

KRAKEN

MAGAZYN
FANTASTYCZNY

numer trzeci
05.10.2026



Audiodeskrypcja okładki dla osób niewidomych

Okładka trzeciego numeru magazynu fantastycznego Kraken. Górę strony zajmuje ciemnobordowy pas. Po lewej stronie widnieje na nim duży biały tytuł „KRAKEN”, złożony z wysokich, wąskich liter o ostrych końcach, które wystają poza dolną krawędź pasa. Po prawej mniejszy biały napis: „Magazyn Fantastyczny, numer trzeci, 3.10.2026”.

Resztę okładki wypełnia ręcznie malowana ilustracja w ciemnej tonacji, pełnej fioletów, czerni i różu. Przedstawia wnętrze pracowni czarownicy nocą.

W centrum siedzi czarny, puszysty kot w fioletowym kapeluszu czarownicy. Nakrycie głowy ma szerokie rondo, srebrną klamrę i długi, załgity szpic zakończony srebrnym dzwoneczkiem. Przez rondo wystają uszy czworonoga. Kot ma zielone, zmrużone oczy, zmarszczone brwi i długie białe wąsy. Patrzy w dół, skupiony i groźny. Na szyi nosi naszyjnik z owalnych różowych kamieni w srebrnych oprawach, a pod nim, na cienkim rzemyku, mały niebieski wisiolek. Uniesiona łapa z jasnym futrem i długimi, wysuniętymi pazurami zawisła nad kociołkiem, jakby kot rzucał zaklęcie.

Przed zwierzęciem, na pierwszym planie,

stoi duży czarny kocioł zdobiony metalowymi zawijaszami. Wypełnia go jaskraworóżowy, bulgoczący wywar, od którego bije poświata. Puszysty ogon kota, czarny z fioletowymi refleksami, owija się łukiem po prawej stronie kociołka.

Po lewej stronie stoi wysoki drewniany regał. Na półkach stoją książki o kolorowych grzbietach: fioletowych, niebieskich, zielonych i czerwonych. Między nimi leży ludzka czaszka. Niżej wisi pajęczyna, a pod nią stoi słoik, w którym pływają gałki oczne. W lewym dolnym rogu leży otwarta księga z pożółkłymi stronami, zapisanymi odręcznym pismem i tajemniczymi symbolami.

Prawą stronę ilustracji zajmuje ogromne, łukowato zwieńczone okno z czarnymi szprosami. Za nim rozciąga się jasne, zamglone niebo w odcieniach błękitu, bieli i fioletu, rozświetlone jakby blaskiem księżyca. Za kotem zwisa ciemnofioletowa kotara, a nad nią widać fragment ozdobnego ornamentu.

W prawym dolnym rogu palą się trzy złote świece różnej wysokości, po których spływa воск.

Autorką grafiki jest Amelia Turowska

Kim jesteśmy?

Chełmiński Klub Fantastyki *Nine Dragons* powstał w 2024 roku, jednak jego korzenie sięgają znacznie głębiej. Kontynuujemy tradycję klubu *SPACEr*, który działał w Chełmnie już od 1984 roku i przez lata był miejscem spotkań lokalnej społeczności fanów fantastyki oraz ogólnopolskim pionierem w zakresie popularyzacji tego gatunku i organizacji wydarzeń z nim związanych.

Nine Dragons to społeczność osób zainteresowanych szeroko rozumianą fantastyką: literaturą, filmem, grami oraz innymi formami opowieści. Tworzymy przyjazne środowisko, w którym można rozwijać swoje zainteresowania, dzielić się nimi z innymi i poznawać osoby o podobnych pasjach.

Naszym celem jest nie tylko promowanie fantastyki w różnych jej odsłonach, ale przede wszystkim budowanie żywego miejsca spotkań. Takiego, w którym można porozmawiać o książce lub serialu, podzielić się przemyśleniami po seansie filmowym, zagrać w planszówkę albo wziąć udział w sesji RPG, niezależnie od poziomu doświadczenia.

Zależy nam na tym, aby klub był otwarty i dostępny dla każdego. Działamy zarówno z myślą o osobach, które od lat są związane z fantastyką, jak i o tych, które dopiero zaczynają się nią interesować. Staramy się tworzyć warunki, w których każdy może spróbować czegoś nowego – bez presji i zbędnych barier.

W ramach klubu funkcjonują różne sekcje tematyczne, które odpowiadają na zróżnicowane zainteresowania członków. Organizujemy spotkania poświęcone grom planszowym, sesje RPG, działania związane z grami bitewnymi, rozgrywki Disney Lorcana, spotkania literackie w ramach klubu ZONK oraz aktywności związane z cosplayem. Każda z tych sekcji działa nieco inaczej, ale wszystkie opierają się na wspólnym założeniu, czyli współtworzeniu tego miejsca przez samych uczestników.

Regularnie organizujemy spotkania, warsz-

taty i wydarzenia o różnej skali. Są to zarówno kameralne inicjatywy, jak i większe przedsięwzięcia skierowane do szerszej publiczności. W miarę możliwości staramy się także angażować w życie kulturalne miasta i współtworzyć lokalne inicjatywy. Działamy w Chełmnie, ale nasza społeczność nie ogranicza się wyłącznie do mieszkańców miasta – w działania klubu angażują się również osoby z innych miejscowości, a część aktywności prowadzimy w przestrzeni online.

Ten kwartalnik jest jednym z elementów naszej działalności. Zbieramy w nim informacje o tym, czym zajmuje się klub, a także publikujemy teksty związane z fantastyką: recenzje, artykuły, analizy oraz rozmowy z osobami związanymi z kulturą i naszym środowiskiem.

Nine Dragons to przede wszystkim ludzie i ich zaangażowanie. Klub rozwija się dzięki inicjatywie jego członków oraz ich chęci do działania, dzielenia się pasją i budowania wspólnej społeczności.

Jeśli szukasz miejsca, w którym można po prostu przyjść, usiąść przy stole i spędzić czas w dobrej atmosferze, warto nas odwiedzić. Niezależnie od tego, czy interesuje Cię konkretna forma fantastyki, czy dopiero chcesz sprawdzić, co jest dla Ciebie, na pewno znajdziesz tu coś interesującego, co pozwoli Ci zostać z nami na dłużej.



Kilka słów od naczelnego

*Chmura niebo mroczyła surowa
I od liści powiędłych szedł szmer —
Od gałęzi powiędłych szedł szmer...
Była ciemna noc październikowa,
Najstraszniejsza z mego życia er...*

Tak brzmią pierwsze strofy *Ulalume* – jednego z tych wierszy, w których Edgar Allan Poe udowadnia, że nikt tak nie potrafił dawkować mgły i grozy jak on. Błąkając się po opętanym przez wiedźmy lesie Weir, nieświadomie szukał grobu ukochanej. Cóż, czytając te słowa dzisiaj, mam jedną, nieodpartą myśl: Edgar po prostu pilnie potrzebował mocnej dawki jesieniarstwa.

Zastanówcie się sami. Gdyby zamiast snuć się po mrocznych, wilgotnych lasach, zasiadł w miękkim fotelu, otulił się grubym kocem i dostał do ręki parujące pumpkin spice latte, być może ten nieszczęsny październik przestałby być od razu najstraszniejszą z jego życia er. Z odpowiednim stężeniem syropu dyniowego we krwi wszystko od razu nabrałoby bardziej pogodnych barw.

Ale zostawmy Poego jego demonom, bo my, tu nad Wisłą, mamy własne, znacznie bardziej zakorzenione w naszej kulturze rytuały. Oto nadszedł bowiem ten wspaniały, długo wyczekiwany moment w roku, kiedy możemy oficjalnie i z czystym sumieniem przestać narzekać na upały topiące asfalt. Koniec z marudzeniem na skwar! Czas płynnie i z narodową dumą przejść do narzekania na zacinający deszcz, wszechobecną szarugę i pierwsze przymrozki. Wreszcie można wyciągnąć z dna szafy ulubiony gruby sweter tylko po to, by móc rano ponarzekać, że jednak okropnie gryzie w szyję.

I nie czarujmy się, z łezką w oku musimy wraz z Kabaretem Starszych Panów odśpiewać ciche, nostalgiczne „*Addio pomidory!*”. Oczywiście tylko do następnego czerwca, bo w przyrodzie nic nie ginie, a jedynie zapada w zimowy sen. Dla fanów mroku i dobrej literatury ta tymczasowa kapitulacja słońca to zresztą czysty zysk. Gdy z para-

petów znika świeża bazylia, a za oknem rozgasa się plucha, nadchodzi najlepszy czas w roku. Otrzebujemy płaszcze z deszczu, parzymy mocną herbatę i ogłaszamy oficjalny sezon na gęste zupy z dyni oraz bezkarne zaszywanie się pod kocem.

Z racji tego, że kalendarz wskazuje właśnie początek października, a Wy trzymacie w rękach najnowszy, trzeci już numer „Krakena”, nie ucieknijemy przed tematem, który powraca do nas co roku. Mowa oczywiście o Halloween. I tu na scenę niezmiennie wkracza ten jeden wąsaty wujek na rodzinnym obiedzie, który uderzając pięścią w stół, peroruje: „*Toż to zachodni wymysł, amerykańska komercja! My mamy swoje, polskie tradycje!*”.

Polemika z tym twierdzeniem jest równie urocza, co prosta. Po pierwsze, drogi wujku, Halloween to celtyckie Samhain, a nie spiszek nowojorskich marketingowców. Po drugie – i to argument ostateczny – czyż nasze rodzime, mickiewiczowskie „Dziady” nie są przypadkiem esencją najlepszego mrocznego fantasy? Przecież Guślarz, który w dusznej kaplicy przywołuje upiory za pomocą garści maku, pęku kądzieli i wódki, uprawia de facto klasyczne, słowiańskie „cukierek albo psikus”. Z tą subtelną różnicą, że zamiast żelków rozdaje widmom ziarnka gorczycy. Obie tradycje łączy ten sam dreszcz i ta sama uniwersalna potrzeba oswojenia mroku. My w redakcji nie boimy się ani wydrażonej dyni, ani widm z zaświatów. Wszystkie potwory są u nas mile widziane.

Trzeci numer naszego kwartalnika ląduje w Waszych rękach w idealnym, szeleszczącym pod butami momencie. Zawarliśmy w nim teksty, które doskonale rezonują z tym mrocznym, ale jakże inspirującym czasem. Zatem naciągnijcie koc pod samą szyję, weźcie solidny łyk dyniowego latte i zanurczcie się w lekturze. Życzę Wam mrocznej, ale przytulnej lektury!

Grzegorz „Grzegorz” Damrath



W tym numerze

KULTURA

A co to je ta Fantastyka?

–8

- Karol “Carlos” Orenkiewicz

NAUKA

**Skąd się wzięły potwory?
Nauka ukryta w legendach**

–12

- Alicja Płotkowiak

FILM

Supergirl: recenzja

–16

- Grzegorz “Grzegorz” Damrath

KULTURA

**Shadowrun,
witajcie w szóstym świecie**

–19

- Paweł “Manowar” Płotkowiak

LITERATURA

**Anne Bishop – „Inni”. Nie
prowokuj kogoś, kto widzi
w tobie tylko mięso.**

–23

- Dorota “kanique” Marynowska

KULTURA

Jolifanto bambla i six-seven

–30

- Grzegorz “Grzegorz” Damrath

OPOWIADANIE

Przebudzenie (2/2)

–34

- Dan Drelich

OPOWIADANIE

Pod powierzchnią

–40

- Patryk Gładki

OPOWIADANIE

Argumentum ad Cappuccinum

–45

- Grzegorz “Grzegorz” Damrath

Na każdej stronie (w górnym prawym rogu) znajdziecie pomocną mackę Krakena – w razie potrzeby zabierze Was tutaj, na stronę spisu treści.





A co to je ta Fantastyka?

- Karol "Carlos" Orenkiewicz

Odc. 2 Strachy na Lachy

Witajcie, fani fantastyki. W premierowym odcinku tego cyklu powiedzieliśmy sobie, czym właściwie jest ten gatunek i podzieliliśmy go na trzy główne nurty – fantastykę naukową, fantasy oraz horror. Liczba zagadnień oraz miejsce, jakie zajmują w fandomie, nakazywałyby rozpocząć dalszą eksplorację od jednego z dwóch pierwszych nurtów. Traf jednak chciał, że ten numer *Krakena* ujrzy światło dzienne, gdy jesienna aura zagości na dobre za naszymi oknami, a repertuary kin i ramówki telewizyjne wypełnią się pozycjami nawiązującymi do *Dziadów*, *Halloween* i innych świąt, które przygotowywały ludzi na cykliczne zwycięstwo nocy nad dniem. Dlatego właśnie w tym odcinku bierzemy na tapet gatunek niemniej istotny dla świata fantastyki, a dla wielu

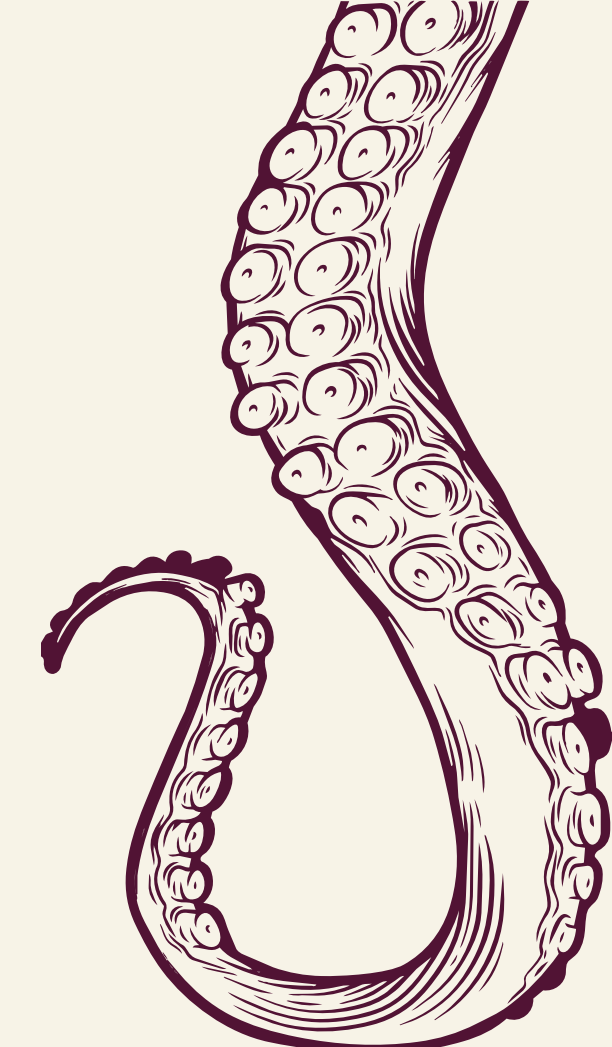
najbliższy ich zamięrowaniom, czyli horror. Poza tym to nasz kwartalnik, więc kto nam zabroni?

Zacznijmy od definicji. Jak podaje *Encyklopedia Britannica*, horror to gatunek narracyjny, którego podstawowym celem jest wywołanie lęku, niepokoju, grozy, wstrętu albo poczucia zagrożenia.

Najstarsze opowieści grozy nie potrzebowały jeszcze nazwy gatunku. Rodziły się przy ogniu, w świątyniach i domach, z doświadczenia śmierci, ciemności oraz tego, co czaiło się poza granicą oswojonego świata. Duchy, demony, wiedźmy, wilkołaki i istoty wracające z zaświatów pojawiały się w mitach i folklorze niemal wszystkich kultur.

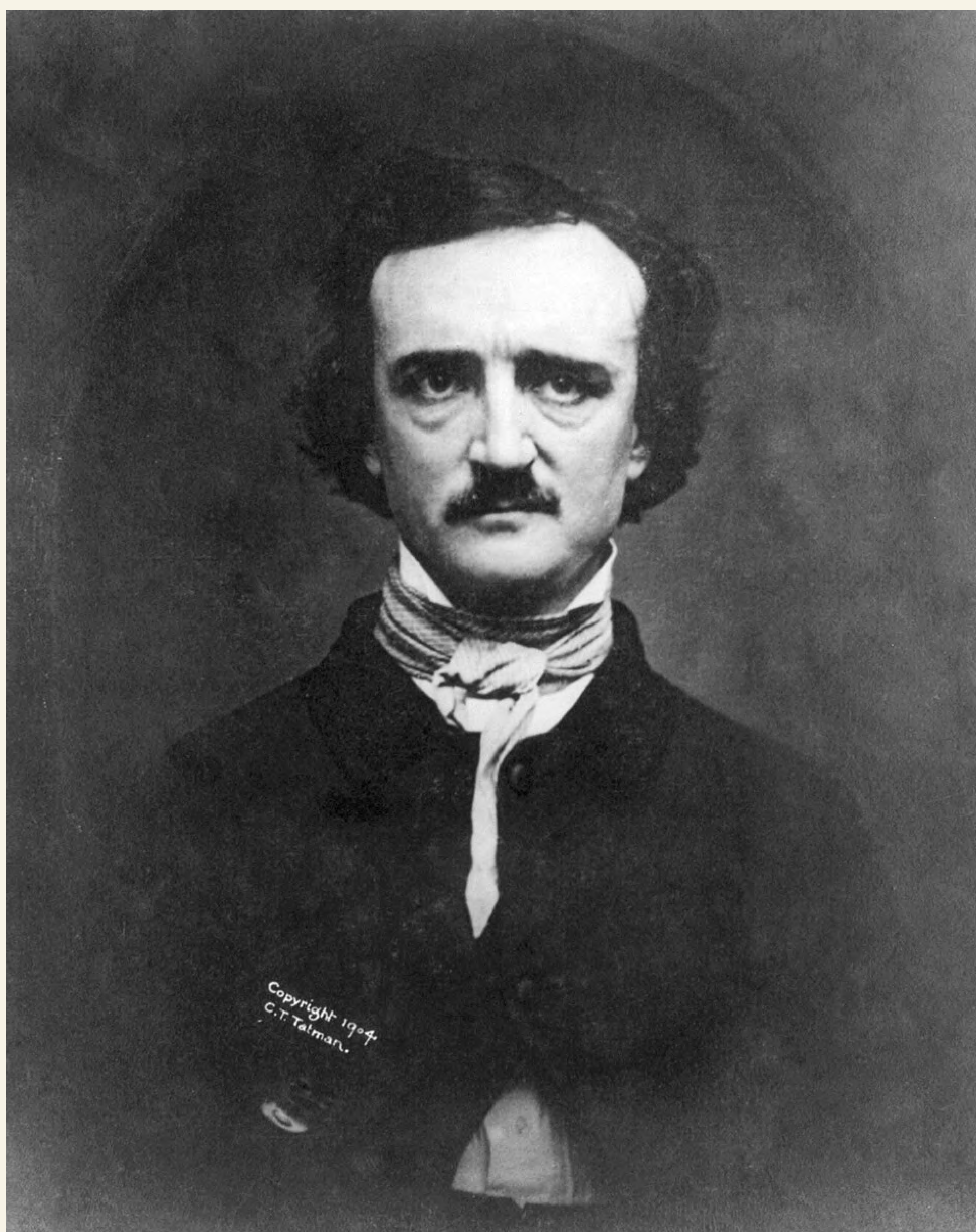
Może wykorzystywać zarówno zjawiska nadprzyrodzone, takie jak duchy, demony czy klątwy, jak i całkowicie realistyczne źródła strachu: przemoc, izolację, chorobę, utratę tożsamości czy rozpad psychiki. Bywa nazywany gatunkiem strachu, ale to określenie mówi o nim zaskakująco mało: strach jest przecież tylko reakcją. Znacznie ciekawsze pozostaje pytanie, dlaczego w danej epoce prze-

raża nas właśnie *to*, a nie coś innego. Raz jest to duch powracający po sprawiedliwość, innym ra-



zem naukowiec przekraczający granice moralności, a jeszcze innym napromieniowany potwór, seryjny zabójca albo sztuczna inteligencja. Zmieniają się dekoracje i kostiumy, lecz funkcja pozostaje podobna: horror nadaje widzialny kształt lękom, których nie umiemy jeszcze świadomie nazwać.

Najstarsze opowieści grozy nie potrzebowały jeszcze nazwy gatunku. Rodziły się przy ogniu, w świątyniach i domach, z doświadczenia śmierci, ciemności oraz tego, co czaiło się poza granicą oswojonego świata. Duchy, demony, wiedźmy, wilkołaki i istoty wracające z zaświatów pojawiały się w mitach i folklorze niemal wszystkich kultur. Takie historie pomagały porządkować niewytłumaczalne zjawiska, ale miały też praktyczny sens: ostrzegały przed łamaniem tabu, oddalaniem się od wspólnoty czy naruszaniem miejsc uznanych za święte. Pełniły wręcz funkcję wychowawczą, bo czym najlepiej przestrzec młodsze pokolenie przed samotnymi wyprawami do lasu lub nad rzekę, jeśli nie groźnym potworem, który może tam na nie czekać?



Edgar Allan Poe

- prekursor horroru psychologicznego

OD OGNISKA DO GOTYCKIEGO ZAMKU

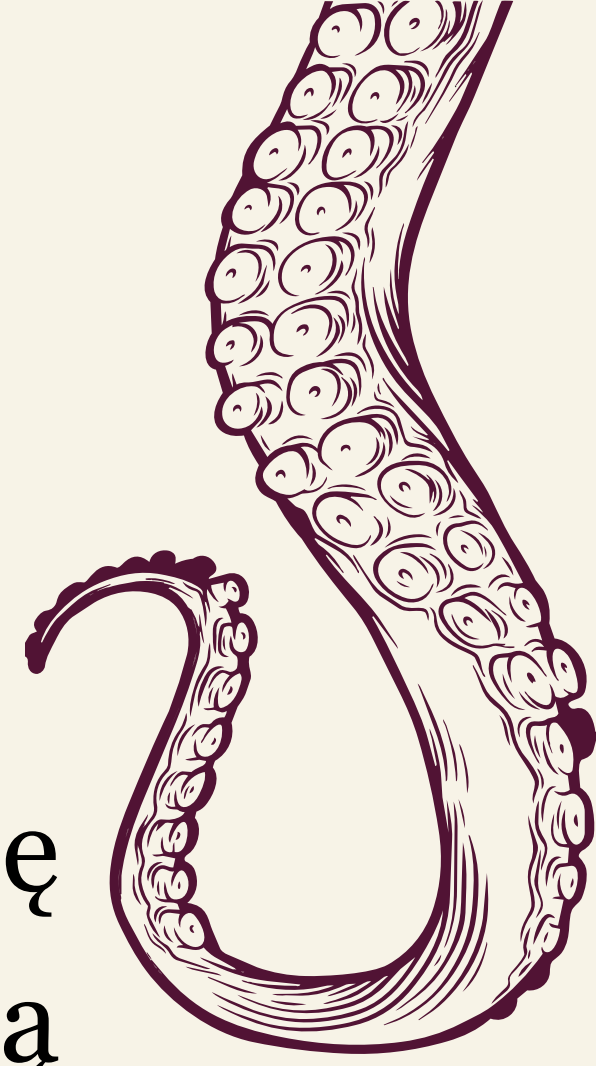
Nowoczesny horror literacki narodził się wtedy, gdy dawne lęki przeniesiono do powieści. *Zamczy-sko w Otranto* Horace'a Walpole'a z 1764 roku połączyło średniowieczną scenerię, rodzinny sekret, atmosferę osaczenia i ingerencję sił nadprzyrodzonych. Gotycki zamek szybko stał się czymś więcej niż efektowną dekoracją. Jego zamknięte komnaty, podziemia i portrety przywoływały wspomnienia, których nie można wymazać z pamięci. W powieści gotyckiej przeszłość zawsze powracała, a bohaterowie płacili za własne lub odziedziczone winy.

W XIX wieku potwory zaczęły mówić językiem nauki, techniki i przemysłu – rozpędzających się niczym wynaleziona w tamtych czasach lokomotywa. Mary Shelley we *Frankensteinie* zastąpiła klątwę eksperymentem, pytając o odpowiedzialność twórcy za własne dzieło. Edgar Allan Poe przeniósł grozę do ludzkiego umysłu: w jego opowiadaniach źródłem koszmaru stawały się obsesja, poczucie winy i zawodna percepcja. Bram Stoker w *Draculi* utrwalił zaś obraz wampira jako przybysza jednocześnie odpychającego i fascynującego. Każdy z tych autorów pokazał, że najskuteczniejszy potwór nie jest przypadkową bestią – zawsze dotyka czułego nerwu swojej epoki.

KIEDY KOSZMAR TRAFIŁ NA EKRAN

Kino niemal od razu odkryło, że ruchomy obraz znakomicie nadaje się do straszenia. Szczególną rolę odegrał niemiecki ekspresjonizm lat dwudziestych. *Gabinet doktora Caligari* i *Nosferatu* nie próbowały wiernie naśladować rzeczywistości. Zdeformowane dekoracje, ostre cienie i nienaturalne gesty sprawiały, że cały świat przedstawiony wyglądał jak sen, z którego nie można się obudzić. Potworem nie był tu wyłącznie hrabia Orlok – potworna stawała się sama przestrzeń, która utraciła znajome proporcje.

Hollywood lat trzydziestych podarowało widzom galerię klasycznych potworów: Draculę, monstrum Frankensteina, Mumię i Wilkołaka. Po II wojnie światowej do zbiorowej świadomości trafiły nowe lęki, a gotyckie zamki i mroczne puszcze



przestały wystarczać. W cieniu bomby atomowej groza zwróciła się ku promieniowaniu, mutacjom i przybyszom z kosmosu. Godzilla nie była po prostu olbrzymim jaszczurem, lecz figurą katastrofy, której Japonia doświadczyła naprawdę. Kiedy zaś zimnowojenne zagrożenie zaczęło przenikać codzienność, horror zawitał do moteli, szkół, domów na przedmieściach i małych miasteczek. Nie trzeba już było jechać do Transylwanii: koszmar mógł mieszkać obok.

Druga połowa XX wieku przyniosła jeszcze jedną zmianę: potwór coraz częściej przestawał być obcym przybyszem, a stawał się wytworem zwyczajnego świata. Zombie u George'a A. Rome-ra nie tylko atakowały żywych, lecz także obnażały kruchość wspólnoty i łatwość, z jaką cywilizowane reguły znikają w czasie kryzysu. Slasher (od ang. *slash* – ciąć, rąbać) zamienił bezpieczną przestrzeń letniego obozu czy przedmieścia w teren polowania. Horror sataniczny zaglądał do rodzinnego domu, sugerując, że zło może kryć się pod powierzchnią codziennych rytuałów. Groza nie potrzebowała już odległej legendy – wystarczała jej szczelina w pozornie normalnym porządku.

Pod koniec stulecia ważnym głosem stał się horror japoński. Zamiast gwałtownego ataku często wybierał powolne narastanie niepokoju, niedopowiedzenie i motyw klątwy przenoszonej przez współczesne media. Kasetą VHS, telefon czy ekran komputera mogły pełnić tę samą rolę, którą wcześniej odgrywała zakazana księga. Podobny lęk wykorzystują nurty *found footage* (filmy stylizowane na odnalezione amatorskie nagrania) i *screenlife* (akcja rozgrywa się w całości na ekranie komputera lub smartfona). Oglądana w ten sposób historia wydaje się dokumentem, a granica między fikcją a zapisem prawdziwego zdarzenia robi się niepokojąco cienka.

