

KRAKEN

MAGAZYN
FANTASTYCZNY
NUMER DRUGI



Audiodeskrypcja okładki dla osób niewidomych

Na okładce dominuje głęboki, nasycony purpurowy kolor nocnego nieba, mgławic i zaklęć. U góry biegnie szeroki, ciemnofioletowy pas z tytułami. Po lewej widnieje logo „KRAKEN” zapisane wielkimi białymi literami. Krój pisma jest ostry, geometryczny, z mocnym cieniem, jakby wycięty z kamienia albo metalu. Po prawej stronie, cienką, wysoką czcionką zapisano: „MAGAZYN FANTASTYCZNY”, a niżej mniejszy napis: „NUMER DRUGI”.

Główną część okładki zajmuje ilustracja w mrocznym, baśniowym klimacie. Tło przypomina kosmiczną burzę: granatowe i fioletowe chmury mieszają się z błękitami, czernią i rdzawym pomarańczem przy dolnej krawędzi. Wśród nich migoczą drobne białe punkty, jak gwiazdy albo iskry magicznej energii.

W centrum znajduje się fantastyczna, upiorna postać przypominająca jelenia. Ma długą, włochatą szyję i ciemną głowę uniesioną ku górze, jakby wyło albo węszyło nocne powietrze. Z jego głowy wyrasta czarne, poskręcane poroże.

Postać ma przytroczoną do peleryny białawą, czaszkę zwierzęcia. Ma ona pusty, czarny oczodół i długi pysk skierowany w lewo. Ten element na-

daje stworzeniu rytualny, szamański charakter, jakby było przebrane w szczątki dawnych ofiar.

Zwierzę jest ubrane w rodzaj peleryny. Z boków jego szyi zwisają długie, rdzawe, skórzane lub materiałowe pasma oraz warkocze. Na ich końcach znajdują się drobne, turkusowe zakończenia i czerwone oczka, co sprawia wrażenie talizmanów.

Przez pierś stworzenia biegnie uprząż w chłodnym, zielonkawym kolorze, będąca prawdopodobnie zapęciem jego peleryny. Z lewej strony zwisa ciężki łańcuch z turkusowych paciorków podkreślający ceremonialny wygląd postaci. Jedna z podniesionych kończyn zwierzęcia zakończona jest szponami jak u drapieżnego ptaka.

Najbardziej magicznym punktem kompozycji jest niewielki wisiołek ze świecącą kulą zawieszony przy piersi stworzenia. Emanuje on białofioletowym blaskiem, a wokół niego rozchodzi się poświata przypominająca obłoki dymu lub tajemniczej magicznej energii. Światło rozświetla pobliskie kształty i wzmacnia wrażenie, że przedstawiona istota jest strażnikiem jakiegoś zaklęcia, przewodnikiem między światami albo potworem przywołanym z kosmicznego snu.

Autorką grafiki jest Amelia Turowska

Kim jesteśmy?

Chelmiński 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 Di-

sney 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, warsztaty 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 inicjatywom 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

Nie zgadzam się z Anną Jantar, która śpiewała, że „najtrudniejszy pierwszy krok, za nim innych zrobisz sto”. Otóż, najtrudniejszy jest krok drugi! Jak to mawia się u naszych zachodnich sąsiadów: *einmal ist keinmal* – jeden raz to tak, jakby wcale. Pierwszy numer naszego kwartalnika *Kraken* mógł być przecież tylko dziełem przypadku, nagłym zrywem entuzjazmu albo po prostu anomalią w czasoprzestrzeni. Łatwo jest zebrać siły na jednorazowy zryw, odpalić fajerwerki i patrzeć, jak błyszczą. Prawdziwe schody zaczynają się wtedy, gdy dym opadnie, a publiczność mówi: „Fajnie, a co dalej?”. Przecież nikt z nas nie chce być autorem jednego przeboju, literackim odpowiednikiem zespołu Los Del Río i ich nieśmiertelnej *Macareny*.

Dlatego z tym większą, wręcz dziecięcą, radością klikam dziś przycisk „publikuj” i oddaję w Wasze ręce – a raczej na Wasze ekrany – nasz drugi numer. Wasze reakcje na nasz debiut przeżyły moje najśmielsze oczekiwania. Masa ciepłych słów, wiadomości, konstruktywnej krytyki i dowodów na to, że potwór z głębin, jakiego postanowiliśmy powołać do życia, znalazł swoje stałe miejsce w zakładkach Waszych przeglądarek i w Waszych sercach. Kiedy spływały do nas te wszystkie pozytywne opinie, w redakcji nie było czasu na otwieranie szampana i spoczywanie na laurach. Zamiast tego natychmiast zakasaliśmy rękawy i rzuciliśmy się w wir pracy nad kolejnym wydaniem. Napędzani Waszą energią chcieliśmy po prostu kuć żelazo póki gorące i udowodnić, że *Kraken* dopiero się rozkręca.

A przecież moment na premierę drugiego numeru jest specyficzny. Za oknami zapanowała aura, którą idealnie podsumował zespół Formacja Nieżywych Schabuff: „Lato, lato wszędzie, zwariowało, oszalało moje serce”. Słońce grzeje bez

litości, myśli uciekają w stronę piaszczystych plaż, a rzeczywistość zaczyna lekko falować od upału. Mogłoby się wydawać, że w takich okolicznościach przyrody najlepszym zajęciem jest nicnierobienie i ucieczka w stronę totalnego, wakacyjnego resetu. Nic bardziej mylnego. Jak pisał klasyk, w czasie suszy szosa sucha, a w czasie letniego rozleniwienia umysł potrzebuje solidnego, ożywczego bodźca. Skoro serce już zwariowało i oszalało od wakacyjnego słońca, warto dać mu też dawkę intelektualnej stymulacji. Przecież wysokie temperatury nie zwalniają nas z myślenia, a dobra publicystyka to najlepszy filtr ochronny przed intelektualną nudą.

