic, które – choć niechętnie – zachowały oczy, zdając sobie sprawę, jak bardzo ich brak deprymuje rozmówców. Oznaczało to, że był istotą niemal przyjacielską.

– Dręcz mnie – sapnął. – Zanudzaj swoimi banałami.

Z braku krzesła usiadła naprzeciwko niego na podłodze.

Słyszała, że wiele mgławic zupełnie odkształcało swe ciała, ostatecznie rezygnując z pozorów człowieczeństwa na rzecz zwiększenia możliwości obliczeniowych. Wśród mgławic istniał jednak spór dotyczący celowości takich działań. Część z nich uważała, że nie można przekroczyć subtelnej granicy i nie zaryzykować dominacji maszyny nad człowiekiem. Mgławice, w których dominowała maszyna, traciły na wyobraźni i ludzkiej ciekawości, a przez to stawały się zbyt podobne do komputerów. Ponieważ jednak i tak nie były w stanie dorównać potężnym wojskowym kwanputerom, ich użyteczność malała. Z drugiej strony mgławice ostrożniejsze dusiły się w swych obliczeniowych ograniczeniach i popadały w frustrację, stale walcząc

z niebezpieczną pokusą. Równocześnie, być może by zapomnieć o własnych ograniczeniach, lubiły wytykać ludziom ich niedoskonałości. W efekcie kontakty z tymi wiecznie niezadowolonymi istotami nie należały do łatwych i potrzeba było wiele wrażliwości i wycucia w prowadzeniu z nimi rozmowy.

Tojo zewnętrznie niemal nie różnił się od człowieka. Niemniej rozmawiając z nim, Tana miała wrażenie przebywania w towarzystwie ławicy ryb, z których każda spogląda w innym kierunku, tylko na moment skupiając uwagę na rozmówcy. Czasem w to, co mówił, wkładał się chaos, jakby na moment tracił orientację i dopuszczał do głosu którąś z badanych potencjalności.

– Też się cieszę, że cię widzę. Wiesz o naszych problemach?

– Oczywiście. Chcesz wiedzieć, co wymyślił? Dręczy cię irytująca, drażniąca ciekawość i złość na to, że nie podzielili się z tobą wiedzą? Nasyć się tym uczuciem. To prawie jak moja permanentna udręka. Wiedzieć za mało to gorzej, niż nie wiedzieć nic.

– Drań. Jesteś z nimi w zмовie.

– W zмовie? Nie, nieszczęсна uwarunkowana biologicznie samico, nie interesują mnie wasze rytuały godowe.

– Że... co?

– Nie brałaś pod uwagę możliwości, że Hasnek trzyma cię na dystans, by dokonać czegoś samemu i zwiększyć swoją atrakcyjność w twoich oczach? Skrycie go lekceważysz, Tano. Uważasz, że nie osiągnąłby nic bez ciebie, dominujesz w łóżku. Karol jest tępy i ograniczony, ale nie aż tak, by tego nie dostrzegać. Chce, żebyś znów dostrzegła w nim męczyznę.

– Daruj sobie. Nie przyszłam tu, by dowiedzieć się, co knują. To wyciągnęłabym z niego sama, gdybym chciała. Niech się bawią. Chcę z tobą porozmawiać o strzępojaźniach.

– Ooo... Czas poświęcony tobie może okazać się nie aż tak zmarnowany. Mów.

– Co o nich wiesz?

– Ludzkie czarne skrzynki. Zapisy osobowości i wspomnień sprowadzone do roli dodatkowej pamięci nosicieli. Kalekie substytuty moich możliwości. Żal mi ich i was. Prawie.

– Mgławice nie mają strzępojaźni, prawda?

– Na nic by się nam nie przydały. Ale pamiętaj, że byłem niegdyś człowiekiem. Biedną, ślepą istotą jak ty. Rodzice wszczepili mi te paskudztwa, gdy miałem szesnaście lat.

– Paskudztwa?

– Nieznośnie ograniczają. Pchają się ze swoim fałszywym doświadczeniem, narzucają nędzną, kaleką perspektywę. Żadna mgławica z nimi nie wytrzyma. Kiedy otwierasz się na potencjalności, musisz odrzucić ten balast.

– Sądziłam, że im więcej danych, tym lepiej.

– Oczywiście, poniżej mnie, obnażaj swoją pełną ignorancję pogardę!

– Przepraszam, nie chciałam...

– Wiem lepiej, co chciałaś, a czego nie chciałaś! Mam to jak na dłoni! Twoją wąską wymiarową prostotę i ignorancję! Twoją ślepotę! Nie jestem maszyną, ludzka samość! Nie interesują mnie dane! Co to są dane? Ochłapy wiedzy!

To właśnie takie chwile wymagały od Tany wiele samozaparcia. Z mgławicą nie mogła postąpić tak, jak postąpiłaby z każdym innym w takiej sytuacji. Nie, jeśli chciała coś z niej wyciągnąć.

– Bardzo przepraszam – powiedziała, starając się nie zaciskać zębów ze złości. – Naprawdę. Nie zdaję sobie sprawy z wielu rzeczy. Jesteś pierwszą mgławicą, jaką znam osobiście.

– Wiem. Znam twoje ograniczenia. – To prawie równało się przeprosinom. – Ale ja nie przetwarzam danych. Tworzę je, idiotko! Zrozum to i zapamiętaj.

– Zapamiętam.

– Ale nie zrozumiesz, co? Tego nie mógłbym oczekiwać. Mów, czego chcesz.

– Strzępojaźnie zachowują resztki osobowości. Pamiętają siebie jako ludzi. W różncach

tworzą generację, w której mogą przenikać się nawzajem. Mają potencjalnie kontakt ze strzępajaźniami innych nosicielei poprzez sieć podstawową. Czy to może doprowadzić do powstania osobowości? Nowej osobowości?

– Tak.

– Tak? Tak po prostu?

– Pytasz mnie o potencjalność, więc masz odpowiedź. Tak, mogą. Czy to już wszystko?

– Ale...

– Chcesz, żebym wyliczył ci prawdopodobieństwo? Mogę, ale nie to jest – uwaga, wzdycham ciężko – moją właściwością. Ty pytasz, ja w ułamkach sekund badam możliwości. Twoje pytanie sprawiło, że poznałem na nie setki odpowiedzi. Czy strzępajaźnie wykształcają osobowość? Moim zdaniem tak. Czy już ją wykształciły? W wielu potencjalnościach – tak. Czy zatem ma znaczenie, jeśli w tej jest inaczej? To zależy od kontekstu twojego pytania. Nie jestem maszyną liczącą. Nie powiem ci, ile jest dwa dodać dwa. Powiem ci, co się dzieje, jeśli taka jest suma. Oczywiście, niestety, z pewnymi ograniczeniami. Ciasnota perspektyw nawet mojego wspaniałego umysłu jest nieznosna!

– Zatem jeśli możliwa jest nowa osobowość strzępajaźni – powiedziała powoli – to czy byłaby osobną istotą, czy tylko sumą tamtych?

– Obie odpowiedzi są błędne, Tano. Byłaby czymś więcej niż tylko sumą jednostek albo osobną istotą, która się z nich wyłania. W swoich wynikających z subiektywizmu ograniczeniach zapominasz o czymś jeszcze.

– O czym?

– O sobie, Tano. Jeśli wyrasta w tobie osobowość wykształcająca się z twoich strzępajaźni, nie jest ona tylko ich dzieckiem, ale i twoim. Przecież przebywa w ciągłym kontakcie z tobą, prawda?

Zastanowiła się nad tym. I szybko wyciągnęła wniosek.

– W takim razie byłabym bezpieczna,

prawda? Dzieci zazwyczaj nie zabijają swoich rodziców.

– Cierpię z powodu ułomności wybranej analogii... Trzymając się jej jednak, odpowiedz, czy dzieci nie pragną zawsze wyrwać się na wolność? W metaforyczny sposób ciągle zabijają swoich rodziców.

– Czyli w takim przypadku istniałoby jednak niebezpieczeństwo?

– Bawisz mnie. Te analogie to gra, zabawa. Są tak niedoskonałe, że nie nadają się do prawdziwego wnioskowania. Twój prymitywizm naprawdę mnie zmęczył, Tano. Chcę, żebyś sobie poszła. Ponieważ jednak wiem, jak jesteś nieznośnie uparta i samolubna, powiem ci coś jeszcze. Rozwój nie jest niebezpieczeństwem. Jeśli twoje strzępajaźnie wykształciły nową osobowość, to wzbogaci ona i ciebie. Staniesz się czymś więcej.

– Ale ona może być agresywna – upierała się.

– Bardziej od ciebie? Flota Oka Cyklonu nie miała z tobą szans – zażartował po raz pierwszy, odkąd go poznała. – No, idź już wreszcie!

\*\*\*

Każda z wojen zmieniała ludzi biorących w niej udział, a wojny wielkie, światowe – zmieniały całą ludzkość. Powojenna trauma spadała na świat i trzymała go w uścisku przez lata. Później nazywano to czasem spokoju. Pamiętający wojenną groźbę wymierali z czasem, a społeczeństwa znów zmieniały się w wesołe gromady, które największym strachem przejmowało nienadążanie za modą. Armie przyjmowały rolę specjalistów od walk z żywiołami i nawet żołnierze nie do końca wierzyli, że mogliby zabić drugiego człowieka.

Wtedy budziły się demony i zawierucha wojenna ponownie spadała na świat, by odmienić go na nowo, a ludzkość podzielić na dwa gatunki – człowieka przerażonego i człowieka niepojmującego grozy.

Chronowojny znacznie ulepszyły ów proces multiplikowania gatunków.

Oko Cyklonu osiągnęło swą pozycję dzięki użyciu czasu jako broni. Wysyłało kilkaset tysięcy ludzi w przeszłość o kilka milionów lat, by pośród przodków ssaków zbudowali nową cywilizację, dysponując zdobyczami techniki Oka. Tak powstawały światy-fabryki, światy-poligony, na których nie ingerowano w historię ludzkich cywilizacji – jak działo się w światach typu Stalin czy Hitler – bo tych jeszcze nie było. Zapewniały Oku Cyklonu czas potrzebny do doskonalenia wynalazków technicznych i rozbudowywania armii. Nazywano je Atlantydami – dla odróżnienia od rzeczywistości bliższych czasowo Oku Cyklonu, tworzonych bez żadnej kontroli przez rozmaitych wizjonerów i szaleńców. Jak się okazało, trafnie dobrano nazwę. Niewiele Atlantydz przetrwało więcej niż dwa, trzy tysiące lat. Powstawały wtedy światy dzikie, odbiegające od pnia historii ludzkości. A ponieważ długo nikt nie panował nad produkcją Atlantydz, były ich tysiące.

Zamiast dostarczać niebываłych wynalazków, Atlantydzi ulegali stopniowej degeneracji, aż wreszcie ich cywilizacje zanikały, zmieniały się w prymitywne plemiona badane przez etnografów przysyłanych z Oka Cyklonu. Niemniej nim nastąpił upadek, Atlantydzi niemal zawsze mieli co nieco do ofiarowania swojej ojczyźnie. Jakies drobne odkrycia, które można było przekazać kolejnym Atlantydom zmieniającym kolejną rzeczywistość.

Kilkanaście Atlantydz przetrwało. Agenci Oka Cyklonu korzystali z ich wynalazków, pilnując równocześnie, by w przewyższającej rozwojem technicznym Oko kolonii nie doszło do buntu. W im dalsze od momentu ingerencji epoki zagląдали, tym trudniej było im się porozumieć z Atlantydami. Ci bowiem ewoluowali.

W ten sposób ludzkość wzbogaciła się nie

tylko o niezwykle bronie, ale i o nowe rasy. Atlantydzi 16 uwolnili swe świadomości z ciał i zmienili własną Ziemię w jeden wielki komputer, w którym krążyli pod postacią energetycznych impulsów. Przydali się w walce z armią SI, którymi próbowały posłużyć się światy zbuntowane przeciw Oku. Atlantydzi 210 postąpili przeciwnie – rozbudowywali swe ciała, przekształcając je w hybrydy dziesiątek organizmów. Podzielni na wąsko wyspecjalizowane kasty, żyli w społecznościach przypominających mrowiska. Atlantydzi 70 nie ingerowali w swój rozwój, ale i tak po milionie lat bardziej przypominali komiksowych kosmitów niż ludzi, natomiast Atlantydzi 8 porzucili ląd i przenieśli się w głębinę. Wyglądem zbliżyli się do delfinów i zdaniem Oka Cyklonu nie nadawali się do niczego. Ale przynajmniej nie buntowali się jak Atlantydzi 305, którzy wyewoluowali w formy przystosowane do życia w stanie nieważkości, by podbić kosmos z zastosowaniem zasady Piotrusia Pana: przystosowując ludzi do warunków zdobywanych planet, zamiast tracić czas na terraformowanie.

Ludzkość, która nigdy dotąd nie spotkała prawdziwej obcej cywilizacji, zafundowała sobie własne.

Atlantydzi z rzadka przybywali do Oka Cyklonu, bo taki transfer nie był tu mile widziany, posiadali w nim jednak ambasady i placówki handlowe. Widok obcego nie stanowił szoku dla obywateli Oka. Przyglądano się im z zainteresowaniem, wynikającym po części z ciekawości, w jaką to formę zmieni się „prawdziwa” ludzkość po tysiącach lat ewolucji. Dyskutowano nad wyższością jednej rasy nad drugą.

Nikt jednak nie wydawał się ludziom tak obcy jak Inni. Paradoksalnie, oni zmienili swoje ciała najmniej. Wciąż wyglądali jak ludzie. Ich symbionty ukrywały się dyskretnie wewnątrz ciał, nie popisywali się też swoimi wzmocnionymi zmysłami.

A jednak emanowali jakąś odmiennością, ludzie bowiem rozpoznawali ich w mgnieniu oka i unikali.

Tana uważała, że dzieje się tak dlatego, iż Inni stanowili jedyną we wszechświatach siłę równorzędną do potęgi Oka Cyklonu. Atlantydzi, przy wszystkich odmiennościach, byli jednak koloniami Oka. Natomiast Inni zachowali niezależność. Nie dopuszczali naukowców Oka do swoich sekretów, zachowywali w tajemnicy lokalizacje większości własnych światów, a nawet ich liczbę. Utrzymywali, że jest ich niewiele, zdarzali się jednak ludzie twierdzący, że Inni multiplikują światy bez ograniczeń, szykując się do inwazji na Oko. Tana nie przejmowała się takimi teoriami. Gdyby Inni chcieli podbić Oko Cyklonu, nie pomogliby mu podczas wojny. A jednak odkąd po raz pierwszy osobiście zetknęła się z Innymi, nie mogła uwolnić się od uczucia irracjonalnego niepokoju.

Nie inaczej stało się tym razem. Ledwie przekroczyła próg pokoju, zorientowała się, kim są obcy siedzący przy stoliku z Iwanem i Karolem. Dwaj wysocy mężczyźni, jeden ciemny szatyn, drugi brunet, ubrani w zwyczajne, szare uniformy bez jakichkolwiek oznaczeń, nie różnili się na pozór niczym od ludzi. A jednak Tanie wystarczyła chwila, by wyczuć, kim są. Opanowała uczucie niechęci, przywitała się skinieniem głowy i nawet uśmiechnęła się do profesora, siadając obok niego.

– A więc to wymyśliliście – odezwała się szybko, żeby zepsuć im choć trochę poczucie triumfu. – Inni.

Nie wydali się zaskoczeni.

– A nie mówiłem? – roześmiał się Hasnek. – Rozgryzła nas w mgnieniu oka!

– Gratulacje. – Iwan uniósł szklankę w imitacji toastu. Także się uśmiechnął, jednak jak zwykle bez wesołości, zmieniając uśmiech w drapieżny, drwiący grymas.

Ten człowiek niepokoił Tanę niemal

tak samo jak Inni. Znała go już cztery lata i wiedziała na pewno tylko jedno – coś z nim było nie tak. Być może na ocenę miały wpływ niezliczone opowieści o agentach Ciszey, których nasłuchiwała się podczas studiów. Była jednak przekonana, że i bez nich dostrzegłaby skrywaną dzikość tkwiącą w tym człowieku. Jego oczy były oczami łowcy, czasem przeblyskiwały w nich odbicia groźnych, ponurych strzępojaźni, niemających nic wspólnego z osobowością naukowca.

– Pozwól, Tano, że przedstawię: pan Samias Kod Vau, kapitan chronokrętu Samias Kodi Vau, oraz jego nawigator, pan Gorei Kodi Cedeer. Zgodzili się wynająć nam swój statek do naszej podróży...

Inni! Jakim głupcem trzeba być, by włączyć do projektu Innych! Lub jak bardzo zdesperowanym...

Ale dzięki uprawnieniom Przywileju Oka było to legalnie możliwe.

– Karol, dopuściłeś do swojego projektu Innych! – zawołała, kiedy pozostali już sobie poszli i została sam na sam z Hasnekiem. – Po tych wszystkich latach wielkiej tajemnicy, ukrywaniu twojej teorii i prawdziwego celu projektu, dopuściłeś do niego Innych!

– Och, nic nie wiedzą. – Profesor zaskakująco delikatnie ujął ją za rękę, ciągnąc ku łóżku. – Przedstawiłem im oficjalną wersję. Są równie ciekawi zapomnianych światów jak my.

– Karol, to są Inni! – zawołała rozszlochana. – Nasze mózgi są dla nich jak otwarte księgi!

Tym razem uśmiechnął się z wyższością.

– Doprawdy, nie sądziłem, że wierzysz w te brednie – wymruczał do ucha Tany. – Udowodniono, że Inni nie są w stanie czytać myśli ludzi. No, przestań już! Przecież mamy chronokręt!

Ale Tana nie mogła przestać. Miała złe przeczucia. ■

c.d.n.

# Larp

## bez statystów

**W** poprzednim numerze przekonywałam, że ustalenie motywu przewodniego i konwencji to dobry punkt wyjścia, który uporządkuje pracę nad scenariuszem. Ale to zdecydowanie za mało. Jeśli motywy stanowią szkielet larpa, to postaci są jego mięśniami. I właśnie postaciom chciałabym poświęcić niniejszy tekst. A że nawet najciekawszi larpowi bohaterowie będą bierni i nudni bez udziału i zaangażowania graczy – w odróżnieniu od poprzedniego artykułu, kierowanego głównie do twórców larpów, ten dedykowany jest również uczestnikom.