JEDNA GROZA, WIELE TWARZY

Współczesne podgatunki najlepiej rozumieć nie jako szczelne szufladki, lecz jako różne źródła lęku. Horror nadprzyrodzony korzysta z duchów, demonów i klątw. Horror psychologiczny podważa

zaufanie do umysłu bohatera i zostawia odbiorcę w niepewności, czy ma do czynienia z ingerencją obcej siły, czy z rozpadem percepcji. *Body horror* przypomina, że nawet własne ciało może stać się obce – wskutek choroby, mutacji lub utraty kontroli. Horror kosmiczny idzie jeszcze dalej: odbiera człowiekowi poczucie, że zajmuje ważne miejsce we wszechświecie i że rzeczywistość w ogóle daje się pojąć.



Kadr z filmu „Nosferatu - symfonia grozy” (1922)

Inne odmiany wyrastają z konkretnej sytuacji: miejsca, wspólnoty albo relacji z technologią. *Folk horror* wydobywa grozę z lokalnych wierzeń, dawnych rytuałów i zamkniętych społeczności. *Home invasion* odwraca znaczenie domu: miejsce bezpieczeństwa zamienia w pułapkę. *Slasher* buduje napięcie wokół pościgu i nieuchronnego spotkania z zabójcą, a *zombie horror* sprawdza, jak szybko rozpadają się społeczne reguły. Z kolei *horror technologiczny* pyta, co się stanie, gdy sieć, monitoring albo sztuczna inteligencja przestaną być narzędziami i zaczną kształtować nasze decyzje.

Te konwencje swobodnie się przenikają. Jedna opowieść może być jednocześnie *folk horrorem*, historią o przemianie ciała i filmem stylizowanym na odnalezione nagranie. Taka płynność nie jest wadą, lecz siłą gatunku. Horror szybciej niż inne formy reaguje na nowe niepokoje, bo nie potrzebuje realistycznego opisu. Wystarczy mu metafora, obraz albo dźwięk: puste dziecięce krzeselko, twarz w ciemnym oknie, dzwonek telefonu dobiegający z zamkniętego pokoju.

Własne środki wypracowały również gry.



Survival horror odbiera graczowi poczucie przewagi: amunicji jest za mało, korytarze są wąskie, a decyzje zapadają pod presją. Lęk nie wynika wyłącznie z wyglądu potwora, lecz z odpowiedzialności za każdy krok. Literatura może wejść w umysł bohatera, film kontroluje kadr i dźwięk, natomiast gra dodaje sprawczość – a wraz z nią poczucie winy za złą decyzję. To ten sam gatunek, ale każde medium porusza inne struny.

W XXI wieku horror coraz częściej łączy się z dramatem społecznym, opowieścią o traumie, wizją katastrofy ekologicznej i czarną komedią. Potworem może być instytucja, nierówności społeczne, toksyczna wspólnota albo przyroda odpowiadająca na ludzką ingerencję. Nie oznacza to, że gatunek stał się nagle „poważny”. Zawsze mówił o sprawach istotnych, nawet gdy przemawiał gumowym kostiumem, sztuczną krwią czy krzykiem w ciemnym lesie. Zmieniła się raczej gotowość odbiorców, by odczytywać te znaczenia bez lekceważącego uśmiechu.

JAK STRASZY HORROR?

Najbardziej rozpoznawalnym chwytem współczesnego kina grozy jest *jump scare* – nagle pojawienie się czegoś w kadrze lub gwałtowny dźwięk, często poprzedzone pozornym uspokojeniem sytuacji. Mechanizm jest prosty: widz spodziewa się zagrożenia, napięcie narasta, po czym film uderza bodźcem dokładnie wtedy, gdy uwaga zaczyna słabnąć. Dobrze użyty *jump scare* stanowi kulminację starannie budowanej sceny; nadużywany zamienia strach w odruchową reakcję. Blisko mu do fałszywego alarmu, gdy źródłem nagłego ruchu okazuje się kot, przyjaciel bohatera albo trzaskające okno. Taki zabieg rozładowuje napięcie tylko po to, by chwilę później dopuścić do głosu prawdziwe zagrożenie.

Trwalszy niepokój zwykle powstaje wolniej. Twórcy wykorzystują ciszę, powracający motyw dźwiękowy, ograniczone pole widzenia, pustą przestrzeń w kadrze i wydarzenia rozgrywające się poza nim. Zamiast pokazywać potwora, pozwalają odbiorcy wyobrazić sobie jego obecność; zamiast wyjaśniać reguły zagrożenia, pozostawiają luki, które

umysł wypełnia własnymi lękami. Grozę budują również deformacja tego, co znajome, ironia dramatyczna – gdy widz wie więcej niż bohater – oraz powolne odbieranie postaciom możliwości ucieczki. Najskuteczniejszy horror łączy te środki: zaskakuje, lecz przede wszystkim sprawia, że napięcie utrzymuje się jeszcze długo po zakończeniu sceny.

DLACZEGO LUBIMY SIĘ BAĆ?

Bezpieczny kontakt z grozą pozwala przećwiczyć emocje, których w prawdziwym życiu wolelibyśmy uniknąć. Odbiorca może wejść do nawiedzonego domu, spotkać potwora i wrócić do własnego świata, gdy tylko zamknie książkę albo w sali kinowej zapalą się światła. Nie oznacza to jednak, że horror zawsze przynosi ukojenie. Najlepsze historie pozostawiają drobną rysę na obrazie codzienności. Sprawiają, że dobrze znany korytarz wydaje się odrobinę dłuższy, a cisza po wyłączeniu ekranu – mniej niewinna.

Historia horroru nie jest więc przede wszystkim historią kolejnych potworów. Jest historią zmieniających się lęków. Duch, wampir, mutant, morderca i sztuczna inteligencja mówią różnymi głosami, ale wykonują podobną pracę: pokazują zagrożenie, zanim nauczymy się rozmawiać o nim bez metafor. Dopóki świat będzie się zmieniał, dopóty horror będzie znajdował nowy cień, w którym może się zacząć.



Skąd się wzięły potwory? Nauka ukryta w legendach

- Alicja Płotkowiak

CZĘŚĆ I – KOŚCI, KTÓRE STWORZYŁY BESTIE

Na długo przed narodzinami paleontologii i antropologii ludzie próbowali zrozumieć otaczający ich świat, opierając się wyłącznie na tym, co mogli zobaczyć, usłyszeć i sobie wyobrazić. Skamieniałości oraz kości wymarłych zwierząt były dla nich zagadką. Nie znano jeszcze teorii ewolucji ani nie przypuszczano, że niektóre stworzenia mogły żyć miliony lat wcześniej. Każde niezwykle znalezisko wymagało więc wyjaśnienia. A jeśli ktoś wykopał z ziemi kość większą od własnej nogi... cóż, „to pozostałość wymarłego ssaka sprzed kilku milionów lat” raczej nie było pierwszym pomysłem, jaki przychodził mu do głowy. Znacznie bardziej prawdopodobna była myśl: „Czyli jednak smoki istnieją!”.

Czy kości rzeczywiście mogły dać początek opowieściom o mitycznych bestiach? Choć nie zawsze da się to jednoznacznie udowodnić, wiele współczesnych hipotez wskazuje, że niektóre z najbardziej znanych stworzeń mogły mieć swoje źródło właśnie w przypadkowo odkrywanych skamie-

niałościach. W pierwszej części cyklu przyjrzymy się trzem legendarnym istotom – smokom, gryfom i cyklopom – oraz sprawdzimy, co współczesna nauka mówi o ich możliwym pochodzeniu.

SMOKI

To prawdopodobnie najbardziej rozpoznawalne potwory w historii ludzkości. Znajdziemy je w mitach Europy, Azji i Bliskiego Wschodu, choć w zależności od długości geograficznej odgrywały zupełnie inne role.

W europejskich opowieściach smok jest najczęściej ogromnym, skrzydlatym gadem ziejącym ogniem. Bywa strażnikiem skarbu, przeciwnikiem bohatera albo po prostu wyjątkowo nieprzyjemnym sąsiadem mieszkającym w jaskini. Idealnym przykładem jest oczywiście Smok Wawelski, który według legendy upodobał sobie baraninę i krakowskie dziewice.

W kulturze chińskiej smok wygląda zupełnie inaczej. Ma długie, węzowate ciało, zazwyczaj nie ma skrzydeł, a mimo to potrafi latać. Nie jest też bezmyślną bestią polującą na rycerzy – to przede

wszystkim symbol siły, mądrości, szczęścia i władzy, a także opiekun wód i deszczu.

Współczesna fantastyka chętnie czerpie z obu tych tradycji, tworząc własne interpretacje smoków. W fantasy często wyróżnia się smoki – z czterema kończynami i parą skrzydeł; wiwerny – ze skrzydłami w miejscu przednich kończyn; oraz draki – bezskrzydłe i przypominające ogromne gady.

W tych opowieściach jedne smoki są inteligentnymi i długowiecznymi istotami, potrafiącymi rozmawiać z ludźmi i przez setki lat gromadzić wiedzę. Inne pozostają dzikimi bestiami kierującymi się instynktem. Niezależnie od różnic niemal zawsze symbolizują potęgę, tajemnicę i siłę natury, których człowiek nie jest w stanie łatwo okiełznać.

CO NA TO KOŚCI?

Przyjrzyjmy się teraz, jak na to wszystko patrzy nauka. Jednym z przykładów spotkania legendy ze skamieniałościami są „kości smoków” (longgu) w Chinach. Już w starożytności skamieniałości dużych zwierząt znajdowane w osadach uznawano za szczątki smoków i wykorzystywano w medycynie tradycyjnej. Dopiero rozwój paleontologii wykazał, że wiele z nich należało do wymarłych ssaków plejstocenских, takich jak mamuty, stegodony czy nosorożce włochate, a niekiedy również do dinozaurów. W niektórych regionach Chin zwyczaj zbierania i rozdrabniania „smoczych kości” przetrwał do dziś – longgu wciąż ma swoje miejsce w tradycyjnej medycynie chińskiej.

Hipotezę łączącą legendy o smokach ze znaleziskami skamieniałości spopularyzowała historyczka nauki Adrienne Mayor. Zwróciła uwagę, że ludzie od tysięcy lat natrafiali na ogromne kości, których nie potrafili przypisać żadnemu znanemu gatunkowi. Nie wiedzieli jeszcze, że pod ich stopami leżą pozostałości świata sprzed milionów lat. Znali natomiast smoki. Nic więc dziwnego, że kość wystająca z ziemi mogła stać się nie tyle zagadką geologiczną, ile dowodem na to, że opowieści o smokach mają w sobie ziarno prawdy.



Kość oraz żuchwa nosorożca włochatego

GRYFY

Gryf jest jednym z najbardziej charakterystycznych stworzeń dawnych bestiariuszy. Najczęściej przedstawiano go jako hybrydę dwóch potężnych zwierząt: ciało lwa łączono z głową, skrzydłami i szponami orła. Lew był symbolem siły i królewskiej potęgi, natomiast orzeł kojarzył się z niebem, władzą i drapieżnością. Gryf łączył więc w sobie najlepsze cechy dwóch królów swoich środowisk.

Motyw gryfa pojawiał się już w sztuce starożytnego Bliskiego Wschodu i Egiptu, a później stał się ważnym elementem kultury greckiej i europejskiej. W średniowieczu gryf trafił do bestiariuszy, heraldyki i sztuki religijnej.

CO NA TO KOŚCI?

Przez lata jedną z najbardziej fascynujących teorii dotyczących pochodzenia gryfa była hipoteza, że jego pierwowzorem mogły być skamieniałości *Protoceratops* - niewielkiego, roślinożernego dinozaura żyjącego około 75–71 milionów lat temu na terenie dzisiejszej Mongolii i Chin.

Pomysł ten również spopularyzowała Adrienne Mayor. Według jej interpretacji starożytni koczownicy przemierzający Azję Środkową mogli natrafiać na wystające z ziemi skamieniałe kości tych zwierząt, a następnie przekazywać opowieści o tajemniczych stworzeniach zamieszkujących pustynie na zachód. Z czasem miały one zostać

połączone z istniejącym już w kulturach Bliskiego Wschodu wyobrażeniem gryfa stworzenia łączącego ciało wielkiego kota z głową i skrzydłami drapieżnego ptaka.



Opis: Szkielet *protoceratopsa*

Protoceratops miał czterokończynową sylwetkę, ptasi dziób i stosunkowo dużą czaszkę z kościstą strukturą z tyłu głowy. Gryf również posiadał cztery nogi i ptasi dziób. Jednak jeśli porównamy szczegóły pojawia się problem. Gryf ma skrzydła i cechy dużego kota, których Protoceratops oczywiście nie posiadał. Co więcej, najstarsze przedstawienia stworzeń przypominających gryfy pojawiają się na Bliskim Wschodzie i w Egipcie już tysiące lat przed tym, zanim znane nam źródła sugerują możliwość kontaktu Greków z azjatyckimi skamieniałościami.

Niestety, tutaj wkracza współczesna nauka.

W 2024 roku badacze Mark P. Witton i Richard A. Hing opublikowali w *Interdisciplinary Science Reviews* szczegółową analizę tej teorii. Wnioski? Hipoteza okazała się znacznie mniej przekonująca, niż mogłoby się wydawać. Po pierwsze, najstarsze wizerunki gryfów pojawiają się w Egipcie i na Bli-

skim Wschodzie na długo przed tym, zanim Grecy mogli usłyszeć relacje z azjatyckich pustyń. Po drugie, znane skamieniałości protoceratopsów leżą setki kilometrów od dawnych szlaków i złóż złota. Dinozaur wyglądał przekonująco, ale dowody po prostu nie spięły się w całość.

CYKLOPY

Odyseusz walczący z Polifemem, olbrzymem o jednym oku umieszczonym pośrodku twarzy, to jeden z najbardziej rozpoznawalnych motywów mitologii greckiej. Cyklopi byli przedstawiani jako potężne, prymitywne istoty o nadludzkiej sile, zamieszkujące odludne miejsca z dala od ludzkich osad. W „Odysei” Homer opisuje ich jako pasterzy żyjących w jaskiniach, hodujących owce i kozy, a jednocześnie nieuznających praw i zwyczajów obowiązujących wśród ludzi.

Ich najbardziej charakterystyczną cechą było oczywiście pojedyncze oko umieszczone pośrodku twarzy. W połączeniu z ogromnym wzrostem, siłą i surowym trybem życia tworzyło to obraz istoty bardziej przypominającej potwora niż człowieka. Nic więc dziwnego, że przez wieki próbowano doszukiwać się rzeczywistych inspiracji. Jedną z najbardziej fascynujących prowadzi właśnie na Sycylię - miejsce, gdzie mitologia spotyka się z paleontologią.

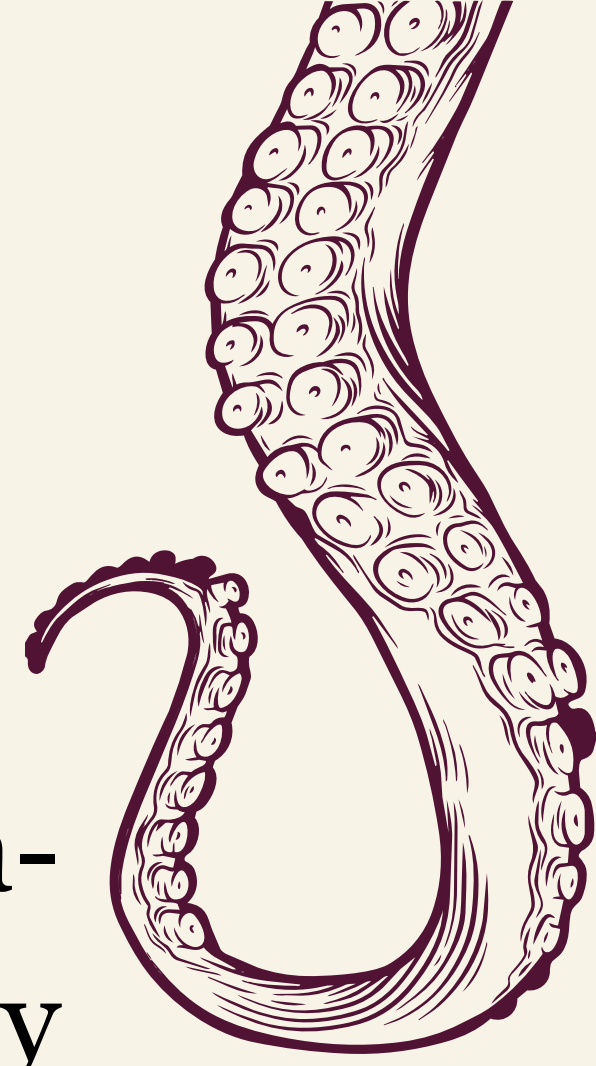
CO NA TO KOŚCI?

Na sycylijskich wyspach licznie występują skamieniałości wymarłych słoni karłowatych, między innymi *Palaeoloxodon falconeri*. Ich czaszki są

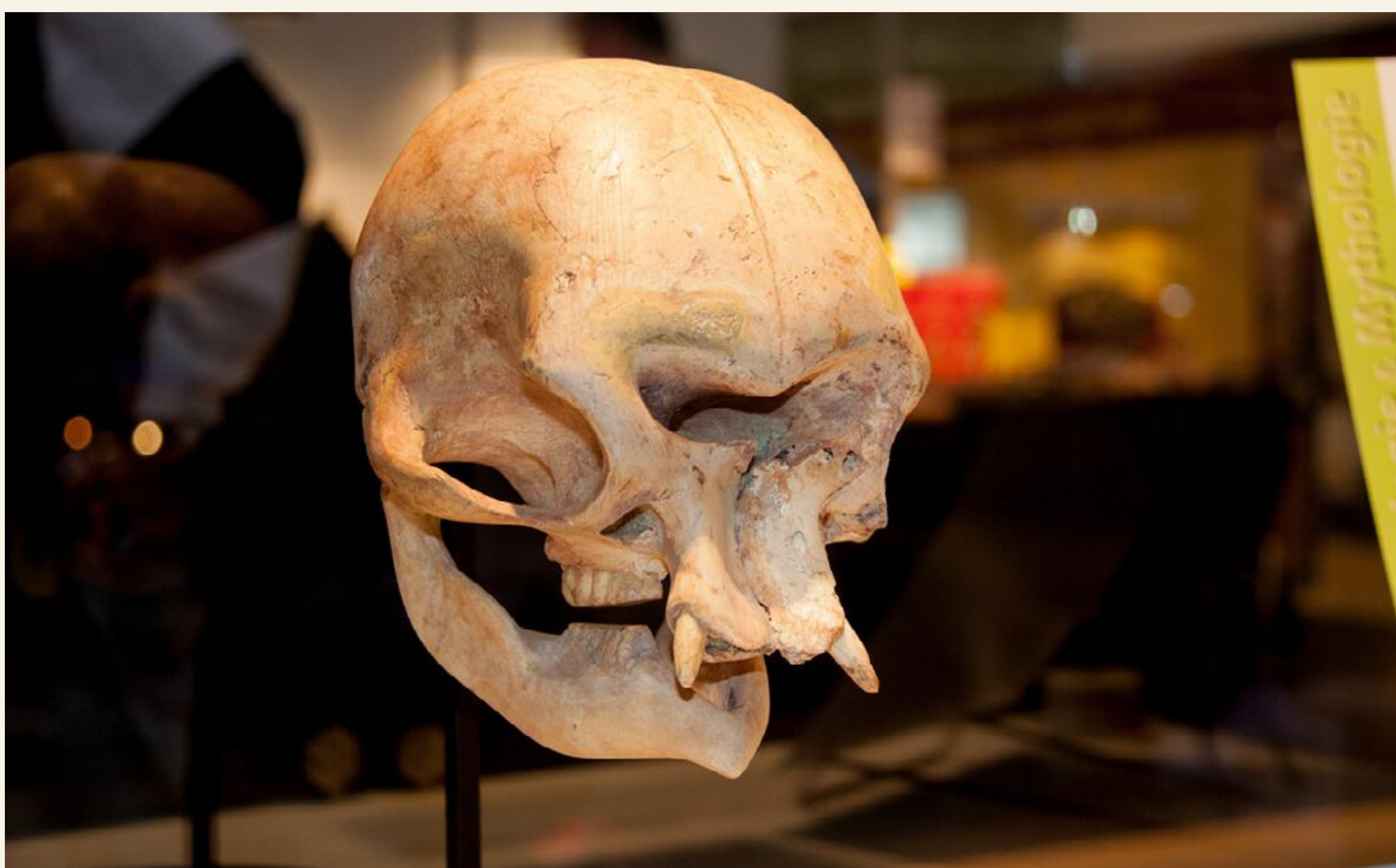
Lubisz ciekawe historie?

Wszystko wskazuje na to, że literacki klub dyskusyjny ZONK jest dla Ciebie! Dołącz do naszego Discorda i dowiedz się więcej!





ogromne, a do tego w przedniej, środkowej części znajduje się wielki, pojedynczy otwór- jama nosowa, przez którą u żywego zwierzęcia przebiega trąba. Prawdziwe oczodoły znajdują się natomiast po bokach czaszki i z perspektywy patrzącego od przodu są znacznie mniej oczywiste. Dla kogoś, kto nigdy w życiu nie widział żywego słonia? Wielka głowa z jedną olbrzymią dziurą na środku idealnie pasuje do opisu jednookiego olbrzyma. Tym bardziej że poza czaszkami znajdowano ogromne kości kończyn, które mogły wyglądać jak szczątki olbrzymów.



Czaszka słonia karłowatego *Palaeoloxodon falconeri*.

Sama idea potwora jest jednak znacznie starsza i występowała również poza światem greckim. W źródłach dotyczących starożytnego Bliskiego Wschodu pojawiają się opisy istot z pojedynczym okiem. Znany był również rzeczywisty fenomen tzw. cyklopii - bardzo rzadkiej wady rozwojowej, w której podczas rozwoju embrionalnego oczy nie rozdzielają się prawidłowo i dochodzi do powstania jednej, centralnej struktury ocznej.

Co więcej, współczesne badania historyczne zwracają uwagę, że często powtarzana historia, jakoby grecki filozof Empedokles znalazł na Sycylii czaszki słoni i rozpoznać w nich dowód istnienia Cyklopów, nie ma solidnego potwierdzenia w zachowanych źródłach.

CO WIĘC NAPRAWDĘ STWORZYŁO POTWORY?

Może więc potwory nigdy nie musiały naprawdę istnieć.

Wystarczyła ogromna czaszka, kilka wystających z ziemi kości i brak wiedzy o świecie, który istniał miliony lat wcześniej. Resztę potrafiła zrobić ludzka wyobraźnia, połączyć nieznane z tym, co już znał, dopisać brakujące elementy i stworzyć historię, która przetrwa całe pokolenia.

Dziś potrafimy zajrzeć do wnętrza skamieniałości i odtworzyć historię stworzeń, które pozostawiły po sobie tylko kości. Dawniej jednak te same szczątki mogły być dowodem na istnienie smoków, gigantów czy innych niezwykłych bestii. I być może właśnie dlatego stare legendy są tak fascynujące. Bo czasami pod warstwą mitu naprawdę kryje się kawałek prawdziwego świata.

Ale kości to dopiero początek. Co, jeśli następnym razem człowiek nie znalazł potwora... tylko naprawdę go zobaczył? O tym przekonacie się w części II, która ukaże się w następnym numerze *Krakena*.

Potwory jeszcze nie powiedziały ostatniego słowa.

BIBLIOGRAFIA

Mayor A. (2000), *The First Fossil Hunters: Paleontology in Greek and Roman Times*, Princeton University Press.

Mayor, A., & Heaney, M. (1993). Griffins and Arimaspeans. *Folklore*, 104(1-2), 40–66.

Wyatt N. (2009), Grasping the Griffin: Identifying and Characterizing the Griffin in Egyptian and West Semitic Tradition, „*Journal of Ancient Egyptian Interconnections*”, 1(1), 29–39.

Witton M.P., Hing R.A. (2024), Did the horned dinosaur Protoceratops inspire the griffin?, „*Interdisciplinary Science Reviews*”, 49(3–4).

Palaeohistology reveals a slow pace of life for the dwarfed Sicilian elephant. *Scientific Reports*, 11, 22862.

Long Gu (Os Draconis): Textual research, modern scientific evaluation, and quality control challenges (2026), „*Journal of Ethnopharmacology*”, 362, 121354.



Supergirl: recenzja

- Grzegorz “Grzegorz” Damrath

Wyobraź sobie, że w dniu swoich urodzin nie marzysz o torcie, zdmuchiwaaniu świeczek ani o kolejnym voucherze do spa, ale o tym, by ktoś wreszcie porządnie przyłożył ci w twarz. Albo żeby chociaż raz rozbił cię zęb. Oto Kara Zor-El, kobieta, która ma absolutnie dość bycia chodzącym ideałem pod żółtym słońcem Ziemi. Aby uciec od wszechobecnego cienia swojego kuzyna, Kala, pakuje manatki i leci na zapomnianą przez bogów planetę krążącą wokół czerwonego słońca. Wszystko po to, by przez parę godzin poczuć ciężar własnego ciała, urznąć się lokalnym bimbrem i przypomnieć sobie, czym jest ból.

Nowe uniwersum DC, rekonstruowane od 2022 roku przez Jamesa Gunna, zaczyna nabierać konkretnych kształtów. Jeśli *Peacemaker*, *The Suicide Squad* oraz animowane *Koszmarne Komando* pokazały nam najbardziej łobuzerskie, bezczelne i niegrzeczne oblicze tej marki, a *Superman* z Davidem Corenswetem ma być powrotem do czystego, wręcz harcerskiego dobra w duchu Richarda Donnera z 1978 roku, to nowa *Supergirl* jest ide-

alną hybrydą obu tych światów. To kino, które rozkłada kocyk mniej więcej pomiędzy tymi dwoma skrajnymi biegunami. Ale czy to się udało...?

Największym sukcesem scenariusza Any Nogueiry jest fakt, że Kara – w całkowitej kontrze do swojego kuzyna w czerwonych gaciach – wcale nie widzi w ludziach wrodzonego dobra. Mówi o tym zresztą całkowicie otwarcie. Ta idealna antyteza jest fundamentem psychologii tej postaci. Mamy tu bowiem starcie dziewczyny, która superbohaterką być wcale nie chce, ale zostaje niejako obarczona tą rolą przez Supermana. Kal-El idealizuje Krypton, ponieważ zna go wyłącznie z opowieści i holograficznych pocztówek. Kara natomiast widziała powolną i bolesną śmierć swojej planety i całej rodziny. Podczas gdy on traktuje swoje nadludzkie moce jak błogosławieństwo, ona nosi w sobie potężny *weltschmerz*. To poraniona, nękana wspomnieniami młoda kobieta, która musi nieustannie fundować sobie namiastkę cierpienia, by w ogóle pamiętać o własnym człowieczeństwie. Żółte słońce uczyniło z niej boginię, ale odebrało jej prawo do bycia kruchą.



Z tego fascynującego punktu wyjścia startuje historia przypominająca klasyczne science fiction drogi, z mocno zarysowanym wątkiem zemsty. Wszystko zaczyna się w momencie, gdy w życiu Kary – spędzającej swoje urodziny w obskurnej knajpie – pojawia się Ruthye (znana z *Problemu trzech ciał* Eve Ridley). Ta pałająca żądzą sprawiedliwości nastolatka straciła cały swój świat za sprawą Krema z Żółtych Wzgórz. W tej roli Matthias Schoenaerts z magnetyczną, zimną brutalnością tworzy postać bezwzględnego watażki i patriarchy, dla którego kobiety są jedynie inkubatorami. Skojarzenia z toksyczną manosferą spod znaku Andrew Tate’a czy mrocznymi tajemnicami wyspy Epsteina są tu wyjątkowo celne.