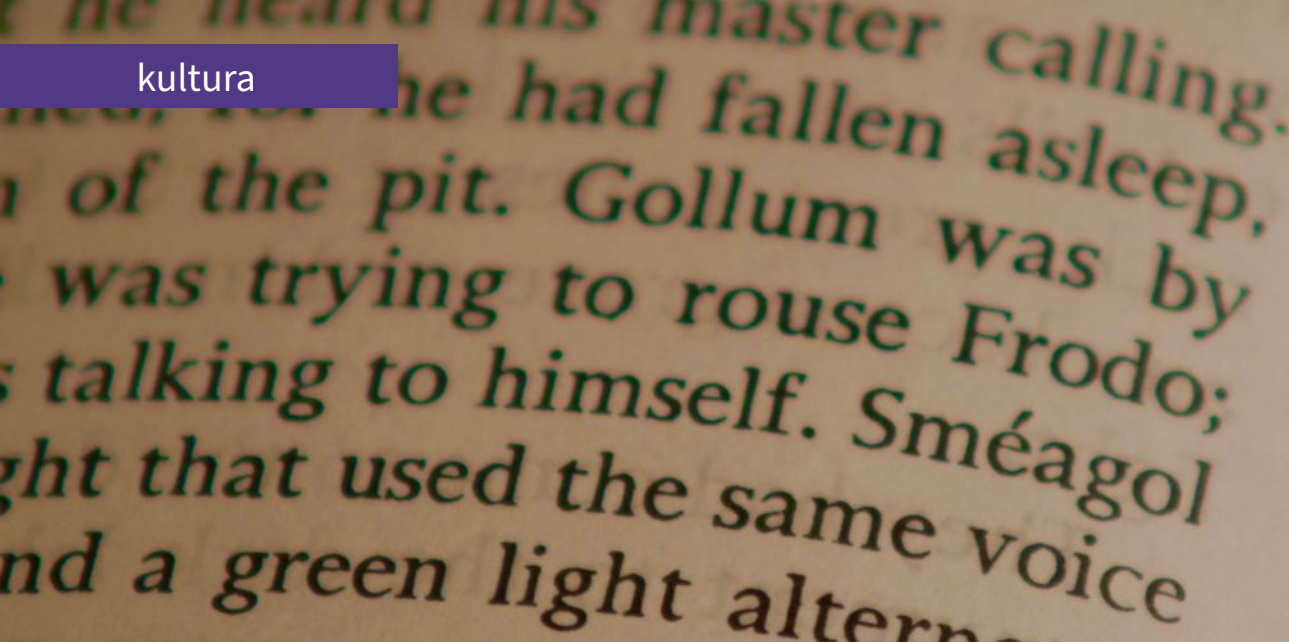
W tym numerze *Krakena* znajdziecie całą masę interesujących tekstów, które idealnie sprawdzą się zarówno jako lektura pod namiotem, jak i w chłodnym cieniu domowego zacisza. Przygotowaliśmy dla Was literacką i publicystyczną ucztę, która – mam nadzieję – rozbudzi Waszą ciekawość, skłoni do dyskusji i skróci długie, leniwe popołudnia. Nurkujemy głęboko, bo przecież natura naszego patrona zobowiązuje do schodzenia pod powierzchnię banału i unikania bezpiecznych mielizn. Pływamy między tematami lekkimi, idealnymi na ciepłe wieczory, a kwestiami, które zostaną z Wami na dłużej, nawet gdy letnie opalenizny zdążą już dawno zejść.

Zostawiam Was zatem z tym drugim krokiem. Kiedy czytacie te słowa, my już stawiamy trzeci, bo apetyt rośnie w miarę jedzenia, a nasza redakcyjna maszyna pracuje na pełnych obrotach bez względu na prognozę pogody. Usiądźcie wygodnie, weźcie w dłoń coś chłodnego do picia i dajcie się porwać *Krakenowi*. Skoro *einmal ist keinmal*, to oficjalnie ogłaszam, że dwa razy to już piękna tradycja. Udanej lektury!

Grzegorz "Grzegorz" Damrath

W tym numerze

- 6 **A co to je ta fantastyka? Odcinek 1**
KULTURA Karol „Carlos” Orenkiewicz
- 10 **Zombie istnieją naprawdę. Pasożyty, które przejmują umysł**
NAUKA Alicja Płotkowiak
- 14 **Gdy noc trwa zaledwie chwil kilka – krótka opowieść o Nocy Kupały**
KULTURA Karol „Carlos” Orenkiewicz
- 17 **MUDy, a zwłaszcza LP MUD, czyli prekursorzy MMORPG**
GRY Paweł Płotkowiak
- 20 **Bond z klasą, lecz bez pazura. Recenzja „007: First Light”**
GRY Grzegorz „Grzegorz” Damrath
- 23 **„Władcy Wszechświata”. Gdzie ta potęga Posępnego Czerepu?**
FILM Grzegorz „Grzegorz” Damrath
- 26 **Czy chciałbyś spróbować umrzeć choć raz? „Jigoku Shoujo”**
ANIME Dorota „kanique” Marynowska
- 30 **Amaze! Amaze! Recenzja filmu „Projekt Hail Mary”**
FILM Grzegorz „Grzegorz” Damrath
- 33 **Ius fantasticus: czy zamiana kogoś w żabę jest pogwałceniem prawa?**
KULTURA Szymon Gąsiewski
- 35 **Holobiont**
OPOWIADANIE Szymon Gąsiewski
- 40 **Przebudzenie**
OPOWIADANIE Dan Drelich
- 45 **Le Sang de la République**
OPOWIADANIE Grzegorz „Grzegorz” Damrath