### Przemeblowanie

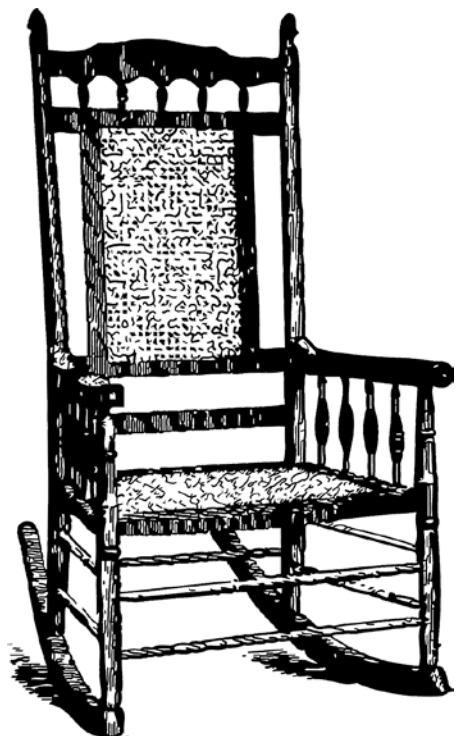
Na większości larpów, w których brałam udział, pojawił się przynajmniej jeden mebel.

Różne kręgi i grupy larpowe mogą używać innych określeń, niekoniecznie sięgając po terminologię stolarską, ale sam koncept wydaje się uniwersalny: role-zapychacze, role-ozdoby, role, które nie popychają fabuły do przodu, ale znajomy znajomej bardzo chciał zagrać, więc... pojawiają się statysci. Służący na fantastycznym dworze, chłopki-roztropki, gwardie, przechodnie. Zmory większych larpów. Pomijając sytuacje, gdy

ktos po prostu chce się przebrać i spędzić czas z przyjaciółmi, nie dbając szczególnie o fabułę gry, role-meble wiążą się z rozczarowaniem i nudą. Nieważne, jak bardzo autor larpa będzie starał się ukryć fakt, że postać jest statystą. Zdradzą to słabe motywacje i pretekstowe powiązania z innymi oraz zadaniowe nastawienie, które nie zostawi bohaterowi miejsca na rozwój i zmianę. Innymi słowy – z wykluczeniem gier, gdzie rola statysty jest z góry określona („słuchajcie, potrzebuję, żebyście zagrali zombie i postraszyli moich graczy przez pięć minut”) – obecność mebli świadczy o usterkach w konstrukcji larpa.

Patrząc z perspektywy larpiarki, niewiele rzeczy napawało mnie taką obawą, jak meble. Przecież nikt nie chce być meblem na larpie. Meble nie mają szans na poruszające sceny, nie doznają wewnętrznych przemian, a poza tym – ileż można grać, że jest się zajęтым sprzątaniami albo jakąś inną, równie angażującą czynnością?

Wydaje mi się, że larpowe stolarstwo jest częściowo pokłosiem tego, iż larpoty społeczna i jednocześnie dość hermetyczna rozrywka. Obecnie polska scena larpowa



przeżywa rozkwit – a mam nadzieję, że pośpieszyłam się z tym określeniem i że najlepsze jeszcze przed nami. Poza aktywnymi klubami i grupami larpowymi działającymi w każdym większym mieście, odbywają się warsztaty i festiwale. Larpy doczekały się własnej cyklicznej konferencji oraz konkursów. Lato obfituje w terenówki i obozy larpowe, zaś dzięki sprawnym kanałom komunikacji przyjazd na larpa w innym mieście lub zdobycie scenariusza w wersji *print&play* nie nastrocza żadnych trudności. Zanim jednak polskie larpowanie osiągnęło ten etap, standardem były raczej wydarzenia ograniczające się do jednego miasta, przygotowywane z myślą o grupie przyjaciół i dość rzadkie. Towarzyszyło im poczucie, że skoro już zorganizowano jakiś larp, to wypadaloby w nim uwzględnić wszystkich kilkunastu larpujących znajomych...

nawet, jeśli odbyłoby się to ze szkodą dla fabuły. Jeśli dodać do tego przekonanie, że większy i bardziej liczny larp będzie bardziej prestiżowy, uniknięcie statystów stanie się niemal niemożliwe.

## Pierwsze prawo dynamiki

Nie znaczy to jednak, że rola służącego czy gwardzistki zawsze będzie nieciekawą. Autorzy larpa mogą sięgnąć po najstarszy trik i na koniec larpa pokazać, iż żebrak tak naprawdę przez cały czas był księciem, a pomywaczka – przywódczynią ruchu oporu. Wprawdzie wszyscy zagrali to już tysiąc razy, ale nawet wyświechtana klisza, odpowiednio przygotowana i przedstawiona, może ucieszyć uczestników. Ale do zbudowania ciekawej roli wystarczy dużo mniej (choć technicznie będzie to dużo trudniejsze niż po prostu klisza) – wystarczy dać postaci możliwość rozwoju.

Statyka nie jest interesująca. Ruch przyciąga uwagę. To, co zwykle zdobywa serca odbiorców w dowolnych mediach – od filmów i książek po gry komputerowe i larpy – to dynamiczne, zmieniające się postaci. Bez względu na to, czy śledzimy losy wątpliwego bohatera, który znajduje w sobie siły, by dokonać wielkich rzeczy, czy obserwujemy moralny upadek zgorzkniałej protagonistki. To samo dotyczy postaci larpowych; być może ze względu na interaktywną formę jest to jeszcze silniejsze i bardziej dosłowne, porównywalne tylko z innymi typami gier. Przemiana postaci nie musi wiązać się z dramatem i wydarzeniami zmieniającymi skalę świata. Drobnie zmiany, godzenie się ze sobą czy odkrywanie siebie także mogą nieść potężny ładunek emocjonalny (w moim odczuciu jest on wówczas nawet silniejszy i prawdziwszy – dużo trudniej jest mi przejąć się losami świata i epickimi wydarzeniami niż dramatem pojedynczej osoby).

Żebrak może być po prostu żebrakiem – a jego historia, zamiast opowiadać o przebranyh księciu, może dotyczyć odkrywania własnej wartości lub uczenia się zaufania wobec innych ludzi. Pomywaczka prędzej będzie myśleć o swojej pozostawionej na wsi rodzinie niż o obalaniu tyranii; perspektywa rebelii może wręcz napawać ją lękiem, zagrażać jej niedoskonałemu, lecz przewidywalnemu życiu – i uczynić z niej mimowolną poplecniczczą opresyjnych władców.

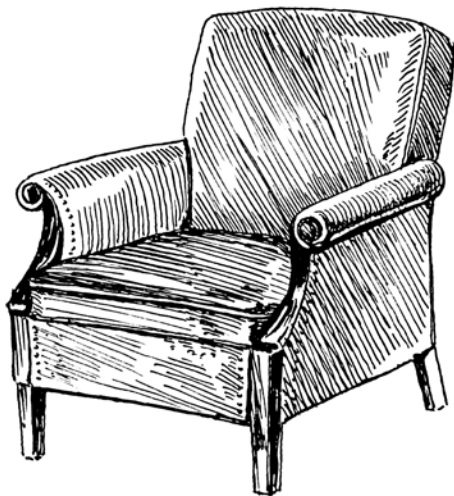
Autorzy książek mogą sobie pozwolić na dwuwymiarowe postaci. Protagonisci będą spotykać na swojej drodze osoby, których jedyną funkcją będzie uczynienie świata przedstawionego bardziej wiarygodnym. Autorki i autorzy larpów nie mają tego luksusu. Mają za to gwarancję, że każda wprowadzona do gry postać, fizycznie obecna na larpie, będzie śledzona. Jeśli nie na forum publicznym, to oczami gracza. Każda rola musi być swoją własną mikrohistorią. Historie zaś mają to do siebie, że wyrastają ze zmian – na gorsze bądź lepsze. Status quo zabija opowieść i jej bohaterów.

Potencjał dynamiki widać bardzo wyraźnie podczas tzw. debriefingów, czyli podsumowań i rozmów po zakończeniu gry. Gracze mówią raczej o tym, co osiągnęli i co chcieli uzyskać niż o niezmiennych cechach postaci. Rola postaci w świecie stanowi punkt wyjścia, ale najciekawsze są motywacje i ich realizacja. Nawet niepowodzenie postaci budzi bardziej pozytywne uczucia niż przyklepanie sytuacji wyjściowej – porażka jest świadectwem tego, że coś się działo, że została podjęta jakaś próba, że akcje postaci miały pewne znaczenie. Ze zmianą silnie wiąże się agencja i przekonanie, że bohater nie dryfuje przez fabułę, nie tylko zmienia siebie, ale także zmienia świat wokół. Poczucie sprawczości daje wyjątkową satysfakcję. Definiuje, co było znaczące. Jest motywatorem do lepszej, bardziej zaangażowanej, bogatej w niuanse gry. Po larpie gracze będą rozmawiać o tym, co udało im się osiągnąć.

## Improwizacja i interakcja

Zadaniem twórcy larpa jest udostępnienie graczowi przestrzeni, w której będzie mógł rozwijać swoją postać i dokonywać zmian. Tę samą przestrzeń będą zajmować także inne postaci – a istotna część zmian będzie odbywać się w interakcji i z udziałem innych. Scenariusz musi to uwzględniać. Ale nawet najlepiej napisany larp może przerodzić się w całkowitą klępkę, jeśli gracze nie wykażą inicjatywy.

Larp to rozrywka nie tolerująca bierności. O ile autor daje graczowi przestrzeń do rozwoju postaci, o tyle gracz powinien tę przestrzeń zapełnić. Zaangażowanemu i zmotywowanemu graczowi potrzeba niewiele, by „ożywić” swoją rolę i dobrze się bawić, ale tu znów pojawia się spuścizna niedopracowanych scenariuszy: bardzo często gracze nie wiedzą, ile własnej inwencji mogą włożyć w postać i ile fantazji będzie mile widziane. Wydaje mi się, że dość częsta jest obawa, że rozwinięcie postaci zaszkodzi scenariuszowi i przekreśli to, co jego autor zaplanował. Tymczasem larpowi bliżej do



formy otwartej, gdzie – choć są zakończenia mniej lub bardziej prawdopodobne – nie ma jednego zaplanowanego finału ani jednej drogi, którą postać powinna przebyć. Owszem, autor może przewidywać przebieg wydarzeń, a nastrój i konwencja częściowo zdeterminują finał gry, lecz jeśli celem jest zbudowanie autentycznego poczucia sprawczości, nie może być mowy o liniowości fabuły. Wszak gramy w larpy po to, by móc kształtować wydarzenia, a nie być ich biernymi dekoracjami.

W praktyce bardzo wiele zależy od tego, w jaki sposób zostaną napisane role. Choć szkoła pisania rozwlekłych historii postaci wciąż ma wielu zwolenników – i nie jest pozbawiona zalet – to zdecydowanie nie jest jedyną techniką. Można zaprosić graczy, by sami stworzyli swoje postaci. To częsty zabieg przy terenówkach, w których uczestniczy po kilkaset osób i nie ma szans, by autorzy byli w stanie dla każdego wykreować angażującą, wielowymiarową rolę. Nie gwarantuje

to, że gracz nie stworzy sobie statycznej postaci – ale z pewnością oddała ryzyko, iż będzie się źle bawić, lub że przypadnie mu rola, której nie chciałby grać. Takie podejście jest jednak bardzo czasochłonne i nierzadko wymaga długiej komunikacji pomiędzy autorami scenariusza a graczami; nie każdy larp stwarza ku temu warunki. Ponadto w przypadku larpów osadzonych w konkretnych systemach RPG czy realiach, istotnym czynnikiem jest wiedza graczy na temat świata przedstawionego. Absurdalne byłoby oczekiwanie, że każdy uczestnik larpa na wylot pozna realia. Zawsze znajdą się entuzjaści wylapujący smaczki i nawiązania w obrębie systemu, ale jednak większość graczy skupi się na swoich postaciach, bez przywiązywania szczególnej wagi do szerszego kontekstu. I wcale nie będzie to oznaczać fatalnej gry z ich strony – wręcz przeciwnie, nawet bez znajomości danego systemu można stworzyć niezapomnianą rolę. Autorzy larpa będą jednak musieli liczyć się z frustracją i przygotować na niezliczone pytania ze strony graczy.

Przedstawiony powyżej model myślenia o postaciach ma swoje korzenie w klasycznych sesjach RPG i mainstreamowych systemach zachęcających do tworzenia rozbudowanych historii postaci. W przypadku RPG nastawionych na wieloletnie kampanie, pozwala na osadzenie bohaterów w świecie i silniejszą immersję. Larpy jednak, z wyjątkiem cyklicznych dram, mają zwykle dużo mniejszy zasięg. Tak szeroki kontekst jest bardzo często zbędny, szczególnie w przypadku chamberlarpów, czyli larpów dla niewielkiej grupy osób, rozgrywanych na małej przestrzeni, opowiadających „lokalne” historie. Przedstawienie bogatego tła postaci może służyć twórcy, by lepiej zrozumiał swoją fabułę, ale z punktu widzenia gracza nieistotne informacje będą stanowić szum i zakłócenia przesłaniające to, co w danej roli jest kluczowe. Napisanie roli



© LuscycArt, źródło: deviantart.pl

w skrótovej formie – lub wręcz w punktach podsumowujących najistotniejsze wydarzenia z życia postaci i jej dominujące cechy – zwykle wystarczy, szczególnie dla aktywnych graczy, którzy dopowiedzą sobie resztę. To także idealne rozwiązanie konwentowe, gdy gracz ma niewiele czasu, by zapoznać się z postacią.

Samodzielne tworzenie postaci też może przebiegać w skrótovej formie. Niektóre eksperymentalne larpy wręcz wprost zakładają, że każdy uczestnik sam wymyśli sobie postać, a gra tylko bardzo luźno określi, jaka będzie funkcja i rola tej osoby (np. szefowej, młodszego rodzeństwa, osoby przeżywającej żałobę). Jeszcze inne gry, jak *New Voices in Art*, proces kreacji postaci ubierają w formę krótkiego psychotestu, w którym uczestnicy najpierw zaznaczają swoje odpowiedzi, a następnie odpowiadają w imieniu postaci. Tworzenie postaci można włączyć w larpa jako element warsztatów przed grą. Zamiast opisywać osobowość postaci, można przedstawić graczowi jej podejście do tematyki gry. Możliwych rozwiązań jest bardzo wiele – do każdego typu larpa, do każdej fabuły, można znaleźć takie, które będzie pasowało najbardziej i które umożliwi najciekawszą, najbardziej satysfakcjonującą grę. Warto rozważyć wszystkie opcje, nim spędzi się kilkadziesiąt godzin na pisaniu historii postaci, które gracze tylko pobieżnie przejrzą.

Przygotowując larpa, tworzy się opowieść – ale nieuchronnie następuje moment, w którym trzeba ją oddać w ręce graczy. Ten moment utraty kontroli nad scenariuszem bywa trudny, ale jest też najciekawszy; to wtedy właśnie gra ożywa. Może się zdarzyć, że gracze poprowadzą ją w kierunku, który twórca wyda się banalny lub melodramatyczny. Nie da się wykluczyć ryzyka, że finałowi braknie odpowiedniej wagi i rozmachu. Ale te ewentualności to coś, na co trzeba przystać – ze świadomością, że warto

przekazać postaci i ich historię graczom. Ze nad tym ryzykiem przeważają potencjalne korzyści: szansa współuczestniczenia w wyjątkowej fabule i dokonania, nawet jeśli w fikcji, czegoś niesamowitego.

Z tego samego powodu gracze z kolei nie powinni obawiać się eksperymentowania z rolami. Wszak nie przychodzą na larpa po to, by odegrać konkretne przedstawienie – otrzymują jedynie wskazówki i sugestie. Larp zaprasza do tego, by włączyć w grę swoją własną interpretację i swoje oryginalne pomysły. Nie ma jedynego słusznego odczytania postaci, podobnie jak żaden dobry larp nie powinien mieć jedynego właściwego finału.

Larp jest interakcją nie tylko między graczami i postaciami, ale także między graczami a autorami (reżyserami, MG). To sprawia, że przebieg fabuły i rozwój bohaterów nigdy nie będą możliwe do przewidzenia w stu procentach. I bardzo dobrze – czy pisząc larpy, czy grając, warto podejść do gry z otwartą głową i odwagą, by dać się zaskoczyć improwizacjom i niespodziewanym zwrotom akcji. To właśnie takie larpy niespodzianki zapamiętuje się najlepiej i najdłużej.

## Co dalej?

Każda postać ma swoją własną historię do opowiedzenia, ale ta historia będzie mieć wiele punktów stycznych z opowieściami innych bohaterów. Ci mogą być dla siebie przyjaciółmi, rywalami, rodziną – i choć w tym względzie również larpy mają swoją kolekcję ulubionych klisz, jedynym ograniczeniem jest wyobraźnia twórców i graczy. Ale o tym, jak ten mechanizm działa, dowiecie się w następnym tekście, w którym przyjrzą się splataniu wątków postaci, ich interakcjom i różnym formom współpracy – od wspólnego spiskowania po konflikty. ■

KAROLINA ŁUKASIK



© SOLIDToM źródło: deviant.com

## Bohaterowie Niezależni

**B**ohaterowie Niezależni, nazywani popularnie BN-ami lub NPC-ami (z angielskiego NPC – *Non-Player Character*), są niezwykle ważnym elementem tworzonej przygody. Niektóre opowieści – takie jak na przykład *dungeon crawl* (eksploracja podziemi) czy *survival horror* – mogą istnieć oczywiście bez ich udziału, ale w większości przygód Bohaterowie Graczy spotkają jednego lub więcej BN-ów. Dla porządku trzeba sobie najpierw zdefiniować, czym jest Bohater Niezależny. Da nam to niezły punkt wyjścia do dalszych rozważań.

W moim małym słowniku Bohaterem Niezależnym jest każdy element świata, z którym Bohaterowie Graczy mogą się skomunikować i komunikacja ta może wpłynąć na rozwój fabuły. NPC-e bywają samoświadomi, ale niekoniecznie. Tak więc nie tylko wszyscy ludzie, elfy, krasnoludy, obcy (niepotrzebne skreślić) będą Bohaterami Niezależnymi, ale również wszelkiego typu mówiące drzewa, inteligentne potwory czy sztuczne inteligencje podpadną pod tę kategorię. Różni Mistrzowie Gry mogą przyjmować inne definicje, ale ta

jest moim zdaniem prosta i bardzo ułatwia systematyzację elementów świata, który przygotowujemy dla naszych dzielnych graczy.