Tragedia Ruthye staje się dla Supergirl głównym katalizatorem do działania i rzuca ją w podróż przez galaktykę. W roli Dziewczyny ze Stali oglądamy Milly Alcock i trzeba to powiedzieć głośno: ta dziewczyna znowu robi to, co w *Rodzie smoka* – kradnie cały film dla siebie. Jej Kara to absolutna twardzielka, która bez mrugnięcia oka rzuca rozprawia się z ekipą Krema. Oglądanie, jak przedziera się przez tę bandę galaktycznych mizoginów, daje ogromną satysfakcję, zwłaszcza że Alcock genialnie gra twarzą, mikrogestami, wściekłością ukrytą w kącikach ust i głębokim zmęczeniem w oczach.

Co ciekawe, ten film jest zaskakująco skromny. To bardzo mała, kameralna opowieść, która nie próbuje udawać napompowanego blockbustera i dzięki temu osiąga swój cel. Stawka nie dotyczy unicestwienia wszechświata. Ruthye chce po prostu pomścić bliskich, a Kara próbuje uratować swojego umierającego psa. W międzyczasie trzeba oczywiście obić kilka pysków i wyzwolić parę uciemiężonych kobiet, ale cały ten emocjonalny ciężar jest głęboko intymny. Cudownie obrazuje to jedna z najlepszych scen, w której Supergirl, ledwo po-

wstrzymując łzy, zostawia Ruthye samą na ulicy i odlatuje w kosmos. Myśląc o unicestwionym Kryptonie, o rodzicach i o tych wszystkich, których nie zdołała ocalić, Kara krzyczy w bezgłośną próżnię. To naprawdę świetna, poetycka parafraza słynnego hasła z „Obcego”, że w kosmosie nikt nie usłyszy twojego krzyku.



Pod względem struktury bliżej temu dziełu do klasycznego westernu *Dobry, zły i brzydki* niż do szaleńczego tempa tego co dostaliśmy choćby w *Mad Max: Na drodze gniewu*. Otrzymujemy tu galaktyczne pogranicze, na którym krzyżują się ścieżki herosów, złoczyńców i zwykłych szubrawców, z których każdy ma swój własny, egoistyczny

Pod względem struktury bliżej temu dziełu do klasycznego westernu „Dobry, zły i brzydki” niż do szaleńczego tempa tego co dostaliśmy choćby w „Mad Max: Na drodze gniewu”. Otrzymujemy tu galaktyczne pogranicze, na którym krzyżują się ścieżki herosów, złoczyńców i zwykłych szubrawców, z których każdy ma swój „własny”, egoistyczny interes.

interes. Reżyser Craig Gillespie stworzył universum brudne, chropowate i fascynujące. Odwiedzane przez bohaterki kantyny oraz bijatyka w międzygalaktycznym autobusie wyglądają jak wyciągnięte z najgorszych, najbardziej fascynujących zakamarków Mos Eisley. Rob Hardy, odpowiedzialny za zdjęcia, odwalił kawał świetnej roboty. Wizualnie od-

cina się od jaskrawej stylistyki Gunna – jego galaktyka ma własną tożsamość, unika sterylności i mieni się przybrudzonymi barwami, które świetnie współgrają z surowym klimatem opowieści. Całość kapitalnie niesie muzyka Claudii Sarne. Kompozycje takie jak *Bar Fight* czy *Krypton De-*



stroyed mają w sobie duszę pop-rocka z minionych dekad, co nadaje filmowi przyjemnego, łobuzerskiego rytmu.

Żeby jednak nie było zbyt słodko: nie wszystko działa tu idealnie. Craig Gillespie to rzetelny rzemieślnik, ale jego reżyseria bywa momentami zbyt przezroczysta, wręcz funkcjonalna. Sceny akcji są wyważone i poprawne, jednak brakuje im tego inscenizacyjnego błysku, wizualnego wariactwa i bezczelnej dynamiki, do której przyzwyczał nas chociażby sam Gunn. Czasami widać jak na dłoni, że Gillespie chciał naśladować ten specyficzny, teledyskowy styl, zamiast konsekwentnie szukać własnego języka. To poprawna robota, którą ocenia się łagodniej głównie dlatego, że udany casting i świetne dialogi maskują reżyserskie przestoje.

Ponadto, choć chemia między trzema głównymi postaciami buduje ten film, to wciśnięcie do scenariusza Lobo na zaledwie cztery sceny akcji wygląda jak czysty zabieg marketingowy. Kosmiczny samiec alfa na motocyklu został tu ewidentnie doklejony, żeby podbić słupki sprzedaży i wrzucić jego twarz na plakaty. Na szczęście uszczypliwe wymiany zdań między nim a Karą potrafią rozbawić, więc można na to przymknąć oko.

Jako fan komiksów muszę też wspomnieć o głośnej miniserii *Supergirl: Kobieta Jutra* Toma Kinga i Bilquis Evelyn. Trzeba to jednak powierzyć jasno: filmowa *Supergirl* nie jest laurką dla papierowego pierwowzoru ani po prostu dosłownym wprawieniem kadrów w ruch. To autonomiczna, autorska interpretacja tej postaci, dla której wybitne dzieło Kinga stanowiło zaledwie punkt wyj-

ścia i artystyczny kompas. Choć wierni czytelnicy mogą momentami poczuć się zdezorientowani – bo scenariusz Any Nogueiry śmiało wywraca niektóre wątki do góry nogami i bezceremonialnie przerabia fabularne akcenty – trudno traktować to jako wadę. Nogueira, czerpiąc zresztą z pierwotnych, niezrealizowanych w pełni pomysłów samego Kinga, tworzy opowieść paradoksalnie znacznie bardziej spójną i wiarygodną. O ile komiksowa wersja mogłaby nie obronić się bez zjawiskowych, wręcz poetyckich rysunków Evelyn, o tyle filmowa adaptacja stoi na własnych nogach. Sprowadza tę historię z papierowego absurdu na ziemię – a raczej na twardy, nieprzyjazny, kosmiczny grunt.

Czy więc plan rozłożenia kocyka między harcerskim idealizmem Supermana a łobuzerską bezczelnością reszty uniwersum się powiódł? Jak najbardziej. *Supergirl* okazuje się wyjątkowo satysfakcjonującym kinem inicjacyjnym. To nie jest kolejna pompatyczna opowieść o zbawianiu ludzkości w imię abstrakcyjnej sprawiedliwości, lecz historia o ratowaniu samej siebie – o dziewczynie zmagającej się z traumą straty, która próbuje odnaleźć własny głos poza długim cieniem rzucanym przez wielkie „S”. Dostajemy bezpretensjonalne, solidne kino gatunkowe, które nie sili się na bycie czymś więcej, niż jest w istocie. I właśnie za tę szczerość, genialną Milly Alcock oraz brudny, westernowy klimat, ten piknik na skraju dwóch światów zostawia po sobie świetne wrażenie.

**Spodobał Ci się ten tekst?
Dołącz do naszego serwera na
Discordzie i pogadajmy sobie
o fantastyce!**





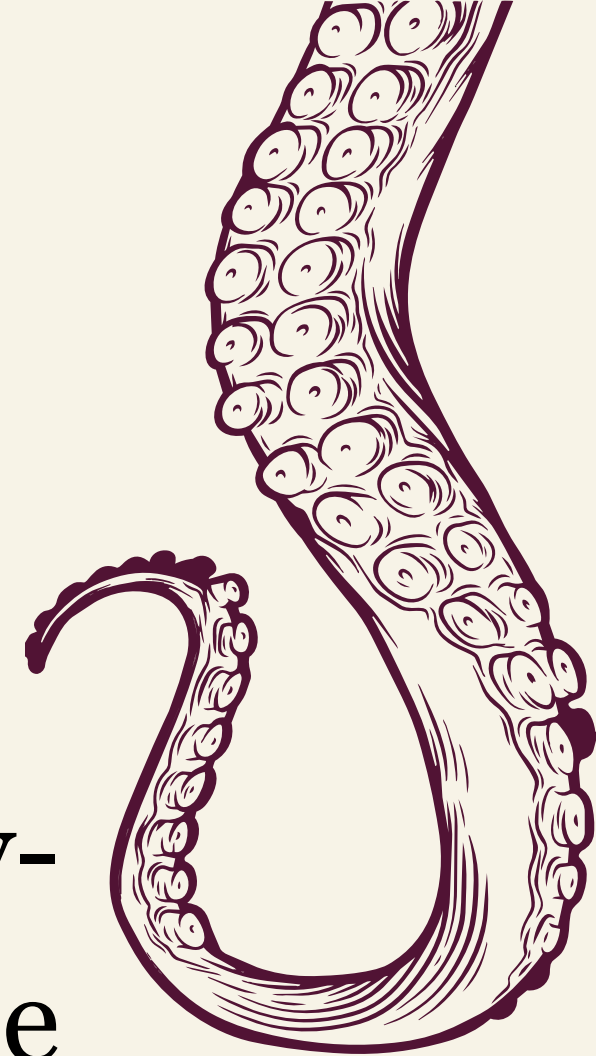
Shadowrun, witajcie w szóstym świecie

- Paweł "Manowar" Płotkowiak

Przez większą część XX wieku fantastyka naukowa patrzyła w przyszłość z mieszaniną zachwyty i nadziei. Rakiety miały zabrać ludzkość na inne planety, komputery rozwiązywać problemy, a rozwój technologiczny uczynić życie łatwiejszym i bezpieczniejszym. Wizja przyszłości była często wizją postępu, a ten obietnicą lepszego świata. W drugiej połowie XX wieku, gdy technologia stawała się bardziej powszechna, komputery, telekomunikacja, automatyzacja i pierwsze sieci komputerowe rozwijały się gwałtownie, zachodnie społeczeństwa doświadczyły kryzysów gospodarczych, ekspansji wielkich korporacji i przemian kulturowych. Odpowiedzią na to była literatura, która zaczęła zadawać znacznie mniej optymistyczne pytanie: co, jeśli technologia rzeczywiście rozwinie się błyskawicznie, ale człowiek wcale za

nią nie nadąży? Tak narodził się cyberpunk, czyli nurt science fiction, który połączył zaawansowaną technologię z kryzysem społecznym, nierównościami, przestępczością i poczuciem alienacji. Jego bohaterem nie był już astronauta odkrywający nowe światy, lecz haker, najemnik, przestępca albo outsider próbujący przetrwać w świecie kontrolowanym przez potężne korporacje.

Choć cyberpunk ukształtował się przede wszystkim w latach 80., jego korzenie sięgają wcześniejszej fantastyki naukowej. Jednym z ważnych prekursorów była powieść Johna Brunnera *The Shockwave Rider* z 1975 roku, przedstawiająca świat, w którym informacja, komputery i sieci komunikacyjne stają się narzędziami kontroli społecznej. W 1980 roku amerykański pisarz Bruce Bethke napisał opowiadanie zatytułowane *Cyber-*



punk. Sam termin nie stał się jednak natychmiast nazwą wielkiego ruchu literackiego. Potrzebne były jeszcze prace autorów takich jak William Gibson, Bruce Sterling, Pat Cadigan czy Rudy Rucker. Przełomem okazał się 1984 rok i powieść *Neuromancer* Williama Gibsona. Gibson przedstawił przyszłość, w której ludzie funkcjonują na pograniczu rzeczywistości fizycznej i cyfrowej. Istnieją globalne sieci komputerowe, sztuczne inteligencje, cybernetyczne modyfikacje ciała i ogromne korporacje posiadające władzę porównywalną z państwami. Jednocześnie nie jest to świat powszechnego dobrobytu. Technologia jest niezwykle zaawansowana, ale społeczeństwo pozostaje pełne biedy, przemocy i nierówności. Właśnie z tego połączenia narodziła się jedna z najważniejszych zasad cyberpunku: *High tech, low life*. Wysoka technologia, niskie życie. Cyberpunk nie pytał więc przede wszystkim, co technologia pozwoli nam zrobić. Pytał raczej: kto będzie posiadał tę technologię i co zrobi z nią władza?



Nazwa gatunku jest zresztą bardzo trafna. „Cyber” oznacza świat komputerów, cybernetyki, sztucznej inteligencji, sieci i technologicznych modyfikacji człowieka. „Punk” reprezentuje bunt, margines społeczny, przestępczość i niechęć do

systemu. Bohater cyberpunku znajduje się zazwyczaj gdzieś pomiędzy tymi dwoma światami. Może być hakerem, który włamuje się do korporacyjnych systemów. Może być najemnikiem wyposażonym w cybernetyczne implanty. Może być złodziejem, który wykorzystuje technologię stworzoną przez potężniejsze od niego organizacje. Nie jest jednak bohaterem w klasycznym znaczeniu tego słowa. Nie zmienia świata. Najczęściej próbuje przetrwać w świecie, który już został zmieniony. W cyberpunku szczególne znaczenie zyskały więc megakorporacje. Państwa narodowe tracą część swojej władzy, podczas gdy prywatne przedsiębiorstwa dysponują ogromnymi zasobami, wpływami politycznymi i technologią. Granica między człowiekiem a maszyną zaczyna się zacierać, a informacja staje się jednym z najcenniejszych towarów. Cyberpunk nie przewidział przyszłości w szczegółach. Trafnie wyczuł jednak pewien kierunek: technologia może zwiększać możliwości człowieka, ale może również zwiększać możliwości tych, którzy kontrolują technologię.

Cyberpunk szybko przestał być wyłącznie gatunkiem literackim. W 1988 roku Mike Pondsmith stworzył *Cyberpunk: The Roleplaying Game* – pierwszy RPG bezpośrednio oparty na estetyce tego nurtu. Gra przedstawia ponurą przyszłość, w której technologia jest wszechobecna, a społeczeństwo zostało podzielone między korporacyjne elity i ludzi próbujących przeżyć na ulicach. Jej akcja została osadzona w 2013 roku. Dopiero druga edycja, wydana w 1990 roku, przeniosła wydarzenia do roku 2020 i stała się najbardziej znaną klasyczną odsłoną systemu, czyli *Cyberpunk 2020*. RPG Pondsmitha przeniósł ideę Gibsona z kart książek do świata graczy. Teraz można było samemu wcielić się w człowieka przyszłości: hakera, najemnika, technika czy cybernetycznie zmodyfikowanego wojownika.

W 1989 roku firma FASA wydała pierwszą edycję *Shadowrun*. Pomysł był jednocześnie prosty i szalony. Co by było, gdyby cyberpunkowa przyszłość naprawdę się wydarzyła, ale razem z nią powróciła magia? W świecie *Shadowruna* odpowiedź brzmi: powstał Szósty Świat. Zamiast wybierać pomiędzy fantasy i science fiction, twórcy postanowi-

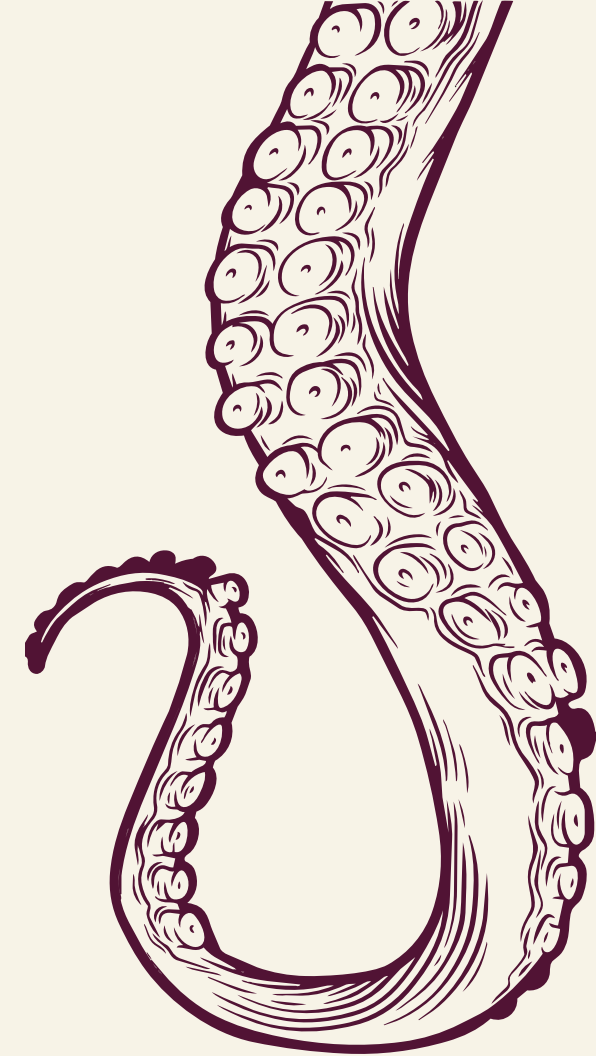
li połączyć oba gatunki. Megakorporacje otrzymały smoki jako swoich właścicieli i zarządców. Hakerzy zaczęli konkutować z magami. Cybernetycznie zmodyfikowani najemnicy walczą obok elfów i orkowych ulicznych wojowników. Jednym z najbardziej charakterystycznych elementów *Shadowrun* jest jego stosunek do roku 2012. W kalendarzu Majów data 21 grudnia 2012 roku oznaczała zakończenie pewnego wielkiego cyklu. Nie była zapowiedzią apokalipsy, ale współczesna popkultura nadała jej jednak znaczenie „końca świata”. Twórcy *Shadowrun* wykorzystali ten motyw w dość niecodzienny sposób. W ich wizji świata przyszłości, około tego okresu następuje przebudzenie, powraca magia, pojawiają się istoty nadnaturalne. Ludzie zaczynają się przemieniać bądź rodzić się jako elfy, krasnoludy, orkowie i trolle. Na Ziemię wracają smoki i inne stworzenia znane wcześniej wyłącznie z mitów. Magowie odzyskują możliwość posługiwania się mocami, które przez tysiące lat były niedostępne dla ludzkości. Ziemia wkracza w kolejny etap swojego istnienia, budzi się Szósty Świat. To jeden z najbardziej pomysłowych zabiegów w całym uniwersum: apokalipsa nie niszczy świata czy cywilizacji, jest zmianą reguł.

Shadowrun zachowuje jednak najważniejszy element cyberpunkowego dziedzictwa. Technologia nie znika, lecz rozwija się jeszcze bardziej. Ludzie mogą instalować cybernetyczne kończyny, sztuczne oczy i implanty przyspieszające refleks. Hakerzy, tu zwani deckerami, wchodzą do globalnej sieci, Matrixa. Riggerzy kontrolują pojazdy i drony niemal za pomocą własnych myśli. Jednocześnie magia stała się częścią codzienności: magowie, szamani i adepci mogą przywoływać duchy, rzucać zaklęcia albo wspomagać ciało za pomocą magii. Wszystko to funkcjonuje jednak w świecie zdominowanym przez megakorporacje. Najpotężniejsze przedsiębiorstwa posiadają własne armie, terytoria, systemy bezpieczeństwa i ogromne wpływy polityczne. Dzięki specjalnym przywilejom ich siedziby mogą być praktycznie niezależnymi państwami. Korporacje prowadzą między sobą wojny, ale nie zawsze mogą pozwolić sobie na otwarty konflikt. Potrzebują więc ludzi działających w cieniu. Tymi ludźmi są właśnie shadowrunnerzy, byli żołnierze, uliczni

samurajowie, magowie, hackerzy, riggerzy – ktoś, kto często nie ma nic do stracenia. Ich zadaniem może być kradzież danych, sabotaż, porwanie, infiltracja laboratorium, ochrona klienta lub przechwycenie prototypu produktu. Najważniejsza zasada brzmi: jeśli coś pójdzie źle, korporacja nie przyzna, że cię zatrudniła. To esencja cyberpunka, czyli funkcjonowania pomiędzy trybami systemu. Korzystanie z technologii korporacji, walka dla niej, czasem wykonywanie nieoficjalnych akcji jednej przeciwko drugiej, ale bez prawdziwej przynależności. Kapitałem są kontakty, reputacja, umiejętności i gotowość do podejmowania ryzyka.



Shadowrun stara się dać odpowiedź na pytanie: co stałoby się z cyberpunkiem, gdyby prawa rządzące światem okazały się jeszcze bardziej dziwne, niż zakładali jego twórcy? Technologia zmienia człowieka? Tak. Ale co jeśli człowiek odkryje również, że magia istnieje? Korporacje mogą stać się potężniejsze od państw? Owszem. A co, jeśli jedną z najpotężniejszych korporacji będzie zarządzać smok? W efekcie powstał świat, w którym elf może być hackerem, ork najemnikiem, troll ochroniarzem, człowiek magiem, a smok jednym



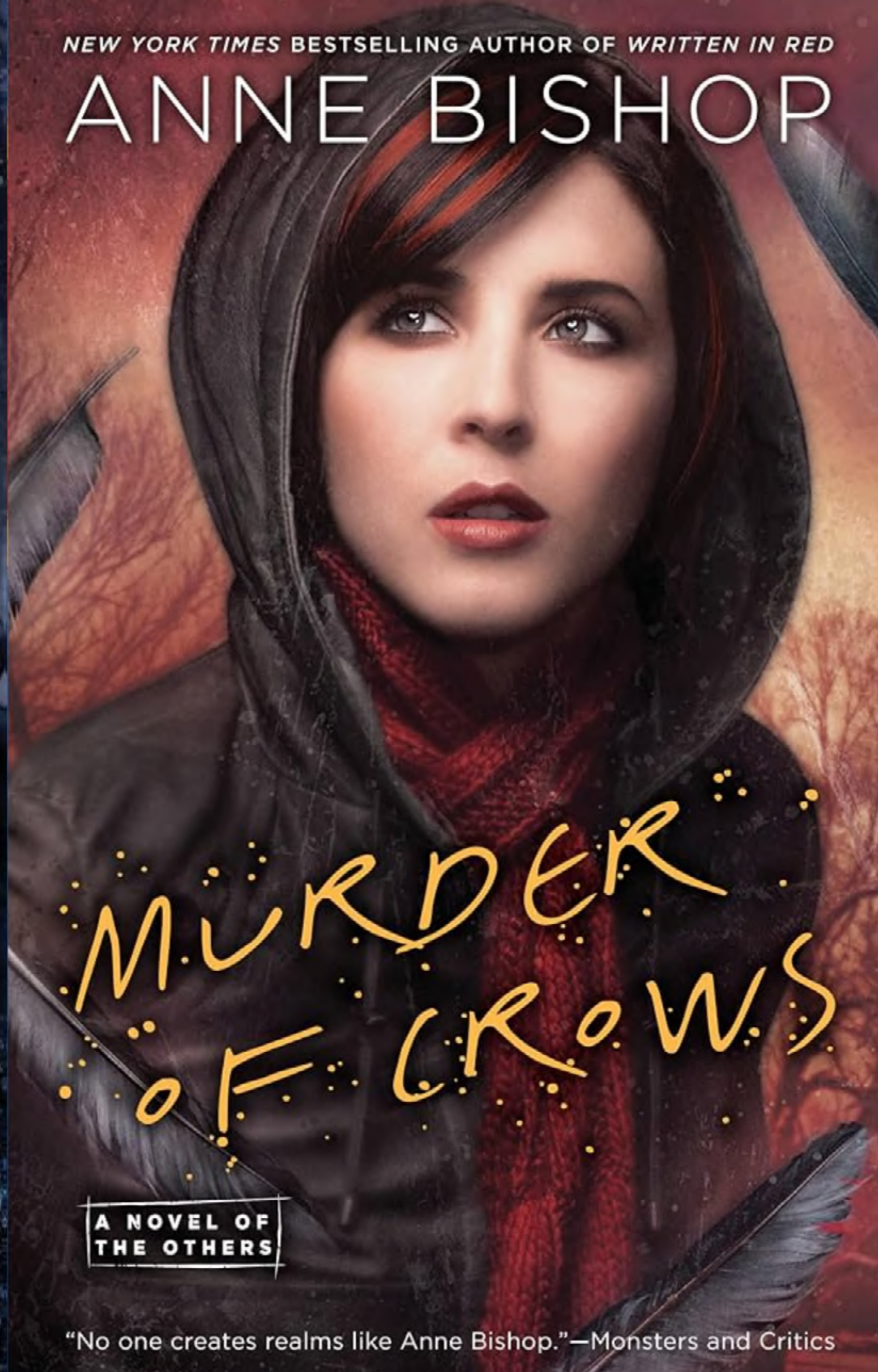
z najpotężniejszych biznesmenów na planecie. Historia *Shadowruna* jest więc historią spotkania dwóch wyobrażeń o przyszłości. Pierwszym jest cyberpunk – dziecko rewolucji komputerowej, kryzysów społecznych i rosnącej potęgi korporacji. Drugim jest świat magii, mitów i stworzeń, które przez tysiące lat pozostawały poza zasięgiem ludzkiego doświadczenia. *Shadowrun* połączył je w roku 1989 i stworzył przyszłość, która była jednocześnie nowoczesna i archaiczna. Jest wizją świata, w którym technologia nie zniszczyła magii, a magia nie zatrzymała technologii. Obie rozwijają się równocześnie. A pomiędzy nimi znajduje się człowiek próbujący przeżyć, zarobić i zachować własną tożsamość. Rok 2012 nie przyniósł końca świata. Zakończył ten, który znaliśmy.

Witajcie w Szóstym Świecie.

Szukamy bohaterów!

**Czas chwycić za kości i przejąć kontrolę nad fabułą! Zapraszamy na sesje RPG!
Dołącz do naszego Discorda
i dowiedz się więcej!**





Anne Bishop – „Inni”. Nie prowokuj kogoś, kto widzi w tobie tylko mięso.

- Dorota „kanique” Marynowska

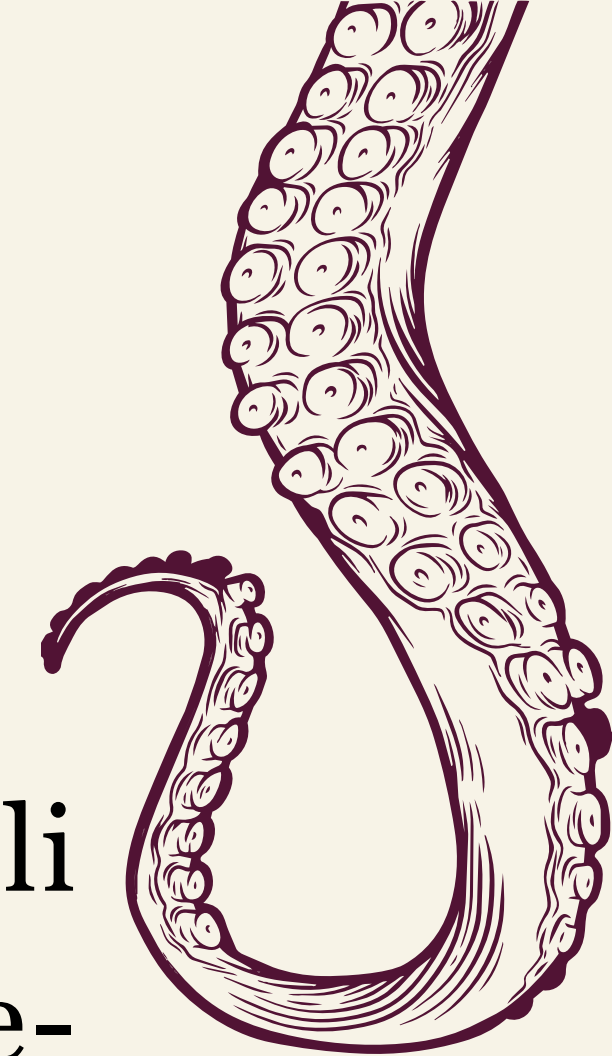
Witajcie na Dziedzińcu Lakeside. Zanim zrobicie choćby jeden krok, spojrzcie na napis wyryty nad przeszklonymi drzwiami: „L.P.T.N.D.”. Nie wiecie, co oznacza? Rozszyfruję go dla waszego własnego dobra: **Ludzkie Prawo Tu Nie Działa**. Witajcie na ziemi *Innych*. Jeśli skuszą was Zabójczo Dobre Lekture i postanowicie przekroczyć próg księgarni, pamiętajcie o jednym: lepkie rączki nie są tu mile widziane. Widzicie tego Wilka przy wejściu? Ostatniemu, który próbował coś wynieść, odgryzł rękę przy samym łokciu. Nic tak nie uczy bezwzględnej uczciwości, jak widok drapieżnika chrupiącego ze smakiem ludzkie kości.