A co to je ta fantastyka? Odcinek 1

Czy miałeś kiedyś tak, że będąc uczestnikiem rozmowy na tematy związane z szeroko pojętą fantastyką, w pewnym momencie zdałeś sobie sprawę, że nie rozumiesz używanych pojęć, ale przecież nie będziesz się teraz głupio pytać, skoro najwidoczniej wszyscy pozostali wiedzą, o czym mowa? Albo pytając się swojego dziecka na temat jego zainteresowań, zrozumiałeś tyle, co z puszczanego od tyłu przemówienia pierwszego sekretarza Chińskiej Republiki Ludowej odczytującego kolejny plan pięcioletni? W takim razie ten segment jest właśnie dla Ciebie!

Świat fantastyki wydaje się bezkresnym oceanem, w którym odnajdziemy niezliczoną ilość pojęć, haseł czy nazw, które bardzo często są neologizmami, posiadają zapożyczenia z innych języków albo, w konkretnym odniesieniu, mają kompletnie inne znaczenie niż to ogólnie przyjęte. Haseł do przyswojenia są miriady, a kolejne powstają szybciej niż książki Remigiusza Mroza w jego szczytowym momencie pisarstwa. Dlatego też w „A co to je ta fantastyka?” będziemy przemierzać meandry naszego hobby, aby obcowanie z nim stawało się bardziej zrozumiałe i przez to jeszcze przyjemniejsze.

Zanim jednak, niczym Frodo i Sam, przekroczymy granice bezpiecznego Shire i wyruszymy w podróż w nieznane, wyposażmy się w podstawowe elementy, które będą naszym kompasem podczas wyprawy.

Po pierwsze – fantastyka jest dziedziną rozciągającą się na różnorakie płaszczyzny oraz przekazy-

waną przez wiele rodzajów nośników. Znaczna część prezentowanych w tym cyklu haseł będzie wspólna dla większości sfer, po jakich będziemy się poruszać. Może być jednak tak, że dane hasło będzie odnosiło się tylko do np. sfery literackiej, a w sferze filmowej będzie miało inne znaczenie albo nie będzie mieć go w ogóle. Jako redakcja będziemy starali się wyłapywać i zaznaczać tego rodzaju zjawiska, ale wracając do metafory oceanicznej – jesteśmy jedynie małym statkiem przemierzającym bezmiar wód fantastyki i nie wszystkie jego elementy jesteśmy w stanie wybadać. Z góry prosimy więc o wyrozumiałość, jeśli nasze ustalenia okażą się inne od posiadanej przez Ciebie, drogi Czytelniku, wiedzy.

Po drugie, parafrazując maksymę z zakresu prawa rzymskiego: *Omnis definitio in Fictio phantastica periculosa est*, a więc każda definicja w świecie fantastyki może być niebezpieczna. Nie mamy tutaj do czynienia z tworem zamkniętym w sztywnych ramach. Pojęcia i hasła mogą być różnie interpretowane w zależności od wielu czynników. Ale to dobrze. Dzięki plastycznemu podejściu sami możemy współtworzyć ten świat, stając się nie tylko odbiorcami, ale także kreatorami, i rozszerzać go do granic naszej wyobraźni. Ten cykl nie ma być sztywnym i jednowymiarowym objaśnianiem pojęć, którego należy się trzymać jak dogmatu. Do niektórych haseł będą wtrącane subiektywne opinie. Jeśli będziesz mieć inne zdanie na ich temat, to super – chętnie wymienimy się opiniami w naszych mediach społecznościowych

lub podczas osobistych spotkań. To również dzięki rozmowie i wymianie poglądów tworzy się fantastykę.

Po tym krótkim wstępie wyruszmy wreszcie w podróż!

FANTASTYKA

Nie możemy oczywiście zacząć od niczego innego jak od wyjaśnienia sobie hasła zawartego w tytule tego cyklu, będącego podstawą do stworzenia kwartalnika, który czytasz, i stanowiącego trzon całego naszego hobby. Jednym z najwcześniej odnotowanych użycie tego słowa w języku polskim jest dzieło Fryderyka Henryka Lewestama z 1865 r. *Historia literatury powszechnej, Tom 3*, gdzie autor używa zwrotu „fantastyka” do opisu zjawisk wykraczających poza realizm. Według Wielkiego słownika języka polskiego jest to: *ogół lub cecha utworów literackich, filmów, gier komputerowych lub innych dzieł artystycznych, przedstawiających nierealne postaci, miejsca lub wydarzenia*. Ze Słownika języka polskiego PWN dowiemy się natomiast, że fantastyka to:

1. *wytwory wyobraźni odzwierciedlane m.in. w mitach, folklorze, utworach literackich;*
2. *twórczość literacka, filmowa lub inna, przedstawiająca świat i wydarzenia nierealne.*

Wpisując to hasło w znanej i lubianej Wikipedii, w pierwszych zdaniach znajdziemy odnośnik do dzieła Henryka Dubowika *Fantastyka w literaturze polskiej. Dzieje motywów fantastycznych w zarysie*, według którego fantastyka to gatunek literacki, a także filmowy, komiksowy, gier, a niekiedy i malarstwa. Polega ona na kreowaniu świata przedstawionego, który w całości lub w części różni się od rzeczywistości, np. przez dodanie elementów nadnaturalnych lub stworzonej przez autora technologii.