#### Gradacja Bohaterów Niezależnych.

Tworząc Bohaterów Niezależnych, nie zapominajcie o tym, że postacie te są często dla graczy najważniejszym elementem przygotowanego świata. Mają w nim swoje miejsce, mają swoje marzenia, swój stosunek do otaczającej ich rzeczywistości; istnieją niezależnie od tego, czy ich ścieżki przetną się ze ścieżkami Bohaterów Graczy, czy nie. Jeżeli dodatkowo celem ich zaistnienia w fikcji jest wywołanie u graczy jakichś reakcji emocjonalnych, trzeba włożyć w nich naprawdę wiele pracy. Myślcie sobie teraz: „Co ten gość pisze? Przecież większość NPC-ów pojawi się i zniknie w tej samej scenie, a gracze i tak ich nie zapamiętają”. I macie rację. Oczywiście w idealnym świecie, gdzie moc obliczeniowa mózgu Mistrza Gry jest nieograniczona, byłoby to możliwe, niestety my musimy pracować z tym, co mamy, ułatwiając sobie przygotowania wszędzie tam, gdzie nie wpłynie to na jakość opowieści.

Dlatego ja, by ułatwić sobie prowadzenie, wydzieliłem trzy kategorie Bohaterów Niezależnych. Najważniejsi są bohaterowie pierwszoplanowi, czyli ci, którzy na pewno wystąpią w przygodzie. Następną kategorią są bohaterowie drugoplanowi, którzy być może wystąpią w przygodzie i być może zainteresują graczy na tyle, by stać się bohaterami pierwszoplanowymi. Ostatnią kategorią są bohaterowie tła, zwani także statystami, czyli ci, których losami nasze postacie zainteresują się co najwyżej sporadycznie.

## W rolach głównych...

Bohaterów pierwszoplanowych opracujcie dokładnie. Są to albo charaktery kluczowe dla fabuły danej przygody (na przykład sołtys wioski, z którą postacie współpracują, ścigany przez bohaterów przestępca, czy lokalny

władcyka), kluczowe dla świata (szef wywiadu, z którym bohaterowie współpracują, kapitan statku, na jakim służą, czy stara czarownica, która pomaga graczom, bo lubi ich z jakiegoś nieodgadnionego powodu) czy wreszcie kluczowe dla postaci (podróżujący z graczami ochroniarz, rodzina postaci).

Przygotowując „pierwszoplanowców”, powinniście pamiętać, że tego typu postacie niewiele różnią się od tych graczy. Muszą mieć nie tylko imię, wygląd czy statystyki i rolę w przygodzie, ale powinni też posiadać swoją historię, manieryzmy i sposób patrzenia na świat. Ich zachowanie i stosunek do graczy powinny się zmieniać w zależności od przekształceń w świecie. Rozmawiając z nimi, gracze muszą wierzyć, że rozmawiają z prawdziwą osobą. Z dobrze zaprojektowanym i poprowadzonym bohaterem pierwszoplanowym gracz powinien móc żyć się emocjonalnie. Będziecie wiedzieli, że wyszło wam to dobrze, gdy zobaczycie, że gracze mają dylemat, czy woła towarzysza z drużyny, czy waszego NPC-a, albo gdy odtanąć dziki taniec zwycięstwa po pokonaniu szczególnie dobrze wykreowanego przeciwnika, który napsuł im wiele krwi.

Bohaterowie pierwszego planu powinni być przez nas nie tylko niezłe przygotowani na starcie, ale również muszą rozwijać się wraz z fabułą. Tu ważna uwaga: czym dłuższą planujemy kampanię, tym słabiej możemy zaprojektować bohaterów pierwszoplanowych na początku. W jednostrzałach postacie pierwszoplanowe muszą być od razu mocno zarysowane, gdyż gracze spotkają się z nimi na jednej sesji i nie będziemy mieli okazji wprowadzić zmian. W długich kampaniach możecie sobie pozwolić na powolne rozbudowywanie bohaterów pierwszoplanowych. Gdy gracze będą poznawać ich lepiej, MG po prostu będzie dopisywać kolejne cechy (tu drobna uwaga – doświadczony prowadzący może wprowadzać rozwinięcia improwizując, *ad hoc* dodając kolejne elementy postaci,

początkującym radzę wymyślić zawsze o jeden szczegół więcej, niż wiedzą gracze).

## W pozostałych rolach

Bohaterowie drugoplanowi to znakomita większość Bohaterów Niezależnych, których na swojej drodze spotkają gracze. To wszyscy ci, którzy pojawią się na piętnaście minut i znikną w pomroce dziejów. To dziesiątki karczmarzy, setki strażników miejskich, ochroniarzy, kupców, przekupek i rzemieślników, z którymi bohaterowie nawiążą krótką rozmowę, by po chwili zapomnieć o ich istnieniu. Tacy ważniejsi bohaterowie tła. Ale czy tylko? No właśnie, nie do końca. Bohaterowie drugoplanowi mają czasem złośliwą tendencję do stawiania się pierwszoplanowymi, jeżeli to nimi właśnie zainteresują się gracze, a nie naszymi wypieszczonymi i zaplanowanymi NPC-ami.

Kreacja większości bohaterów drugiego planu nie jest trudna. Czasem nie muszą mieć nawet imienia, wystarczy jakaś cecha charakterystyczna, czy to w wyglądzie, czy w sposobie mówienia. Niepotrzebna jest im rozbudowana historia, a często nawet statystyki. Ot, bardziej kolorowy element szarego tłu otaczającego graczy. Może być to mundurowy policjant wprowadzający graczy na miejsce morderstwa albo karczmarz weteran wojenny, który ugości bohaterów w zamian za opowieści z czasów wojny. Fajnie, gdy taka postać czymś się wyróżnia, bo to dzięki temu ma szansę zostać przez graczy zapamiętana.

Przygotowując przygodę, warto poświęcić trochę czasu na stworzenie listy potencjalnych bohaterów drugoplanowych. Zazwyczaj stosuję tu zasadę „czterech jedynek” – jedno imię, jedna cecha fizyczna, jedna społeczna i jeden wyróżnik (Hans – mały, ponury karczmarz weteran, „Topór” – krasnoludzki wytatuowany bandzior czy Hida Ryu – silny, doświadczony *gunso* z wielkim *testubo*). Powstaje galeria indywiduów, które możemy

dowolnie wprowadzać w przygodę. Dobrze też przygotować listę pobocznych elementów fabularnych, czyli potencjalnych „wkrętek” pozwalających rozbudować postać dowolnego NPC-a o jakiś rozwiązywalny w dwa kwadransy mikrowątek. Przykładowo – żona i jej kochanek, karty i alkohol czy stara znajomość z Bohaterami Graczy. Ta sama lista przyda wam się też, gdy jakiś statysta awansuje (dzięki zainteresowaniu graczy) do roli bohatera drugoplanowego.

Dziewięciu na dziesięciu bohaterów drugiego planu zniknie po jednej rozmowie z Bohaterami Graczy. Czasem jednak zdarza się, że gracze zainteresują się jakąś postacią na tyle, że staje się ona pierwszoplanowa. Taki bohater zaczyna zyskiwać osobowość i głębię. Przyda wam to, że opisaście go zasadą „czterech jedynek”, bo macie od czego zacząć jego dalszy rozwój. Możecie albo rozbudować poboczny wątek z listy, albo wprowadzić spontanicznego bohatera pierwszoplanowego do głównej fabuły.

Dobrze wykreowani bohaterowie drugoplanowi dają graczom wrażenie, że świat jest zaprojektowany z najdrobniejszymi szczegółami, podczas gdy MG tylko płynnie rozbudowuje przygotowane wcześniej koncepty. Swego czasu w *Gasnących Słońcach* BG mieli nawiązać współpracę z Kalinithi, czyli tamtejszymi łowcami demonów. Przygotowałem profesjonalistkę – egzorcystkę i jej ochroniarza – wielkiego „paladyna” z Bractwa Wojennego. Gracze zainteresowali się bardziej paladynem, więc płynnie przerzuciłem ciężar wątku na niego, podczas gdy egzorcystka do końca swego życia w kampanii pozostała „drugoplanowcem”.

## Statyści, czyli ciemne masy

Tłem obu powyższych grup Bohaterów Niezależnych są bohaterowie trzeciego planu, nazywani czasem statystami. To

wszyscy, którzy wypełniają przestrzenie naszej opowieści. Ludzie w wioskach, tłuszcza miejska, kelnerzy na przyjęciu czy załoga naszego krążownika w *Warhammerze 40 000*. Bohaterowie Graczy mają świadomość ich istnienia, ale zazwyczaj nie przywiązują do nich żadnej wagi. Dobrym pomysłem może być opisywanie ich jako bohatera zbiorowego. Do nakreślenia ich graczom wystarczy często jedno zdanie, zwłaszcza gdy dana grupa czymś się wyróżnia. Jeżeli Bohaterowie Graczy zainteresują się jakimś statystą, to automatycznie staje się on bohaterem drugoplanowym i zaczynają go dotyczyć wszystkie opisane wcześniej zasady. W pozostałych przypadkach statysty znikną ze świadomości graczy tak szybko, jak się pojawili.

Nie oznacza to, że statysty nie mogą być istotni. Przy pomocy bohatera grupowego możecie podsunąć graczom wiele wskazówek dotyczących miejsca, w którym się znajdują – jego zasobności, charakteru czy nawet panujących tam nastrojów. Nie zapominajcie o tym, bo to przydatne narzędzie do nakreślenia graczom sytuacji wejściowej.



© Carson; David L., źródło wikipedia.org

## Sztuczki Mistrza Gry

Tutaj możecie przeczytać o kilku sztuczkiach, które ułatwią wam tworzenie Bohaterów Niezależnych, sprawią, że staną się barwniejsi, a gracze ich zapamiętają.

- Przygotujcie listę dziesięciu imion męskich i dziesięciu żeńskich charakterystycznych dla danego uniwersum. Przyda się wam, gdy bohaterowie wyciągną z tłumy jakiegoś całkiem nowego bohatera drugoplanowego. Pamiętajcie, by zaimprovizowanych NPC-ów zaznaczyć potem na kartce.
- Korzystając z zasady „czterech jedynek”, opiszcie potencjalnych bohaterów drugoplanowych. Mogą oni, ale nie muszą, wylądować w waszej przygodzie. Pamiętajcie też, że jeżeli nie zostaną wykorzystani w trakcie przygotowanego scenariusza, nic nie stoi na przeszkodzie, by przydali się kiedyś indziej.
- Sporządźcie listę kilku nieistotnych dla fabuły wątków pobocznych. Możecie je potem wykorzystać do rozwijania nie tylko przygotowanych bohaterów drugoplanowych, ale również awansowanych do tej roli statystów.
- Bohaterowie Niezależni powinni mieć cechę, która ich wyróżnia. W ten sposób gracze łatwiej ich zapamiętają, bo pieczołowicie przygotowane imiona mają tendencję do wypadania z głowy. Może być to profesja, którą się zajmują (drwal, *gunso*, Pierwsza), wyróżnik fizyczny (łysol, karzeł, kulawy) czy charakterystyczna rzecz, którą BN zrobił przy postaciach graczy.
- Gracze zapamiętają bardzo charakterystyczne imiona (Stokrot, Tamaryszek, babcia Zielicha).
- Obserwujcie rzeczywistość. Jadąc autobusem, siedząc w szkole, na wykładach czy idąc ulicą, starajcie się obserwować ludzi. Ich wygląd, zachowanie i wyróżniki.

Przypadkowy przechodzień może wam podsunąć kapitalny pomysł na NPC-a.

- W miarę możliwości przygotujcie sobie grafiki przedstawiające bohaterów pierwszoplanowych. Nawet jeżeli nie pokażecie ich graczom, to łatwiej wam będzie opisać postać.
- Pracujcie głosem. To truizm, który powtarzają wszyscy, ale wasi gracze docenią starania. Kobiety niech mówią delikatniej, krasnoludy niżej, a droidy bardziej mechanicznie. Nie musicie być zawodowymi aktorami, żeby wprowadzać nawet drobne wariacje w brzmieniu głosu. Ale nie przesadzajcie, bo dość szybko zgubicie się w tym, jaki ton dobraliście do danego BN-a. Jeżeli nie jesteście pewni swoich umiejętności, to ich nie stosujcie, bo gdy zaczniecie się mylić, straciecie pewność siebie.
- Notujcie, jak zmieniliście głos NPC-a, zwłaszcza przy długich kampaniach, bo jeśli będziecie musieli do niego wrócić po kilku sesjach, to zapomnicie, jakie cechy mu nadałście.
- Słuchajcie audiobooków. Dobry lektor pozwoli wam świetnie osłuchać się z pracą głosem i możecie podłapać jakieś elementy do swojego warsztatu. Osobiście polecam Jacka Rozenka (*Pan Lodowego Ogrodu* Jarosława Grzędowicza) i Krzysztofa

Goszytę (trylogia *Millenium* Stiega Larssona i trylogia szpiegowska Vincenta Severskiego) oraz angielskojęzyczne audiobooki serii *The Dresden Files* czytane przez Jamesa Marstersa.

- Poszukajcie tematu muzycznego dla najważniejszych bohaterów pierwszoplanowych. Po kilku spotkaniach gracze łatwiej wczują się w „klimat” konkretnego NPC-a i rozmowy z nim.
- Twórzcie BN-ów razem z graczami. Zapytajcie gracza: „Czy znasz kogoś w tym miasteczku? Kim on jest?”. Momentalnie dzięki graczowi łąduje w rękach MG bohater drugoplanowy, pod którego można podczepić wątek poboczny lub nawet główny.
- Przygotuj z graczami rodziny ich postaci. Da to kopalnię potencjalnych NPC-ów już na starcie mocno powiązanych z graczami, którzy mogą stać się kanwą fabuły. Dobrze przygotowani Bohaterowie Niezależni są kluczem do tego, by wasz świat był barwny, żywy i nieprzewidywalny. Niektóre rzeczy z tych, co proponuję, mogą początkowo wyglądać skomplikowanie, ale po przećwiczeniu powinny wejść w krew i ułatwiać przygotowanie do sesji, dodatkowo zwiększając różnorodność przedstawianego przez was świata. Powodzenia i udanych sesji. ■

KRZYSZTOF „JAXA” RUDEK

REKLAMA

MAD-ARTISANS.PL

☒ ☒ ☒  
ręcznie wykonana  
biżuteria i dodatki  
STEAMPUNK

MadArtisansPL



# Niech żywi nie tracą nadziei

Absolwent politologii, człowiek wielu profesji: pracował między innymi jako dziennikarz, ochroniarz, parkingowy, agent ubezpieczeniowy i bukinista. Debiutował opowiadaniem *Czorty* (1996), publikował w „Fenixie”, „Nowej Fantastyce” i „Science Fiction, Fantasy i Horror”. *Dopóki nie zgasną gwiazdy* to jego szósta powieść i pierwsza, która ukazała się nakładem Wydawnictwa SQN.

**Michał Szymański:** To jak będzie z tą kontynuacją? Są jakieś szanse, że powstanie w najbliższej przyszłości?

**Piotr Patykiewicz:** Już powstaje. Początkowo nie miałem takich planów, wołałem pozostawić otwarte zakończenie, z wieloma możliwościami czytelnicznych interpretacji, ale po rozmowach z wydawcą zmieniłem zdanie. Już w czasie prac redakcyjnych nad książką przyszło mi do głowy kilka nowych pomysłów i w końcu sam zacząłem być ciekaw, co z tego dalej wyniknie. Chciałbym oczywiście, żeby druga część była lepsza, ale jednocześnie nie odbiegała klimatem – i nie chodzi tutaj tylko o meteorologię :) – od pierwszej.

**M.S.:** Pod koniec lektury miałem trochę mieszane uczucia odnośnie roli Kościoła po Upadku. Skoro próby i opętania da się wyjaśnić niereligijnie, to czy z perspektywy autora biskupi faktycznie bronią ludzi przed zagrożeniem, czy po prostu

wykorzystują pewną jego interpretację, by wzmocnić swoją pozycję, którą i tak stopniowo tracą na rzecz ludowego zabobonu?

**P.P.:** Wszystko da się wyjaśnić niereligijnie, nawet Boga. Ale nie o to chodzi, nie starałem się przeprowadzić w książce żadnej tezy światopoglądowej. Bohaterowie powieści są zagubieni, osaczeni przez nieznaną zagrożenie. Nikt nie ma pewności, z czym mają do czynienia. Różnica pomiędzy ludźmi Kościoła a całą resztą polega tylko na tym, że ci pierwsi mają szerszy dostęp do wiedzy sprzed Upadku, dlatego mogą snuć różne hipotezy quasi-naukowe; ci drudzy próbują uczynić świat bardziej zrozumiałym poprzez zabobony. Doczesna władza Kościoła nie jest czymś narzucanym, nie ugruntowała się na zmanipulowaniu ciemnych prostaczków. Prawda, proboszczowie półdzikich osad przymykają oczy na różne niepokojące praktyki, może

nawet usiłują „zagospodarować” je teologicznie, ale to nic nowego, w historii tak przecież bywało wiele razy (właśnie dlatego, na przykład, malujemy pisanki na Wielkanoc, chociaż apostołom coś podobnego nawet nie przyszłoby do głowy). W mojej koncepcji Kościół po prostu okazał się jedyną organizacją zdolną do przetrwania takiego kataklizmu i dlatego wokół niego zaczęła odbudowywać się nowa społeczność. Biskup z pewnością nie jest jakimś postapokaliptycznym Machiavellim.

**M.S.:** Co właściwie zadecydowało o tym, że to Kościół okazał się jedyną instytucją zdolną kultywować dawną wiedzę? W innych podobnych powieściach autorom udawało się przecież uzasadnić przetrwanie społeczności akademickich itp. Dlaczego w tym konkretnym świecie po trzystu latach nauka w zasadzie nie istnieje? Skoro ludzie nadal korzystają z jej dorobku (kierat), dlaczego nie mieliby się postarać o jej pełniejsze zachowanie?