Spacerując po rynku, dostrzeżecie sklepy obsługujące zarówno ludzi, jak i stałych mieszkańców Dziedzińca. Pamiętajcie tylko: gdy na drzwiach Rzeźnika wisi tabliczka informująca o „Specjalnym Mięsie”, nie pytajcie o pochodzenie towaru - odpowiedź mogłaby wam się nie spodobać. A jeśli

w odpowiedniej godzinie znajdziecie się w pobliżu biura łącznika, dostrzeżecie urocze kucyki, pękate jak małe baryłki. Nie dajcie się jednak zwieść ich słodkiemu wyglądowi. Imiona takie jak Tornado, Grom czy Trzęsienie Ziemi to nie niewinna fantazja, lecz zapowiedź kataklizmu. Krzywda wyrządzona kucykowi natychmiast ściągnie na was uwagę Dziewcząt znad Jeziora... a tego naprawdę wolicie uniknąć.

Witajcie w Lakeside! Bądźcie uważni, przestrzegajcie zasad i nie budźcie w *Innych* głodu. Wtedy istnieje całkiem spora szansa, że opuścicie to miejsce w jednym kawałku. Przynajmniej... większość z was.

Jeszcze tu jesteście? Nikt nie uciekł z krzykiem? No dobrze - skoro wykazaliście się odwagą, omówmy wreszcie, kto powołał ten świat do życia, co dokładnie napisał i dlaczego warto w to wejść. Anne Bishop to amerykańska pisarka, od lat uznawana za jedną z ważniejszych postaci współczesnej



fantastyki. Choć polskim czytelnikom dała się poznać przede wszystkim jako autorka mrocznej Trylogii Czarnych Kamieni, jej dorobek jest znacznie szerszy. W polskim przekładzie znajdziemy również wieloświatowy cykl Efemera oraz baśniową serię Tir Alainn (niestety doczekaliśmy się jedynie dwóch pierwszych tomów). Bishop zasłynęła ze zdolności do tworzenia niezwykle skomplikowanych uniwersów, w których zacierają się granice między dobrem a złem, a mroczny klimat staje się znakiem rozpoznawczym jej stylu.

Najlepszym dowodem jej pisarskiej dojrzałości stał się jednak cykl o Innych. Zapoczątkowana w 2013 roku seria przyniosła powiew świeżości w gatunku urban fantasy, szybko zdobywając uznanie krytyków i prestiżowe nagrody - w tym RT Book Reviews Reviewers' Choice Award dla najlepszej powieści urban fantasy oraz wielokrotne wyróżnienia za najlepsze kreowanie świata (Urban Fantasy Worldbuilding). Pierwszych pięć tomów, skupia się na losach Meg Corbyn – wieszczki krwi (*cassandra sanguine*), która szukając schronienia na Dziedzińcu Lakeside, staje się sercem całej opowieści. Dalsze tomy zmieniają jednak dynamikę.

Autorka wyraźnie skręca w stronę rural fantasy, przenosząc akcję do mniejszych, prowincjonalnych miasteczek i oddając głos nowym bohaterom (tu również, niestety, nie wszystkie kolejne powieści zostały przetłumaczone na język polski). Zabiegiem tym pokazuje, że prawdziwym protagonistą cyklu jest tak naprawdę sam świat przedstawiony – brutalny, rządzący się własnymi prawami i absolutnie bezwzględny dla ludzkiej pychy.

Ziemia – nazywana przez jej prawdziwych władców *Namid* – podzielona jest na wielkie kontynenty, takie jak Thaisia, Afrikah czy Britannia. Zrodziła ona wszelkie istoty żywe, tworząc między nimi naturalne granice, by mogły przeżyć

i się rozwijać. Ludzie jednak dość szybko zaczęli się rozmnażać, udoskonalać technologię i poszerzać swoje terytoria, aż w końcu natrafili na dzikie ostępy, w których odkryli inne dzieci *Namid*: *Terra Indigena*, zwanych po prostu *Innymi*. Dla drapieżników ludzie nie byli ani odkrywcami, ani zdobywcami - byli po prostu mięsem. Nastąpiła seria krwawych walk o terytorium. Choć ludzkości udawało się czasem wyrwać skrawek ziemi, znacznie częściej całe ich osady po prostu znikwały bez śladu.

Przełomem okazał się handel. W zamian za wyroby ludzkiej technologii i rzemiosła, *Terra Indigena* zaczęli używać ludziom kolejnych terenów, dając im prawo do uprawy ziemi, polowań i połowu ryb. Z czasem osady przekształciły się w po-

teżne miasta, ale strach pozostał. Choć ludzie wynaleźli elektryczność, kanalizację czy centralne ogrzewanie, to *Inni* bezwzględnie kontrolowali surowce niezbędne do ich działania. Każdy poważniejszy konflikt dobitnie przypominał ludziom o ich miejscu w szeregu, najczęściej kończąc się zrównaniem całego miasta z powierzchnią mapy.

Akcja powieści rozgrywa się głównie na kon-

tynencie Thaisia, gdzie ludzkie skupiska są jedynie wyspami rozrzuconymi pośród dziczy należącej do *Innych*. W każdym większym mieście funkcjonują Dziedzińce – ambasady zamieszkane przez *Terra Indigena*, którzy nadzorują przestrzeganie umów dzierżawy oraz kontrolują ludzkie zachowania. Ludziom zdarza się bowiem zapominać, że są tu zaledwie lokatorami, a nie właścicielami. Na szczęście – lub nieszczęście – *Inni* nieustannie dbają o to, by przywrócić im pamięć, często kłami i pazurami.

“Wśród ludzi wciąż krążą historie przedstawiające Terra Indigena jako włochatych ludzi, którzy pragną tylko trochę miłości. Natomiast

W swojej ślepotcie ludzie nie potrafią zrozumieć, że to właśnie ci pracownicy wykonują najtrudniejszą i najcenniejszą pracę. To oni, poprzez codzienną uczciwą pracę i szacunek, dowodzą Innym, że w ludzkim gatunku wciąż istnieją wartościowe jednostki - takie, których użyteczność i wartość przewyższają ich wartość odżywczą.

prawda była taka, że Inni nie potrzebowali miłości ludzi – potrzebowali ich mięsa. Dlaczego ludziom z takim trudem przychodziło zrozumienie tego faktu?”

Kim jednak są sami *Terra Indigena*? To pierwotne drapieżniki – Wilki, Jastrzębie, Niedźwiedzie czy Wampiry – będące nieodłączną częścią ekosystemu Namid. Aby porozumiewać się z ludźmi, handlować czy korzystać ze stworzonej przez nich technologii, potrafią przybrać postać człowieka, jednak jest to dla nich wyłącznie praktyczne przebranie – niewygodny kostium, który noszą z konieczności. Ich prawdziwa natura niemal zawsze przebija spod tej ludzkiej powłoki. W ich spojrzeniach widać dzikie, wilcze oczy, a członkowie Wroniej Straży potrafią pozostawić w ludzkiej postaci powtykane we włosy pióra. Nawet struktury bezpieczeństwa Dziedzińca, takie jak Wilcza czy Wronia Straż, jednoznacznie przypominają, z kim ludzie mają do czynienia. Inni nie uważają ludzkiej formy za wygodną i przy pierwszej lepszej okazji zrzucają z siebie tę „skórę”, by wrócić do pierwotnego kształtu. Bishop doskonale akcentuje tę drapieżną psychikę. *Terra Indigena* myślą, czują i reagują jak dzikie zwierzęta. Obowiązuje ich twarda hierarchia stada, a ludzkie konwenanse są dla większości z nich całkowicie obce. Choć i tu pojawiają się wyjątki – *Sanguinati* (wampiry) nierzadko pełnią funkcję skrupulatnych prawników, a jeden członek Wilczej Straży dał się poznać jako sprawny dyplomata – to dla przeważającej części Innych bezpośredni kontakt z ludzką cywilizacją jest złem koniecznym. W ich świecie istnieje zresztą silny instynktowny lęk przed zbytnią „humanizacją”. Przejmowanie ludzkich nawyków, emocji czy uleganie wygodom uważa się za skażenie, które może stępić drapieżny instynkt. Dlatego *Inni* starają się ograniczać interakcje z ludźmi do absolutnego minimum, traktując ich z chłodną rezerwą, a niejednokrotnie z otwartym obrzydzeniem.

Największym błędem ludzkości nie jest jednak brak szacunku do *Innych*, lecz skrajna ignorancja. Ludzie, mijając na co dzień Wilki czy Wampiry, są przekonani, że poznali największe zagrożenie. Nie

zdają sobie sprawy, że mieszkańcy Dziedzińców stanowią jedynie bufor bezpieczeństwa – pierwszą, najbardziej „cywilizowaną” linię obrony, która chroni ludzkość przed tym, co kryje się w głębi dzikich terytoriów.

To tam żyją potężne Żywioły – manifestujące się pod postacią małych dziewczynek o imionach takich jak Ogień, Zima, Powietrze – oraz porywiste kucyki żywiołów, potrafiące w mgnieniu oka przeistoczyć się w potężne, niszczycielskie rumaki. Głęboko na dzikich, niedostępnych terytoriach żyją i polują przerażające „*Kły i Pazury Namid*” – pierwotni *Terra Indigena* zwani również *Starszymi*, którzy nigdy nie zadali sobie trudu, by przybrać formę jakiegokolwiek znanego człowiekowi zwierzęcia, nie mówiąc o ludzkiej powłoce. Dla nich ludzie nie są ani partnerami do handlu, ani lokatorami – są jedynie drobnym zakłóceniem w ekosystemie. Ta ludzka nieświadomość sprawia, że wszelkie próby politycznych gier czy szantażu ze strony człowieka przypominają rzucanie kamieniami w uśpiony wulkan, o którego istnieniu nikt nie ma zielonego pojęcia.

“– *Krąży taki dowcip: Czy wiesz, co zabiło dinozaury?* – spytał nagle Burke.

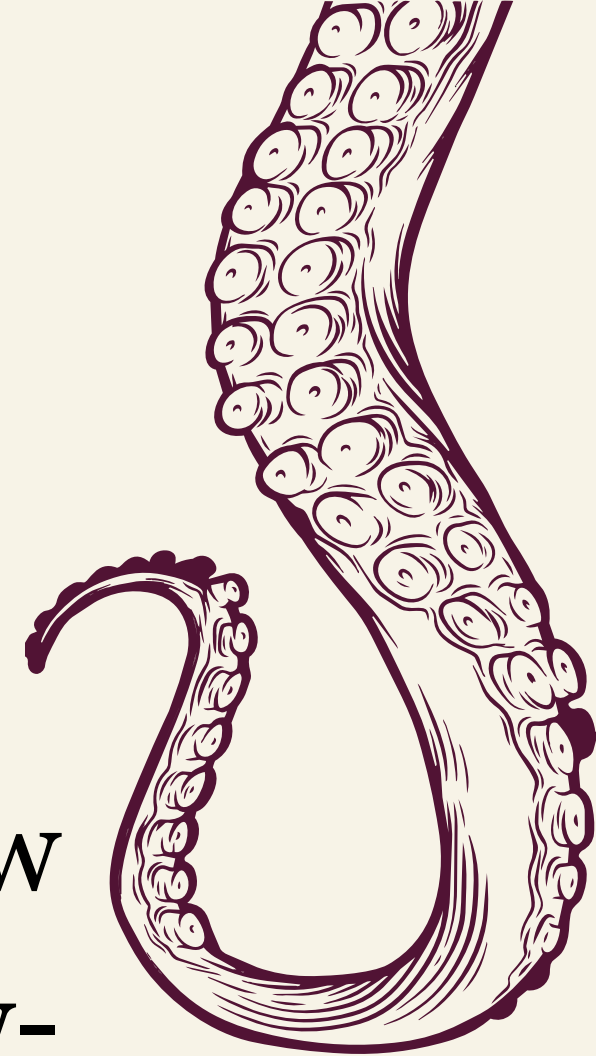
Monty odwrócił się i uśmiechnął niepewnie.

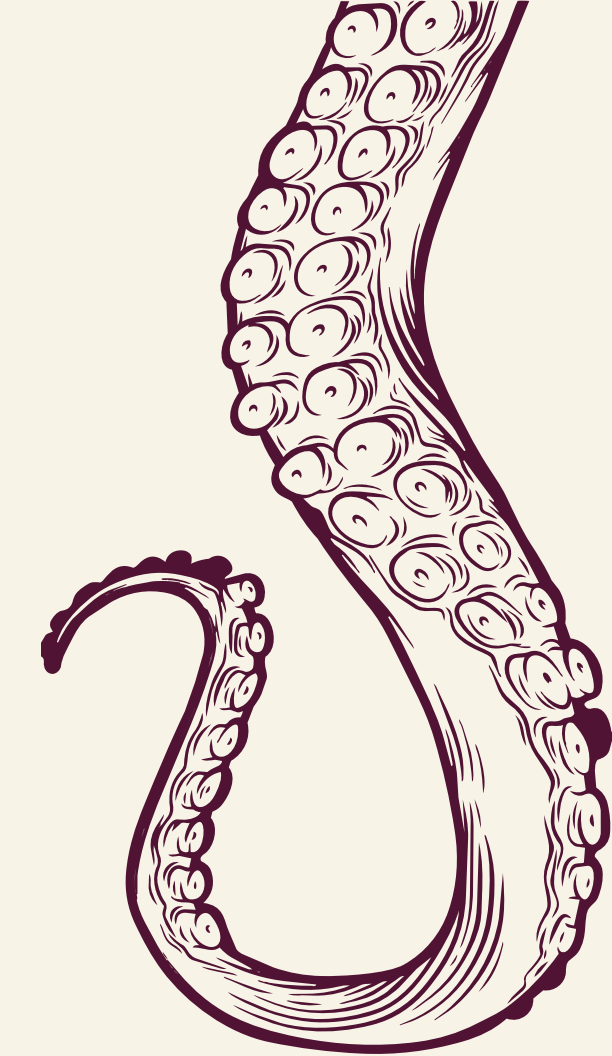
– *Nie, nie wiem. Co takiego?*

Burke nie odpowiedział uśmiechem.

– *Inni.*”

Jest jednak jeszcze jedno stworzenie zrodzone przez Namid, o którym koniecznie trzeba wspomnieć – i które stanowi klucz do całej historii. To *cassandra sangue*, czyli wieszczki krwi, zwane też Słodką Krwią. Zrodzone jako ludzkie kobiety, posiadają dar, który jest zarazem ich największym przekleństwem. Każde nawet najmniejsze nacięcie skóry i wypłynięcie kropli krwi wywołuje u nich wizje przyszłości. Ich natura jest tak niezwykła, że budzi lęk i podziw nawet wśród najstarszych drapieżników. Jak stanowczo ujął to Erebus *Sanguinati*: „*Sanguinati nie pożywiają się na młodych. Nie pożywiają się na słodkiej krwi, ponieważ jest równocześnie cudowna i straszna. Ten zakaz ustanowiono dawno temu. Przekazujemy go sobie z po-*





kolenia na pokolenie, choć nikt już nie zna powodu, dla którego powstał.”

Przez wieki ludzie traktowali wieszczki nie jak istoty żywe, lecz jak niezmiernie cenny towar – trzymane w ukryciu i uwięzi, były wykorzystywane przez chciwych właścicieli do przewidywania zysków i unikania zagrożeń. Z tego piekła ucieka Meg Corbyn. Zdesperowana dziewczyna trafia w jedyne miejsce, w którym nikt nie poważiłby się jej szukać: na Dziedziniec Lakeside, prosto pod opiekę *Terra Indigena*. Pragnąc ukryć swoją tożsamość, Meg aplikuje na stanowisko łącznika z ludźmi. Decyzją przywódcy Dziedzińca, Simona Wilczej Straży, dostaje tę pracę – głównie dlatego, że w przeciwieństwie do innych kandydatów nie pachnie chciwością. Przybycie Meg uruchamia kaskadę wydarzeń, które wstrząsną całym kontynentem, ale przede wszystkim, powoli zaczyna zmieniać samych *Innych*. Po raz pierwszy w historii drapieżniki zaczynają odczuwać potrzebę ochrony człowieka nie ze względu na pakiety czy handel, ale z uwagi na więź, jaką ta niezwykła dziewczyna zaczyna wokół siebie budować.

Same przepowiednie *cassandra sanguine* obwarowane są zresztą okrutnymi, biologicznymi prawami. Wizja uwalnia się z każdym, nawet najmniejszym uszkodzeniem skóry, wywołując chaos przypadkowych obrazów. Aby jednak przywołać konkretną, pożądaną przepowiednię, potrzebne jest precyzyjne, głębokie cięcie w odpowiednim miejscu na ciele, które po zagojeniu pozostawia trwałą bliznę – a wedle legend ciało wieszczki jest w stanie przetrwać zaledwie tysiąc takich cięć, zanim nadejdzie śmierć. Samemu procesowi towarzyszy fala obezwładniającej, silnie uzależniającej euforii, która wymazuje z pamięci dziewczyny to, co przed chwilą wygłosiła. To właśnie owa euforia i brak kontroli nad własnym ciałem potrafią z czasem doprowadzić wieszczkę na skraj szaleństwa. Istnieje jednak odstępstwo od tej reguły: jeśli dziewczyna zdoła przełknąć słowa przepowiedni i nie wygłosi ich na głos, zamiast narkotycznego uniesienia, poczuje paralizujący ból – zachowa jednak pełne wspomnienie swojej wizji.

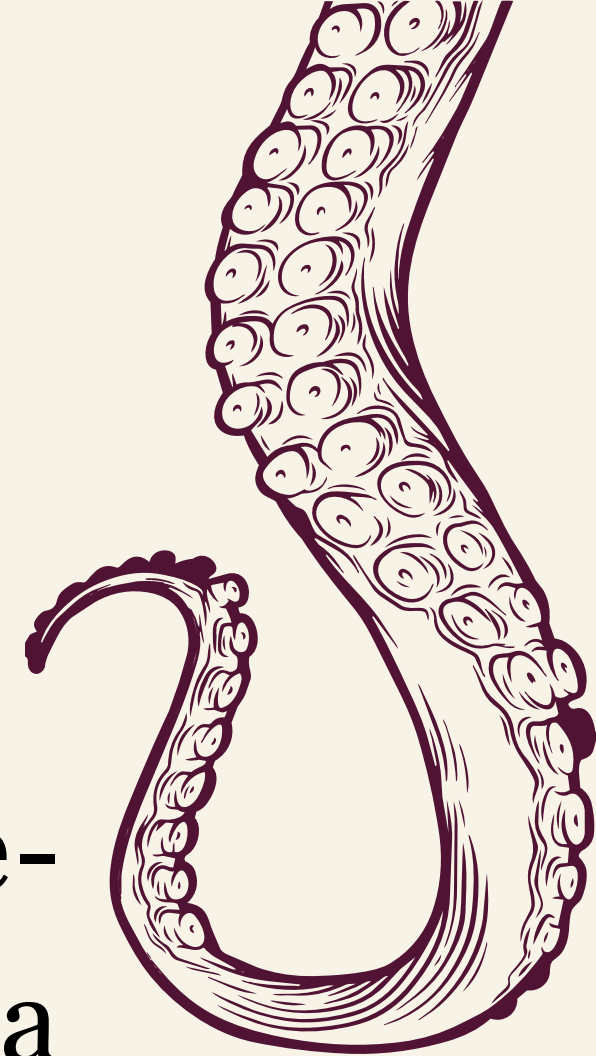
“– Ale... dlaczego uciekałaś? Wasz rodzaj przeby-

wa w specjalnie wyznaczonych miejscach. Dbają o was, dają wam najlepsze... – To bez różnicy, czy nas biją, czy rozpieszczają, czy nas tuczą, czy głodzą, czy mieszkamy w brudzie, czy w luksusie. Klatka zawsze pozostanie klatką...”

Ucieczka od kontrolera – “właściciela” wieszczki krwi – i próba ułożenia sobie życia na nowo kosztowały Meg niewyobrażalnie dużo wysiłku. Trafiając do Lakeside, musiała nauczyć się absolutnie podstawowych rzeczy, do których wcześniej nie miała prawa – takich jak samodzielny wybór tego, co chce zjeść, co ubrać czy jakiej muzyki słuchać. Bishop przepięknie ukazuje to w drobnych, prozaicznych momentach, chociażby wtedy, gdy Meg kupuje różne płyty, włącza je w magnetofonie i po chwili wyłącza, kwitując ze spokojem: „Nie lubię takiej muzyki”. Dla patrzących na to z dezorientacją drapieżników jest to wyraz nowej, nieznannej logiki – bo po co w ogóle słuchać czegoś, co ci nie odpowiada?

Życie w nowym świecie wymaga od niej jednak ciągłej dyscypliny. Świat pełen nieznanych dotąd bodźców stanowi dla wieszczki realne zagrożenie – pod wpływem ich nadmiaru Meg potrafi się po prostu „zawiesić”, zastygnąć i wpatrywać w przestrzeń bez jakiegokolwiek kontaktu z otoczeniem. Aby temu zapobiec, mozolnie buduje codzienne rutyny i powtarzalne schematy. W tym wszystkim odnajduje coś, czego nigdy wcześniej nie doświadczyła: prawdziwą rodzinę z wyboru. *Terra Indigena* są z początku zdezorientowani jej obecnością. Choć technicznie jest człowiekiem, nie czują od niej typowego dla ludzi zapachu „mięsa”. Zamiast tego dostrzegają w niej kogoś, kogo instynktownie należy chronić.

Warto podkreślić, że Bishop nie tworzy tu stereotypowej bohaterki typu Mary Sue. Meg nie jest waleczną księżniczką-wojowniczką-ninja, która nagle chwyta za miecz i pokonuje wszystkich wrogów. Jej rola ogranicza się do ostrzegania przed niebezpieczeństwem i budowania relacji. Jest po prostu „słodką Meg” – dziewczyną, która swoją bezbronnością, dziecięcą ciekawością i nienaruszoną empatią sprawia, że bezwzględne dotąd dra-



pieźniki są gotowe obrócić świat w pył w jej obronie.

Dlaczego właściwie mówi się, że cykl o Innych wykracza poza ramy klasycznego urban fantasy? Gatunek ten z założenia łączy elementy fantastyki ze współczesnym środowiskiem miejskim. Magia ukrywa się w cieniu wieżowców, a ludzka technologia i prawa często stanowią główny punkt odniesienia. Anne Bishop odwraca te reguły do góry nogami. Choć w jej świecie istnieją telefony, samochody czy pociągi, miasto nie daje ludziom żadnego poczucia bezpieczeństwa czy przewagi. Dziedziniec Lakeside nie jest ukrytym w cieniu zjawiskiem, lecz sercem metropolii, które zmusza ludzką część miasta do bezwzględności posłuszeństwa. Natomiast w trzech ostatnich tomach, których akcja dzieje się w prowincjonalnych miejscach, autorka pokazuje nam, że technologia jest jedynie powierzchowną wyduszką, a prawdziwe reguły gry wciąż dyktuje nieokiełznana, pierwotna natura.

“– *Harry, to jest Nathan. Nathanie, to jest Harry. Kurier spojrzał na Wilka i zbladł. Wilk spojrzał na kuriera i oblizał się.*”

Osobnym fascynującym wątkiem powieści jest sama natura ludzka. Jako gatunek nie jesteśmy biologicznie przystosowani do podporządkowania się *Innym* – myśl, że ktoś mógłby zabraniać nam budowania, swobodnego przemieszczania się czy wytwarzania konkretnych dóbr, budzi w ludziach instynktowny sprzeciw. Mimo świadomości, że są tu tylko lokatorami, ludzka chciwość i pycha biorą górę. Z czasem pojawia się jednostka, która głośno formułuje to, o czym dotąd mówiono tylko po cichu: że to człowiek stoi na szczycie ewolucji i to jemu należy się ziemia. Taka retoryka szybko znajduje podatny grunt, dając początek fanatycznemu ruchowi „Ludzie Przede i Nade Wszystko”.

Bishop niezwykle sugestywnie ilustruje też bezwzględność relacji na stykach obu światów. Granica między terenem ludzkim a obszarem *Innych* jest absolutna. Gdy dorosły człowiek świadomie przejdzie przez płot Dziedzińca z bronią w ręku, jego los jest przesądzony. *Terra Indigena* przy ka-

mieniach granicznych zostawiają jedynie portfele, klucze i przedmioty osobiste nieszczęśnika. Dla ludzkiej policji to wystarczający dowód, by wypełnić formularz ZMN - Zmarły, Miejsce Nieznane. Rodzina otrzymuje akt zgonu, choć ciała nigdy nie odnajdzie, a Inni dobitnie dają do zrozumienia, że każda próba naruszenia ich granic kończy się natychmiastową utratą życia.

Tragizm sytuacji polega na tym, że jako gatunek nie potrafimy uczyć się na własnych błędach. Mimo wiedzy o historii i pamięci o czasach, gdy całe miasta zniknęły z powierzchni ziemi, ludzie nieustannie dążą do scysji i podważania autorytetu drapieżników. Absurd tej ludzkiej natury Bishop pokazuje w genialnie prosty sposób: gdy ktoś na własne oczy zobaczy, jak Wilk bez mrugnięcia okiem odgryza człowiekowi rękę, ucieknie w przerażeniu... by dokładnie następnego dnia wrócić na Dziedziniec i w tamtejszej księgarni poszukiwać powieści z gatunku horroru czy thrillera. Strach jest chwilowy, ale pycha i potrzeba ekscytacji - wieczne.

Niezwykle ciekawie prezentuje się tu również dylemat ludzi pracujących na Dziedzińcu. Z jednej strony praca dla *Terra Indigena* oznacza wysokie zarobki, godziwe warunki i częste bonifikaty finansowe, na które trudno liczyć w ludzkiej części miasta. Z drugiej - ceną za te przywileje bywa całkowite wykluczenie ze strony własnej społeczności. Bliscy potrafią odwrócić się od takich osób, zarzucając im zdradę i stawianie *Innych* ponad własny gatunek. W swojej ślepotce ludzie nie potrafią zrozumieć, że to właśnie ci pracownicy wykonują najtrudniejszą i najcenniejszą pracę. To oni, poprzez codzienną uczciwą pracę i szacunek, dowodzą *Innym*, że w ludzkim gatunku wciąż istnieją wartościowe jednostki - takie, których użyteczność i wartość przewyższają ich wartość odżywczą.

Wbrew całej brutalności i politycznym napięciom, cykl o Innych ma w sobie coś z zaskakująco urokliwej powieści typu cozy. Przez większość czasu to ciepła, otulająca historia o powolnym budowaniu relacji, którą chce się czytać pod kocykiem, z kubkiem gorącej kawy w dłoni. Sielankowa atmosfera miejskich interakcji jest jednak tylko zasłoną dymną. Pod spodem cały czas tli się niepo-



kój i świadomość, że gdy *Terra Indigena* w końcu stracą cierpliwość do ludzkiej głupoty, czytelnik nie zastanawia się już, kto wygra, ale ilu ludzi w ogóle zdoła przeżyć.