Biorąc pod uwagę te trzy źródła, sprawa wydaje się więc dość prosta: mamy do czynienia z dziełem, którego elementy nie istnieją w naszym świecie – i to jest fantastyka. Zatrzymajmy się tu jednak na chwilę. Jak widać, w każdej z przytoczonych definicji wymieniona jest duża liczba nośników treści. Zaczynając od podstawowych, pierwszych skojarzeń, takich jak literatura czy film, przez nowsze, jak gry komputerowe, czy też mniej kojarzące się z konwentami fan-

tastyki malarstwo. Każde takie dzieło może więc zawierać elementy, które nie należą do świata realnego. Interesującą kwestią może być natomiast to, czy należy brać tu pod uwagę zjawiska powszechnie uznawane za nierealne, czy też wystarczy samo przeświadczenie autora o nierealności swojego dzieła. Temat to trudny do omówienia na kilku zaledwie stronach i chętnie podyskutuję o tym z Tobą, drogi Czytelniku, przy najbliższej możliwej okazji.

Problem ten może nas z kolei zaprowadzić do kolejnego. Czy w takim razie mity oraz religie należy również bezwzględnie umieścić w sektorze fantastyki? W końcu dla wierzącego tylko jego religia jest tą objawioną. Moim zdaniem nie – i negując trochę definicję słownika PWN, również mity wyodrębniłbym z tego zbioru. W tym rozważaniu podstawą jest bowiem dla mnie celowość powstania danego dzieła. Uważam, że dla fantastyki głównym celem powstania jest rozrywka. Oczywiście wiele dzieł przemycia w swojej treści również wyższe wartości ontologiczno-aksjologiczne, jednak to element rozrywki i „uprzyjemnicza” czasu ma odróżniać dzieło fantastyki od uniwersyteckiego wykładu. Natomiast w przypadku religii oraz mitów (które przecież w momencie powstawania dla ich odbiorców również miały charakter religijny) cele te są odwrócone. Ich twórcy w pierwszej kolejności chcieli odpowiedzieć na pytania: *Skąd jesteśmy? Dokąd zmierzamy? Jak postępować, aby tam dojść?*, a celem podrzędnym było przekazanie tegoż w formie mającej charakter rozrywkowy i zrozumiałej dla ówczesnych słuchaczy. Ale, jak wspominałem, jest to moja opinia i jeśli ktoś ma inne przemyślenia na ten temat, zapraszam do dyskusji. :)

Fantastykę zasadniczo dzielimy na trzy główne nurty i to jest odpowiedni moment na wzięcie ich kolejno na tapet.

FANTASTYKA NAUKOWA I FANTASY

Te dwa nurty celowo umieszczam w jednym segmencie, ponieważ możemy do ich ogólnego opisu posłużyć się porównaniem przeciwnym. Mniej więcej 20 lat temu, najprawdopodobniej z internetu, który wyglądał wtedy zupełnie inaczej niż dzisiaj, zwłaszcza jeśli chodzi o dostęp i weryfikację danych, dowiedzia-

łem się, że fantastyka naukowa (dla której będę również zamiennie używał jej angielskich nazw – science fiction, sci-fi lub po prostu SF) dotyczy tego, co w przyszłości, a fantasy (lub fantastyka baśniowa, chociaż jest to raczej jedyny moment w tym tekście, gdzie ta nazwa wystąpi) dotyczy przeszłości. Jako osobie, dla której świat fantastyki ograniczał się do *Władcy Pierścieni*, *Gwiezdnych Wojen* i książek z serii *Forgotten Realms*, podział taki wydawał się wystarczający. Z czasem poznawałem jednak coraz większe połacie fantastycznego świata i zacząłem dochodzić do wniosku, że taka definicja jest niewystarczająca. Co np. z *Harrym Potterem*? Gdy wychodziły pierwsze tomy, miałem tyle samo lat, co Harry i jego banda. Jego świat zawierał oczywiście elementy nierealne, ale dla mnie był odzwierciedleniem mojej teraźniejszości. Kierując się również wspomnianą definicją, pierwsza część *Powrotu do przyszłości* to fantasy, druga to sci-fi, a trzecia to znowu fantasy. Podejrzewam, że większości z Was zapala się tutaj przynajmniej pomarańczowa lampka.

Z czasem wyrobiłem sobie własne podejście do rozróżnienia obu nurtów, które zostało jeszcze wzmocnione dzięki powstaniu Wikipedii i godzinom spędzonym na przeklikiwaniu kolejnych haseł. Dla sklasyfikowania danego dzieła albo zjawiska do kategorii science fiction lub fantasy używam obecnie podejścia antropogenicznego. Wyjaśniając łopatologicznie: jeśli zjawisko obce realnemu światu może pochodzić z działań człowieka, jest to sci-fi; jeśli natomiast ludzkie ręce nie miały w tym swojego udziału, zaliczam je do fantasy.