**P.P.:** Ludzi pozostało bardzo niewiele. Przede wszystkim muszą zadbać o zapokojenie najbardziej podstawowych potrzeb, dlatego bardziej interesuje ich polowanie na foki niż, dajmy na to, twierdzenie Pitagorasa. Zbierają książki w ruinach bez żadnego entuzjazmu, tylko na wyraźne polecenie biskupa. Poza tym, żeby zajmować się nauką, trzeba umieć czytać, a tego można się nauczyć tylko w biskupiej szkole. Są oczywiście wyjątki, na przykład Stach (taki trochę samouk-kontestator), ale planowa i długofalowa praca nad gromadzeniem i zgłębianiem wiedzy sprzed Upadku wymaga organizacji, a tą dysponuje jedynie Kościół.

**M.S.:** No dobrze, ale dlaczego właściwie tylko Kościół? Jedyna struktura organizacyjna na tyle sztywna, by przetrwać tak drastyczną zmianę warunków? Czy to bardziej kwestia autorytetu i zgody społeczeństwa na prymat tej określonej organizacji? W pewnym

momencie dowiadujemy się, że Kościół wie wyraźnie więcej, niż mówi ludziom – kwestia podtrzymywania w nich ducha, nadawania sensu? Czy może jednak polityka? Przecież na części tej wiedzy nawet zwykły myśliwy mógłby sporo skorzystać – choćby będąc w stanie przeprowadzić odpowiednik „próby świętego Jerzego” poza kościołem, przy pomocy kawałka przyciemnionego szkła.

**P.P.:** A jaka inna struktura miałaby szanse przetrwać w górach wśród nielicznych przerażonych uciekinierów, którzy byli świadkami katastrofy na apokaliptyczną skalę? Przecież nie Podkarpacki Związek Piłki Nożnej. Jak trwoga, to do Boga. Ludzie sądzą, że padli ofiarą Lucyfera, więc tym bardziej szukają oparcia w Kościele. Są oczywiście i tacy, którzy myślą inaczej (także wśród duchownych), i na tym tle mamy różne mniej czy bardziej jawne tarcia. Czy to już polityka, czy jeszcze troska o czystość doktryny? Nie wiem.

**M.S.:** Bohaterowie *Dopóki nie zgasną gwiazdy pod paroma* względami są bardzo góralscy. Świadomie? Czy tak po prostu wyszło przy opisywaniu ludzi żyjących w ekstremalnych warunkach?

**P.P.:** Próbowałem uchwycić jakieś geograficzno-etnograficzne prawdopodobieństwo rozwoju sytuacji po Upadku :). Ale bezpośrednich nawiązań do góralszczyzny nie ma (chyba?). Starałem się, aby bohaterowie nie odstawali rażąco od siermiężnej rzeczywistości, w której przyszło im żyć i walczyć o przetrwanie.

**M.S.:** Zatem nie byli wzorowani na konkretnych ludziach z tamtego rejonu? Pytam, bo charakterem nieraz ich przypominają, a znalazłem w starych wywiadach jakieś wzmianki o bieganii po górach...

**P.P.:** Jakoś nie wpadłem na to. A może powinienem? Może fajnie wyglądałyby w książce jakieś konkretne nawiązania do góralskiej tradycji? Trudno, już przepadło.

Nawiasem mówiąc, kiedyś wielkie wrażenie wywarła na mnie lektura góralskiej trylogii Józefa Kapeniaka *Ród Gąsieniców*. Autor, jako zakopiańczyk, temat znał świetnie i nie wahał się opisywać także różnych ciemnych sprawek, o których na ogół z ceprami się nie gada. A ja, chociaż mieszkam pod górami i łażę po nich (albo biegam) co najmniej dwa razy w tygodniu, takiego prawdziwego górala w parzenicach oglądałem tylko w TV :).

**M.S.: Wydawał pan już książki dla dorosłych, dla dzieci, dla starszej młodzieży – dla jakiej grupy wiekowej najtrudniej się pisze? Rzeczywiście jest tak, że młodszy oceniają bardziej bezlitośnie?**

**P.P.:** Nie wiem, jak oceniają młodszy, bo oni na ogół nie piszą recenzji :). Najczęściej docierają do mnie tylko opinie ich mam (prawie nigdy ojców, co ciekawe). Lubię pisać dla dzieci, takich trochę starszych, które już to i owo w życiu przeczytały, ale nie potrafię powiedzieć, czy to trudniejsze, czy łatwiejsze od pisania dla dorosłych. Dla wszystkich trzeba się tak samo starać, nikt nie toleruje chały.

**M.S.: Więc z pisania dla dzieci płynie jakiś szczególny rodzaj radości?**

**P.P.:** Dla mnie to taka podróź we własne dzieciństwo, z wszystkimi ówczesnymi marzeniami, strachami i tajemnicami. Oczywiście dzisiaj dzieciaki żyją w całkiem innym świecie niż ten mój z przełomu lat 70. i 80. Jak zauważyłem na przykładzie własnego potomstwa, umarł śmiercią naturalną zwyczajną spędzania całych popołudni na podwórku (nie wiem jak w Krakowie, u nas mówiło się: „idę na pole”). Nie staram się też udawać, że biegle władam polszczyzną dzisiejszych gimnazjalnych korytarzy, bo tak nie jest.

**M.S.: Wszystkie powieści Piotra Patykwicza rozgrywają się „tutaj” - w realiach słowiańskich, polskich. Nie kusiło nigdy, żeby zanurzyć się głębiej w odmiennym kręgu kulturowym?**

**P.P.:** Już to nawet zrobiłem, zanurzyłem się po uszy w kosmicznej starohebrajszczyźnie :).

Dziwnie brzmi? Powinno. Nie wiem tylko, kiedy ta rzecz ukaże się w druku i czy w ogóle, póki co nie zainteresował się tym żaden wydawca. Ale *Dopóki nie zgasną gwiazdy* też tułało się kilka lat po skrzynkach mailowych najróżniejszych redaktorów, bodaj kilkunastu, zanim wreszcie znalazł się odważny ryzykant. Więc niech żywi nie tracą nadziei. Napisałem też całkowicie niesłowiańskie fantasy (dla ścisłości – w tym samym stopniu nieceltyckie czy niegermańskie, takie sobie wydumane). Być może i ten tekst doczeka się kiedyś lepszych czasów.

**M.S.: Kosmiczna starohebrajszczyzna brzmi dziwnie, ale intrygująco. Możemy liczyć na jakieś przybliżenie tematu, na tyle by nie zniechęcić potencjalnych wydawców?**

**P.P.:** Na razie na tym lepiej poprzestańmy, ze zrozumiałych względów.

**M.S.: A skoro już jesteśmy przy wydawcach: jak udało się panu nawiązać współpracę z Sine Qua Non po tych kilku latach tułania się po szufladach? Jak to w ogóle jest, że pisarz o ustalonej już renomie ma w Polsce problem z wydaniem solidnego kawałka postapokaliptycznej fantastyki?**

**P.P.:** Cały szkopuł w tym, że ja nie jestem pisarzem o ustalonej renomie. Napisałem kilka książek, w tym rzeczy ewidentnie słabe, ale nawet i te lepsze nawet nie otarły się o rynkowy sukces. Wstrzemięźliwość wydawców specjalnie mnie więc nie dziwi, tym bardziej, że *Dopóki nie zgasną gwiazdy* to przecież nie żadne arcydzieło, tylko co najwyżej porządne czytadło (przynajmniej mam taką nadzieję). Panu Przemysławowi Romańskiemu z SQN rzecz przypadła do gustu, postanowił zainwestować we mnie (za co jestem mu wdzięczny) – ot, wszystko. Nie ma w tym żadnej tajemnicy.

**M.S.: No dobrze, w takim razie dziękuję za rozmowę i czekam z niecierpliwością na dalszy ciąg *Dopóki...* ■**

MICHAŁ SZYMAŃSKI

## „Usiłuję odpowiedzieć na jedno pytanie lub rozwiązać jeden filozoficzny problem naraz”

Ted Chiang – amerykański pisarz science fiction pochodzenia azjatyckiego. Czterokrotny laureat nagrody Hugo i Nebuli.

Tworzy krótkie formy literackie. Jego najbardziej znanym zbiorem opowiadań przetłumaczonym na język polski jest *Historia twojego życia* wydana przez wydawnictwo Solaris w 2006 r.

**Marcin Klak:** W jednym z udzielonych przez ciebie wywiadów czytałem, że tworzyłeś już od dłuższego czasu i wszystkie twoje dzieła zostały odrzucone, aż wreszcie wzięłeś udział w The Clarion Workshop<sup>1</sup> i opublikowałeś swoje pierwsze opowiadanie. Opowiadanie, które nie tylko ukazało się drukiem, ale także zostało nagrodzone. Tak właśnie rozpoczęła się twoja kariera. Co takiego szczególnego jest w tych warsztatach?

**Ted Chiang:** Właściwie pierwszym opowiadaniem, które napisałem, jeszcze zanim wzięłem udział w warsztatach, była *Wieża Babilonu*, więc wcale nie jest tak, że Clarion radykalnie zmieniło moją twórczość. Warsztaty to raczej pierwsze spotkanie ze społecznością fanów fantastyki. To także pierwszy raz, gdy zobaczyłem rezultaty tego, co robię. Kurs pomógł mi również w znacznym stopniu

w publikowaniu, bo gdy w liście do wydawcy piszesz, że uczęszczałeś na Clarion, osoba, która czyta teksty debiutantów, poświęci temu dziełu więcej uwagi.

Kiedy opowiadanie jest trochę nietypowe, nieznanemu twórcy trudno je opublikować, ponieważ osoby czytające manuskrypt widzą historię, która jest inna, a na dodatek jest to tekst pisarza, który dotąd nic nie opublikował. Myślą wówczas, że pisarz popełnia błędy, że się myli, że nie wie, co robi. Gdyby to samo opowiadanie zostało wysłane przez kogoś o uznanym nazwisku, uwzględniono by to i poświęcono mu więcej uwagi. Tak wygląda smutna rzeczywistość redakcyjna. Jako redaktor musisz przeczytać setki rękopisów, zatem nie możesz marnować czasu na bliższe przyglądanie się każdemu opowiadaniu. Musisz dokonać selekcji. Na przykład moje opowiadanie *Dzielenie przez zero* najpierw zostało odrzucone, a po Clarion przyjęto je do druku. To opowiadanie ma bardzo nietypową budowę. Zazwyczaj gdy przeciętny redaktor widzi taki tekst, nie wie, co z nim zrobić, zatem odrzuca go. Inaczej rzecz się ma wówczas, gdy autor ma udokumentowane doświadczenie.

<sup>1</sup> Zapoczątkowane w 1968 roku przez Robina Wilsona warsztaty dla początkujących twórców fantastyki, które odbyły się po raz pierwszy na Clarion University of Pennsylvania. O prestiżu warsztatów może świadczyć chociażby fakt, że wśród wykładowców znajdują się takie osoby, jak Ursula K. Le Guin czy Dan Simmons.

# CityArts

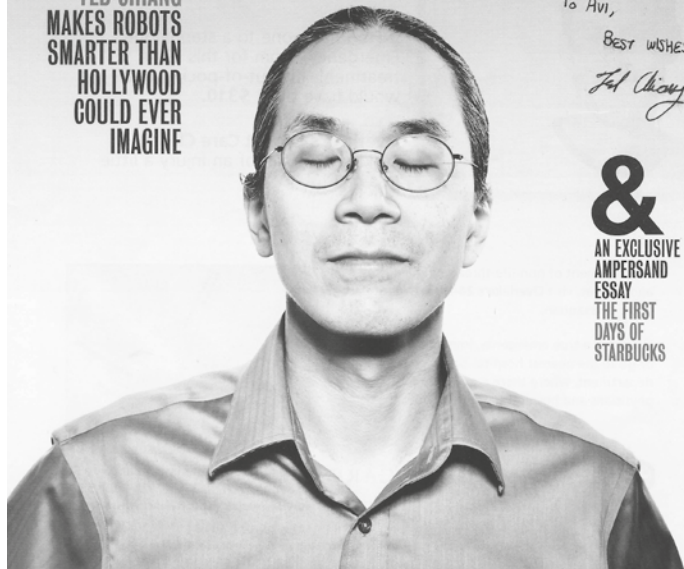
Rethinking

## INTELLIGENCE

TED CHIANG  
MAKES ROBOTS  
SMARTER THAN  
HOLLYWOOD  
COULD EVER  
IMAGINE

To Avi,  
BEST WISHES,  
*Ted Chiang*

&  
AN EXCLUSIVE  
AMPERSAND  
ESSAY  
THE FIRST  
DAYS OF  
STARBUCKS



Skoro uczestniczył w warsztatach, prawdopodobnie wie, co robi, daje się mu więc szansa.

**M.K.:** Wspominałeś, że przed kursem nie znałeś nikogo, kto czytał science fiction, kto był fanem. Jakie było twoje pierwsze wrażenie podczas warsztatów i potem, gdy bliżej poznałeś społeczność fanowską?

**T.Ch.:** To było niezwykle doświadczenie: spotkać ludzi, którzy czytają fantastykę naukową! Myślę jednak, że istnieją pewne różnice pomiędzy studentami Clarion a fandomem jako takim. Uczestnicy kursu aspirują do miana pisarzy, usiłują coś stworzyć. Jestem szczęśliwy, że ich spotkałem. Fandom jest nieco inny. Ludzie wchodzący w jego skład niekoniecznie chcą być pisarzami, dlatego nigdy nie byłem członkiem tak zwanego tradycyjnego fandomu, czyli nie należałem do społeczności fanów, którzy jeżdżą na konwenty science fiction nie tylko dlatego, że czytają ten gatunek, ale też dlatego, iż są częścią tej społeczności, że lubią ze sobą przebywać. Ogromną rolę odkrywa tu aspekt socjalny. Tak jak powiedziałem, nigdy nie byłem częścią takiego fandomu i nie jestem jego częścią również i teraz. Grupą, z którą się integruję, są inni pisarze.

**M.K.:** A dlaczego zostałeś pisarzem science fiction, a nie zajęłeś się jakimś innym gatunkiem?

**T.Ch.:** Czytam utwory z innych gatunków, ale do głowy przychodzą mi tylko pomysły właściwie dla pisarzy science fiction. Te

pomysły to zazwyczaj pewne filozoficzne idee lub coś związanego z eksperymentami formalnymi, naturalnie więc znajdują się blisko fantastyki naukowej. Myślę, że ten gatunek jest najodpowiedniejszy dla takich eksperymentów oraz zadawania sobie egzystencjalnych, filozoficznych pytań. Interesują mnie także nauki ścisłe. Istotne są tutaj przebieg udratyzowania semantyki – a więc znaczenia, procesu odkrywania czegoś – oraz dochodzenie do konceptu, celu, który chcesz osiągnąć. Dzięki temu masz wgląd w szersze rozumienie wszechświata i jego praw. Myślę, że właśnie to jest najlepsze w nauce. Science fiction po prostu w pewien sposób powiązane jest z taką koncepcją.



© fot. Arturo Villarrubia źródło: flickr.com

**M.K.:** Jak rozumiem, pracujesz jako tzw. pisarz techniczny<sup>2</sup>, a science fiction jest jakby dodatkiem do twojej pracy. Nie myślałeś jednak o tworzeniu literatury jako źródle dochodów?

**T.Ch.:** Myślałem, ale nie sądzę, by to mi odpowiadało. Gdy byłem młody, nigdy nie marzyłem o karierze prawdziwego pisarza science fiction. Chciałem być fizykiem. Byłem wielkim fanem Isaaca Asimova, który pracował jako chemik i na boku pisywał

<sup>2</sup> Ang. *technical writer* – osoba, która opracowuje dokumentację techniczną mającą ułatwić użytkownikom korzystanie ze sprzętu lub usługi.

fantastykę. Zatem marzyłem o tym, by zostać fizykiem, ale jednocześnie pisać, tak dodatkowo. To było wszystko, co chciałem osiągnąć. I chociaż nigdy nie zostałem fizykiem, jestem absolutnie szczęśliwy, że tworzę właśnie w taki sposób. Rzecz jasna, sam nie piszę zbyt wiele. Aby żyć z pisania, musisz dużo tworzyć, nie sądzę więc, abym pasował do tego modelu. Każdy, kto żyje z pisania, musi zmagać się z decyzją, co będzie jego kolejnym „produktem”. Musi wybrać pomiędzy stworzeniem czegoś, co go naprawdę interesuje, a napisaniem sequela do czegoś, co już kiedyś opublikowano, a co przyniesie mu więcej pieniędzy. I wielu tak właśnie pisze – sequele do już istniejących utworów, ponieważ muszą to robić. Ja na szczęście nie muszę, gdyż nie utrzymuję się z pisania science fiction. I cieszę się z takiego stanu rzeczy.

**M.K.:** Czytałem, że w przyszłym roku na ekrany ma wejść film oparty na *Historii twojego życia*. Kiedy po raz pierwszy ludzie tworzący przemysł filmowy zwrócili się do ciebie z prośbą o możliwość zekranizowania twojego opowiadania?

**T.Ch.:** Chyba w 2012 roku. Tą osobą był scenarzysta Eric Heisserer<sup>3</sup>, który okazał się wielkim fanem *Historii twojego życia* i chciał zaadaptować opowiadanie na potrzeby scenariusza. Pragnął napisać konspekt, który ja miałem zaakceptować. Oznaczało to, że tworząc scenariusz, podejmował pewne ryzyko w razie, gdyby jego praca mi się nie spodobała. Ale Eric jest przecież uznanym scenarzystą i nie potrzebuje pisać konspektów, jeśli nie chce. Fakt, że chciał to uczynić, pokazuje jego ogromny entuzjazm dla tego projektu. Zgodziłem się więc na adaptację. Bardzo się ucieszył i znalazł producentów, którzy zainteresowali się scenariuszem. Pozyskał też reżysera oraz inwestorów.

**M.K.:** Miałeś jakiś wpływ na ten film?

<sup>3</sup> Eric Heisserer – reżyser filmów *Godziny, Oszukać przeznaczenie 5* oraz autor scenariuszy do remake’u *Koszmar z ulicy Wiązów* oraz prequela *Coś*.

**T.Ch.:** Właściwie to nie. Od czasu do czasu wymieniamy ze scenarzystą maile i czasami coś mu sugeruję, ale to całkowicie jego przedsięwzięcie, nie moje.