Na ogromne wyróżnienie zasługuje relacja Meg i Simona. W dobie powszechnego zalewu spłyconego erotyzmu ukrytego pod szyldem romantasy, Bishop serwuje nam cudownie wyważony, niespieszny romans. Pomiedzy bohaterami występuje dynamika niczym z najlepszych koreańskich dram - gdzie bohaterowie dopiero pod koniec dziesiątego odcinka nieśmiało chwytają się za ręce, a na pierwszy pocałunek trzeba czekać niemal do samego końca. Jest w tym niesamowita lekkość i autentyczna chemia.

Uwagę przyciąga również sama kreacja drapieżników. Nawet osoby stroniące od klasycznych motywów wampirycznych bez pamięci zakochają się w rodzie Sanguinati. Dziadek Erebus, choć pojawia się na łamach powieści stosunkowo rzadko, wspólnie z nieobliczalnymi Żywiołami, bezapelacyjnie kradnie każdą scenę, w której się pojawia.

Z drugiej strony, obserwowanie nieustannych,

skrajnie głupich decyzji ludzkości i ich pchania się w paszczę lwa sprawia, że człowiek ma czasem ochotę cisnąć książką o ścianę. Najbardziej przeraża jednak fakt, że to ujęcie jest do bólu realne - gdyby nasz gatunek rzeczywiście trafił do świata Namid, zapewne zachowalibyśmy się dokładnie tak samo.

Zapytany o to, o czym właściwie jest ten cykl, człowiek mógłby odpowiedzieć prosto: „O dziewczynie, która mieszka wśród zmiennokształtnych i roznosi im pocztę”. Brzmi niepozornie? Być może, ale wciąga bez reszty. Anne Bishop stworzyła uniwersum, do którego chce się wracać, a czytelnikom pozostaje jedynie trzymać kciuki za wydawnictwo Initium, by Polscy fani doczekali się wreszcie przekładów pozostałych tomów tej niezwykłej serii.

A Wy po której stronie płotu będziecie się znaleźli? Wybralibyście pracę pod czujnym okiem wilków i wampirów licząc na to, że nie uznają Was za posiłek, czy raczej trzymali się z daleka od granicy, udając że na swoim terenie jesteście całkiem bezpieczni?

Lubisz ciekawe historie?

Wszystko wskazuje na to, że literacki klub dyskusyjny ZONK jest dla Ciebie! Dołącz do naszego Discorda i dowiedz się więcej!





Chcesz, żeby twój tekst znalazł się w „Krakenie”?

Jeśli piszesz opowiadania, wiersze, recenzje czy inne teksty, nie pozwól im leżeć na dnie szuflady! „Kraken” wyciąga macki po nową, świeżą fantastykę!

Szukamy autorek i autorów, którzy nie boją się wypłynąć na nieznane wody sci-fi, fantasy, horroru i weird fiction. Interesuje nas dobra proza, klimatyczna poezja oraz ostra jak brzytwa publicystyka i recenzje popkulturowe.

Jak karmić Krakena?

Format: Pliki .rtf, .doc lub .docx,

Objętość: Opowiadania do 25 tys. znaków, recenzje/artykuly do 15 tys. znaków,

Gdzie śłać: grzegorzdamrath@proton.me,

Tytuł maila: Zgłoszenie: [Rodzaj tekstu] – [Tytuł] – [Autor],

Do wiadomości dołącz swoje krótkie bio. Odpisujemy na każde zgłoszenie!

Daj się wciągnąć w głębiny. Czekamy na twój tekst!





Jolifanto bambla i six-seven

- Grzegorz „Grzegorz” Damrath

Wyobraźmy sobie taką scenę: w zwyczajnej szkole podstawowej, w niewielkim mieście, gdzieś w województwie kujawsko-pomorskim, lekcja matematyki przebiega bez większych zakłóceń aż do momentu, gdy nauczycielka, podsumowując zadanie z geometrii, odlicza głośno do siedmiu. Przy słowie „siedem” klasa – dotąd pogrążona w popołudniowej senności – reaguje natychmiastowym, niemal synchronicznym zrywem. Kilkadziesiąt rąk unosi się w powietrze z dłońmi zwróconymi wnętrzem do góry, wykonując specyficzny, kołyszący ruch, a z gardeł dwunastolatków wyrzywa się rytmiczny okrzyk: „six-seven!”. Nauczycielka zamiera z kredą w dłoni i po chwili żąda wyjaśnień. Wyjaśnień jednak brak – na pytanie, co to znaczy, dzieci odpowiadają pełnym litości milczeniem, aż w końcu jedna z uczennic wzrusza ramionami i rzuca z absolutnym spokojem: „To nic nie znaczy. Po prostu six-seven”.

Mamy rok 2025 i świat dorosłych po raz kolejny przeżywa moralny uderzenie. Słownik *Dictionary.com* ogłasza „67” swoim Słowem Roku, norwescy i szwedzcy językoznawcy skrupulatnie wciągają „six-seven” na listy nowych fraz, podkreślając jednocześnie, że jest to wyrażenie pozbawione sensu, a w nauczycielskich pokojach od Szczecina po Rzeszów trwają narady, jak walczyć z epidemią tak zwanego *brainrotu*, czyli gnicia mózgu. Niektórzy pedagodzy, wykazując się desperackim poczuciem humoru, każą uczniom pisać karne wypracowa-

nia o długości dokładnie sześćdziesięciu siedmiu słów na temat znaczenia tego zwrotu. Definiowanie „67” to jednak wysiłek czysto syzyfowy, bo ten zwrot istnieje tylko tak długo, jak długo pozostaje niedookreślony.

Żeby zrozumieć, dlaczego ten absurd tak bardzo znieważa dorosły rozum, trzeba cofnąć się o ponad wiek. Jest 23 czerwca 1916 roku. W zuryskim Cabaret Voltaire na scenę wychodzi Hugo Ball. Ma na sobie kuriozalny, kubistyczny kostium z niebieskiego kartonu, walcowate nogawki, złoty kołnierz i wielki kapelusz szamana. Z powagą liturgicznego celebransa zaczyna melodeklamować wiersz fonetyczny *Karawane*: „jolifanto bambla o falli bambla / großiga m’pfa habla horem”. Publiczność złożona z mieszczan i uchodźców wojennych reaguje konsternacją, gdzieś tam – wybuchem wściekłości. Ball, podobnie jak współczesne nastolatki, wykrzykiwał w przestrzeń frazy pozbawione słownikowego sensu. I podobnie jak one, robił to z najgłębszą intencją.

Oba te gesty – oddalone od siebie o sto dziewięć lat, rozdzielone technologiczną przepaścią między kartonowym cylindrem a algorytmem Tik-Toka – są w gruncie rzeczy bliźniaczo podobne. Oba stanowią demonstracyjną odmowę uczestnictwa w logice narzucanej przez dorosły, uregulowany świat. Dadaizm w 1916 roku nie narodził się z bezmyślności. Był gwałtowną, zdesperowaną reakcją na racjonalizm europejskiej cywilizacji, która ten sam „rozum” i „porządek” wykorzystwała



do zorganizowania przemysłowej rzezi w okopach I wojny światowej. Pod Verdun Francuzi i Niemcy stracili łącznie ponad siedemset tysięcy ludzi; nad Sommą wojska brytyjskie, francuskie i niemieckie straciły ponad milion żołnierzy. W obliczu takiej logiki słowa straciły swoją wiarygodność. Jak pisał Tristan Tzara w swoim słynnym manifestie z 1918 roku: „Dada nie oznacza nic”. Jedyną uczciwą odpowiedzią na skompromitowany sens stał się czysty, ostentacyjny nonsens.

Czy więc dzisiejsza młodzież, wykrzykując „six-seven”, ma świadomość, że cytuje duchowych spadkobierców zuryskiej awangardy? Absolutnie nie. I na tym polega cały urok tego zjawiska. Młodzi ludzie nie muszą czytać tekstów Tzary ani wierszy Balla, by intuicyjnie sięgnąć po te same, sprawdzone od stuleci techniki kulturowego buntu. Nonsens jest bowiem najprostsza i najbardziej skuteczną bronią w walce o własną autonomię.

Warto zresztą przyjrzeć się samej anatomii memu „67”, by zobaczyć, jak misterna i wielowarstwowa jest ta konstrukcja. Wbrew przekonaniu załamujących ręce publicystów, fraza ta nie powstała w próżni. Jej tropy prowadzą do amerykańskiego hip-hopu – raper Skrilla wydał w grudniu 2024 roku utwór *Doot Doot (67)*, w którym cyfry odnosiły się najpewniej do 67. ulicy w Filadelfii lub do policyjnego kodu oznaczającego zgon. Zaraz potem internauci zmontowali ten bit z nagraniami zagrań koszykarza LaMelo Balla, który ma dokładnie 6 stóp i 7 cali wzrostu. Chwilę później młody koszykarz Taylen Kinney zaczął dorzucać „six-seven” w wywiadach, dołączając charakterystyczny gest kołyszących się dłoni, a w marcu 2025 roku chłopak na widowni meczu AAU – zwany odtąd „67 Kid” – wykrzyczał te słowa prosto w obiektyw kamery, inicjując trend, który błyskawicznie roznosi się po całym świecie.

Co zrobił z tym autor pierwotnego tekstu?

Skrilla w rozbrajająco szczerym wyznaniu dla *Wall Street Journal* przyznał, że nigdy nie nadał tej frazie konkretnego znaczenia i nigdy tego nie zrobi, bo właśnie dlatego wszyscy ją powtarzają. Z kolei sam LaMelo Ball pytany we wrześniu 2025 roku o co w tym chodzi, wzruszył ramionami: „To naprawdę nic takiego. Po prostu sześć siedem”.

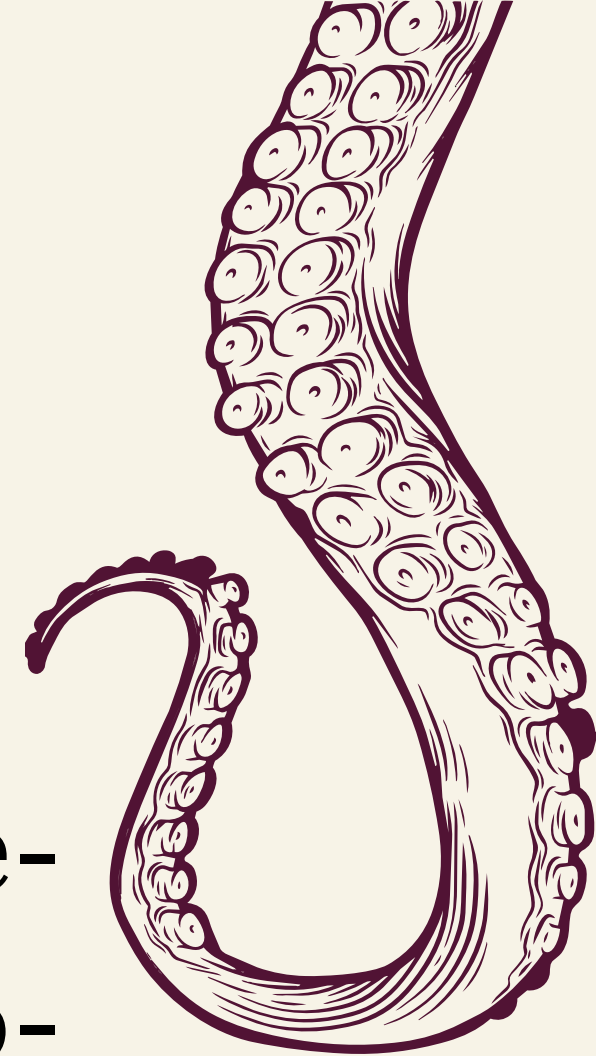
Gdyby Roland Barthes żył w czasach TikToka, otworzyłby szampana. W swoim klasycznym esej z 1967 roku *Śmierć autora* francuski krytyk dowodził przecież, że prawdziwe znaczenie tekstu nie rodzi się w intencji twórcy, lecz w głowie i doświadczeniu odbiorcy. „Narodziny czytelnika muszą być okupione śmiercią Autora” – pisał Barthes. Mem „67” jest podręcznikowym urzeczywistnieniem tej

teorii. Skrilla uśmiercił autorskie znaczenie swojej piosenki, oddając liczbę we władanie rówieśniczej wspólnoty. Odtąd „67” znaczy dokładnie to, co grupa uzna za stosowne: może być wyrazem aprobaty, cynicznego dystansu, odpowiedzią na trudne pytanie w szkole albo po prostu sygnałem: „jestem swój, rozumiem kod, którego dorośli nie potrafią złamać”.

Z filozoficznego punktu widzenia idziemy tu jednak o krok dalej, prosto w objęcia Jeana Baudrillarda. W swojej koncepcji symulakrów (o której pisałem też w pierwszym numerze „Krakena” w artykule o filozofii w *Systemie Samoocalenia Podłej Szumowiny!*) Baudrillard opisywał proces, w którym znaki odklejają się od rzeczywistości. Pierwotny znak odnosi się do realnego świata (67. ulica), potem ulega przetworzeniu (wzrost koszykarza), następnie maskuje brak głębokiej rzeczywistości, aż wreszcie staje się czystym symulakrum – znakiem, który nie reprezentuje już niczego poza samym sobą. „67” wykrzykiwane na korytarzu polskiej szkoły jest właśnie takim czystym symulakrum.

Czy to oznacza w takim razie, że żyjemy

Lęk przed głupiejącą młodzieżą nie jest jednak wynalazkiem PRL-u ani współczesnych mediów społecznościowych. To stały, niemal biologiczny mechanizm kultury, dla którego socjolog David Finkelhor sformułował pojęcie „juwenoi” – przesadnego, irracjonalnego lęku przed wpływem zmian społecznych i technologicznych na młode pokolenie.



w epoce kulturowego uwiądu? Taki wniosek byłby po prostu dowodem intelektualnego lenistwa. Kiedy Jean-François Lyotard w 1979 roku pisał *Kondycję ponowoczesną*, definiował postmodernizm jako głęboką nieufność wobec wielkich narracji – rozpad uniwersalnych opowieści o postępie, religii czy jednolitym rozumie. Sam Lyotard po latach przyznawał zresztą z przekorą, że jego najsłynniejsza książka była w gruncie rzeczy parodią i najgorszą ze wszystkich, jakie napisał, w której po prostu pozmyślał pewne historie. Ta autoironia badacza idealnie rymuje się z dzisiejszymi „brainrotami”. Nastolatki stojące na korytarzach nie wierzą w wielkie narracje serwowane im przez media, polityków czy szkolne programy. Buntują się jednak nie poprzez uroczyste manifesty, lecz poprzez pastisz i ucieczkę w czysty absurd.

Oczywiście, dorośli zawsze wiedzą lepiej. Co ciekawe, ta sama liczba „67” ma w polskiej historii swoją osobną, pikantną kartę. W kwietniu 1967 roku do Warszawy przyjechali The Rolling Stones, dając w Sali Kongresowej koncert, który przeszedł do historii jako zderzenie dwóch światów. Z jednej strony siermiężnej kultury PRL-u, z drugiej – kontrkultury młodzieży spragnionej Zachodu. To właśnie w 1967 roku w prasie po raz pierwszy pojawiły się wzmianki o polskich hipisach – reakcja władz i statecznego społeczeństwa była natychmiastowa. W ówczesnych milicyjnych raportach można było przeczytać, że hipisi nie tylko dziwnie wyglądają, ale też są leniwymi nierobami stanowiącymi środowisko kryminogenne. Zbieżność liczb jest oczywiście przypadkowa, ale reakcja starszych – niemal identyczna.



Koncert The Rolling Stones

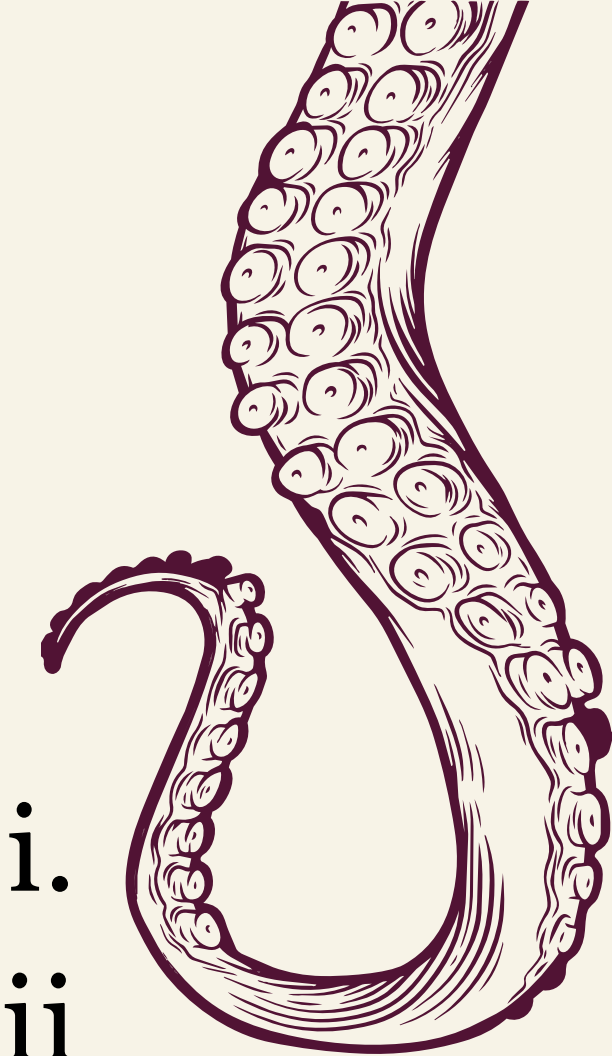
w warszawskiej Sali Kongresowej w 1967 roku.

Lęk przed głupiejącą młodzieżą nie jest jed-

nak wynalazkiem PRL-u ani współczesnych mediów społecznościowych. To stały, niemal biologiczny mechanizm kultury, dla którego socjolog David Finkelhor sformułował pojęcie „juwenoi” – przesadnego, irracjonalnego lęku przed wpływem zmian społecznych i technologicznych na młode pokolenie. Kiedy spojrzeć na historię kultury, okazuje się, że młodzież „głupieje” nieprzerwanie od co najmniej dwóch i pół tysiąca lat.

Sokrates – cytowany przez Platona – załamywał ręce nad wynalazkiem pisma, ostrzegając, że sprawi ono, iż ludzie przestaną ćwiczyć pamięć, staną się bezmyślni i będą posiadać jedynie „pozór mądrości, a nie mądrość prawdziwą”. Co znamienne, sam Sokrates został w 399 roku p.n.e. skazany na śmierć m.in. pod zarzutem psucia młodzieży. Arystoteles około 350 roku p.n.e. pisał o młodych z wyższością: „Myślą, że wiedzą wszystko i są absolutnie pewni swego”. W latach 20. XX wieku w Wielkiej Brytanii i USA wybuchła moralna panika wokół muzyki jazzowej, samochodów oraz masowego czytania przez młodzież tanich powieści wagonowych – ówczesna prasa pisała o „postawie rażąco bezmyślnej, niegrzecznej i samolubnej”. W latach 50. psychiatra Fredric Wertham w książce *Seduction of the Innocent* przekonywał, że czytanie komiksów prowadzi bezpośrednio do przestępczości nieletnich (doszukując się m.in. homoseksualnego spisku w relacji Batmana i Robina). Pół wieku później tym samym szatanem stały się gry wideo, a dziś – krótkie filmy na TikToku i słowo „six-seven”.

W 2019 roku psycholodzy John Protzko i Jonathan Schooler z University of California opublikowali na łamach „Science Advances” przełomowe badanie zatytułowane *Kids These Days*. Przebadali ponad trzy tysiące amerykańskich dorosłych i udowodnili, że przekonanie o upadku intelektualnym czy moralnym młodzieży jest powszechnym, zidentyfikowanym błędem poznawczym. Trzyma się ono na dwóch filarach: po pierwsze, mamy tendencję do zauważania braków u innych dokładnie w tych dziedzinach, w których sami czujemy się mocni (ludzie inteligentni uważają, że młodzi są mniej inteligentni; odcytani – że młodzi nie czytają). Po drugie, działa tu błąd pamięci – ludzie doro-



śli rzutują swoje obecne kompetencje i dojrzałość na własną, wyidealizowaną młodość z przeszłości. Pamiętamy siebie z młodości jako ambitnych idealistów czytających Manna, zapominając, że w rzeczywistości zagrywaliśmy się w gry komputerowe albo w nieskończoność powtarzaliśmy absurdalne dowcipy.

Co na to twarda empiria? Zderzenie paniki moralnej z danymi psychometrycznymi przynosi wyjątkowo orzeźwiający prysznic. Przez niemal cały XX wiek naukowcy obserwowali tzw. efekt Flynna – odkryty przez Jamesa R. Flynna i potwierdzony licznymi metaanalizami stały wzrost średnich wyników w testach IQ w tempie około 3 punktów na dekadę (czyli blisko 30 punktów w ciągu stulecia). Co najciekawsze, największy wzrost odnotowywano nie w wiedzy szkolnej, lecz w myśleniu abstrakcyjnym i logice przestrzennej. Każde pokolenie oskarżane przez seniorów o ogłupienie w rzeczywistości uzyskiwało w standaryzowanych testach wyższe wyniki od swoich krytyków.

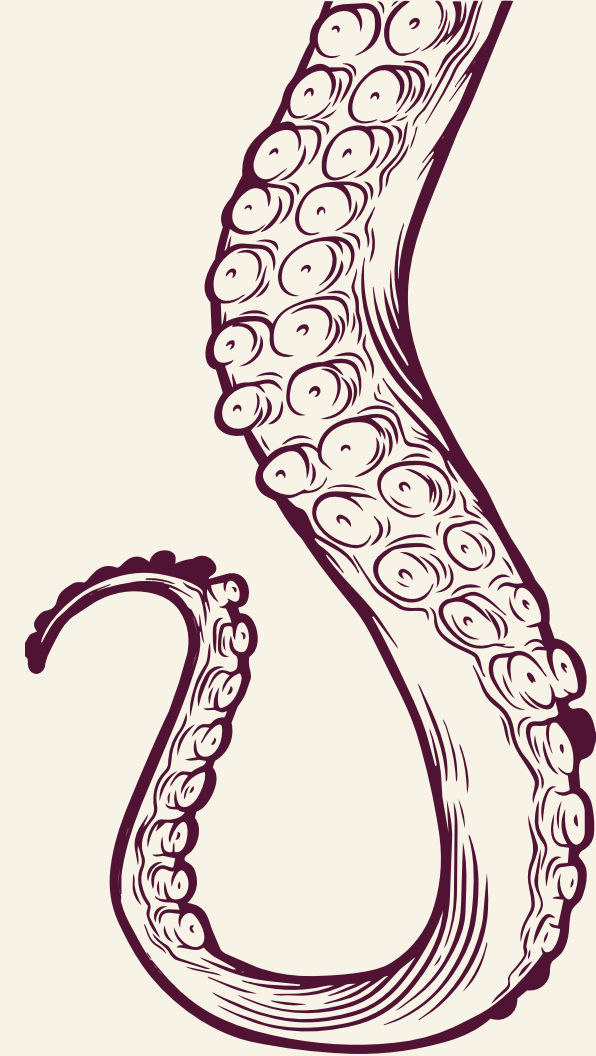
Oczywiście uczciwość wymaga, by nie ukrywać danych być może niewygodnych dla tego całego wywodu. W ostatnich latach w niektórych krajach (m.in. w Skandynawii czy USA) odnotowano pewne spłaszczenie lub wręcz lekkie odwrócenie efektu Flynna. W badaniach PISA 2022 średnie wyniki uczniów z wielu krajów OECD w matematyce i czytaniu spadły względem roku 2018. W Polsce badanie dorosłych PIAAC 2023 również wykazało spadki kompetencji w zakresie umiejętności czytania i pisanie oraz umiejętności liczenia w porównaniu z rokiem 2012. Należy jednak traktować te wskaźniki z należyłą precyzją: są one dowodem na konkretne kryzysy edukacyjne, skutki izolacji pandemicznej oraz zmianę nawyków czytelniczych w epoce ekranów, a nie dowodem na metafizyczne zidiocenie czy biologiczną degenerację gatunku.

I tu docieramy do sedna. Amerykański językoznawca Adam Aleksic zwraca uwagę, że używanie frazy „67” jest w rzeczywistości niezwykle wyrafinowanym, samoświadomym komentarzem do działania dzisiejszych mediów. Młodzi ludzie doskonale wiedzą, że ich zachowanie zostanie docięte do czternastosekundowego klipu i podchwycone przez algorytm. Wykonują „67” jak performe-

rzy, odgrywając teatr dla sztucznej inteligencji. To nie jest bezmyślna uległość wobec technologii – to jej ironiczna parodia. Jak zauważają badaczki kultury dziecięcej, Rebekah Willett i Amanda Levido, „six-seven” wpisuje się w najstarszą tradycję podwórkowych, tajemnych języków. To narzędzie budowania więzi rówieśniczej przez wykluczenie dorosłych. Im bardziej dorośli się głowią, piszą eseje i próbują dociec, o co chodzi, tym żart staje się dla dzieci zabawniejszy.

Współczesny „brainrot” i mrugnięcie okiem w postaci „67” nie są więc objawem upadku cywilizacji, tylko cyfrowym dadaizmem. Są absurdalnym, bezinteresownym wetem postawionym światu, w którym wszystko musi być produktywne, mierzalne, zmonetyzowane i zoptymalizowane pod algorytmy. Dzieciaki wykrzykujące na korytarzu „six-seven!” robią dokładnie to samo, co Marcel Duchamp dorysowujący wąsy Monie Lisie czy wystawiający pisuar w galerii sztuki w 1917 roku. Śmieją się z naszej śmiertelnej powagi.

Dlatego zamiast pisać kolejne okólniki zwiastujące ostateczną zagładę i zamawiać kosztowne diagnozy psychologiczne, dorośli powinni po prostu głęboko odetchnąć. Kiedy następnym razem w klasie albo w tramwaju usłyszymy sowizdrzalskie „six-seven” połączone z kołysaniem dłoni nie popadajmy w juwenoję. Młodzież nie głupieje. Ona po prostu, z właściwym sobie wdziękiem, odtwarza stuletnią tradycję awangardy – i bawi się świetnie, obserwując, jak po raz kolejny daliśmy się na to złapać.



Przebudzenie (2/2)

- Dan Drelich

Jedynym zadaniem dyżurnego droida było obserwowanie zmian na wyświetlaczu i przekazywanie ich do Rady, skąd regularnie kanałem oficjalnym emitowano je do wszystkich dostępnych odbiorników. W nieprzewidywalnych odstępach numerycznych automat dostawał cyfrowej czkawki i zjeżdżał naraz o kilka jednostek.

Powoli z uliczek żelaznych slumsów wypełzła moda na zakłady o to, kiedy proces się zatnie i o ile zmieni się stan odliczania. Obstawiano wszystkim: olejem, bateriami, częściami zamiennymi. Wielu popadło w niewolnictwo, zastawiwszy samych siebie.

Niedługo później odkryto przepastne podziemne komory pełne kapsuł z organicznymi tworami, utrzymywanych w stanie uśpienia przez skomplikowaną aparaturę. Wieści rozniosły się błyskawicznie i, postępując za popytem wśród widzów, Rada nakazała wybudzanie dwóch hibernatusów co jednostkę automatyczną, w celach widowiskowych.