Umyślnie używam tu wyrażenia „zjawisko” w szerokim rozumieniu tego słowa. Każdy fan fantastyki naukowej wie przecież, że człon nazwy „naukowa” odnosi się nie tylko do wielkich maszyn, futurystycznych broni czy nieosiągalnych dzisiaj technologii. W ramach tej dziedziny znajdziemy również dzieła traktujące o ustrojach społecznych i politycznych, które nie istnieją w ogóle albo są umieszczane w krajach, którym do takich ustrojów daleko. Niech za przykład posłuży tu *Opowieść Podręcznej*, gdzie fanatyczny ruch religijny doprowadza do stworzenia antyutopijnego, autokratycznego systemu w USA. Science fiction to nie tylko megalityczne statki

kosmiczne niszczące całe planety i droidy buntujące się przeciwko ludzkości. To w dużej mierze opowieść o człowieku – o tym, czego dokonał i czego dokonać, stety i niestety, może. Najwięksi twórcy potrafią natomiast połączyć wszystkie te dziedziny w jedno spójne dzieło. Tak, to jest właśnie to miejsce, w którym zachęcam do przeczytania *Diuny*.

Starsze z naszego gatunkowego rodzeństwa fantasy czerpie natomiast swoje korzenie z mitów, legend, baśni i ludowych opowieści. Rozkładając poszczególne utwory na czynniki pierwsze, znajdziemy w nich elementy, które poznaliśmy już jako dzieci, a które znali nasi rodzice, dziadkowie i wiele pokoleń wstecz. Trzonem wszystkich tych opowieści jest Siła – często tajemnicza i niepojęta, a przede wszystkim istniejąca niezależnie od działań ludzi. Może być nią magia, którą człowiek potrafi się posługiwać, ale której sam przecież nie stworzył. Mogą to być inne rasy, a więc elfy, krasnoludy, skrzaty, wróżki, gobliny i osoby śliniace palce przed przewróceniem strony. Wreszcie mogą być to bogowie, dla których człowiek jest tylko narzędziem w ich wielkiej rozgrywce. Jak wspominałem wcześniej, samych mitów nie uważam za czystą fantastykę, ale późniejsze dzieła, tworzone z myślą o rozrywce i czerpiące z mitów, już tak. Dlatego dla mnie Posejdon przesładujący Odyseusza do fantasy nie należy, ale Liam Neeson wykrzykujący to samo hasło, które powtarzała nasza redakcja przed wypuszczeniem pierwszego numeru: *Release the Kraken!* – jak najbardziej do fantasy się zalicza.

Sprawne oko może dostrzec, że wymieniłem tu sporo elementów, które wchodzą w skład zarówno jednego, jak i drugiego nurtu. Ta wieloskładowość doprowadza do tego, że zarówno science fiction, jak i fantasy dzielą się na mnóstwo podgatunków – starszych i nowszych, mniej lub bardziej znanych. Takich, które łatwo pozwolą zaszufladkować dane dzieło do jednego ze zbiorów, oraz takich pozwalających na sklasyfikowanie dopiero po dogłębnej analizie (z tego miejsca pozdrawiam moją mamę, która przy każdej wzmiance o Stanisławie Lemie powtarza, że nie lubi tego całego science fiction, ale *Seksmisję* zawsze chętnie obejrzy). W kolejnych odcinkach tego cyklu będziemy kolejno wnikać w każdy z tych pod-

gatunków i rozkładać go na czynniki pierwsze. Zachęcam jednak do własnych poszukiwań i analiz, bo nic nie sprawia takiej frajdy jak odnalezienie nowego, ulubionego gatunku.

Wspomniane wcześniej podejście do rozróżnienia fantastyki naukowej od fantasy daje nam dużą dowolność przy przypisywaniu danego dzieła do poszczególnych podgatunków czy miksowaniu zjawisk wewnątrz jednego tytułu. Pozwala to na tworzenie różnego rodzaju hybryd, a przede wszystkim umożliwia mówienie o elementach SF w fantasy i na odwrót. Jako przykład takiego działania weźmy na tapet znane pewnie wszystkim *Gwiezdne Wojny*. Filmowa saga George'a Lucasa to jedna z głównych przedstawicielek podgatunku SF, jakim jest space opera. Jednak istnienie innych ras, a przede wszystkim istnienie Mocy jako tajemniczej siły mającej wpływ na wszystkie byty w galaktyce (którą najbardziej wyczulone jednostki mogą w mniejszym lub większym stopniu opanować), możemy rozpatrywać już jako element fantasy. Tego typu dzieł znajdziemy całe mnóstwo, a prawdziwym majstersztykiem są te, w których autorzy świadomie łączą światy obu gatunków – i tutaj jest idealne miejsce na polecenie *Pana Lodowego Ogrodu* Jarosława Grzędowicza.

HORROR

Jako trzeci nurt fantastyki wymieniany jest horror – gatunek, z którego nazwą z pewnością każdy z Was w swoim życiu się zetknął i ma do niego w mniejszym lub większym stopniu wyrobione podejście. Dlaczego

jednak zasłużył on sobie na odrębne traktowanie? Samo słowo „horror” pochodzi z łacińskiego *horrere*, oznaczającego „drżeć”. Już w starożytnym Rzymie używano tego terminu, aby opisać uczucie dreszczu wywołanego przez coś przerażającego lub niepokojącego. Z czasem słowo to zaczęło być stosowane do opisywania dzieł literackich i artystycznych, które miały wzbudzać podobne emocje, a w epoce gotyckiej stało się synonimem opowieści grozy.