**M.K.:** *W Dzielenie przez zero życie głównej bohaterki, matematyczki, legło w gruzach w momencie, w którym uświadomiła sobie, że istnieje poziom, na którym zasady matematyki ulegają rozbiciu. Nie obawiasz się, że jakieś nowe odkrycie o otaczającym nas świecie może skończyć się tym samym? A może wręcz przeciwnie – liczysz na to, że jutro, za rok, za dziesięć lat odkryjesz coś, co zaneguje współczesną wiedzę o świecie i jego mechanizmach?*

**T.Ch.:** Nie wydaje mi się, by w rzeczywistości było to prawdopodobne. Uważam, że obecnie nasze rozumienie nauk stoi na stosunkowo wysokim poziomie. Podstawowe teorie, jak Newtonowska mechanika czy teoria względności, są dla nas łatwe do doświadczenia i potwierdzenia. Wierzę, że to niepodważalne zasady. Mechanika Newtonowska sprawdza się całkiem nieźle w większości sytuacji. Nie możemy zaniegować tego, co do tej pory wiemy. Nie da się zaniegować zasad Newtona. Można je rozszerzyć na inne aspekty rzeczywistości. Wiemy, że mechanika Newtonowska działa, ponieważ została dokładnie przetestowana. Teoria względności też została przetestowana. Nie da się ich zatem podważyć. Ich działanie może jednak ujawniać się w coraz nowszych dziedzinach.

**M.K.:** *Część z twoich opowiadań odnosi się do sfery języka. Co takiego niezwykle jest w języku, w lingwistyce, że tak bardzo cię fascynują?*

**T.Ch.:** Język jest po prostu fascynujący. Tak wiele naszych doświadczeń ma korzenie w języku. Pewnego rodzaju postrzeganie nie jest bez języka możliwe. Nie całe postrzeganie, ale duża jego część. Jednocześnie zaś język

jest arbitralny<sup>4</sup>, nie istnieje język uniwersalny. Język to relacje pomiędzy naszymi myślami. One też są arbitralne. Cały czas jesteśmy zainteresowani językiem. Staramy się odpowiedzieć na pytania o naturę języka i sposób, w jaki wpływa na myślenie, i wynikają z tego nowe konsekwencje. Ludzie zadają sobie te pytania od dawna i nie wydaje mi się, by kiedykolwiek udało im się znaleźć odpowiedź.

**M.K.:** *Piszesz tylko opowiadania. Nie myślałeś nigdy o napisaniu powieści lub powieściowej serii?*

**T.Ch.:** Nie, nie myślałem. Sądzę, że pomysły, które mi przychodzą do głowy, lepiej sprawdzają się zapisane w postaci krótkich form. Lubię je, ponieważ można skupić się na jednym pomysle. Nie musisz stwarzać całego uniwersum, jak choćby świat w *Grze o tron*. Ja usiłuję odpowiedzieć na jedno pytanie lub rozwiązać jeden filozoficzny problem naraz. Zatem krótkie opowiadania są właśnie tym, co chcę zgłębiać.

**M.K.:** *Więc piszesz opowiadania, i to opowiadania science fiction, nie dlatego, że chcesz, lecz dlatego, że stanowią dla ciebie najlepszy środek wyrazu?*

**T.Ch.:** Tak, dzięki nim mogę zgłębiać to, co pragnę zgłębić. Chociaż z drugiej strony mogę też powiedzieć: lubię opowiadania.

**M.K.:** *Ostatnie pytanie: jak podoba ci się w Polsce i na polskim konwencie<sup>5</sup>?*

**T.Ch.:** Dobrze się tutaj czuję. To pierwszy medialny konwent, na którym jestem. Konwenty w USA, na których bywałem, są o wiele mniejsze i skupione na literaturze science fiction. Tutaj program jest związany z szeroko pojętymi mediami. Filmy, telewizja, gry wideo czy gry planszowe. Tutaj jest wszystko!

**M.K.:** *Bardzo się cieszę i dziękuję za rozmowę. ■*

MARCIN KŁAK  
PRZEL. KATARZYNA „OPHELIA” KOĆMA

<sup>4</sup> To znaczy narzucony z góry.

<sup>5</sup> Rozmowa z autorem odbyła się w czasie XV Festiwalu Fantastyki Pyrkon.

WSPOMNIENIA

# Średnie Dni przemijają

Wspomnienie po Christopherze Lee



**S**iódmego czerwca, w wieku dziewięćdziesięciu trzech lat, zmarł człowiek przez wielu nazywany żywą historią kina. Pamiętany ze świetnych ról pierwszoplanowych i mistrzowskich epizodów, oficjalny rekordzista ilości zagranych postaci, jeden z najstarszych muzyków metalowych. Sir Christopher Frank Carandini Lee nie żyje.

To nie był człowiek, którego komukolwiek trzeba przedstawiać. W ciągu swojego długiego i owocnego życia stał się chodzącą legendą kina i dość mocno zasłużył się dla fantastyki jako gatunku filmowego. Chyba nikt już nie jest w stanie wyobrazić sobie Sarumana Białego inaczej niż w jego wykonaniu, również jako Drakula zdaniem wielu sprawdził się najlepiej. Za najciekawszy film, w jakim zagrał, sam uważał horror *Kult* z 1973.

Lista ikon kultury, w które zdążył się wcielić, robi wrażenie: był Sherlockiem Holmesem, bratem Sherlocka Holmesa i Henrym Baskervillem, wampirem i potworem Frankenstein, Fu Manchu, mumią w oryginalnej *Mumii*, baronem von Staubem, Mefistem, Lucyferem, Rasputinem, Rochefortem, Tejrzjaszem... i tak można by wymieniać bez końca. Otarł się o role Bonda, Dumbledorę, Magneto. Grywał po niemiecku, rosyjsku, hiszpańsku czy włosku – w tym ostatnim języku (uwaga, akcent polski!) był niedawno kardynałem Wyszyńskim. Trzykrotnie dał się namówić na błyskotliwe, wirtuozerskie epizody u Tima Burtona.

Jak wyraźnie widać z powyższej listy, preferował czarne charaktery. Bądź też był preferowany jako czarny charakter – sto dziewięćdziesiąt trzy centymetry wzrostu i duży talent do „złowieszczego” operowania głosem robią swoje. Również kiedy postanawia się nagrać metalową płytę. Zaczynał od współpracy z Rhapsody of Fire, by płynnie przejść do tworzenia własnych utworów.

W latach 2010-13 wydał dwa długogrające albumy pod szyldem Charlemagne oraz EP *Heavy Metal Christmas*. Słysząc go również na *Battle Hymns MMXI* Manowara.

Był jednym z niewielu ludzi w historii kina, którzy musieli dwa razy pisać własną autobiografię. Żył na tyle długo, że jej pierwsza wersja z 1977 roku w 2003 okazała się już mocno nieaktualna i nie obejmowała kilku znaczących epizodów. Jest w niej sporo o wojnie, na której spędził młodość, ludziach, jakich miał okazję poznać (John Ronald Reuel Tolkien, Dymitr Romanow, Ian Flemming) i barwnej genealogii człowieka wywodzącego swój ród aż od Karola Wielkiego. Wyłania się z niej postać sporego formatu, jak na aktora, któremu sławę przyniosły horrory, kryminały i podobnie nisko oceniane przez krytyków gatunki. Co warto zaznaczyć, swego sędziwego wieku dożył mimo częstego odgrywania scen kaskaderskich. Na planie samej tylko *Mumii* dwa razy omal nie utonął.

Fani oczywiście najlepiej zapamiętają jego role w *Gwiezdnych Wojnach* i *Władcy Pierścieni*, tyleż typowe dla niego, co charakterystyczne, z dużym wpływem na klimat całych produkcji. Mnie osobiście najbardziej będzie brakowało szczególnego rodzaju dystygowania wnoszonego do praktycznie wszystkich ról, jakie grywał. No i głosu.

Zmarł w szpitalu w Westminsterze, do którego trafił w maju, skarżąc się na problemy z oddychaniem. Tym samym udział w ekranizacji *Hobbita* pozostanie jego ostatnim dokonaniem. Włączcie sobie w Wigilię *Heavy Metal Christmas* i powspominajcie starszego pana, któremu do końca nie brakowało siły, brawury i talentu. Wśród niemal trzystu filmów, w jakich zagrał, na pewno znajdzie się kilka, do których będziecie jeszcze wracać. ■

MICHAŁ SZYMAŃSKI

# Autorzy fantastyki o polskich nagrodach literackich

*Otrzymanie nagrody im. Janusza Zajdla sprawiło,  
że od tej pory zostałem laureatem nagrody im. Janusza Zajdla  
(Tomasz Kołodziejczak, 17 lipca 2015 r.).*

**W** pierwszym numerze „Smokopolitana” pisaliśmy obszernie na temat tak zwanej afery „Puppygate”, czyli głośnej awantury rozpetanej wokół nagrody Hugo - najbardziej prestiżowego wyróżnienia literackiego światowej fantastyki. Okazuje się jednak, że na naszym polskim podwórku z pisarskimi laurami również nie jest sielankowo. Każdego roku atakują nas doniesienia o kolejnych burzach i huraganach związanych z wyborem najlepszej książki roku. Niespełna kilka miesięcy temu powstała – sydercza w intencji pomysłodawców – idea nominowania do nagrody im. Janusza A. Zajdla książki Artura Szynclera *Kryształy czasu. Saga o Katanie*. Rok temu gromy spadły na Jakuba Ćwieka za opublikowanie w Internecie bezpłatnego opowiadania i zachęcanie czytelników aby na nie głosowali. Jednak te dwa aktualne skandale nie mogą się równać z pierwszą zajdlową burzą o tak zwaną „śląską grupę trzymającą władzę”. Mimo że od czasu jej rozpętania minęło już szesnaście lat, wynikię wtedy podziały i wrogość są wyraźnie odczuwalne do dziś (osobom zainteresowanym tematem nagrodowych afer fandomowych polecamy opublikowany na Geekozaurze artykuł *Co wolno autorowi, czyli (kolejna) afera przy Nagrodzie im. Zajdla*).

Redakcja „Smokopolitana” postanowiła jednak nie zabierać stanowczego głosu w tej trudnej dyskusji i ugryźć temat polskich nagród literackich od innej strony. W końcu od wkładania kija w mrowisko są na pewno lepsi

i bardziej doświadczeni od nas. Zamiast tego zdecydowaliśmy się zapytać samych autorów o ich opinie na temat przyznawanych w Polsce nagród. Rezultat ankiety okazał się być bardzo interesujący. Być może aż za bardzo...

## **Część pierwsza – czyli co autorzy polskiej fantastyki sądzą o przyznawanych w Polsce nagrodach literackich**

Zacznijmy od tego, że prawie jedna trzecia wszystkich pisarzy, którzy zdecydowali się odpowiedzieć na nasz mail, stwierdziła, iż ich opinia na temat polskich nagród literackich jest tak zła, że wolą się na ten temat w ogóle nie wypowiadać. Co ważne – bynajmniej nie było to stanowisko jedynie tych twórców, którzy nigdy żadnej nagrody nie dostali. Nazwisk jednak ujawniać nie będziemy.

Oczywiście poza grupą autorów, którzy woleli nie pisać o swoim negatywnym stosunku do polskich nagród literackich, znalazła się również (wcale nie mała) liczba pisarzy, którzy o swoim negatywnym stosunku do polskich nagród literackich pisać chciała i napisała obszernie. Przykładowo Jacek Komuda, znakomity i poczytny autor książek osadzonych w polskiej Rzeczpospolitej szlacheckiej (1 nominacja do Zajdla w kategorii opowiadanie), na pytanie o to, co sądzi na

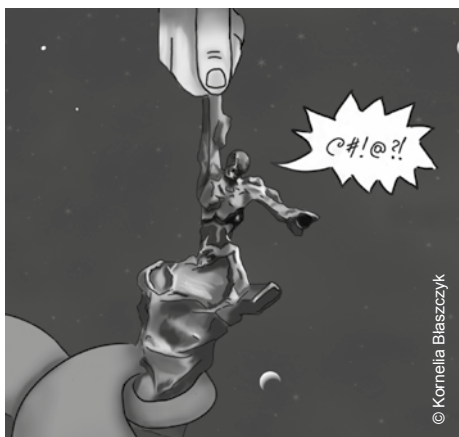
temat przyznawanych w Polsce nagród literackich oznajmił bez ogródek:

*Nic nie sądzę, bo nigdy żadnej literackiej nagrody nie dostałem. Jakakolwiek moja wypowiedź by nie była, zawsze będzie ustawiała mnie albo po stronie tych puchnących z dumy (bo są nagradzani), albo zawistników, którzy krytykują, bo nigdy tej nagrody nie dostali. Z tego co jednak widzę, każda nagroda w Polsce związana jest z jakąś sytuacją albo układem ludzi, krytyków, wydawców, do których musi umizgiwać się, należeć i przypochlebiać autor albo częściej wydawca. Żeby zaś dostać jedną z głównych – jak Nike czy Paszporty „Polityki” – trzeba pisać dokładnie według wskazań i dogmatów krytyków, ergo: literatura musi spełniać pewne kryteria stylistyczne i polityczne. Zwykle lewicowe.*

Nie mniej krytycznie o polskich nagrodach wypowiedział się Andrzej Pilipiuk (1 Zajdel w kategorii opowiadanie, 8 nominacji w obu kategoriach):

*W moim odczuciu nagrody literackie w Polsce nie spełniają obecnie żadnej pozytywnej roli. Nurt główny przyznaje ich sobie kilka. Paszporty „Polityki” straciły na znaczeniu wraz z gazetą, która je przyznaje. Nike w moim odczuciu od początku skażona była duchem michnikowszczyzny i politycznej poprawności. Także na naszym fantastycznym poletku nie dzieje się dobrze. Zaprzestano przyznawania Srebrnego Globu. Trwają dopiero przymiarki do reaktywacji Nautilusa. Żenująco upadł dawny prestiż naszej „najważniejszej” nagrody – im. Janusza A. Zajdla. Byłem do niej 12 razy nominowany, raz nawet ją dobyłem – dziś sam fakt nominacji uważałbym za obciach. To, przed czym 15 lat temu ostrzegał K.T. Lewandowski, jest dziś smutnym faktem.*

Zainteresowanych tym, przed czym piętnaście lat temu ostrzegał Konrad T. Lewandowski, odsyłamy do słynnego listu „Przewodasa” skierowanego do pani Jadwigi Zajdel, w którym



postulował między innymi o: wycofanie honorowego patronatu i nazwiska Janusza Zajdla z nazwy nagrody literackiej przyznawanej przez Związek Stowarzyszeń „Fandom Polski”. Powodem jest fakt, że organizacja ta nie jest w stanie zapewnić Nagrodzie im. Janusza Zajdla należytego prestiżu<sup>1</sup>. Wygląda jednak na to, że pani Jadwiga Zajdel wciąż darzy fandom zaufaniem i nie zamierza wycofywać swojego poparcia dla nagrody. Każdego roku bierze udział w gali Polconu i wręcza laureatowi statuetkę imienia swojego męża.

Najobszerniej na temat wad przyznawanych w Polsce nagród literackich napisał dla „Smokopolitana” Marcin Przybyłek. Podszedł on do tematu bardzo wnikliwie, powołując się na kilka argumentów, z którymi ciężko się nie zgodzić. Jego wypowiedź znajdziecie w trzecim numerze naszego czasopisma.

## **Część druga – czyli o tym, jak nagrody wpływają na karierę pisarską**

Ponieważ większość pisarzy zdecydowanie nie miała ochoty rozmawiać na temat

<sup>1</sup> Treść listu dostępna pod adresem: <http://pl.rec.fantastyka.sf-f.narkive.com/cX4r0Boo/szanowna-pani-jadwigo> (dostęp online: 7 sierpnia 2015 r.).

ich opinii o nagrodach literackich, postanowiliśmy zadać nieco mniej kontrowersyjne pytanie. Zapytaliśmy dotychczasowych laureatów Zajdla o to, jak oceniają rzeczywisty wpływ przyznawanych w Polsce wyróżnień na ich karierę pisarską. Wypowiedzi w tym przedmiocie straciły na emocjonalności, choć nadal nie epatowały optymizmem. Pojawił się za to miły wątek dotyczący znaczenia sentymentalnego i motywacyjnego nagrody.

Anna Kańtoch (1 Zajdel w kategorii powieść, 3 Zajdel w kategorii opowiadanie oraz 6 nominacji w obu kategoriach; nominowana w tym roku w kategorii opowiadanie):

*W skrócie to jest tak: nagrody na sprzedawalność książek nie przekładają się w ogóle (w każdym razie w moim przypadku się nie przełożyły), na rozpoznawalność autora przekładają się tak sobie – znaczy, owszem, jest to większa rozpoznawalność, ale tylko w dość wąskim środowisku osób zainteresowanych nagrodą/wiedzących o niej. Najbardziej taka nagroda przekłada się na chęć dalszego pisania, bo to zawsze jest miłe, kiedy ktoś człowieka doceni.*

Tomasz Kołodziejczak (1 Zajdel w kategorii powieść, 7 nominacji do Zajdla w obu kategoriach, nominowany w tym roku w kategorii opowiadanie):

*Otrzymanie nagrody im. Janusza Zajdla sprawiło, że od tamtej pory zostałem laureatem nagrody im. Janusza Zajdla. Nie sądzę, żeby to w radykalny i natychmiastowy sposób wpłynęło na sprzedaż moich książek. Jednocześnie fakt, że jestem laureatem istniejącej, żywej nagrody, bez wątpienia przypomina o mojej książce młodszym czytelnikom, oczywiście tym mocniej zainteresowanym fantastyką. To ma znaczenie dla autora takiego jak ja, piszącego rzadko i z dłuższymi przerwami. Dodam jeszcze, że ewentualna korzyść materialna (nagroda finansowa, wzrost sprzedaży) to chyba nie jest jedyna i najważniejsza przyczyna, dla której autorom miło jest odbierać statuetkę*

*Zajdla (czy choćby wejść do puli nominacji). Dla mnie to po prostu wielka frajda – oto czytelnicy, dla których piszę, bez jakichś nachalnych działań promocyjnych z mojej strony, doceniają moją książkę i nominują ją do nagrody noszącej imię jednego z moich ulubionych pisarzy SF. Super. No, a Żuławski? Pokażcie mi autora, który nie poczuje się przyjemnie, że „naukowcy od literatury” docenili jego robotę.*

Andrzej Pilipiuk (1 Zajdel w kategorii opowiadanie oraz 8 dodatkowych nominacji w obu kategoriach):

*Nawet w najlepszych latach nominacje ani nagrody nie miały absolutnie żadnego przełożenia na postrzeganie autora, na jego popularność czy wreszcie na nakłady jego książek lub propozycje wydawnicze...*

Krzysztof Piskorski (1 Zajdel w kategorii powieść, 3 nominacje w obu kategoriach):

*Faktycznie, nasze nagrody nie mają jakiejś wielkiej mocy sprawczej. Zresztą niczego takiego się nie spodziewałem – w momencie otrzymania Zajdla miałem na koncie kilka dobrze recenzowanych powieści z różnymi nominacjami, więc nie oczekiwałem trzęsienia ziemi. Po przyznaniu nagrody zgłosiło się do mnie parę nowych imprez literackich oraz kilka osób z różnymi (często dziwnymi) propozycjami. Wpływ na nakłady i stronę biznesową? Raczej symboliczny. Kiedy dostałem statuetkę, Cienioryt był już słabo dostępny w księgarniach. Wydawnictwo Literackie załatwiło naklejki z informacją o Zajdlu, którymi oblepiono wszystko, co było jeszcze w magazynie. Partia książek z naklejkami wróciła na półki. Nie zniknęły szybko, ale przynajmniej osoby, które zainteresowały się Cieniorytem po nagrodzie, mogły łatwiej go kupić.*

*Wydaje mi się, że najwięcej ta statuetka działała w mojej głowie. Była ważnym potwierdzeniem, że warto dalej porządkować całe życie pisaniu, rzeźbić*

miesiącami teksty, kląć głośno przy redakcji. Że jest spora grupa osób, którym Cienioryt po prostu bardzo się podobał. To ważna motywacja dla autora, który nie trafia do topów empiku ani na listy bestsellerów. Zła strona? Zaczęłam więcej od siebie wymagać. Podgryza mnie obawa o to, czy zdołam następną książkę podnieść poprzeczkę.