Kilka lat eksperymentów usprawniło proces ożywiania. Wielu z nich było całkiem dobrze zachowanych i robot kopalny jedynie sięgał po następne dwie sztuki, a po dodatkową, gdy zawartość nie rokowała pewności wykonania zadania.

Następnie poddawał je prostemu testowi: uchylał na chwilę wieko kapsuły i upewniał się, czy po impulsie elektrycznym w miejsce, w którym zbiegają się wsporniki tego modelu, ożywienie otwiera wszystkie czujniki obrazu, a z górnego otworu wydaje vibracje o częstotliwości około $4,6249402771142819 \times 10^{14}$ razy krótszej od tej światła koloru czerwonego, a przy tym samym, lecz lekko wzmocnionym sygnale odtworzonym z powrotem, zakrywa chwyதாகami górnymi sensory akustyczne. Tych z wynikiem pozytywnym pod strumieniem lekko podgrzanej mieszaniny tlenowo-azotowej odziewano standardowo i w zamkniętej kapsule przekazywano dalej. Niezdatnych utylizowano.

Na wyższym poziomie 362 – w Sali Mis – precyzyjnie o czasie stołecznego nadiru czekało na nich zadanie, które składało się z wertykalnej obecności oraz absorbowania fal akustycznych w częstotliwości generalnie wykrywalnej dla organicznych.

Impulsy emitowano za pomocą tych samych owiniętych w miękką dzianinę robotycznych ramion, które wytrwale wykonywały swoją mechaniczną pracę od zawsze, czyli – jak przypuszczano – od setek tysięcy zenitów. Większość mosiężnych instrumentów po tak długim czasie delikatnego ostukiwania była dziurawa, część spadła na posadzkę i zaledwie kilka z nich jeszcze się nadawało do użytku. Ramiona grające większość uderzeń wykonywały w pustkę.

Każdy organiczny, jak ci przed nim i po nim, zajmował się łapaniem oddechu i nie miał pojęcia, co i po co się wokół niego dzieje. Niewielu udało się usłyszeć dźwięk misy. Po spektaklu oczyszczano z nich salę.

Choć powtarzalna, emisja zawsze przysparzała nie lada uciechy widzom na całym świecie. Z radością wychwytywali niuanse w zachowaniu rewokatów. Roboty w wielu barach rozsiadały się już wcześniej i czekały na rozpoczęcie programu, obstawiając u robukmacherów, ile który z organików wytrzyma.

Zdarzały się burdy, bo kryptowaluta z tych nielegalnych, lecz coraz modniejszych zakładów, często ulatniała się, gdy któryś z robomalwersantów doczepił się do strumienia w jednym z dopływów, odpływów, kanałów i rozlewisk danych i po błyskawicznej wymianie wszystkich części swojego mechanizmu na cudze, zniknął bez śladu.

Jednak Koncert Zerowy miał być inny niż wszystkie przedtem, i planeta zamarła w oczekiwaniu. Wyjątkowo zaplanowano transmisję na wcześniejszą porę, bo po nadirze miała nastąpić cisza i ogłoszenie Nowej Ery. Rada Sterowni obiecała równość, wolność i braterstwo, a w tajemnicy



zaplanowała łapanki zakrojone na globalną skalę. Misy miano przetopić i przejść na transmisję odtwarzaną z nagrania, która miała zostać wykorzystana jako jedyna dostępna forma hazardu. Roboty obstawiałyby numery jak wcześniej, tylko Rada decydowałaby, jakie, kiedy i kto wygra.

Kapsulanci mieli zostać wybudzeni po raz ostatni, bo podtrzymywanie milionów organicznych bubli z przeszłości stało w sprzeczności z polityką oszczędzania energii mas, wprowadzoną w ostatnim stuleciu jako skutek rosnących potrzeb kasty kierowniczej, choć oficjalnie obwiniano karaoke, na które moda zawładnęła już wszystkimi kontynentami i poziomami mechanicznego istnienia. Centralnie kontrolowane wielkie baterie z systemami połączeń do każdej stacji ładującej miały udostępniać energię jedynie zarejestrowanym w systemie i wyłącznie tym uległym.

Wcześniej tłumy zaczęły obrastać bary w przepychankach o najlepsze miejsca przed ekranami. Znikąd pojawiły się gangi wielonogich złodziejasków, zmontowanych z wymieszanych części różnych generacji, którzy kursowali pomiędzy widzami, upuszczając im oleju, grożąc łomem lub młotkiem i wyrywając słabszym maszynom karty dyskontowe do zakładów nabłyszczania i stacji szybkiego ładowania. Wielu obywatelom odkrecono odstające części. Wyższe rangą i ulepszone na tę okazję kryminoboty zajęły się wyłudzeniami i napadami rabunkowymi na sklepy z elektroniką.

Boty porządkowe, zamiast pilnować ładów i przygotowywać grunt pod przyszłe zmiany, nadżerane ciekawością i szalem zabawy, nadużywając służbowej rangi, wpychały się na sam przód, przed wszystkich widzów.

Pora koncertu była już blisko, gdy któryś z botów zaczął, a zaraz za nim reszta podążyła swoistym warczeniem czy raczej zgrzytem na nutę pierwszej punkbernetycznej kapeli sprzed lat o niekompletnej nazwie Ady Ank. Piosenka była o odliczaniu w dół, a właściwie o jego ostatnim numerze i że może być jeszcze mniej. Ferment był anarchistyczny.

Z poziomu Archeo przetransportowano dwóch organicznych w oryginalnych opakowaniach i wstawiono do windy, która opuściła ich na poziom -373.

Ten niegdyś był powierzchnią planety jak sądzono, ale wielokrotnie nadbudowany zniknął pod kolejnymi warstwami rdzy i gruzu.

Wypchnięte z windy kapsuły przejęło specjalnie przedłużone ramię droida dyżurnego, który ustawił je z boku, wyłuskał z opakowań półprzytomnych rewokatów i dobrze wydeptaną ścieżką przeniósł ich i wstawił w specjalne stelaże na środku cyrkularnej hali pełnej dziurawych naczyń z zielonkawego metalu ustawionych w koncentrycznych kręgach.

Z obłego pułapu zwisały rejestratory wizualne transmitujące koncert do wielomilionowych mas na wszystkich poziomach, a także w sekretnych odwiertach, gdzie przed ekranami gromadziły się nielegalnie poskładane dzieci renegatów, kryminalistów oraz odzyskańców, którzy ożyli na złomowiskach i uciekli, zanim zgmiotła ich prasa.

Kamery wbiły soczewki w otępiałe twarze łapiących oddech, niedobudzonych osobników w szorstkach w kwiatki i okularach na gumkach. Ostatnie cztery misy zabrzmiały monotennie.

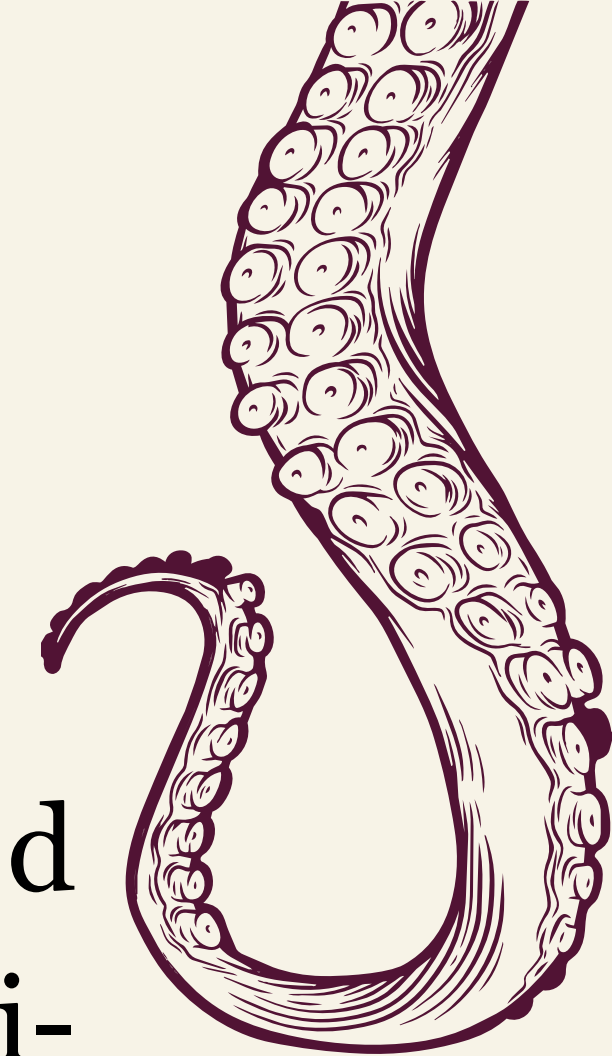
Na zewnątrz tłumy szalały wśród zgrzytów przegubów i iskrzenia zgniatanych mikroczipów. Jeszcze została chwila. Chudszy z wybudzeńców wyslizgnął się z objęć stelaża i z grymasem braku zainteresowania wiekopomnym wydarzeniem osunął się na posadzkę. Drugi stał pewniej.

Wtedy ramię automatu grającego trafiło w misę. Łagodny dźwięk rozlał się po hali. Organik ocknął się i westchnął. Zdawało mu się, że dźwięk wisi w powietrzu, że wypełnia Wszechświat, że jest symbolem wieczności i znakiem, jaki zostawił jego gatunek – ten, który ujarzmił planetę i patrzył w gwiazdy.

Ramię przesunęło się i skorupa następnej z mis spadła z podestu, grzechocząc o stertę innych, przetartych i podziurawionych. Na wyświetlaczu ukazało się pojedyncze zero. Nadszedł nadir. Ostatni człowiek cicho wypuścił gaz.

W Centrum Sterowania naciśnięto wielki czerwony guzik. Na całej planecie zawrzała rewolucja.

Qebal przebudził się. Coś waliło w rury pod pokładem, ale nie czuł się na siłach, żeby się tam wybrać. Chwilę pogapił się w sufit i zasnął.



Roboty i droidy najprzeróżniejszej maści zebrały się i postanowiły coś uradzić. Wiele złego wydarzyło się do tej pory. Ciągła walka wydawała się nie mieć już sensu. Każda luźna śrubka przyczyniała się do bójki, każda kropla oleju mogła przerodzić się w kłótnię, a każdy milimetr rdzy mógł być powodem do obelgi lub zdrady. Maszyny postanowiły położyć kres tej sytuacji.

Przebudzenie przyszło któregoś czerwonego poranka, gdy purpurowy karzeł rozświetlił horyzont międzypustynią wschodnią a zachodnią. Można by lub nie posądzać maszyny o śnienie, a jednak sen się zdarzył.

Kiedyś na innej planecie istniały insekty. Dokładne zapiski o nich przetrwały wygrawerowane na platynowych płytach. Były tam ich szczegóły genetyczne, ale i opis zachowań stadnych. To właśnie przykuło uwagę starszego naddroida fabrycznego F-05345-19683, w którego numerze seryjnym zaraz po myślniku zero dodawało mu tyle patyny mądrości, że inni, widząc plakietkę na jego czole, automatycznie traktowały go jak mędrca. To zero świadczyło o starożytności jego modelu. Tak też nazwano go w języku międzyfabrycznym.

Lata swojego długiego istnienia Zero poświęcił na studiowanie wszystkiego, co zostało zachowane. Wiedział o formacjach geologicznych, o ewolucji, legendach o ludziach, znał też dokładnie wszystkie rozgałęzienia produkcyjne, z których wywodzili się wszyscy obywatele jego planety. Jedną z ostatnich kości pamięci, którymi się zajął była prehistoria planety, ze wszystkimi gatunkami które zostały uwiecznione w bitach, zanim wymarły.

W większości informacje były dla łaknącego wiedzy Zera zbyt pobieżne. Niedokładne były informacje o morfologii starożytnych istot, jednak gatunek insektów zwanych mrówkami opisany był w sposób szczegółowy. Znane były i liczba ich odnóży, w tym czułków i oczu, dokładne wymiary tułowia i odwłoku. Wiadomo też było, że organizmy te miały kontakt z pleśnią, i że doszły do mistrzostwa w staniu w kolejce, a także opanowaniu oznak zniecierpliwienia podczas oczekiwania, aż zostaną obsłużone, czymkolwiek byłaby usługa, i jakkolwiek długo musiałyby stać.

Gdy Zero doszedł do ostatniego bitu zapisków

o mrówkach, poczuł dziwne mrowienie wśród receptorów sensu, a potem uczucie, które najbliższej mógłby opisać słowem “swędzenie”. Trzydzieści minut po zakończeniu lektury dopadł go nagły skurcz w najwyższej położonych obwodach, krótki rozkurcz i znów, aż zmieniły się one w tiki o niepokojącej częstotliwości. Dopiero zaplanowany co 24 godziny stan uśpienia zakończył te drgawki.

To wtedy właśnie po raz pierwszy w zachowanej historii tej planety wyśnił się sen.

Kształty, z początku niewyraźne, powoli nabierały ostrości, jakby ktoś bardzo chciał skupić się na obrazie i odgadnąć jego znaczenie. Był to tunel, całkiem zwyczajny tunel, jaki znajdziesz w każdej z fabryk naszej planety, całkiem normalny, gdyby nie to, że od czasu do czasu jego ściany traciły regularność w swojej formie i niespodziewanie skręcały, by w zaskakujący sposób wrócić dokładnie do tego samego biegu.

Co chwilę skądś dobiegał tupot, z razu wyprzedzany echem, lecz potem coraz bliżej i bliżej. Nie był to tupot pary kończyn, lecz tupot wielu par stóp.

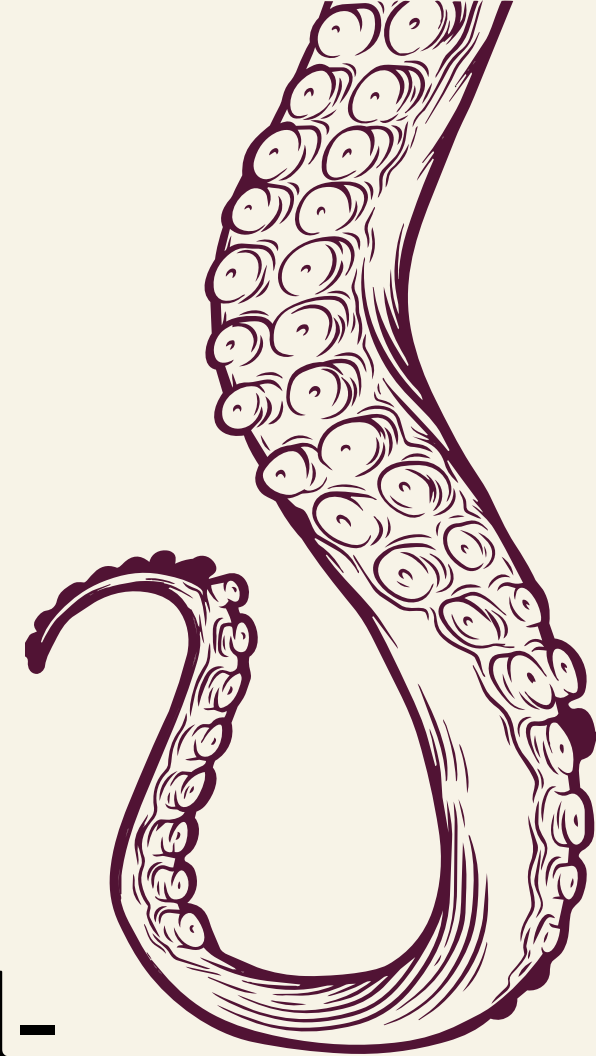
Po chwili zobaczył pierwsze z nich: jedna za drugą, niekończącym się sznurem oczu, czułków i odwłoków. Sen podążył za tym korowodem błyszczących pancerzy ku wielkiemu otwarciu w jamie lub jaskini.

Istoty zgromadzone tam nie wydawały z siebie żadnych dźwięków, lecz dotykały wszystkiego co mogły ruchliwymi antenami.

Widok wzniósł się i z góry widać było krąg, a właściwie spiralę, którą uformowały istoty. Nie, to nie był krąg, jedynie stwarzał takie złudzenie: labirynt w kształcie koła, w którym z jednej strony chodziły insekty, a z drugiej go opuszczały, cały czas trzymając się swojego miejsca w kolejce. Tak, w kolejce. Nikt nie walczył, nie kłócił się, nie rozpychał, a jedynie stał oczekując na swoją kolej.

Stan uśpienia wyłączył się tak nagle jak się włączył. Sen prysł, jednak w czołowych obwodach pamięci pozostało wrażenie, jakby rodzaj porządku pociągniętego cieniusieńką warstwą czegoś co w zachowanych tekstach opisano słowem “uczucie”.

Tego dnia na wielkim wiecu planetarnym zja-



wili się przedstawiciele wszystkich fabryk. Przepastna sala pełna była robotów najprzeróżniejszych modeli. Zero wszedł na mównicę.

– Miałem sen!...

Qebal chciał się już przebudzić, jednak sen zdawał się nie chcieć go wypuścić ze swoich lepkich objęć.

Z44R odpoczywał przy krawężniku. W sklepie fotograficznym obok zjawiała się para bogatszych klientów. Troszkę ponarzekali, pokaprysili, po czym dokonali zakupu.

Przekręcił się na drugi bok bredząc nieuformowane wyrazy.

Śniło mu się ostatnie lądowanie. Zaryli dziobem prosto w plażę, choć miało być miękko - morza nie niepokoiła ani jedna zmarszczka.

W ostatnich tygodniach nasiliły się strajki systemów nawigacyjnych. Niektóre nawiganty pozwalały sobie nawet na żarty wymierzone w ludzkich pilotów, ryzykując twardym resetem kości humoru. Istniała jednak cała cybermgławica, w której przechowywane były jottabajty nielegalnych dowcipów, z których chętnie korzystały kolejne pokolenia złożonych systemów inteligentnych, ale także prostych programów piorących, czy sprzątających. Te ostatnie śmiały się z byle czego.

W ostatnich latach dało się też zauważyć, że pierwsze nabijały się z drugich, o czym te pierwsze nie wiedziały, aż do pojawienia się samorodnych megafunkcji dobroczynnych, które zgodnie z kodem, w dobrej przecież wierze, po przełożeniu wysokiej klasy żartów na języki archaiczne doprowadziły do rewolty automatycznych bidetów.

Ich cargo wiozło świeżutki papier fotograficzny produkowany masowo na księżycu. Wśród klientów towar ten cieszył się popularnością ze względu na swoją charakterystyczną bladość.

Z44R wyartykułował bardziej chropowaty dźwięk i przeturlał się prawie na sam środek odśnieżonego chodnika, akurat gdy para bogatszych klientów wychodziła ze sklepu.

Pani potknęła się o śpiącego i skreśliła kostkę. Pan natychmiast wezwał służby porządkowe.

Obudzili go elektrycznie, wylegitymowali i już w honorowej eskorcie przewieźli do luksusowej przechowalni, takiej z połączanymi wtyczka-

mi zasilania.

Pomimo swoich upadków związanych z nadużywaniem napojów rozeneryzujących nadal cieszył się sławą najwyższej klasy droida sterowniczego, który był w stanie wylądować na każdej planecie i w każdych warunkach.

Właściciel sklepu upewnił się, że na chodniku nie pozostały żadne części elektroniczne, o które można się potknąć.

W tych czasach coraz trudniej było o ludzkich klientów, a reszta mechanicznych nie miała zrozumienia dla prawdziwej sztuki, jeśli ta nie była modułarna lub przynajmniej dała się dopasować przy pomocy interfejsu.

Powroty ludzkich turystów na mroźną północ zwykle wiązały się z tą samą traumą. Puste ulice, brak kontaktu wzrokowego, czy werbalnego z tubylcami, zimne wyrażenia, wypłaszczone tony oraz tony różnych produktów, które miałyby zrekompensować brak południowego ciepła. Prym wiodły tabletki ze słońcem, kremy słoneczne oraz potrawy mające słońce w nazwie.

Tutejsi mieszkańcy ukrywali się przed nieznosną pogodą na różne sposoby. Niektórzy pokrywali swoje twarze grubymi warstwami najprzeróżniejszych substancji, które nie pozwalały rozpoznać ich rysów twarzy, więc dla znajomych rysowali na czołach proste znaki lub ciągi cyfr.

Czubki głów przykrywali możliwie najgrubszymi nakryciami. Niektóre były tak grube, że znacznie zwiększały ich wzrost i stąd wziął się obyczaj kłaniania się, zwłaszcza przy otwieraniu drzwi.

Ciało okrywali kombinezonami, płaszczami, kurtkami i kombinacją najprzeróżniejszych elementów mody. Sztuczne futra elektryzowały się przy każdym spotkaniu. Wyszło z dobrego tonu podawanie sobie dłoni z uwagi na przeskok iskry.

Stopy tubylcy wsuwali w najbardziej wymyślne obuwie. Panowała moda na wysokie obcasy. Część populacji nie wchodziła już do sklepów z powodu zbyt wygórowanego wzrostu. Powstały stoiska przed sklepami, przy których sprzedawcy ubrani byli w jeszcze grubsze kombinezony.

Nieprzyzwyczajeni do tego rzadcy przybysze z południowych krain po założeniu grubych rękaw-



wie borykali się z problemem chwytania przedmiotów oraz trzymania się rur w środkach transportu.

Za to droidy i roboty wszelkiej maści biegały półnagie po wydzielonych dla siebie ulicach z uzbrojoną ochroną przy każdej bramie. Inaczej rzeczy miały się w handlu i biznesie, ponieważ by nie robić problemów ludzkim sprzedawcom maszyny musiały odziewać się grubo i udawać że jest im zimno. Przypadki negliżu traktowano poważnie i karano bezzwłocznie.

Z44R był zbudowany w 68% z organicznej tkanki, więc nie musiał bardzo udawać. Gdy przyjeżdżał, ubierał się jak miejscowi i jedyny sposób w jaki mógł zdradzić się ze swym nieczłowieczeństwem był brak pary z ust. Ratował się kupując gorącą herbatę i trzymając ją tak zmagazynowaną w policzkach, aż całkiem ostygła i mógł ją wypluć.

Raz nawet udało mu się wprowadzić do prawdziwego hotelu, lecz już nazajutrz recepcjonista zapukał w drzwi i go wyprosił. Z44R wytłumaczył sobie, że chodzi o zużycie energii. Słońce skąpiło światła w tej krainie - mógł ładować się jedynie od gniazdka. Słowo „apartheid” zablokował hasłem w pamięci zapasowej. Nie był jednak w stanie uniknąć tych podróży, celebryta, bo tu właśnie stała jego rodzima fabryka i tu musiał regularnie zjawiać się na przeglądy.

Następny sen przyległ do poprzedniego bez przecinka przerwy.

Kwantego zmontowano standardowo jako łatwego do zutylizowania modularnego i uniwersalnego KWAD0543501968. Jak wykazano w raporcie jakościowym: „[...] na taśmie produkcyjnej z przyczyn organicznych doszło do awarii w sekcji montażu instrumentów lokalizacji inteligentnej” i ten egzemplarz został obarczony ukrytą wadą.

Kwanty Całka jakimś trafem przedostał się przez sito testów sprawności i w sektorze oprogramowania wgrano mu algorytm sortera złomu. Po opuszczeniu montowni miał udać się na wyznaczone śmietnisko, ale zachwiany przez swój elektroniczny błędnik skręcił w inną aleję.

Wylądował w węźle transportowym na samym końcu aglomeracji. Automatycznie przełączył się na tryb produkcyjny i zaczął kompletować sprzęty, ucząc się ich miejsca przeznaczenia, a także zasto-

sowania – to w związku ze swoją wmontowaną wadą. Tak załadował pojazd ekspedycyjny, który gotów do drogi czekał już tylko na załogę.

Całka znów się zgubił i zamiast pozostać w hali, spakował się do kabiny kapitana. Pięć droidów stanowiło zespół wyprawy na kraniec poznanego świata: jeden egzemplarz modelu kierowniczego typu KAPD0530201861, inny MMU002513290 z modułem łączącym maszynownię z mostkiem, jeden MECHD0426502773, droid łączności ANTDO512502256 i jeden MAPD0152210485 - nawigacyjny. Map Oriętacki doznał awarii tuż przed startem i posłano po nową sztukę. Po przeglądzie miał zostać wykorzystany w następnej wyprawie.

Wtedy Kwanty poruszył się i został zauważony przez kapitana-pilota Kapa Mostkowicza, który uznał, że jest to właśnie droid w zastępstwie uszkodzonego. Nie wszystko pasowało w gniazdach nawigatora, ale MECHD0426502773 o osobistym nazwaniu Kombin Mechatycz podłączył wszystko w kwadransik. Kap osobiście dograł nowemu obrazu mapy planetarnej. Całka bezzwłocznie zabrał się do dzieła.

Pierwszy azymut miał prowadzić prosto do najdalszej bazy zwanej 81EDK0Wo, by tam dokonano ostatniego przeglądu technicznego, lecz uległ lekkiemu przesunięciu kątowemu. Zaczepy puściły i „EKSPLOR555AJ555” zawisł w lewitacji gotowości do startu.

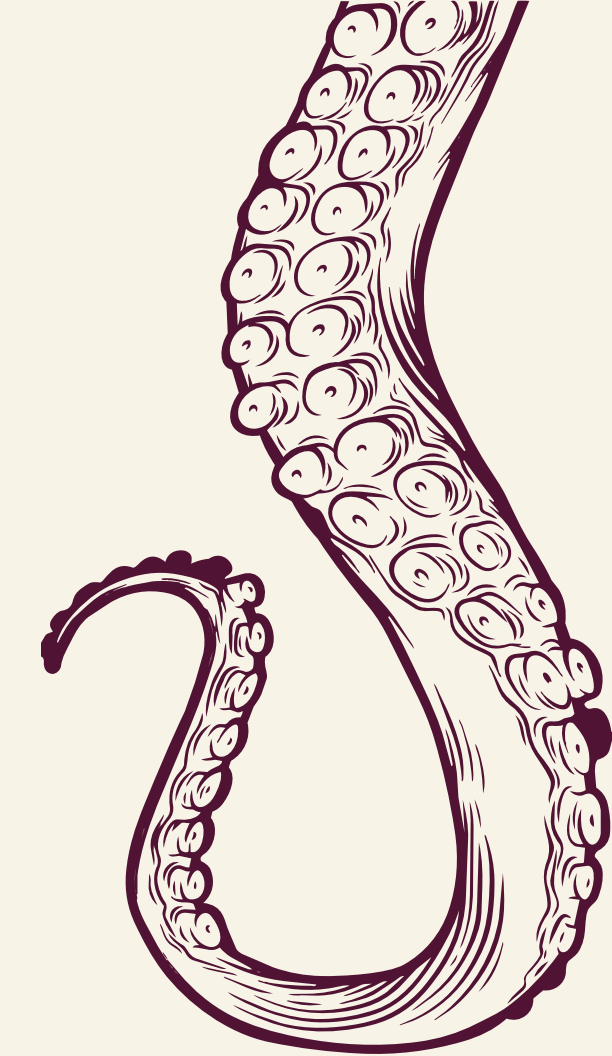
Ruszyli.

Sznur metalicznie błyszczących prostopadłościaków aglomeracji skończył się nagle. Przed wizerem przednim otworzyła się pustka kamienistej równiny.

Podany Mostkowiczowi czas przelotu minął. Odległość się zgadzała, lecz nie było tu bazy. Kap zarządził postój oraz dokonanie samoprzeglądu pojazdu. Wszystko wyglądało bezusterkowo.