Celem horroru jest wywołanie klimatu lęku, niepokoju, obrzydzenia lub szoku, co niekoniecznie musi przyświecać twórcom dwóch pozostałych nurtów. Odczucia te można wytworzyć dopiero po dogłębnym zbadaniu ludzkiej psychiki i emocjonalności, dlatego też – poza sferą rozrywkową – horrory niosą ze sobą ogromny materiał poznawczy dla tych właśnie obszarów natury ludzkiej. Nie będzie też odkryciem stwierdzenie, że strach niejedno ma imię, a w każdym z nas poczucie zagrożenia wywołuje inny bodziec. Stąd też horror również możemy podzielić na mnóstwo podgatunków, o których – tak jak w przypadku fantasy i science fiction – opowiemy sobie w następnych odcinkach.

I tak oto udało nam się przełknąć zaledwie pierwszą warstwę w tym wielopoziomowym torcie, jakim jest fantastyka. Mam nadzieję, że pierwszy kęs okazał się strawny, a nawet smakowity, i wspólnie zasiądziemy do wybornej uczty, której ciąg dalszy nastąpi już w następnym numerze. Do zobaczenia!

Karol „Carlos” Orenkiewicz



Grosza daj dragonowi, sakiewką potrząśnij!

Lubisz to, co robimy? Chcesz pomóc nam w rozwoju i wesprzeć naszą działalność?

Jeśli tak, to zachęamy do przekazania darowizny na nasze konto: 46 1020 5040 0000 6102 0273 8664

W tytule wpisz "Darowizna na cele statutowe".



Zombie istnieją naprawdę. Pasożyty, które przejmują umysł

Wyobraź sobie, że tracisz kontrolę nad własnym ciałem. Twoje decyzje nie są już Twoje – coś w Tobie sprawia, że idziesz w stronę zagrożenia, zamiast od niego uciekać.

W świecie przyrody istnieją organizmy, które potrafią przejąć kontrolę nad zachowaniem swoich ofiar. Pasożytnicze grzyby zmuszają mrówki do wspinania się na rośliny, gdzie umierają w idealnym miejscu do rozsiewania zarodników. Mikroorganizmy zmieniają reakcje zwierząt na strach, prowadząc je prosto w paszczę drapieżników. To nie jest metafora ani fantastyka – to dziedzina nauki znana jako neuroparazytologia.

KIEDY ORGANIZM PRZESTAJE BYĆ SOBĄ

Neuroparazytologia zajmuje się badaniem wpływu pasożytów na układ nerwowy i zachowanie ich gospodarzy. W przeciwieństwie do klasycznego postrzegania pasożytnictwa, czyli relacji, w której jeden organizm żyje kosztem drugiego, w tym przypadku mamy do czynienia z czymś znacznie bardziej złożonym.

Pasożyt nie musi zabijać swojego gospodarza. W wielu przypadkach bardziej opłacalne ewolucyjnie jest subtelne sterowanie jego zachowaniem. Dzięki temu gospodarz może zostać łatwiej zjedzony przez odpowiedniego drapieżnika (który jest

kolejnym ogniwem cyklu życiowego pasożyta), trafia w miejsce sprzyjające rozwojowi intruza lub wykonuje czynności zwiększające rozprzestrzenianie się organizmu pasożytniczego.

ZOMBIE W NATURZE

Grzyby z rodzaju *Ophiocordyceps*

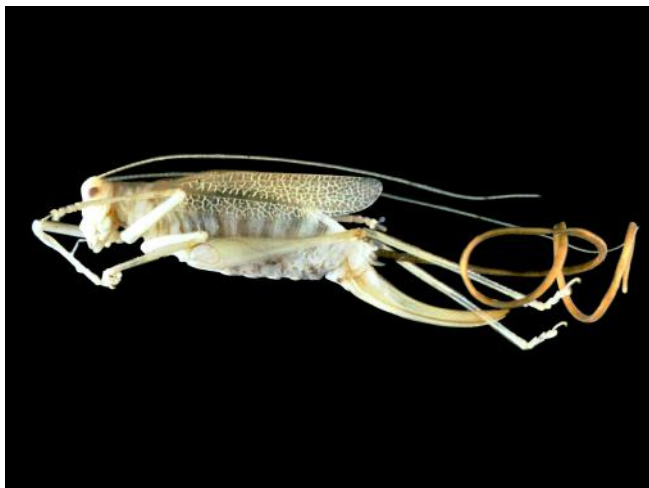


Te grzyby wyspecjalizowały się w przejmowaniu kontroli nad mrówkami z plemienia *Camponotini*, zamieniając je w precyzyjnie sterowane drony.

Zarodnik przebija pancerz mrówki i rozrasta się w jej ciele, omijając mózg, ale oplatając włókna mięśniowe. Grzyb przejmuje bezpośrednią kontrolę nad aparatem ruchu ofiary za pomocą związków chemicznych. Zainfekowana mrówka porzuca kolonię i wspiną się na roślinę, gdzie panuje idealna

wilgotność. Tam wykonuje tzw. „death grip” – wbija żuwaczki w nerw liścia i zastyga. *Ophiocorydycus* uśmierca ją, a z jej głowy wyrasta długa szypułka, która rozsiewa zarodniki na maszerujące poniżej robotnice.

Nitnikowce (*Nematomorpha*)



Nitnikowce to pasożyty, które spędzają dorosłe życie w wodzie, ale ich larwy rozwijają się wewnątrz lądowych owadów, takich jak świerszcze, modliszki czy pasikoniki.