Rafał Kosik (1 Zajdel w kategorii powieść, 1 nominacja w kategorii powieść):

Otrzymanie Zajdla i Żuławskiego za Kameleona to była spora satysfakcja, bo poczułem się doceniony i przez czytelników, i przez krytyków literackich. Wydaje mi się, że to cały czas ma znaczenie dla autorów. Może nie jestem tu najlepszym przykładem, bo od czasu otrzymania tych nagród nie napisałem żadnej powieści dla dorosłych, ale to akurat osobna sprawa...

W podobnym tonie wypowiadali się również pisarze, którzy co prawda Zajdla jeszcze nie otrzymali, jednak są ku temu na najlepszej drodze – czyli tegoroczni nominowani:

Stefan Darda (8 nominacji w obu kategoriach, 3 nominacje za rok 2014 w obu kategoriach):

Niestety, w przeciwieństwie do nagrody Nike i literackich Paszportów „Polityki” żadna obecnie przyznawana nagroda związana z fantastyką nie ma większego wpływu na losy autora. Z pewnością otrzymanie Zajdla, Żuławia lub Nautilusa jest dla pisarza przyjemne, niemniej jednak to dopiero pierwszy krok do szerszego zaistnienia w świadomości czytelników. Brakuje szumu medialnego i dopóki to się nie zmieni, wszystkie nagrody wyróżniające utwory z dziedziny szeroko pojętej fantastyki – niezależnie od sposobu wyłaniania laureatów – pozostaną jedynie „brązowymi” nagrodami dla wtajemniczonych.

Paweł Majka (nominacja do Zajdla za 2014 rok w kategorii powieść):

Nagrody? Dobrze, że są. Każdy lubi się poczuć doceniony, niektórzy lubią nawet ten

dreszczyk emocji towarzyszący oczekiwaniu na wyniki. Czasem taka nagroda (albo nominacja) potrafi zmotywować, dodać sił. A poza tym przy okazji nominacji rośnie aktywność czytelnicza – ludzie zaczynają więcej mówić o przeczytanych książkach. To też istotne, nie tylko dlatego, że dzięki temu usłyszeć może o nich tych kilku nabywców więcej. Chodzi raczej o samą rozmowę, odczytywanie powieści wspólnie, być może odnajdywanie w nich nowych treści.

## Po trzecie: co zrobić, żeby było dobrze

Trzecia część naszego wieloosobowego „wywiadu” z autorami polskiej fantastyki dotyczyła „idealnej nagrody literackiej”. Przecież skoro aktualnie przyznawane nagrody budzą tyle kontrowersji i nikt nie jest z nich tak naprawdę zadowolony, to znak, że trzeba stworzyć coś nowego. Ku naszemu zdziwieniu pytanie o to, jak powinna wyglądać idealna nagroda literacka cieszyło się szczególnym zainteresowaniem. Pomysły pisarzy okazały się zróżnicowane. I było ich dużo! Niezamierzenie zebraliśmy tak wiele materiału, że nie dało się go pomieścić w ramach tej krótkiej publikacji. Dlatego o tym, jak powinna wyglądać idealna nagroda, przeczytacie dopiero w trzecim numerze „Smokopolitana”, który przecież z założenia ma być numerem optymistycznym. Już jednak teraz, aby zasiać w was ziarenko oczekiwania, przytoczymy krótki fragment wypowiedzi Piotra W. Cholewy o idealnej nagrodzie literackiej:

W pewnym sensie nagrodą idealną jest Brązowy Ślimak, przyznawany jednoosobowo przez Borysa Strugackiego. Wiadomo, że nagroda trafia do książki, która się Borysowi spodobała. Żadnych wątpliwości.

Zaciekawieni? To doskonale. Zapraszamy za trzy miesiące! ■

ELIN KAMIŃSKA

# Wróżenie z Zajdli

## 1

W sobotę 22 sierpnia w Poznaniu, podczas jubileuszowego, trzydziestego, Polconu, odbędzie się uroczyste wręczenie statuetek Nagrody im. Janusza A. Zajdla autorom powieści oraz opowiadania, które uczestnicy konwentu uznali za najlepsze, jakie czytali w zeszłym roku. Wyboru dokonają poprzez wrzucenie wypełnionej karty do zapieczętowanej urny, a głosy zostaną policzone w systemie australijskim. Nagrodzeni autorzy odbiorą z rąk pani Jadwigi Zajdel dyplom oraz brązową statuetkę. Tak to wygląda już od ponad dwudziestu lat.

Z punktu widzenia osoby próbującej zsyntetyzować obraz polskiej fantastyki a.d. 2015, nominacje wyglądają nader ciekawie. Spośród sześciu powieści aż trzy (*Forta Cholewy*, *Biała reduta* Kołodziejczaka, *Chłopcy 3. Zguba* Ćwieka) są trzecimi tomami cyklów, jedna jest tomem czwartym (*Czarny wygon*. *Bisy II* Dardy), a tylko dwie (*Pokój światów* Majki oraz *Nomen Omen* Kisiel) nie mają poprzedniczek. Jeśli wziąć pod uwagę, że Majka zapowiedział kontynuację *Pokoju...*, to po raz czwarty dochodzi do sytuacji, kiedy tylko jedna z nominowanych powieści jest standalonem (poprzednio były to: w 2004 *Inne pieśni* Dukaja, w 2005 *Perfekcyjna niedoskonałość* tegoż, w 2013 *Czarne* Kańtoch).

W przypadku opowiadań zaskakuje fakt, że choć „Nowa Fantastyka” jest obecnie jedynym ukazującym się regularnie na papierze fantastycznym pismem literackim, zaledwie dwa na pięć nominowanych opowiadań

pochodzą z jej łamów – i wcale nie są to utwory, których nominacji można się było spodziewać na podstawie wyników wiosennego wewnętrznego plebiscytu czytelników NF czy plebiscytu portalu Katedra. Prócz Krystyny Chodorowskiej (*Kre(jz)olka* NF 3/14) i Marty Krajewskiej (*Daję życie, daję śmierć* NF 10/14) względy fanów wywalczyli Anna Kańtoch (*Sztuka porozumienia* z antologii *Światy równoległe*), Stefan Darda (dwa teksty – *Nika* oraz *Rowerzysta* – z autorskiego zbioru *Opowiem ci mroczną historię*) oraz Dorota Dziedzic-Chojnacka (*Teleturniej* publikowany na portalu Fahrenheit).

## 2

Jak do tej pory, najważniejszą cezurą w trzydziestoletniej historii Zajdli są lata 1990 i 1992 – wtedy kolejno wprowadzono obecną ordynację (dwustopniowe głosowanie + australijski system liczenia głosów) oraz dwie kategorie. Przez to wcześniejsze kontrowersje, jako zaistniałe w zupełnie innych warunkach, pozwolę sobie pominąć. Nie są istotne dla obecnych losów nagrody i nie odcisnęły się w zbiorowej pamięci fandomu. Ważne jest to, co wydarzyło się po 1992.

Świadectwem skandali i hałasów lat 90-tych jest ostatni rozdział książki red. Macieja Parowskiego *Małpy Pana Boga. Słowa*. I choć dziś autor daje wyraz swojemu dystansowi do tamtych wydarzeń, dla nas jest to wciąż nieocenione źródło wiedzy – choć, jak przy

każdym źródle historycznym, czytelnik musi brać poprawkę na brak obiektywizmu i emocje bijące z kart.

I tak pierwsza dekada odrodzonej i demokratycznej Rzeczypospolitej minęła pod znakiem wojny „Nowej Fantastyki” ze środowiskiem Klubu Tfurców. Kiedy więc w 1999 statuetkę otrzymała Anna Brzezińska za *A kochał ją, ze strach*, zaś w 2000 – Antonia Liedtke za *Cyber Joly Drim*, wielu uznało to za prztyczek w nos redaktora Parowskiego, który pierwsze opowiadanie miał za zbyt rozrywkowe jak na poważną nagrodę literacką (do tego wygrało z Dukajowym *Sercem mroku*), drugie zaś obojętnie odrzucił nim trafiło na łamy „Feniksa”. W 2000 miał też miejsce jedyny chyba zgrzyt polityczny – nominowany *Krfotok* Edwarda Redlińskiego był powieścią *political fiction*, napisaną przez beneficjenta peerelowskiego awansu społecznego (to nie obelga, Redliński tak o sobie mówił), co miało atakować nie tylko zadeklarowanego prawnicowca Parowskiego, ale też samego patrona nagrody, który w swoich najważniejszych dziełach dekonstruował Polską Rzeczpospolitą Ludową.

Jak to zwykle bywa, o wszystkim rozsądził czas. Redlińskiego ceni się za *Konopielkę*, a nie *Krfotoku*, rozrywkowa Brzezińska napisała *Wody głębokie jak niebo*, a Liedtke nie stworzyła już nic. Dukaj, któremu rzekomo sprzątnięto statuetkę sprzed nosa,

dostał ich potem aż sześć. Maciej Parowski przeprosił za artykuł o skandalicznym tytule *Gra ciałem* (NF 11/99, w tytule dopatrywano się seksizmu), a wojna NF z Kulbem Tfurców wygasła samoistnie, kiedy główni wojujący (tj. Parowski i Ziemkiewicz) spostrzegli, że więcej ich łączy, niż dzieli.

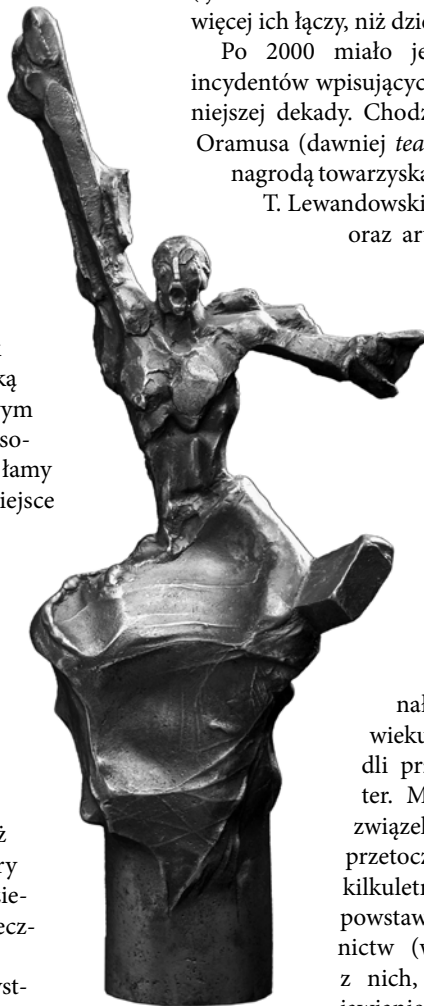
Po 2000 miało jeszcze miejsce kilka incydentów wpisujących się w klimat wcześniejszej dekady. Chodzi mi o słowa Marka Oramusa (dawniej *team NF*), że Zajdel jest nagrodą towarzyską, list otwarty Konrada

T. Lewandowskiego do Jadwigi Zajdel oraz artykuł w piśmie Jacka

Piekary „Fantasy” (co ciekawe, autorka, Karolina Wiśniewska, miała żal do Piekary, że przeciął jej długi i wyważony tekst, by pasował do redaktorskich tez).

### 3

To wszystko jednak, jak wspominałem, powidoki. W XXI wieku konflikty wokół Zajdli przybrały inny charakter. Miało to z pewnością związek ze zmianami, jakie przetoczyły się przez fandom: kilkuletni *boom* na fantastykę, powstawanie nowych wydawnictw (w tym największego z nich, Fabryki Słów), pojawianie się kolejnych autorów. Stosunkowo tani, szybki i ogólnie dostępny internet przesunął dyskusję z pism i zinnów na blogi i fora. Po 2010 fora straciły prymat na rzecz Facebooka. Nagroda zaczęła funkcjonować



w zupełnie nowym środowisku medialnym.

Jeśli więc w latach 90-tych czarnym ludem fandomu była jakaś grupa trzymająca władzę (klika NF, klika reprezentującego linię Klubu Tfurców Feniksa, wszechpotężny Śląski Klub Fantastyczny), dziś straszny produkt sieci – czytelnik naiwny i nieokrzyszany, ale za to masowy, który na prośbę autora-idola przepchnie jego dzieło do każdej nagrody plebiscytowej. Wszyscy wiemy, że Polacy to mistrzowie internetu. Pokazali to, przegłosowując nagrodę im. Davida Gemmella dla Sapkowskiego.

Ostatnimi laty obrywało się: Stefanowi Dardzie, nominowanemu kilkakrotnie za powieści i opowiadania mimo nikłej rozpoznawalności w mainstreamie fandomu (do tego popierający go magazyn „QFant” nakłaniał do wysłania nominacji bez czytania nominowanego); Annie Kańtoch, która dostawała Zajdla trzy lata z rzędu (2009, 2010, 2011), a potem jeszcze raz (w 2014); Jakubowi Ćwiekowi, w 2013 nominowano jego powieść oraz trzy opowiadania z jednego zbioru (co daje połowę nominacji w tej kategorii).

Oddzielną sytuacją jest sprawa Marcelego Szpaka. Kiedy w 2012 dostał nominację za opublikowane na swoim blogu opowiadanie *Obcy*, można było to zinterpretować jako znak otwierania się fandomu na elektroniczną dystrybucję literatury. Niestety, facebookowy profil *Zajdel dla Obcego* promował opowiadanie hasłem „Polaku! Nie bądź pulokiem! Zgłoś opowiadanie *Obcy* Marcelego Szpaka” (śl. Polaku, nie bądź chujem, zgłoś opowiadanie *Obcy*...).

## 4

Problemem dyskusji o stanie Zajdla jest brak twardych danych. Wszystkie kontrowersje i protesty brały się z czyjś odczucia, że „coś jest nie tak.” Mając do dyspozycji jedynie listę nominacji, listę nagród oraz informację o liczbie głosów, trudno wyciągać

konkretne wnioski. Coś jednak da się zrobić.

Przede wszystkim można sprawdzić kto, kiedy i ile razy był nominowany lub nagradzany.

Oczywiście wielokrotne nominowanie i nagradzanie na przestrzeni kilku lat nie jest czymś niezwykłym. Świadczy o tym, że autor trzyma wysoki poziom lub jest nieustająco popularny. Również równoczesna nominacja opowiadania oraz powieści nie powinna bulwersować. Rzadko zdarzało się (konkretnie: lata 1994, 1996, 2012), żeby chociaż jednemu autorowi się tak nie przytrafiło.

Prawdziwie kontrowersyjne może być otrzymanie na raz kilku nominacji w jednej kategorii. Zdarzało się to w następujących przypadkach: 1993: Sapkowski 3 nominacje; 2000: Kossakowska 2 nominacje; 2001: Dukaj 2 nominacje; 2002: Dukaj 2 nominacje/ Ziemiański 2 nominacje; 2003: Brzezińska 2 nominacje; 2004: Białołęcka 2 nominacje/ Brzezińska 2 nominacje, Pilipiuk 4 nominacje (1 powieść, 3 opowiadania); 2011: Darda 3 nominacje (1 powieść, 3 opowiadania); 2013: Ćwiek 4 nominacje (1 powieść, 3 opowiadania); 2014 Kańtoch 3 nominacje (1 powieść, 2 opowiadania); 2015 Darda 3 nominacje (1 powieść, 2 opowiadania).

Jest to ważne, gdyż kilka nominacji w jednej kategorii może być podwójnie szkodliwe. Maleją wtedy szanse na statuetkę, ponieważ głosy rozkładają się na parę utworów (jak do tej pory z samym sobą udało się wygrać czworgu autorom na dziewięciu – Sapkowskiemu, Dukajowi, Ziemiańskiemu oraz Kańtoch) oraz zablokowane zostają hipotetyczne nominacje innych autorów. Być może nieładnie pytać Jakuba Ćwieka, kogo jego trzy opowiadania pozbawiły w 2013 nominacji (i być może nagrody głównej), ale takie pytania padają w kularach nie raz i nie dwa.

## 5

Wielką niewiadomą jest zajdlowy elektorat. Wiemy oczywiście, kto jest uprawniony

do głosowania – ci, którzy wykupili akredytację. Ale chyba nikt jeszcze nie próbował ustalić profilu elektora. Czy to kobieta, czy mężczyzna, stary konwentowy wyjadacz, czy młody fan z „nowego fandomu”. Nie wiemy też nic o ewolucji tej grupy – a przecież całkiem możliwe jest, że polconowicze z 2000 roku a ci z 2015 to dwie zupełnie odmienne fandomowe generacje.