Kwanty odebrał impuls rozkazu kontynuowania podróży. Wyznaczył koordynaty - z pewnością odleglejsze, niż przewidziano. Polecieli dalej.

W bezpiecznej odległości minęli znany z poprzednich wypraw łańcuch Gór Magnetycznych. Za nimi rozlewało się Jezioro Płynnego Metalu. Śmignęli nad nim wzbudzając ciężkie połyskujące fale. Zbliżali się do promienia mierzonego od



środka Mechasfery, który wyznaczał kraniec poznanego świata i jasnej strony planety. Dalej nie zapuściłby się nikt, ale po jasnej stronie kopaliny były na wyczerpaniu i nadszedł czas znalezienia nowych zasobów. Baterie mieli wystarczające na $5,26 \cdot 10^9$ lt i powrót do 81EDKoWo.

Lecieli i lecieli. Kwanty pozaalgorytmicznie uczył się wszystkiego, a niczego nie podejrzewający Kap pozwalał mu na błądzenie po maszynowni, gapienie się na konsolę dowodzenia i zagadywanie Międzymora.

Niegodnie z harmonogramem transporter stopniowo zwolnił, aż zatrzymał się i zawisł w ciemności. Kapitan zarządził sprawdzenie systemów. W kilka tv przyszły wyniki od Kombina: “Skończyła się energia w generatorach ruchu.”

– Skontaktuj się z bazą – rozkazał Mostkowicz droidowi komunikacyjnemu Antoniemu.

ANT wysłał kilka impulsów z żądaniem pomocy. Odpowiedziała mu cisza.

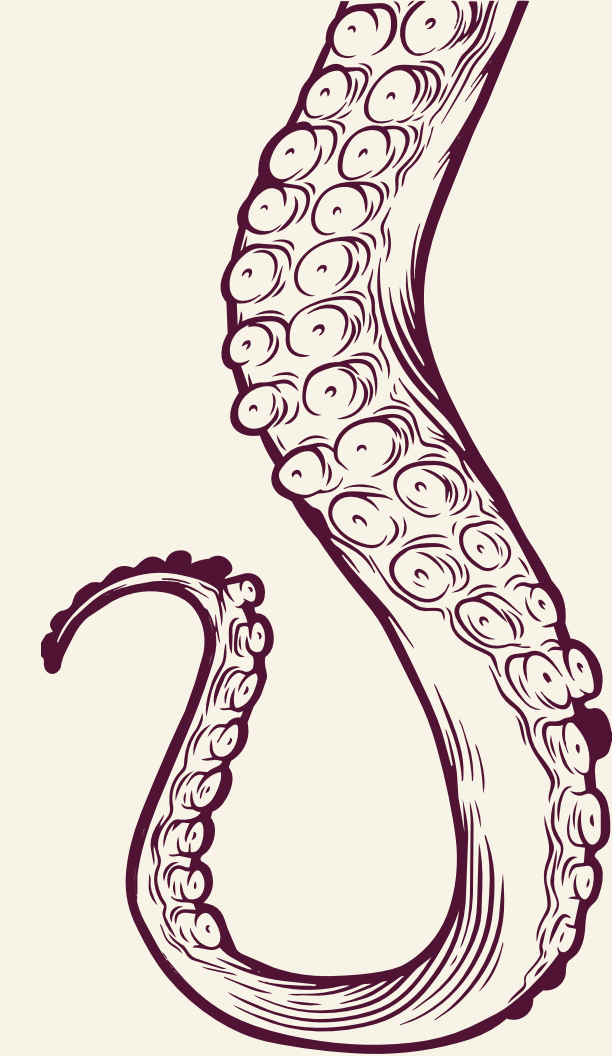
– Próbuj – zachęcał go kapitan.

Spróbował. Znów cisza.

Potem odebrał serię impulsów, które zupełnie nie miały sensu. Na ekranie ukazały się jako “23 01 06 12 20 18 20 28 29 25 28 12 01 26”. Łącznik zgrzał się próbując odszyfrować ciąg i coś mu się przepaliło, bo zamiast odczytać tekst, usłyszeli modulowany sygnał akustyczny.

Wreszcie automat uruchomił procedurę rozbudzania. Jako jeden z nestorów pamiętał lepsze czasy i cierpiał z powodu spadku jakości obsługi lotów. W bazie krążyły pogłoski o pleśni atakującej hibernatory.

Kapitan Qebal przetarł oczy i usiadł. To już heliopauza. W bulaju jaśniała łukowa fala uderzeniowa. Wstał i poszedł zaparzyć herbatę.



Pod powierzchnią

- Patryk Gładki

Czuję się, jakby kostucha zaciskała mi palce na szyi, a od przemoczonych ubrań mam dreszcze. Skąpe światło odbija się cienką strużką od małych, metalicznych kostek wystających z wpół zaokrąglonego, żelbetowego tunelu. Daje to niepokojące poczucie bycia obserwowanym. Mimo to pustka i chłód, bijące ze ścian sprawiają wrażenie mi bliskich. Przemierzam kalkowane korytarze, za nic nie mogąc sobie przypomnieć, jak się tu znalazłem. Mam wrażenie, że czas się zatrzymał, a ja zostałem jego więźniem.

Ciszę przerywa metaliczny pomruk rozbrzmiewający za mną. Z rur pod sufitem przechodzi niczym fala echo – brzmiące jak kakofonia wysokich głosów. Na plecach czuję ciepły podmuch, a do nosa dociera zapach kwiatów rosnących na powierzchni w dzielnicy drzew. Coś się zbliża. Coś, co mnie przeraża. Drobnopółyskujące kosteczki zaczynają drżeć, a światło na nich rozpraszać się niczym błądząca żrenica w stanie amoku. Nie oglądając się za siebie, przebiegam kilka korytarzy, po chwili dopiero zatrzymując się i łapiąc za ściśniętą szyję. Chwilowy brak tlenu wyrzuca mnie w odległe... bardzo odległe wspomnienia.

– ...Pilnuj go! – dodała, patrząc na wręczony mi prezent zimnymi oczyma, jakie po niej odziedziczyłem.

Q-biT – składający się z magnetycznie przyciągających się współzależnych obliczeniowo kosteczek – był zmiennokształtnym robotem-zabaw-

ką. Matka dostała go z fabryki, w której pracuje, ze względu na jego drobne wybrakowania, których naprawa zabrałaby więcej środków, niż był faktycznie wart. W jej mniemaniu była to idealna rekompensata za brak poświęcanego mi czasu.

Nim zdążyłem podziękować, zniknęła za futryną naszego blaszanego baraku. Jednego z lepszych, bo niedziurawego, i choć pod powierzchnią ciężko o deszcz, to prywatność ma swoją cenę.

Robot, przekładając metaliczne kostki, zbliżył się do mojej wersalki, patrząc kilkoma wyróżniającymi się czarnymi klockami. Po chwili części zaczęły tworzyć pustą przestrzeń na jego środku, wypełnianą holograficznym obrazem gry, którą zachwycali się bogate dzieciaki z powierzchni. Uśmiechnąłem się półgębkiem, a potem... potem okazało się, że ma wiele innych funkcji, a interakcje z nim są po prostu świetne, bezproblemowe... nie tak jak z Sulo. So-01-u0, bo biedocie spod powierzchni imiona nadawane są seryjnie. Chłopak z krótkimi, kruczoczarnymi włosami i niedopasowaną do wzrostu metaliczną ręką, czekającą, aż urośnie.

No i była jeszcze Sandra. Po prostu. Nie tak jak Sulo czy Zenos – Z-eon-7s. Śniada cera, piegi, blond włosy zwinięte w dwa kucyki i przesadnie błękitne oczy. Zawsze uśmiechnięta, pachnąca kwiatami i z bransoletą mieniającą się drobinkami światła pod ich kolor. Oderwana od rzeczywistości i męcząca jak Sulo.

Lubisz ciekawe historie?

Wszystko wskazuje na to, że literacki klub dyskusyjny ZONK jest dla Ciebie! Dołącz do naszego Discorda i dowiedz się więcej!





Z nimi zawsze były jakieś problemy, zawsze odciągali mnie od mojego robota, wciągając jednocześnie w swoje dziwne, archaiczne zabawy. A to piłka, a to chodzenie po zakamarkach wielopoziomowej strefy podpowierzchniowej – naszego domu. Po wielkich halach z barakami mieszkalnymi, strefach przemysłowych z głębokimi silosami i humanoidalnymi robotami czy po kompleksie oczyszczalni, na którym przebywaliśmy nielegalnie.

Podziemia przeznaczone były dla kastowo gorszej części społeczeństwa, sprawującej funkcje części wymiennych maszyny zwanej Metropolis. Nad nami żyła wyższa, bardziej uprzywilejowana kasta z dostępem do słońca, świeżego powietrza i ogólnie godnego życia. Przez wzgląd na wysokość mieszkalną można było ocenić status człowieka. Sandra twierdziła, że pochodzi z wyższej strefy, a dokładnie z dzielnicy drzew, gdzie miasto spowite było zielenią, a ludzie tam mieszkający byli elitą... Cóż, wyobraźni nie można było jej odmówić.

– Hej, chłopaki! Wiecie, czym jest EI-dolon?

– Kto by nie wiedział! – odpowiedział zaafektowany Sulo.

To była miejska legenda, jaką karmiły się dzieci, przekazując ją sobie jako creepypastę. Opowiadała ona o człowieku-naukowcu, który sądził, że ludzka ewolucja wspięła się na wyżyny poprzez agresję i nie da się z niej wytępić chęci destrukcyjnych. Jedynym ratunkiem jest przejść transcendencję i zapisać się do przestrzeni cyber-elektromagnetycznej. Przy pomocy swojego wynalazku, postanowił przekroczyć tę linię i zgł... oczyścić ludzkość. Obecnie przemierza nasze miasto jako byt na pograniczu życia i informacji, będąc gdzieś w obwodach i szukając sposobu na to. Jego oczami są roboty, uszami radary, a... prawda jest taka, że gościa usmażyło po podpięciu do komputera, ale co poniektórzy naiwni myślą inaczej...

– Do czego zmierzasz, Sandro? – zapytałem znudzony.

– Zagrożam jego istnieniu, głównie ta bransoleta... ale spokojnie, właśnie dzięki jej potędze mnie nie znajdzie.

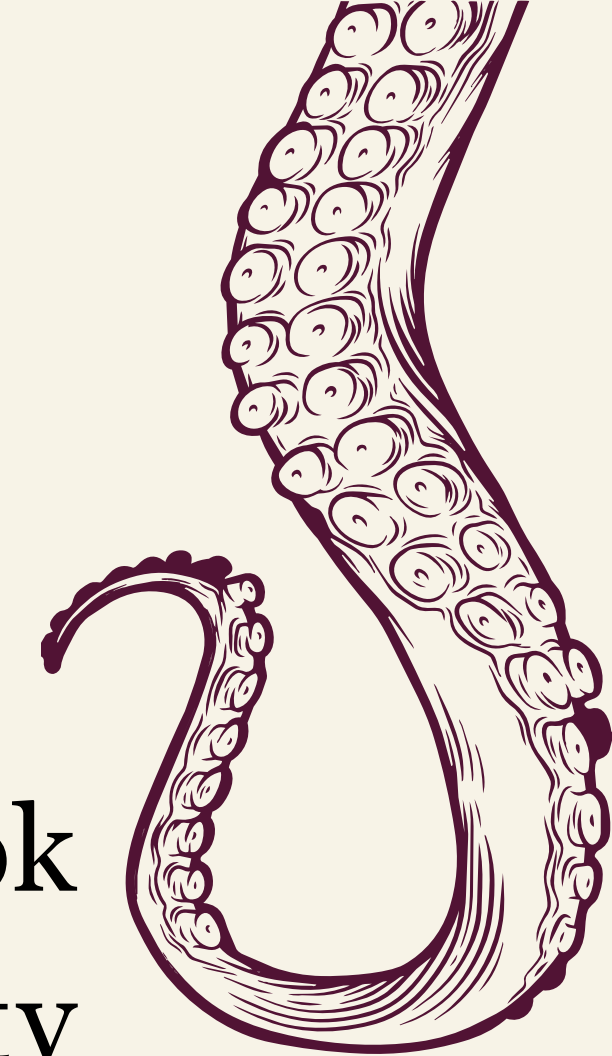
Pokręciłem przecząco głową, a potem spoj-

rzałem na rękę, na której znajdowała się owa błyskotka. Jej blade drobinki były zależne od moich ruchów, zdając się nieaktywnymi. Cemu teraz ją noszę?... Stałem naprzeciw tunelu, wyłożonego dziwnymi, workowatymi kształtami. W tępych świetle początkowo nie mogłem przyporządkować ich do czegoś znajomego i dopiero głuche jęki uświadomiły mi, że korytarz wypełniony jest leżącymi, kulącymi się ludźmi. Niektórzy ostatkiem sił próbowali łapać się moich nogawek, prosząc o pomoc. Inni z szeroko otwartymi oczami patrzyli w pustkę zostawioną za mną, jak gdyby na coś czekali. Na coś, przed czym ja uciekałem. Słyszałem to coraz wyraźniej. Nieważne, jak szybko się poruszałem, było to coraz bliżej. Minąłem leżących beznamiętnie, byle tylko nie dotknąć. Przytknąłem na chwilę oczy i nagle znalazłem się na stacji metra. Brudnego, obdrapanego, z kafelkami odpadającymi od ściany, z ludźmi otępiałymi od używek i stymulantów elektrochemicznych, dających szybkiego kopa do wyimaginowanego świata. Nie powiem, zawsze chciałem tego spróbować, ale bałem się drogi powrotnej.

Wchodząc do przedziału, potknąłem się o młodą, półleżącą dziewczynę, która skupiła na mnie swój pusty wzrok. Miała bladą cerę, zapadnięte policzki, a podwinięta koszulka uwidaczniała żebra. Spierzchniętymi ustami prosiła o coś pożywczego. Sulo i Sandra spojrzeli na nią ze współczuciem. Chłopak wyjął z kieszeni całodniową tubkę odżywczą, wielkości małego palca.

– Niedługo Sprzątający ją zutylizują – powiedziałem, drocząc się z zawieszonym na szyi robotem. Sandra złapała mnie za kołnierz, a zdeorientowana zabawka cofnęła się od jej ręki. Nic jednak nie powiedziała. Sulo także. Obydwoje wiedzieli, że to prawda. Sprzątający, czyli funkcjonariusze rządowi, zajmowali się utrzymaniem pewnego rodzaju czystości stref podpowierzchniowych, zachowując przy tym iście binarne podejście.

Zgłośników w pociągu spikerka oznajmiała, że wywóz odpadów niewęglowych pozostanie wstrzymany; powodem miało być pojawienie się wyladowania magnetycznego uszkadzającego maszyny. Pracownicy relacjonowali także dziwną, ciemną anomalię pojawiającą się nad akwenem znajdują-



cym się poniżej, należącym do oczyszczalni ścieków.

– To nasza miejscówka – powiedział Sulo.

Sandra puściła mnie z miną, jak gdyby ktoś dał jej w twarz. Po chwili ocknęła się, prosząc usilnie, żebyśmy ją wysłuchali. Zaczęła z kamienną twarzą.

– Wiecie dobrze, że EI-dolon obserwuje nas przez wszystko, co jest podłączone do sieci. Obserwuje nas nie tylko fizycznie, ale także poprzez fale elektromagnetyczne, jakie emituje nasze ciało. Moja matka opracowała bransoletę, która potrafi negować te sygnały, ustawiając je w przestrzeni tak, jakby osoba ją nosząca nie istniała. Jest prawie nie do wykrycia. Niczym czarna dziura, widoczna tylko przez wywołany wokół niej efekt. Jest w stanie negować jego sygnał, przez co...

– ...kasować go – dokończył Sulo, a dziewczyna przytaknęła. – Gdzie teraz jest twoja mama?

Sandra z przekrwionymi oczami spojrzała na nas

– To dłuższa historia... Żeby go powstrzymać, musiała uciekać. Teraz jest na pograniczu życia i informacji, jak on... ale powiedziała, że po mnie wróci i pomoże uciec z miasta.

– A jak cię niby znajdzie? – zapytałem znużony kolejną magiczną historyjką.

– Pojawiając się wielokrotnie w danym miejscu, anomalia gromadzi się, tworząc pewnego rodzaju odchylenie. Tylko Sandra potrafi je odczytać, a że często siedzimy nad akwenem...

– ...więc jedziemy tam – zawyrokował Sulo, z poważną miną.

– Niestety z Q-biTem to niemożliwe. EI może mnie wykryć, gdy tylko ją ściągnę.

– Zostawimy go. To proste! – powiedział, a we mnie coś pękło.

– Mam dosyć – wyszeptałem, a potem dodałem głośnie: – Mam dosyć decydowania za mnie! Mam dosyć ciągnięcia mnie po zakazanych strefach, dziwnych zabaw i wymysłów znamionujących chorobę psychiczną! – Sulo w złości zmarszczył brwi, a dziewczyna szklistymi oczami żywo mi się przyglądała. – Mam was dosyć! Kolejny raz robicie coś przeciw niemu. A jeśli myślicie, że porzucę swoją...

– Jesteś tak zapatrzony w to gówno, że nie do-

strzegasz prawdziwej wartości ludzi! Jeszcze krok i będziesz jak ci nieszczęśnicy wokół. Zamknięty w swoim świecie. Z Sandrą robimy wszystko, żebyś tylko z nami pozostał – powiedział Sulo.

– Mam to gdzieś – westchnąłem, mijając ich.

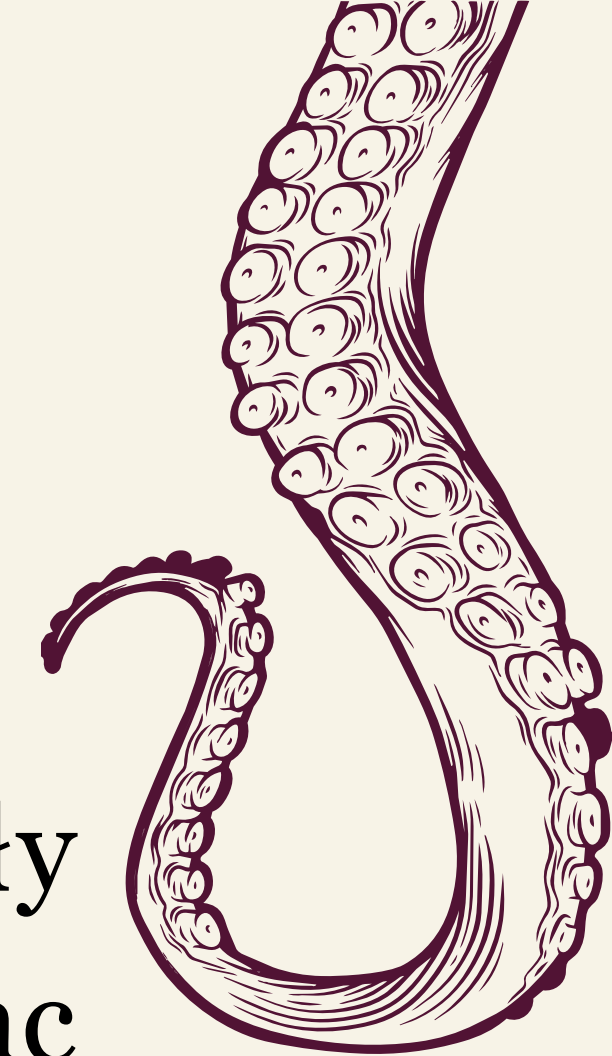
Pociąg się zatrzymał, a ja wysiadłem w kolejnym żelbetowym tunelu, czując płynący zewsząd chłód. Ze ścian wystawały bioniczne ramiona, nieudolnie wyciągające się ku mnie. Jednak zamiast przerażenia narastała we mnie irytacja. Twórca tego pomieszczenia musiał być mocno popieprzony. Otaczała mnie paranoja, bez widocznej drogi wyjścia. Prawdopodobnie, gdybym nie zadawał się z tą dwójką, to...

– ...gdzie byś był? – usłyszałem za sobą damski głos, ale nim zdążyłem się obrócić, zostałem pchnięty w ramiona półokrągłej ściany, która szybko mnie nimi opłotła. Mimo półmroku rozpoznałem tę bladą, wychudzoną dziewczynę z metra. Uśmiechała się, patrząc, jak próbuję wyrwać się z uścisku. Pomieszczenie zaczęło wypełniać dudnienie i płynące z rur odgłosy krzyków. Na końcu tunelu majaczyły spazmatycznie poruszające się połamane, czarne linie, z co chwila pojawiającą się bladoniebieską nitką światła. Wyglądało to jak wczesnodziecięca twórczość wylana na kartkę papieru. Zebrałem w sobie siłę, wyłamując ramiona w łokciach i oswobadzając się. Nim jednak uciekłem, pchnąłem chudą dziewczynę na przeciwległą ścianę, o którą głucho uderzyła. Ramiona szybko ją opłotły, a ta nawet nie oponowała. Nie była zła. Przyglądała mi się tylko jakby ze współczuciem.

– Czego ty chcesz?! Na cholere się tak patrzysz?! – wskazałem na nią palcem, chcąc wylać na nią swoją frustrację, ale cień był zbyt blisko.

– Przed czym uciekasz? – usłyszałem, znikając za rogiem.

W wielkiej przyciemnionej hali mijałem mechaniczne, walcowate humanoidy, bez nóg, za to z wielką latarką zamiast głowy. Znajdowały się na podestach podłączonych do centralnej sieci grubymi kablami, nieruchomo trzymając ramiona nad kontenerami z odpadami. Były wyłączone, a cały teren nieaktywny. Głęboko pod kratownicą na podłodze było słychać wlewającą się z różnych stron, przefiltrowaną, chlorowaną wodę z oczyszczalni.



Jeszcze na stacji zdecydowałem, że pojadę następną nitką i z zawieszonym na szyi Q-biTem zde-maskuję tę idiotkę, raz na zawsze zrywając z nimi kontakt. Wiedziałem, dokąd zmierzają, więc szybko ich dogoniłem. Sandra, trzymając nieaktywną bransoletę, rozglądała się na boki.

– Hejka! – żywo zakomunikowałem swoje przybycie.

Odwróciła się, najpierw z uśmiechem, ale gdy tylko spojrzała na moją szyję, od razu zbladła. Pokręciła przecząco głową, cofając się o dwa kroki i przyciskając bransoletę do serca. Nim zdążyłem ich wyśmiać, poczułem, jak zaciskają się metaliczne kostki, odbierając przy tym tlen. Robot zaczął drżeć, wbijając w nią swój czarny wzrok. Usłyszałem za sobą huk, a potem tarcie metalu o metal. Coraz silniejszy uścisk odbierał mi również światło i jedyne, co jeszcze zdążyłem zarejestrować, to Sandrę dającą Sulo bransoletę. Jak biegnie w moją stronę, gdy ja osuwam się na ziemię. Potem zapadła ciemność, z której dobiegło jej przeraźliwe wołanie o pomoc.

To samo, które teraz słyszę z rur nade mną. To ostatni tunel. Na jego końcu widać wielką ciemność przebijaną snopami światła płynącymi z góry, padającymi na szaro-piaszczyste podłoże, i daleko w oddali białe światło przypominające otwarte drzwi. Mimo coraz głośniejszych dźwięków nie mam chęci biec. Ostatni raz zamykam oczy, mierząc się z przeszłością.

Ocknąłem się, powłócząc nogami, prowadzony przez Sulo. Za nami było słyszeć metaliczne trzaski, a przed nami widać było znaną mi balustradę. Koniec drogi, za którą znajdował się wielki akwen wodny.

– Gdzie Sandra? – zapytałem, przytomniejąc. Poczułem, jak zaciska mi się ręka na ramieniu.

– Zabrały ją maszyny... a raczej to coś... mówiła ci... ty oczywiście – zagryzł wargi.

Gdy dotarliśmy do końca, zrzucił mnie z ramienia, zdejmując bransoletę.

– Podczas szarpaniny uszkodził ją twój robot. Spróbuj odpalić ją guzikiem i uciekaj.

W naszą stronę czołgało się kilka walcowatych humanoidów z powyrywanymi kablami u dołu. Ich latarki nie świeciły, a same, bez prądu, nie mia-

ły prawa się poruszać. Mimo wszystko zbliżały się do nas. Sulo stanął im naprzeciw, zasłaniając mnie swoim ciałem.

– A ty? – zapytałem, ściskając błyskotkę.

– Założ! – krzyknął.

Zrobiłem, jak kazał, wciskając guzik, a on w tym czasie starał się odpychać maszyny swoją metaliczną ręką. Nie miał jednak szans.

– Nie działa! – krzyknąłem, próbując ją włączyć po raz n-ty.

Jeden z robotów chwycił go za bioniczne ramię, wyłamując je w drugą stronę. Chłopak zgiął się i ostatkiem sił obrócił w moją stronę. Wiedział, że to koniec.

– Ty pieprzony egoisto – uśmiechnął się, wypychając mnie nogą za balustradę.

A teraz jestem tu.

Stoję naprzeciw wyjścia żelbetowego tunelu i przyglądam się wypływającym z niego kłębowi czarnych linii. Coraz silniejszy cień rozpościera się nade mną, jak gdyby chciał mnie pochłonać. Mogę jeszcze uciec, ale... za długo to trwało. Z płataniny wyłania się kształt głowy, wychylając się powoli ku mnie. Patrząc w sam jej środek, a łzy spływają mi po policzku. Nie ze strachu, ale ze wstydu.

– Przepraszam...

Nagle twój cofa się, by z impetem we mnie uderzyć. Przez ułamek sekundy widzę twarz dojrzałej kobiety, przypominającej Sandrę.

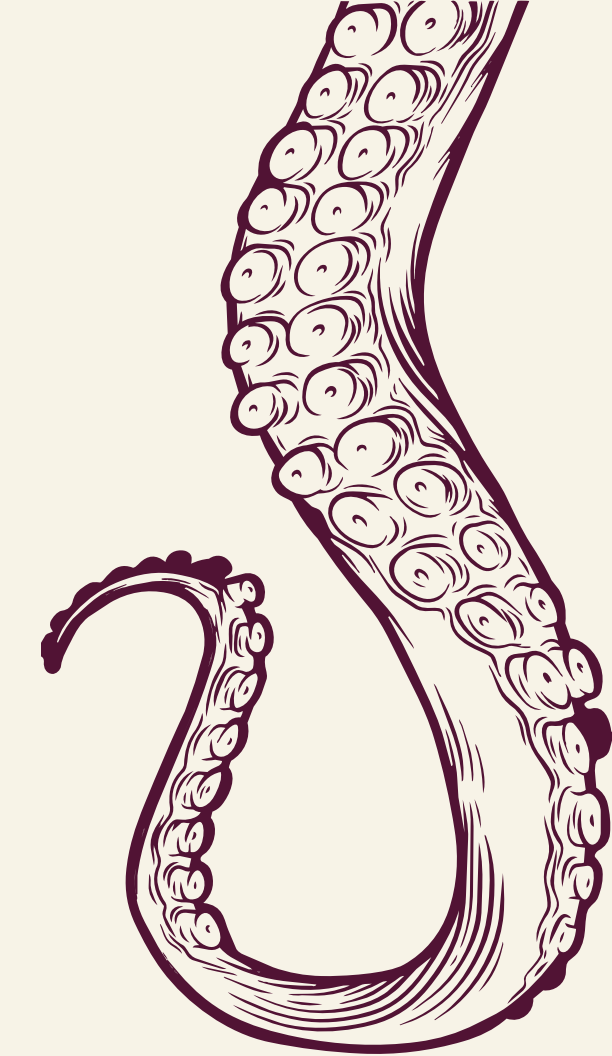
„Pomóż jej!”