Gdy nitnikowiec osiąga dojrzałość wewnątrz owada, musi wrócić do wody. Pasożyt produkuje białka wpływające na układ nerwowy żywiciela, wywołując u niego nienaturalną fototaksję – przyciąga go polaryzacja światła odbitego od tafli wody. Owad, niczym zahipnotyzowany, maszeruje prosto do zbiornika i rzuca się w głębinę. W momencie uderzenia o wodę długi nitnikowiec dosłownie wykręca się z odwłoka żywiciela, zostawiając za sobą puste, tonące truchło.

Osa Hymenoepimecis argyraphaga

Ta osa pasożytnicza zamienia pająki w swoich osobistych inżynierów budowlanych, modyfikując ich skomplikowane instynkty tkackie.

Samica osy składa jajo na pająku. Larwa po wykluciu żywi się jego płynami, a tuż przed przepoczwarceniem wstrzykuje mu specyficzny koktajl substancji chemicznych. Pod wpływem narkotyku pająk porzuca budowę zwykłej sieci. Zamiast tego zaczyna tkać superwytrzymałą, uproszczoną plat-

formę, która wytrzyma każdą pogodę. Gdy konstrukcja jest gotowa, larwa zabija pająka i buduje swój kokon na jego pracy.

Toxoplasma gondii

Ten pierwotniak musi trafić do układu pokarmowego kota, aby przejść cykl płciowy, ale po drodze często infekuje gryzonie i inne ssaki.

Pasożyt tworzy cysty w mózgu myszy, celując w ciało migdałowate – ośrodek odpowiedzialny za strach. Powoduje produkcję enzymu zwiększającego poziom dopaminy, co drastycznie zmienia reakcje behawioralne. Mysz przestaje odczuwać lęk przed drapieżnikiem. Co więcej, zapach kociego moczu zaczyna ją fascynować. Gryzoń staje się brawurowy i niemal sam pcha się w pazury kota, stając się dla pasożyta pasażem do jego docelowego gospodarza.

Leucochloridium paradoxum



To przywra, która zamienia pospolite ślimaki bursztynki (*Succinea putris*) w kolorowe neony mające przyciągnąć uwagę ptaków drapieżnych.

Pasożyt zajmuje czułki ślimaka, tworząc w nich pulsujące, barwne worki. Jednocześnie penetruje układ nerwowy, blokując naturalną u ślimaków niechęć do światła. Ślimak traci instynkt samozachowawczy. Zamiast kryć się w cieniu, wspina się na szczyty roślin. Jego czułki pulsują jaskrawymi kolorami, imitując smakowite gąsienice. Ptak, widząc taką przekąskę, odrywa czułki, przenosząc pasożyta dalej.

Euhaplorchis californiensis

Ten mikroskopijny pasożyt opanowuje mózgi ryb z gatunku *fundulus*, zmuszając je do wykonywania samobójczych akrobacji.

Larwy przywry osiedlają się na mózgu ryby. Pasożyt manipuluje poziomem serotoniny i dopaminy, wyłączając naturalną ostrożność wobec zagrożeń z powietrza. Zainfekowana ryba zaczyna pływać blisko powierzchni, gwałtnie się wyginać i migać srebrzystym brzuchem. Ten taniec przyciąga ptaki, które zjadają zainfekowane ryby 30 razy częściej niż zdrowe osobniki.

Cymothoa exigua

Jeśli myśleliście, że sterowanie umysłem jest szczytem bezczelności, poznajcie skorupiaka, który postanowił zostać częścią ciała swojego żywiciela.

Pasożyt dostaje się do pyska ryby przez skrzela. Samica wbija się w nasadę języka i wysysa z niego krew, aż ten obumrze i odpadnie. Wtedy skorupiak przytwierdza się do pozostałych mięśni. Ryba zaczyna używać pasożyta dokładnie tak, jak własnego organu. To jedyny znany przypadek funkcjonalnego zastąpienia organu żywiciela przez inny organizm. Ryba poluje dalej, mając w pysku obcą istotę, która dzieli z nią każdy posiłek.

Osa szmaragdowa (Ampulex compressa)

Osa, która zamienia karalucha w potulnego, żywego robota za pomocą dwóch uderzeń żądła. Wykonuje dwa chirurgiczne cięcia. Pierwsze paraliżuje przednie odnóża karalucha, by nie mógł uciec. Drugie trafia prosto w mózg ofiary, odnajdując zwoje odpowiedzialne za odruch ucieczki.

Wstrzykuje tam jad, który blokuje receptory oktopaminy – substancji chemicznej, która u owadów wywołuje stan gotowości i chęć do ruchu.

Karaluch traci wolną wolę, ale zachowuje pełną sprawność fizyczną. Siedzi nieruchomo, czyszcząc czułki, podczas gdy osa odgryza mu je i pije jego krew, by nabrać sił. Następnie prowadzi go do swojej nory. Tam składa jajo na jego ciele i zamuruje wejście. Karaluch, choć mógłby bez trudu uciec, po prostu czeka w ciemności, aż wykluta larwa zacznie zjadać go żywcem, zaczynając od najmniej istotnych organów, by jak najdłużej utrzymać swój żywy zapas mięsa przy życiu.

JAK TO DZIAŁA?

Pasożyty nie przejmują kontroli nad organizmem za pomocą magii ani hipnozy. Wykorzystują biologię swojego gospodarza, ingerując w układ nerwowy, gospodarkę hormonalną lub reakcje fizjologiczne. W zależności od gatunku mogą działać subtelnie albo całkowicie zmieniać zachowanie ofiary.