Na szczęście istnieją portale literackie agregujące recenzje i oceny wystawiane przez swoich użytkowników. Można się nimi posłużyć jako punktem odniesienia przy badaniu nagrody. Wybrałem dwa: fandomowego Fantastę i ogólnoliterackie Lubimy Czytać.

Są duże, popularne i istnieją na tyle długo, że opinie i oceny zgromadzone na nich nie ulegają zauważalnym zmianom, osiągnąwszy punkt równowagi.

Ponieważ Lubimy Czytać nie obejmuje opowiadań, skupiłem się na powieściach. Sprawdziłem, czy tytuł uznany na Polconie za najlepszy danego roku cieszy się podobną opinią wśród rzeszy użytkowników serwisu. Fantasta reprezentowałby tu skupionych w fandomie fanów, zaś Lubimy Czytać normalsów, czytelników niez zaangażowanych w żadne aktywności fanowskie, czytających fantastykę (dzisiaj wszyscy ją czytają, oglądają, grają).

Rok	Laureat wg. Fantasty	Maks ocena wg. Fantasty	Zgoda?	Laureat wg. Lubimy Czytać	Ocena mx. wg. Lubimy Czytać	Zgoda?
1993	4,93	5,25	Niezgoda	6,75	7,02	Niezgoda
1994		3,94	Niezgoda		7,48	Niezgoda
1995	5,43	5,8	Niezgoda	8,23	8,23	Zgoda
1996	4,37	5,39	Niezgoda	6,07	8,24	Niezgoda
1997	4,77	5,47	Niezgoda	7,35	8,24	Niezgoda
1998	5,35	5,35	Zgoda	7,57	8,22	Niezgoda
1999	4,76	4,76	Zgoda	6,74	6,74	Zgoda
2000	5,55	5,55	Zgoda	7,87	8,12	Niezgoda
2001	5,02	5,02	Zgoda	7,01	7,01	Zgoda
2002	5,04	5,04	Zgoda	7,45	7,49	Niezgoda
2003	4,92	4,92	Zgoda	7,54	7,54	Zgoda
2004	5,75	5,75	Zgoda	8,08	8,08	Zgoda
2005	5,11	5,11	Zgoda	7,91	7,91	Zgoda
2006	5,3	5,38	Niezgoda	8,08	8,08	Zgoda
2007	4,25	4,75	Niezgoda	7,18	7,54	Niezgoda
2008	5,79	5,83	Niezgoda	7,82	8,3	Niezgoda
2009	4,66	4,89	Niezgoda	7,02	7,2	Niezgoda
2010	4,81	5,66	Niezgoda	7,02	7,15	Niezgoda
2011	4,85	5,6	Niezgoda	7,49	7,49	Zgoda
2012	4,78	5,2	Niezgoda	6,88	7,31	Niezgoda
2013	4,97	4,98	Niezgoda	8,33	8,33	Zgoda
2014	4,97	5,02	Niezgoda	7,06	7,46	Niezgoda



Fot. Klapi, na zdjęciu: Anna Kańtoch, Jacek Dukaj; źródło wikipedia.org

Okazuje się, że uczestnicy Polconu to autonomiczna wspólnota. Ich gusta z gustami Fantasty pokrywają się zaledwie w 36% procentach – i to tylko w latach 1998-2005. Większa, ale tylko 4 punkty procentowe, jest zgodność z *Lubimy Czytać*.

Jakie jeszcze fakty możemy wyciągnąć z powyższego zestawienia? W 1995 statuetkę odebrał Andrzej Sapkowski za *Krew elfów*. Użytkownicy „popularnego” *Lubimy Czytać* oceniają ją najwyżej ze stawki. Z kolei na hard-fandomowym *Fantaście* wyżej oceniono niewznawiane od lat i słabo pamiętane *Sotnie łysego Iwanki*. Z kolei w zeszłym roku *Cienioryt* Piskorskiego był najlepszą (najpopularniejszą) książką tylko na Polconie. *Fantaści* z *Fantasty* wołają *Holocaust F* Zbierzchowskiego, normalisi z *Lubimy Czytać* – trzeci tom *Przedksiężycowych* Kańtoch.

Co to świadczy o nagrodzie? Na pewno dwie rzeczy: to nie jest tak po prostu konkurs popularności (chyba że w bardzo egzotycznej grupie, tak jak Nobel jest konkursem popularności wśród akademików sztokholmskich), ani festiwal sentymentów „starego fandomu”. Zjadł stworzyły sobie własny niezależny ekosystem.

## 6

A kto otrzyma statuetkę w tym roku? *Fantasta.pl* sugeruje, że Paweł Majka, którego *Pokój światów* dostał 4,86/6 punktów. *Lubimy Czytać* stawia na *Fortę* Cholewy, która otrzymała 8,1/10 (całe pół punktu przewagi nad Majką). Czarnymi końmi mogą się okazać *Kołodziejczak* lub *Kisiel*.

Opowiadań nie sposób wytypować w oparciu o dane – na *Fantaście* tylko dwa mają w ogóle ocenę.

A czy można przewidzieć reakcje na wybór? Oczywiście. Od lat są takie same:

- Głosowali, choć nie czytali (kiedy wygrywa autor zbyt ambitny),
  - To był konkurs na to, kto ma więcej fanów (kiedy wygrywa autor popularny),
  - Mało ludzi głosowało, więc to był przypadek (kiedy wygrywa autor znikąd),
  - Głosowały niedoedukowane masy (kiedy wygrywa autor zbyt rozrywkowy),
  - Jak za Gierka, o wszystkim decydują Katowice (kiedy wygrywa Anna Kańtoch).
- Wyberzmy swoją opcję. ■

PIOTR GÓRSKI



# Krakowskie Smoki

## Smocze wieści

**K**rakowskie Smoki działają już półtora roku. Przez ten czas klub zdążył trochę okrzepnąć. Cotygodniowe sobotnie spotkania nie są już żadnym *novum*. Jako klub zorganizowaliśmy już dwa Smokony i Serialkon, a kolejne konwenty są w drodze. Jesteśmy również dumni z magazynu, który trzymacie przed oczami. Nie chcę Was jednak zanudzać opowieściami o tym, co było – o każdym konwencie mógłbym napisać kilka stron, a i wiele sobotnich spotkań można szeroko omówić. Ważniejsze jest obecnie to, co Krakowskie Smoki planują po wakacjach. Liczę, że nasze pomysły spodobają się Wam, i że dołączycie do nas – by bawić się i by razem z nami tworzyć klub.

Zatem co się zmieni? Krakowskie Smoki doczekają się pierwszej koszulki. Mam nadzieję, że wszyscy klubowicze z radością sięgną po ten śliczny projekt. W planach mamy też szersze otwarcie się na ludzi spoza ścisłego fandomu. Jeśli tylko wszystko się ułoży (trzymajcie kciuki!), na spotkaniach powinno pojawić się więcej nowych osób. W związku z tym wprowadzimy jakiś element wizualny ułatwiający identyfikację

osoby opiekującej się klubem na danym spotkaniu (mamy swoje pomysły, ale wszelkie sugestie są mile widziane). Wiemy też, że dla wielu osób sobota nie jest dobrym dniem – część z nas wyjeżdża wszak na weekendy. Dlatego postanowiliśmy, by raz na jakiś czas organizować spotkanie w środku tygodnia. Szczegółowe daty oraz miejsca spotkań zostaną ogłoszone na stronie i FB.

Nie zapominamy też o konwentach – przed nami klubowy Serialkon, a wcześniej Imladris – mamy nadzieję, że zobaczymy się z Wami podczas tych wydarzeń :).

Klub Fantastyki Krakowskie Smoki

Spotkania: w większość sobót o 12:00 (szczegółowy harmonogram na stronie i FB).

Miejsce spotkań: Arteteka Wojewódzkiej Biblioteki Publicznej w Krakowie.

**[www.facebook.com/  
krakowskiesmoki](http://www.facebook.com/krakowskiesmoki)**

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

MARCIN KŁAK



# ROPECON

Espoon Dipolissa 15.-17.5.2015

**P**odróż może dotyczyć pokonywania dystansu między dwoma fizycznymi punktami, ale może też oznaczać rozwój i uczenie się o innych kulturach, światach i ideach – tak wybór podróży jako motywu przewodniego uzasadnili organizatorzy Ropeconu, największego niekomercyjnego festiwalu gier w Europie. Zapraszali wszystkich – wagabundów, odkrywców, turystów, doświadczonych podróżników i tych, którzy odważyli się ruszyć w drogę po raz pierwszy. Po takiej zachęcie pozostało zgłosić punkty programu, spakować plecak i wybrać się do Espoo na majowy weekend.

Ropecon, który w tym roku obchodził dwudzieste drugie urodziny, zdążył zdobyć nie tylko renomę wśród graczy i wydawców gier, ale także jest darzony przez nich sentymentem. Większość edycji odbyła się w kompleksie konferencyjno-festiwalowym Dipoli, a ta była ostatnia przed generalnym remontem ośrodka, w pewien sposób pożegnalna. Jeszcze przed konwentem widziałam grafiki i koszulki wręcz utożsamiające Ropecon z Dipoli i dziękujące za wspólne imprezy. Po dotarciu na miejsce dość szybko zrozumiałam, dlaczego Dipoli budzi tyle ciepłych emocji. Za przystankiem autobusowym przywitał mnie zaskakujący widok: intrygująca bryła budynku w środku lasu, przed którą stały stoiska z jedzeniem i pamiątkami, autobus-biblioteka i... kuźnia. Do rejestracji szłam

przez sosnowy zagajnik, między drzewami majaczyło jezioro, wokół cosplayerzy rozbiłali namioty i odpoczywali na pikniku. Bez większych trudności zarejestrowałam się i dołączyłam do barwnego tłumu.

Już na tym etapie dało się zauważyć świetną organizację – festiwalowa ekipa dbała o poprawne oznakowanie terenu, a w punkcie informacyjnym utworzono osobne stanowiska z myślą o cudzoziemcach. W Ropeconie uczestniczyli gracze m.in. z krajów bałtyckich, Niemiec, Francji, Grecji, Hiszpanii, USA i Kanady; był to prawdziwie międzynarodowy konwent i szybko rozwiały się moje obawy, że nieznamość fińskiego wykluczy mnie z udziału w programie. Zagraniczni uczestnicy otrzymywali informator po angielsku, gdzie wyróżniono anglojęzyczne punkty programu oraz atrakcje szczególnie polecane dla początkujących; ułatwiał on poruszanie się po okolicy. Zwłaszcza to ostatnie okazało się bardzo przydatne, bo wydarzenia odbywały się w kilku różnych budynkach.

Na anglojęzycznych uczestników konwentu czekały, poza larpami i sesjami RPG, prelekcje honorowych gości – Michelle Nephew i Jasna Morningstara – warsztaty z zakresu projektowania gier i larpowego aktorstwa, a także wydarzenia promujące nowe gry. Przez trzy dni trwania konwentu nieustannie działały stanowiska, na których można było malować figurki. Poza dobrze zaopatrzoną *games*

roomem rozgrywano także turnieje planszówek. Z myślą o nowych lub nieśmiałych uczestnikach powstało Safe Haven – kącik, w którym można było odpocząć od konwentowego zgielku, zrelaksować się przy fandomowych kolorowankach i poznać osoby o podobnych zainteresowaniach. Odbył się także konkurs strojów oraz szereg imprez bardzo luźno związanych z grami.

Pierwszego dnia nie miałam wiele czasu na rozejrzenie się po konwencie – wspólnie z Elą Głowacką prowadziłam larpa. „Maelstrom” to gra o współpracy i izolacji, której akcja toczy się na pokładzie statku kosmicznego. Po raz pierwszy poprowadziłyśmy ten scenariusz kilka lat temu w Krakowie. Od tamtego czasu gra ewoluowała, a konieczność przetłumaczenia jej na angielski skłoniła nas także do ponownego przemyślenia dynamiki relacji między postaciami. Prowadzenie larpa w obcym języku było ciekawym doświadczeniem – w dodatku bardzo pozytywnym, gdyż larp został jednogłośnie obwołany sukcesem. Bariery językowe nie przeszkodziły graczom we wiarygodnych, angażujących interakcjach. Jako autorka scenariusza i Mistrzynie Gry byłam pod dużym wrażeniem tego, jak płynnie przebiegła gra, a także z jaką łatwością gracze rozbudowywali swoje wątki. Właściwie nie miałam co robić, mogłam (nie bez zaskoczenia) obserwować nawiązującą się współpracę między postaciami.

Po larpie w towarzystwie graczy odwiedziliśmy konwentową restaurację. Na Ropeconie regulamin był jasny i dość surowy: poza restauracją nie wolno było spożywać alkoholu. Poza tym konwent posiadał bardzo przejrzyste zasady dotyczące noszenia broni (jako elementu stroju) i procedurę postępowania wobec nękania i napastowania – na terenie Dipoli znajdowali się wolontariusze przeszkoleni na wypadek zajścia tego typu sytuacji. Przy okazji opisywania technikaliów warto także nadmienić, że

sposób traktowania wolontariuszy i twórców programu przez organizatorów zasługiwał na medal. Pokoje dla obsługi przez cały czas były wyposażone w jedzenie i napoje, osobno zorganizowano też sale sypialne i prysznice. Przed każdym larpem można było liczyć na asystę wolontariusza, który przygotowywał materiały, rekwizyty i przekąski. Mimo tłumu odwiedzających – ten Ropecon pobił rekord, jeśli chodzi o liczbę uczestników! – organizatorzy potrafili poradzić sobie z pytaniami i wymaganiami gości.

W sobotę rano udało mi się odwiedzić stoiska. Przyzwyczajenie z polskich konwentów nakazywało spodziewać się ogromnej hali targów. Tymczasem Kaubamaja, czyli hala wystawców, mieściła się w jednym pokoju. Dominowały tam stoiska dystrybutorów i wydawców gier – zarówno przedstawicieli dużych firm, jak i niezależnych twórców. Można było także zaopatrzyć się w akcesoria do gier, komiksy, fandomowe gadżety, rękodzieło i kostiumy. Najciekawszym i najbarwniejszym punktem sali był larpowy second hand, w którym osoby



© Elżbieta Głowacka, Karolina Lukasiak



o zbieracko-łowieckich inklinacjach mogły znaleźć prawdziwe skarby, od oryginalnych strojów teatralnych po akcesoria rodem z planu filmowego. Trochę dziwił brak stoisk z fantastyczną beletrystyką – dopiero to mi uświadomiło, jak silnie sprofilowany jest ten konwent – ale wynagrodziłam to sobie na stoisku wydawnictwa Salakirjat, zajmującego się przedrukami książek z przełomu XIX i XX wieku. Dzięki temu naukę fińskiego rozpocznę z historycznym atlasem przyrodniczym.

Tego samego dnia zagrałam w „In your hands” autorstwa Lei Pullerits. Ten larp był dla mnie z wielu względów wyjątkowy: to nie tylko mój pierwszy larp blackboksowy, ale także pierwszy larp niewerbalny, na którym komunikacja przebiegała głównie poprzez kontakt fizyczny. Według słów samej autorki gra dotyczyła poczucia wspólnoty. *Blackbox* oznacza skrajnie minimalistyczny wystrój pomieszczenia, w którym odbywa się larp: zasłonięte okna, brak mebli i ozdób na ścianach, ograniczone oświetlenie. W „In your hands” jedynym źródłem światła były kolorowe lampy, których blask sączył się przez płócienne ekrany, a za wystrój i rekwizyty

w jednym służyły koce, poduszki, piłka i dwa krzesła. Lea budowała nastrój za pomocą łagodnej, przyciszanej muzyki. Jej gra składała się z trzech aktów przeplatanych wspólnymi scenami. Każdy akt dotyczył pewnej negatywnej emocji, która mogła być rozładowana poprzez krótkie monologi i w towarzystwie innych, podczas wspólnych scen. Delikatny temat gry został potraktowany bardzo odpowiedzialnie: grę poprzedzały rozbudowane warsztaty, a sama jej struktura ograniczała ryzyko ulegnięcia przeżywanym emocjom. Choć wolę gry, które opierają się raczej na wyraźnej fabule niż na impresjach i uczuciach, to udział w „In your hands” pozwolił mi spróbować zupełnie innego podejścia do larpów niż to, do jakiego jestem przyzwyczajona.

Po „In your hands” nadszedł czas na kolejny eksperyment – następny larp napisany i poprowadzony razem z Elą, „Ostatni zajazd na Żmudzi”. Ten scenariusz powstał jako zgłoszenie na ubiegłoroczną edycję Larpów Najwyższych Lotów, której motywem przewodnim była adaptacja. Na potrzeby konkursu przeniosłyśmy fabułę narodowego poematu w postapokaliptyczne

realia. W Polsce poprowadziłyśmy ten scenariusz dwa razy, osiągając bardzo różne rezultaty – i tym bardziej ciekawiło nas, jak potraktują go obcokrajowcy, nieznaną fabułę i kontekstu oryginału. Nie obyło się bez trudności; nie udało nam się zgromadzić kompletu uczestników, przez co musiałyśmy przyjąć część ról i zmienić wagę poszczególnych postaci. Mimo tych problemów technicznych, gracze byli zadowoleni. Co ciekawe, fabuła w ich wykonaniu była zbliżona do pierwowzoru – i, podobnie jak w przypadku „Maelstromu”, naszą uwagę zwróciło dążenie graczy do współpracy, wcale nieoczywiste w kontekście konfliktu między Sopicami a Horeszkami.

Sobota obfitowała w niespodzianki. Po powrocie do głównego budynku konwentu moją uwagę przykuło dobiegające z góry tupanie. W największej sali Dipoli miał bowiem miejsce... bal. Nie skojarzyłam odbywających się wcześniej warsztatów tańców dworskich z tym żelaznym punktem programu i tradycją Ropeconu – tymczasem bal przyciągnął kilkuset uczestników, więcej niż disco-larp (z larpem nie mający wiele wspólnego). Widok choreografii konwentowiczów robił niesamowite wrażenie. Z sali wyszłam z mocnym postanowieniem, że za rok dołączę do warsztatów i balu.