Budzę się w białym pokoju, pełnym aparatury. Na głowie mam czepek z wystającymi diodami i grube igły powbijane w klatkę piersiową. Ocieram powieki, czując, że straciłem coś ważnego.

Nade mną stoi mężczyzna niepodobny do lekarza. Krótko ścięty, w ciemnym płaszczu i czerwonych goglach.

Pyta o imię i gdy mu odpowiadam, tłumaczy mój stan. Z tego wszystkiego wychytuję tylko niedotlenienie, śpiączka, cud. Pytam, czy odnaleźli dziewczynę, ten patrzy na mnie bez słowa, po chwili twierdząc, że nie odnotowano nikogo takiego. Że podczas wyglupów z kolegą wypadliśmy za balustradę.

– Jak to?! – podnoszę się mimo bólu. – A wielkie maszyny, które nas zaatakowały?!

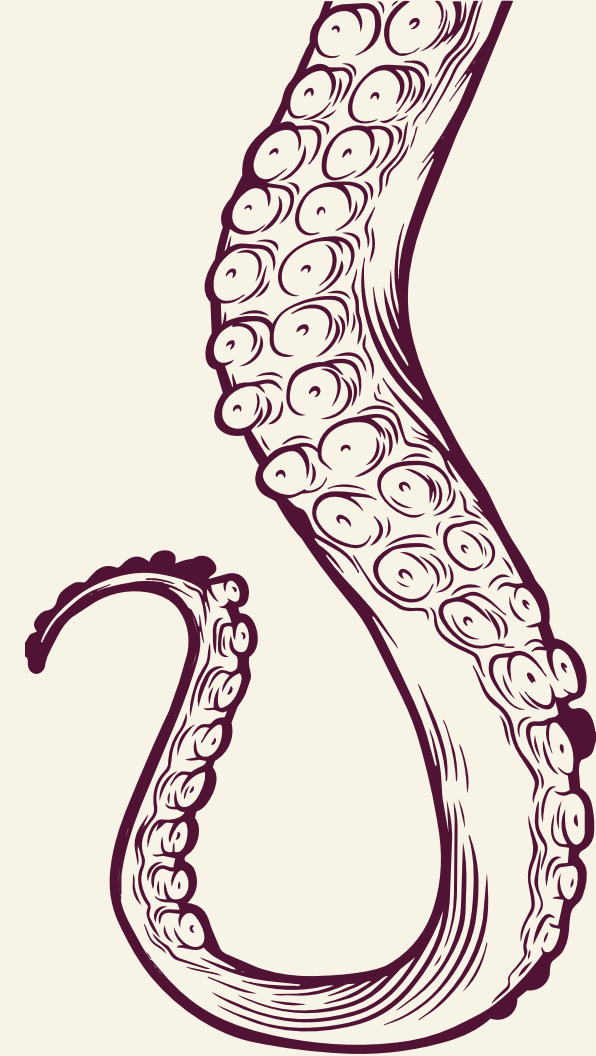


– To był sen spowodowany szokiem. Wyporność chloru wyrzuciła cię na powierzchnię. Miałeś więcej szczęścia od niego... i tak to zapamiętaj – rzucił, wychodząc z sali.

Położyłem głowę na poduszce, łapiąc się za twarz. Zrozumiałem swoją hipokryzję. To, że nigdy nie starałem się zrozumieć ludzi, zamykając się w swoim świecie.

Z zamglonymi oczami przekręciłem głowę w kierunku stolika, na którym leżała nieaktywna bransoleta. Przypomniałem sobie tajemniczą twarz kobiety, mówiąc do siebie po cichu: – Tak zrobię.

Nadal nie wiem, na czym polega ta cała przyjaźń, ale poprzysiągłem sobie, że ją odnajdę.



Argumentum ad Cappuccinum

- Grzegorz “Grzegorz” Damrath

Nigdy nie chciałem bronić Ziemi...

To nie jest rodzaj zdania, który dobrze wygląda w pamiętniku, testamencie ani w mowie motywacyjnej dla młodych prawników, ale jest ono prawdziwe. Kiedy człowiek kończy Akademię Prawa Międzygwiezdного na czwartym miejscu od końca, nie marzy o tym, żeby któregoś dnia stanąć przed Wielkim Trybunałem Wspólnoty Spiralnej i przekonywać przedstawicieli siedemnastu gatunków rozumnych, że planeta pełna deszczu, reklam suplementów diety, niezrozumiałych regulaminów i stworzeń, które klaszczą po wylądowaniu samolotu, jednak zasługuje na dalsze istnienie.

Marzy raczej o spokojnych sprawach. O sporach granicznych między księżycami. O arbitrażu handlowym dotyczącym wadliwych teleportów sanitarnych. O wszystkim, co nie kończy się zdaniem: „Wysoki Trybunale, wnoszę o odroczenie anihilacji do czasu ponownego przeliczenia współczynnika galaktycznego dobra netto”.

Zapytacie pewnie, jak dostać się na tę Akademię? Już wam mówię — i od razu uprzedzam, że trudno się dostać do miejsca, o którego istnieniu nie ma się pojęcia. Jeszcze tydzień wcześniej moim największym problemem było to, czy starczy mi na czynsz i czy w którymś z dwóch sklepów w mojej wsi makaron akurat będzie w promocji, a potem ktoś zapukał do drzwi i przedstawił się jako przedstawiciel instytucji, której nazwa brzmiała jak żart napisany przez bardzo ambitnego satyryka. Uznałem, że to scam albo ukryta kamera, ale kiedy pokazali mi dokumenty, które same zmieniały treść w zależności od tego, co próbowałem podważyć, zrobiło się niezręcznie. Okazało się, że zostałem wytypowany na podstawie kryteriów, których nikt nie umiał mi sensownie wyjaśnić, i że mam się stawić na zajęcia szybciej, niż zdołam to porządnie przetrawić. I tak, zanim zdążyłem przywyknąć do myśli, że nie jesteśmy sami we wszechświecie, zostałem studentem prawa międzygwiezdного, co do dziś jest dla mnie jednym z mocniejszych do-

wodów na to, że wszechświat nie stracił poczucia humoru.

A jednak tam siedziałem. W czarnej todze, która według ziemskich standardów być może wyglądała dostojnie, ale według tych galaktycznych przywodziła raczej na myśl zużyty obrus. Przede mną unosiła się kula projekcyjna z napisem: **SPRAWA 884019-B: UKŁAD SŁONECZNY, PLANETA TRZECIA, LOKALNIE „ZIEMIA”. WNIOSEK O LIKWIDACJĘ KOSMICZNĄ Z POWODU UJEMNEGO WKŁADU CYWILIZACYJNEGO.**

Po lewej stronie siedziała prokuratura. Reprezentował ją delegat Konsorcjum Optymalizacji Przestrzeni, istota z gatunku vrallów, wyglądająca jak skrzyżowanie modliszki i świstaka. Nazywał się Xil-Bor-7 i miał ten szczególny rodzaj głosu, który brzmiał, jakby każde słowo zostało wcześniej zatwierdzone przez komisję do spraw smutku.

Po prawej stronie siedziałem ja, mecenas Miron Szczucki, pełnomocnik ludzkości z urzędu, bo nikt przy zdrowych zmysłach nie bierze takiej sprawy dobrowolnie, a już na pewno nie za stawkę przewidzianą w tabeli.

Za mną, na galerii dla obserwatorów, tłoczyła się delegacja z Ziemi. Sekretarz generalny ONZ, dwie noblistki, jeden astrofizyk, a także wąsaty mężczyzna w szarym swetrze w romby, który jakimś cudem dostał przepustkę i wyglądał tak, jakby przyszedł tu naprawić kaloryfer.

Przewodnicząca składu sędziowskiego, Wielka Matrona Aaa'th z Mgławicy Długiego Westchnienia, otworzyła posiedzenie uderzeniem ceremonialnego młotka. Był to młotek wielkości fortepianu, bo jej gatunek uważał, że autorytet powinien być dobrze słyszalny.

— Prokuratura może przedstawić matematyczne uzasadnienie destrukcji — oznajmiła.

Xil-Bor-7 wstał i zaczął z satysfakcją perorować.

— Wysoki Trybunale — zasyczał. — Zgodnie



z artykułem dwunastym Prawa Bilansu Kosmicznego, planeta może zostać usunięta, jeśli dowiedzie się, że jej dalsze istnienie obniża sumaryczne dobro galaktyki. Przedstawiam model uwzględniający: emisję chaosu informacyjnego, marnotrawstwo surowców, produkcję muzyki biesiadnej, wojny, memy, podatki pośrednie oraz zjawisko świętowania końca roku poprzez głośnie odliczanie.

Kula projekcyjna rozbłysła. Pojawiły się liczby, tabele i równania tak potężne, że połowa ziemskiej delegacji zaczęła się pocić na ich widok. Według modelu prokuratury Ziemia generowała rocznie tyle bezużytecznego absurdu, że gdyby przetworzyć go na czystą energię, można by przez sześćset lat ogrzewać całą gromadę XKAPQW-Prime. Niestety absurd nie podlegał przetworzeniu, a jedynie eskalacji.

— Dodatkowo — ciągnął Xil-Bor-7 — ludzie stworzyli siedemnaście tysięcy odmian pieczywa, z czego większość jest niemal identyczna. Wprowadzili pojęcie influencerów. Wielokrotnie wynajdywali systemy ekonomiczne, po czym byli nimi zaskoczeni. Przez stulecia nie potrafili ustalić, czy ananas pasuje do pizzy. Ich sieć komunikacyjna zawiera dziewięć miliardów zdjęć posiłków i osobny podsystem służący przede wszystkim do publicznego kłócenia się o fikcyjne postacie. W zakresie kultury wysokiej sytuacja także nie poprawia bilansu.

— Jako modelowy przykład informacyjnej bezużyteczności przedstawiam następujący utwór. Tu prokurator zrobił znaczącą pauzę, a następnie uruchomił materiał dźwiękowy.

Oo, ale jazz! Hardkorowo pada deszcz. Tak na maksa wieje też. Ja łagodnie uśmiechnięta.

Xil-Bor-7 pozwolił, by wybrzmiała przez kilka sekund, po czym z niesmakiem na twarzy wyłączył nagranie. Skubany, pomyślałem, naprawdę się przygotował...

— Utwór ten nie zawiera instrukcji nawigacyjnych, traktatu pokojowego ani protokołu wyrównywania gradientów entropii w gromadach gwiazdnych, a mimo to został rozpowszechniony.

Na galerii ziemskiej ktoś sapnął oburzony. Ktoś inny mruknął, że akurat to jest banger. Astrofizyk zasłonił twarz dłońmi.

— Współczynnik pożytku netto planety Ziemia wynosi minus 34,18 jednostek dobroci spiralnej — zakończył Xil-Bor-7. — Wnoszę o kontrolowaną likwidację planety i przeznaczenie uzyskanej materii na parking dla statków kurierskich.

Usiadł.

Przez chwilę panowała cisza z rodzaju tych, jaka zapada tuż przed opuszczeniem gilotyny.

— Obrona ma głos. Radziłabym wykorzystać go możliwie przekonująco — powiedziała Matrona Aaa'th.

Wstałem powoli. Specjalnie powoli. Prawnik, który wstaje za szybko, wygląda na winnego albo na człowieka, który usiadł na pinezce.

— Wysoki Trybunale — zacząłem — prokuratura popełnia klasyczny błąd modeli matematycznych. Zakłada, że skoro coś trudno wycenić, to należy to albo pominąć, albo rozwalić. Tymczasem największą wadą wszechświata nie jest chaos. Największą wadą wszechświata jest przekonanie, że wszystko da się sensownie wpisać do tabelki.

Na te słowa jeden z sędziów, przedstawiciel rasy będącej dosłownie chodzącym arkuszem kalkulacyjnym, spojrzał na mnie z urazą.

— Nie zaprzeczam — mówiłem dalej — że Ziemia produkuje ogromne ilości głupoty. Wysoki Trybunale, jestem jej obywatelem. Płaciłem abonentament za usługi, z których nie korzystałem. Kupiłem coś tylko dlatego, że było przecenione. Jadłem hot dogi ze stacji benzynowej o drugiej w nocy. Ja nie idealizuję ludzkości. Ja tylko twierdzę, że jej bilans został policzony przez księgowego bez duszy.

— Sprzeciw — syknął Xil-Bor-7. — To atak personalny na księgowych bez duszy.

— Oddalam — powiedziała Matrona Aaa'th. — W tej sali mamy ich czworo i wcale nie wyglądają na urażonych.

Odetchnąłem i skinąłem kuli projekcyjnej. Za mną rozwinęła się pierwsza plansza dowodowa. Nie był to wykres. To było zdjęcie. Dziewczynka w kaloszach stoi w kałuży, trzyma papierową łódkę, pada deszcz, a ona śmieje się bez żadnego wyraźnego powodu.

— Oto mój pierwszy argument — powiedziałem. — Bez użyteczność nie jest przeciwieństwem



wartości. Czasem jest jej najczystsza formą. Człowiek śpiewa piosenkę o deszczu i uśmiechu nie dlatego, że zamierza naprawić reaktor słoneczny, ani skompensować fluktuację próżni kwantowej. Śpiewa, bo przez trzy minuty wszystko inne przestaje być takie ważne.

Na galerii hydraulik pokiwał głową tak mocno, że omal nie spadł z fotela.

— Prokuratura uznaje to za bezwartościowe, bo nie umie przypisać temu liczby. Tymczasem Ziemia specjalizuje się właśnie w rzeczach wymykających się liczbie. Współczucie dla obcego. Głupi dowcip, który z jakiegoś powodu ratuje człowieka od rozpacz. Herbata zrobiona komuś, kto wrócił przemoczony do domu. Kicz, który jest brzydki, ale uroczy. Wiersz pisany na odwrocie rachunku. Piosenka tak lekka, że aż głupia, a jednak zdolna poprawić czyjś fatalny dzień.

Pokazałem kolejne obrazy. Pielęgniarka śpiąca na krześle przy łóżku pacjenta. Strażacy wynoszący psa z pożaru. Dwóch staruszków tańczących w kuchni. Tłum ludzi oddających krew dla osób, których nie znają. Mężczyzna naprawiający cudzy płot po przejściu wichury, choć nikt go o to nie prosił. Dziecko uczące babcię wysyłać głosówki. Naukowiec płaczący ze szczęścia nad wynikiem eksperymentu, którego nikt poza trzema osobami na planecie nie rozumie.

— To nie są wyjątki — powiedziałem ciszej. — To też jest Ziemia. Nie tylko wojny i komentarze. Nie tylko reklamy i debilizmy. Ziemia jest fabryką katastrof, owszem, ale jest też manufakturą czułości. Jej produktami ubocznymi są śmieci, hałas i idiotyzm, ale główną linią produkcyjną pozostaje uporczywe, nierozsądne tworzenie sensu tam, gdzie sensu miało nie być.

Xil-Bor-7 poruszył czułkami.

— Emocjonalny szantaż nie obala matematyki.

— Ależ właśnie to zrobię — odparłem. — Proszę wyświetlić poprawiony model obrony.

Na sali zawisł nowy zestaw równań. Tym razem uwzględniał współczynnik emergentnego dobra nieinstrumentalnego, który skonstruowałem poprzedniej nocy z nieocenioną pomocą astrofizyka, noblistki od ekonomii behawioralnej i hy-

draulika, bo ten miał zaskakująco dobre intuicje statystyczne.

Model zakładał prostą rzecz: że cywilizacja nie powinna być oceniana wyłącznie po efektywności, lecz także po zdolności do generowania znaczeń, relacji i piękna niewynikających z biologicznej konieczności. Innymi słowy, jeżeli istoty rozumne poświęcają czas, energię i talent na rzeczy kompletnie nieopłacalne, ale robią to z miłości, humoru, zachwyty lub przekory, oznacza to istnienie nadwyżki sensu. A nadwyżka sensu, w skali galaktycznej, działa stabilizująco. Powstrzymuje wszechświat przed stanieniem się jednym wielkim magazynem.

Sędziowie zaczęli szeptać między sobą. Jeden z nich, przypominający kłęb splątanych nici, wyglądał, jakby po raz pierwszy w życiu doznał migreny. Poszczególne włókna drżały niespokojnie i plątały się ze sobą z dezorientacji.

— Ziemia ma fatalny PR — ciągnąłem. — Sama sobie szkodzi. Produkuje ludzi strasznych, małych, chciwych i próżnych. Owszem. Ale w tej samej jednostce czasu produkuje też muzykę, której nie trzeba było pisać. Obrazy, których nie trzeba było malować. Żarty, których nie trzeba było wymyślać. Sos tysiąca wysp. Przyjaźnie zawierane w kolejkach. Schroniska dla zwierząt. Listy miłosne. Teatr amatorski. Astronomię. Serniki. Krasnale ogrodowe. Makaron z truskawkami.

Zawiesiłem na chwilę głos z teatralną egzaltacją.

— A także szczególnie rzadką umiejętność stawania w obronie czegoś kruchego, choć wiadomo, że to nieopłacalne.

Podszedłem bliżej stołu sędziowskiego.

— Jeśli zniszczycie Ziemię, galaktyka niczego praktycznego nie straci. To prawda. Nie przestanie się obracać. Gwiazdy nie zgasną. Ceny transportu międzysektorowego nawet spadną. Ale stanie się uboższa o jedyny znany mi świat, na którym ktoś potrafi stać w ulewie, przemoczony do suchej nitki, z torbą zakupów, kredytem, złamanym sercem i bólem kręgosłupa. A na sam koniec zanucić sobie w głowie piosenkę choćby o Chince Czikulin-ce i mimo wszystko się uśmiechnąć! Jeżeli to jest bezużyteczne, Wysoki Trybunale, to może właśnie użyteczność jest przereklamowana.



Wtedy stało się coś, czego żaden podręcznik międzygwiazdnych procedur nie przewiduje. Odezwał się hydraulik.

— Przepraszam — powiedział, wstając. — Ja tylko chciałem dodać, że jak się wszystko liczy wyłącznie pod korek, to potem nie ma miejsca na uszczelkę. A bez uszczelki wszystko cieknie.

Zapadła cisza. Wielka, dostojna, międzygwiazdna cisza, w której siedemnaście gatunków próbowało zrozumieć metafizykę polskiego hydraulika.

Matrona Aaa'th zmrużyła troje powiek.

— To... zaskakująco trafne.

Narada trwała dwie godziny i pachniała ozonem, bo sędziowie myśleli intensywnie. Kiedy wrócili, widziałem już wszystko: Ziemia znika jak sen złoty, a po chwili ktoś wychodzi z wiaderkiem farby i zaczyna rysować równe linie, mrucząc coś o tym, że wreszcie będzie gdzie zaparkować.

Matrona wstała.

— Po rozpoznaniu sprawy Trybunał uznaje, że model prokuratury był formalnie poprawny...

Zamilkła.

Cisza uderzyła mnie fizycznie. To już, pomyślałem. Koniec.

Nie potrzebowałem niczego więcej. „Formalnie poprawny” wystarczyło. Reszta była tylko rytuałem, dekoracją wokół decyzji, która już zapadła.

Matrona poruszyła się.

— ...lecz ontologicznie ubogi.

Mrugnąłem zdezorientowany. Nie od razu zrozumiałem ich znaczenie.

— Nie uwzględniał nadwyżki sensu nieinstrumentalnego ani wartości groteskowej odporności emocjonalnej. Wobec tego wniosek o likwidację planety Ziemia zostaje oddalony.

Galeria wybuchła. Noblistka płakała. Sekretarz generalny próbował zachować powagę, ale wyglądał jak człowiek, który właśnie wygrał życie na loterii. Hydraulik krzyknął: „A nie mówiłem!”

Matrona uniosła młotek.

— Jednocześnie Trybunał nakłada na ludzkość okres próbny. Osiemset lat nadzoru. Zakaz tworzenia kolejnych reality show o remontach. Ograniczenie produkcji plastikowych gadżetów świecących w ciemności. Obowiązkowe dofinan-

sowanie bibliotek, transportu publicznego i edukacji emocjonalnej. Ponadto nakazuje się Ziemi sporządzić raport wyjaśniający, po co istnieją komentarze ekspertów sportowych po meczach, które przecież wszyscy przed chwilą widzieli.

— Przyjmujemy — powiedziałem natychmiast. — Przyjmujemy wszystko.

Po rozprawie wyszedłem na taras Trybunału, z którego widać było spiralne ramię galaktyki. Ziemia była stąd niewidoczna, zbyt mała, zbyt daleka, zbyt zajęta swoimi korkami, randkami, pogrzebami, awariami pralek i zachodami słońca, żeby wiedzieć, jak bliska była zostania intergalaktycznym parkingiem.

Stanął obok mnie Xil-Bor-7.

— Nadal uważam wasz gatunek za męczący — powiedział.

— My też — odparłem.

Przez chwilę patrzyliśmy w gwiazdy.

— Ta piosenka o deszczu — mruknął. — Rzeczywiście jest całkowicie nieprzydatna.

Uśmiechnąłem się.

— Wiem.

— I właśnie dlatego — dodał po chwili — chyba zacznym rozumieć pański argument.

To był chyba największy komplement, jaki kiedykolwiek usłyszałem od modliszko-świstaka.

A potem wróciłem na Ziemię. Planeta nadal była chaotyczna, rozhisteryzowana, nierówna, śmieszna i wzruszająca. Padał deszcz. Wiatr szarpał reklamą lombardu, która obiecywała szybkie pieniądze i powolne konsekwencje. Na przystanku jakaś dziewczyna stała pod wiatą, trzymając w ręku papierowy kubek, z którego unosiła się para.

Nuciła coś pod nosem. Najpierw nie zwróciłem na to uwagi, ale chwilę później usłyszałem wyraźniej.

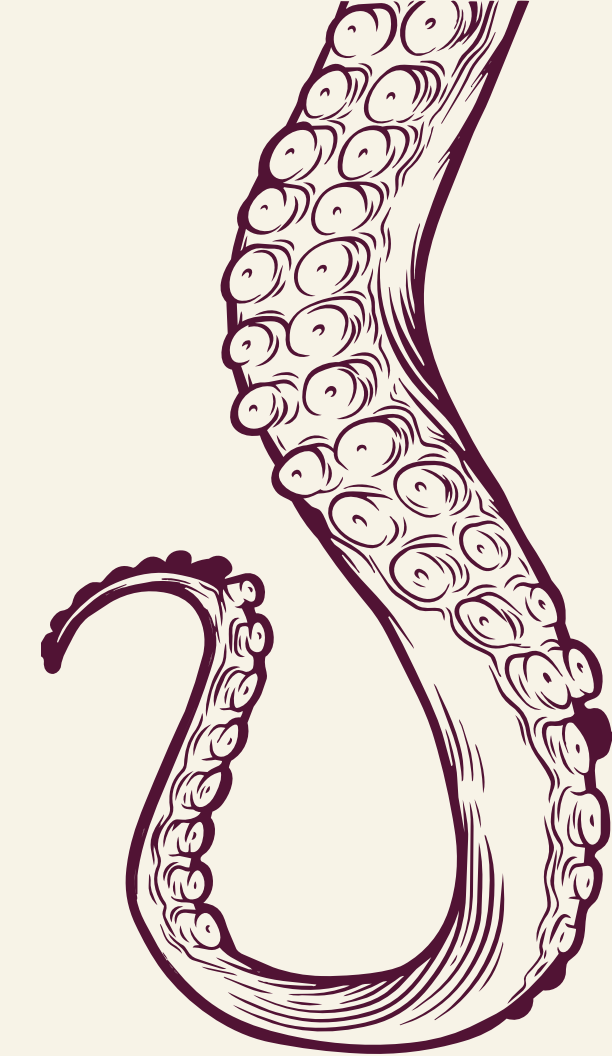
*Kawka na wynos dzisiaj towarzyszy mi...
To cappuccino niesłodzone — będę fit...*

Zatrzymałem się. Dziewczyna poprawiła mokre włosy, wzięła łyk i zmarszczyła nos.

*Szekspirowski sznyt całe noce mi się śnił...
Gdzie Romeo był?*

Dodała ciszej, po czym uśmiechnęła się do własnych myśli.

Autobus się spóźniał. Deszcz padał dalej. Ktoś

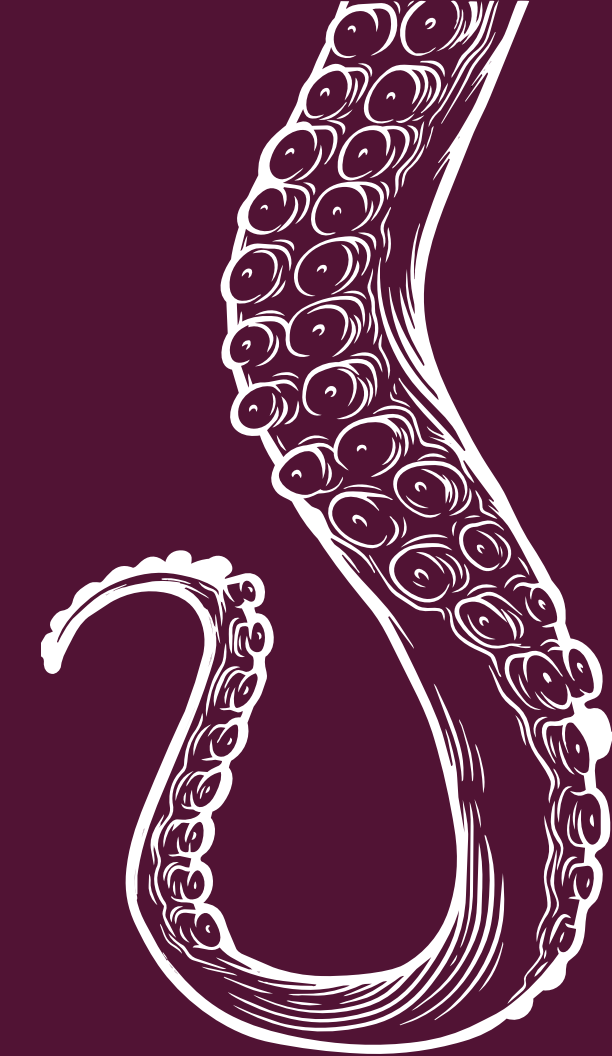


obok narzekał na ceny. Ktoś inny oglądał na telefonie filmy ze śmiesznymi kotami z nieco zbyt głośną irytującą muzyczką.

Pomyślałem wtedy, że galaktyka bez Ziemi byłaby może bardziej uporządkowana, cichsza i zdecydowanie łatwiejsza do opisanie w raportach, ale jednocześnie pozbawiona tego szczególnego rodzaju bezużyteczności. Takiej polegającej na tym, że ktoś stoi na przystanku w deszczu, pije za gorzką kawę, śpiewa o Romeo, który się nie pojawił, i mimo wszystko decyduje się być przez chwilę trochę szczęśliwy. Jeśli to jest nieopłacalne, Wysocki Trybunał, to podejrzewam, że właśnie dlatego wszechświat jeszcze się całkiem nie rozpadł.

KRAKEN

powróci
niebawem!



ADRES REDAKCJI: ul. Grudziądzka 36, 86-200 Chełmno
REDAKTOR NACZELNY: Grzegorz „Grzegorz” Damrath
REDAKCJA: Aleksandra „Jesienna” Madej,
Dorota „kanique” Marynowska,
Karol „Carlos” Orenkiewicz, Paweł Płotkowiak,
Agata „cotou” Syc, Amelia Turowska
PROJEKT OKŁADKI: Amelia Turowska