Choć poranek ostatniego dnia konwentu to wyjątkowo niewdzięczna pora na punkt programu, to krótki larp „New voices in art” udał się znakomicie. Tę grę, napisaną przez Tora Kjetila Edlanda, Arvida Falcha i Erlinga Rognli, poprowadziła Maija Korhonen. Akcja larpa toczyła się na otwarciu wystawy, a gracze wcielali się w artystów prezentujących swoje prace. Udało nam się rozegrać scenariusz w rzeczywistej galerii (a jedną z graczek była kuratorka wystawy), co ułatwiło przeżywanie ambiwalentnych emocji związanych z „naszymi” pracami. Poza tym gra umożliwiała przeplatanie interakcji szczerymi metamonologami postaci – dzięki

temu mogliśmy ukierunkować nasze działania na podstawie dodatkowych informacji o tym, co inni artyści tak naprawdę myślą. Moje jedyne zastrzeżenie dotyczyło czasu trwania larpa. Z mojej perspektywy mógłby być dłuższy i umożliwić graczom bardziej satysfakcjonujące domknięcie wątków.

Jednocześnie Ela Głowacka brała udział w prelekcji Jasona Morningstara o prowokacyjnym tytule „You call that a larp?”, skupiającej się na różnych podejściach do larpów, od eksperymentalnych *chamber* larpów po komercyjne terenówki, i tym, jak je można łączyć. Jason omówił zmiany w formach organizowania i dystrybuowania gier i opisał wydarzenia odbywające się w konkretnych miejscach. Uwagę szczególnie zwróciły imprezy kierowane do ludzi, którzy niekoniecznie mają za sobą jakieś larpowe doświadczenie – spotkania dla początkujących projektantów gier, warsztaty polegające na pisaniu larpów od zera i tematyczne imprezy z wyróżnionymi bezpiecznymi przestrzeniami. Co ciekawe, okazało się, że nawet skandynawskie larpowe mekki borykają się z tym, jak uczynić wydarzenia bardziej inkluzywnymi i zachęcić ludzi do uczestnictwa, a prelekcja stworzyła platformę, by porównać doświadczenia z różnych krajów i wspólnie szukać rozwiązań.

Ropecon był świetnie zorganizowany i bardzo przyjazny. Co przywiozłam z tej podróży? Przede wszystkim naukę, że nie takie nordyckie larp są straszne, jak je malują. Zdecydowanie warto czerpać z północnych gier, gdyż nawet osoby nieprzepadające za takim typem rozrywki mogą znaleźć techniki, które wzbogacą bardziej klasyczne larp. Wróciłam bogatsza o nowe doświadczenia i inspirujące znajomości. I tu mam jedną uwagę do organizatorów – nie ostrzegali, jak trudny będzie powrót z tak udanego festiwalu. ■

KAROLINA ŁUKASIK

# Copernicon 2015

**C**opernicon 2015 to już piąta edycja organizowanego przez stowarzyszenie „Thorn” toruńskiego festiwalu gier, fantastyki, literatury i popkultury. Festiwal odbędzie się w dniach 18-20 września. Główne wydarzenia, w których będzie miało miejsce wydarzenie, to, jak co roku, Collegium Minus i Collegium Maius UMK oraz Centrum Sztuki Współczesnej. Wszyscy uczestnicy Coperniconu wykupujący wejściówki kilkudniowe mają zagwarantowany nocleg w jednej ze specjalnie przygotowanych sal wspólnych, a dla bardziej wymagających toruńska starówka oferuje także szeroką gamę hoteli i hosteli.

Festiwal zapewnia setki godzin programu podanego uczestnikom w najróżniejszych formach, takich jak prelekcje, panele dyskusyjne, pokazy, turnieje, konkursy, spotkania ze znanymi osobistościami ze świata literatury, popkultury czy gamedevu. Organizatorzy przygotowali kilkanaście różnorodnych bloków programowych: blok literacki, RPG-owy, larpowy, konkursowy i wiele innych. W przygotowaniu są również tematyczne salki dla

miłośników konkretnych zagadnień czy uniwersów. Mówiąc o programie, nie można zapomnieć o tegorocznym *novum* – w tym samym terminie, co Copernicon, w Toruniu odbędzie się również drugi duży festiwal – Zlot Miłośników Gwiezdnych Wojen „StarForce”. Obie imprezy ściśle współpracują, zarówno jeśli chodzi o program, jak i lokalizację – „StarForce” odbywać się będzie w Centrum Sztuki Współczesnej, w którym uczestnicy Coperniconu znajdują, tak jak w ubiegłym roku, Fantastyczne Targi Popkultury skupiające oferujących szeroki wybór koszulek, książek, komiksów i gadżetów wystawców z całej Polski.

Copernicon wyróżnia przede wszystkim magia gotyckiej toruńskiej starówki. Festiwal odbywa się w samym jej sercu, pozwalając uczestnikom odwiedzić dziesiątki klimatycznych i ważnych historycznie miejsc oraz setki klubów, kawiarni i lokali gastronomicznych. Odwiedzając Toruń, nie można choć na chwilę nie wybrać się na spacer wąskimi uliczkami w cieniach zabytkowych budowli. ■

PIOTR BŁASZKOWSKI



TORUŃ  
18-20 WRZEŚNIA  
2015

Copernicon



## imladris

Zapraszamy Was serdecznie na XIV Imladris – Krakowski Weekend z Fantastyką, który w 2015 roku odbędzie się w dniach 9-11 października w Gimnazjum nr 2 przy ulicy Studenckiej 13 – oczywiście w Krakowie. Dla tych, co nie wiedzą: konwent organizowany był w latach 1998-2007 przez (nieistniejącą już) Galicyjską Gildię Fanów Fantastyki; dzięki inicjatywie fundacji Historia Vita i garstce zapaleńców Imladris powrócił do konwentowego kalendarza w 2013 roku. Najnowsza edycja będzie już trzecią odsłoną po wznowieniu przedsięwzięcia.

Imladris swoją konwencją nawiązuje do klasycznych, bardziej kameralnych, odbywających się w szkołach imprez. W tym roku przenieśliśmy się z Nowej Huty do samego serca Krakowa. W programie znajdziecie: planszówkowy *games room*, blok literacki, blok warsztatowy (gdzie będziecie mieli możliwość zrobienia sobie cosplayowych zdjęć na profesjonalnym sprzęcie ekipy z MASZ), blok historyczny, blok

naukowy oraz bloki science fiction, fantasy i *modern*. Dla fanów RPG gratką może być trwający na Imladrisie **Archipelag** – konkurs na najlepszą drużynę RPG, gdzie będzie możliwość zagrania u najlepszych z najlepszych mistrzów gry (więcej na: [fb.com/konkurs.archipelag](http://fb.com/konkurs.archipelag)).

**Bilety:** karnet w przedpłacie **30 PLN**; karnet kupiony na wejściu **40 PLN**; wejściówka na piątek **15 PLN**; wejściówka na sobotę **25 PLN**; wejściówka na niedzielę **15 PLN**. Dla przedpłacających przewidzieliśmy kilka konkursów z nagrodami. Im wcześniej się akredytujesz, w tym większej ilości bierzesz udział!

**Noclegi:** w tym roku, z racji zmiany miejsca, ilość noclegów w szkole jest ograniczona, dlatego nie gwarantujemy, że wystarczy ich dla osób kupujących wejściówkę w dniu imprezy.

Więcej szczegółowych informacji znajdziecie na [www.imladris.org.pl](http://www.imladris.org.pl) w zakładkach: program, informacje i akredytacja. ■

BARTŁOMIJ JANKOWSKI

# WOLSUNG

ANTOLOGIA TOM I



13 OPowiadań, w tym:  
PISKORSKI GUZEK STUDNIAREK ZACK MAJKA

# Antologia Wolsung

**P**ierwszy tom *Antologii Wolsung* jest debiutem wydawnictwa Van Der Book. To zbiór opowiadań osadzonych w realiach systemu RPG *Wolsung*. Myli się jednak ten, kto uważa, że książka ta jest adresowana tylko do zagorzałych wielbicieli gry. Niniejsza antologia stanowi dobry zbiór opowiadań, który może być czytany w całkowitym oderwaniu od reszty wolsungowego świata.

Wszystkie opowiadania wchodzące w skład zbioru łączą uniwersum i niewiele poza nim. Z pewnością osoby znające RPG mogą rozpoznać więcej elementów. Bez wątplenia orientacja w realiach świata gry ułatwia chociażby zrozumienie odniesień do różnych krajów (choć to łatwo nadrobić, przeglądając zamieszczone na końcu mapki). Jednak nawet nie mając tej wiedzy, można bez najmniejszych trudów czytać poszczególne teksty. W zupełności wystarczy, jeśli czytelnik zdaje sobie sprawę, że świat *Wolsunga* jest wzorowany na naszym oraz to, iż jest to świat steampunkowych bohaterów, dżentelmenów i łotrów.

Na antologię złożyło się trzynaście tekstów. Część z nich napisana została przez uznanych pisarzy – między innymi Krzysztofa Piskorskiego, Pawła Majkę, Simona Zacka czy Macieja Guzka. Z kolei inne opowiadania to zgłoszenia nadesłane na konkurs literacki dotyczący tekstów osadzonych w świecie *Wolsunga*. W zbiorze znajduje się siedem prac konkursowych, jednakże są one krótsze niż opowiadania stworzone przez znanych pisarzy. Warto zauważyć, że chociaż, jak w każdej antologii, opowiadania różnią się poziomem, opowiadania konkursowe bardzo

niewiele odstają od tekstów profesjonalistów. Książka, którą otrzymaliśmy jako całość jest ciekawa i zwyczajnie dobrze się ją czyta.

Moim zdaniem najmocniejszym tekstem zbioru są *Czarne Jaskółki* Macieja Guzka. To zarazem najdłuższe z opublikowanych opowiadań. Autor w swoim tekście nie tylko przedstawia fascynującą historię, ale też porusza kilka istotnych tematów. Pisarz pokazuje problematykę relacji polsko-śląskich. Co ważne, czyni to w sposób pozwalający czytelnikowi na zachowanie własnego zdania. Opowiadanie zahacza także o inne zagadnienia – zwłaszcza te związane z rozwarstwieniem społecznym i relacją pomiędzy pracownikami a właścicielami firm. Chociaż realia Dymnika bardziej przypominają Śląsk z początków dwudziestego wieku niż współczesne korporacje, jednak wiele z tego, co opisał autor, jest wciąż aktualne.

Trudno by w recenzji każdemu opowiadaniu poświęcać samodzielny ustęp i oceniać każdy tekst z osobna. Kilka prac zebranych w *Antologii Wolsung* jest zdecydowanie warty uwagi. Inne stanowią po prostu przyjemną lekturę. Przed sięgnięciem po książkę można się było obawiać o jej jakość, gdyż nie dość, że zawiera ona opowiadania inspirowane grą, to jeszcze ponad połowa pisana jest przez twórców bez wielkiego dorobku. Szczęśliwie po lekturze wyraźnie widać, że w antologii nie znajdziemy tekstów słabych i chociaż nie wszystkie są wybitne, warto poczekać na drugi tom i zobaczyć, jak z *Wolsungiem* poradzili sobie kolejni doświadczeni i początkujący twórcy. ■

MARCIN KŁAK

# Nie idź w stronę światła

Recenzja książki Piotra Patykiewicza *Dopóki nie zgasną gwiazdy*

**N**ieprzerywanie od tysiącleci zagłada pozostaje bardzo popularnym tematem. A jednak nowa powieść Piotra Patykiewicza o kataklizmie nie poddaje się panującym w gatunku schematom i potrafi mile zaskoczyć. *Dopóki nie zgasną gwiazdy* to pierwsza powieść autora w nowym wydawnictwie, postapo w sam raz dla starszej młodzieży i wszystkich, których zdruzżyły leje po bombach, mutanty i choroba popromienna.

Bohaterem utworu jest szesnastoletni Kacper, chłopak z górskiej wioski pokrytej wiecznym śniegiem, którego poznajemy podczas inicjacyjnej wyprawy. Jako młody kandydat na myśliwego musi w dniu wejścia w dorosłość coś upolować, choćby tylko szczura – tak nakazuje tradycja. Dość szybko w fabułę wkrada się wątek nadprzyrodzony w postaci „świelików”, dryfujących nocą po bezdrożach błędnych ogników, których z jakiegoś powodu wszyscy w wiosce bardzo się obawiają. W miarę rozwoju fabuły orientujemy się, że łowiecka społeczność, z której wywodzą się bohaterowie, to ostatnie niedobitki ludzkiej rasy po katastrofie sprzed stuleci, zaś owe „świeliki” mocno przyczyniły się do rozmiaru zniszczeń i nadal stanowią zagrożenie. Wokół tego właśnie zagrożenia obracać się będą dalsze losy Kacpra, któremu przyjdzie wejść w dorosłość w naprawdę ciekawych czasach.

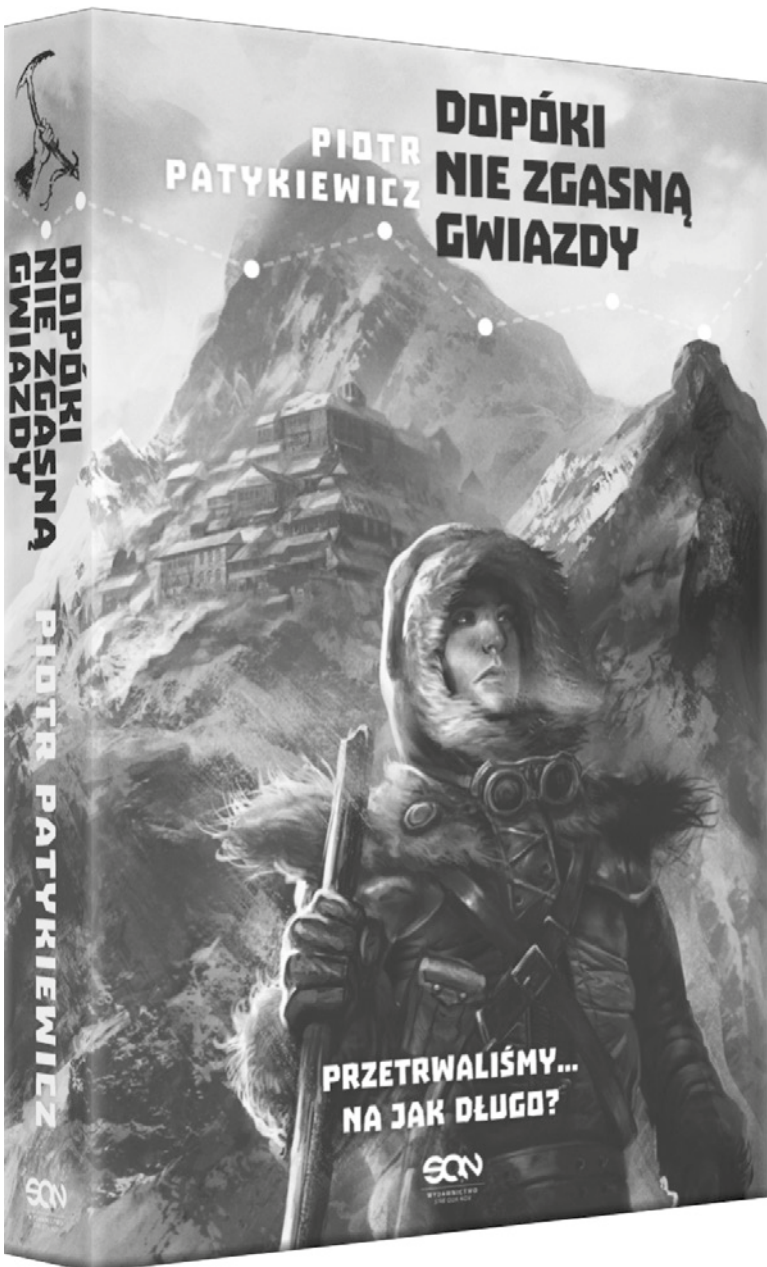
*Dopóki...* pod względem gatunkowym jest mieszanką nietypowej postapokalipsy z typową fantastyką młodzieżową. Skojarzenia z *Igrzyskami śmierci* czy *Niezgodną* są zasadne, fani tego nurtu nie będą zawiedzeni.

Na miejsce akcji wybrano polskie góry dotknięte powtórny zlodowaczeniem (pingwiny na przełęczach!) i ta lokalizacja należy do najmocniejszych cech książki. Gołym okiem widać, że autor góry zna i lubi, nie sposób też nie zauważyć inspiracji książkami Centkiewiczów. Jak zawsze u Patykiewicza pozostajemy w obrębie swojskiej kultury słowiańskiej i to bardzo cieszy. I nie chodzi tylko o imiona czy nazwy miejscowości. Ważną rolę odgrywa tu na przykład Kościół, nadal strzegący tej samej doktryny i nadal zmuszony iść na kompromis z ludowymi przesadami i góralskim uporem. Świetnie przemyślany element.

Do plusów trzeba zaliczyć też sposób, w jaki autor przedstawia walkę sprzecznych światopoglądów o duszę bohatera. Nie ma tu jednej oczywistej interpretacji wydarzeń. Są grupki ludzi, z których każda ma własną wizję rzeczywistości i własny pomysł na przeżycie; żadna wersja nie jest faworyzowana. To dobrze, bo jeśli książka faktycznie trafi do młodych czytelników, ma szansę ich nauczyć, że czasem warto pomyśleć samemu, zamiast ślepo wierzyć pierwszej zapytanej osobie.

Mamy więc w księgarniach kolejną bardzo dobrą powieść, która w dodatku odświeża nieco zastałą konwencję i w bardzo nienachalny sposób uczy samodzielnego myślenia. I, co najważniejsze, bardzo przyjemnie się ją czyta. Świetnie nadaje się na prezent dla „starszego dziecka”, przypadnie też do gustu wielu dorosłym. A po lekturze zawsze można iść w góry. Niedługo powinno się tam zaroić od świelików. ■

MICHAŁ SZYMAŃSKI



PIOTR  
PATYKIEWICZ

# DOPÓKI NIE ZGASNĄ GWIAZDY

DOPÓKI  
NIE ZGASNĄ  
GWIAZDY

PIOTR PATYKIEWICZ

PRZETRVALIŚMY...  
NA JAK DŁUGO?

SCN  
WYDAWNICTWO  
DZIEDZINIA

Wesprzyj wydanie komiksu

# GEDION

na <http://wspieram.to/Gedeon>  
mamy czas do 9 września