1. Wpływ na układ nerwowy

Układ nerwowy odpowiada za odbieranie bodźców i sterowanie ruchem, dlatego dla wielu pasożytów staje się głównym celem ataku. Niektóre organizmy pasożytnicze oddziałują bezpośrednio na neurony lub zwoje nerwowe, wywołując określone reakcje ruchowe, takie jak skurcze mięśni czy wymuszony kierunek poruszania się. Inne wydzielają substancje chemiczne, które naśladują naturalne sygnały organizmu, oszukując układ nerwowy gospodarza i sprawiając, że wykonuje działania zgodne z interesem pasożyta.

2. Zmiany w neuroprzebiegach

Zachowanie organizmu w dużej mierze zależy od substancji chemicznych, takich jak dopamina, serotonina czy kwas GABA, które wpływają na emocje, poziom stresu i reakcje na zagrożenie. Niektóre pasożyty potrafią zaburzać ich równowagę, zwiększając lub blokując działanie określonych neuroprzebiegów. W efekcie gospodarz może przestać odczuwać strach, podejmować ryzykowne zachowania.

wania albo reagować w sposób, który zwiększa szanse pasożyta na dalsze rozprzestrzenianie.

3. Manipulacja hormonalna

Hormony działają jak biologiczny system zarządzania organizmem, wpływając na rozwój, rozmnażanie i zachowanie. Pasożyty potrafią wykorzystywać ten mechanizm na swoją korzyść – mogą blokować hormony związane z rozmnażaniem, przez co gospodarz przestaje inwestować energię w poszukiwanie partnera. Zdarza się też, że pasożyt imituje sygnały hormonalne, zmuszając gospodarza do zachowań opiekuńczych lub innych działań, które sprzyjają jego przetrwaniu.

4. Działanie pośrednie

Nie zawsze konieczne jest bezpośrednie sterowanie organizmem. Czasem pasożyt zmienia fizjologię gospodarza tak, że ten sam zaczyna podejmować określone działania. Zaburzenie gospodarki wodnej może wywołać silne pragnienie i zmusić zwierzę do poszukiwania wody, a zwiększona wrażliwość na konkretne bodźce, np. światło, może sprawić, że organizm zacznie zachowywać się zupełnie

odwrotnie niż zwykle – zamiast unikać zagrożenia, będzie do niego dążył.

GDZIE KOŃCZY SIĘ WOLNA WOLA?

Zombie apokalipsa prawdopodobnie nam nie grozi, ale natura od dawna testuje własne scenariusze przejmowania kontroli nad organizmami. Pasożyty manipulujące zachowaniem pokazują, że granica między „wolną wolą” a biologicznym programowaniem może być znacznie cieńsza, niż chcielibyśmy wierzyć. To, co wygląda jak irracjonalne lub samobójcze zachowanie, często okazuje się precyzyjnie wyreżyserowaną strategią ewolucyjną.

Neuroparazytologia odsłania świat, w którym mózg nie zawsze należy do swojego właściciela, a przetrwanie jednego organizmu zależy od podporządkowania drugiego. Choć brzmi to jak scenariusz horroru science fiction, jest to codzienność milionów organizmów w przyrodzie. I być może właśnie dlatego natura potrafi być znacznie bardziej niepokojąca niż jakakolwiek fikcja – bo wszystkie te „zombie” istnieją naprawdę.

Alicja Płotkowiak

Bibliografia:

- Libersat, F., Kaiser, M., Emanuel, S. (2018). Mind Control: How Parasites Manipulate Cognitive Functions in Their Insect Hosts. *Frontiers in Psychology*.
- Adamo, S. A., Webster, J. P. (2013). Neural parasitology: how parasites manipulate host behaviour. *Journal of Experimental Biology*.
- de Bekker, C. et al. (2014). Species-specific ant brain manipulation by a specialized fungal parasite. *BMC Evolutionary Biology*.
- Hughes, D. P. et al. (2019). Behavioral mechanisms and ecological consequences of parasite manipulation. *Current Opinion in Insect Science*.
- Eberhard, W. G. (2000): Spider manipulation by a wasp larva. *Nature*.
- Brusca, R. C. (1983): Tongue replacement by a parasitic isopod. *Copeia*.

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





Gdy noc trwa zaledwie chwil kilka – krótka opowieść o Nocy Kupały

W jednym ze swoich najpopularniejszych utworów zespół Żywiolak informuje nas, że „Kąpały się Wiły w Noc Kupały, kąpały się w Noc Kupały Wiły”. Czy wersy te mają nas poinformować o tym, że Wiły są z natury brudasami i kąpią się *tylko* raz w roku? A może kąpiel w tę właśnie noc miała jakieś niesamowite właściwości pielęgnujące, o których mogą pomarzyć producenci balsamów pod prysznic 15 w 1? Pochylmy się na chwilę nad fenomenem najkrótszej nocy w roku i spróbujmy się dowiedzieć, dlaczego była tak ważna dla naszych praprzodków.

Od momentu, w którym *homo sapiens* nauczył się uprawiać ziemię i korzystać z jej darów, aż do okresu rewolucji przemysłowej nasz gatunek uzależniony był od pór roku, klimatu, pogody (przynajmniej, jak twierdzą niektórzy, te dwa pojęcia nie są tożsame) i innych nagłych zjawisk atmosferycznych. Mówimy tu o okresie mniej więcej 9–11 tysięcy lat, a więc w czasie, którego nie przebije nawet wyczekiwanie na to, aż R. R. Martin skończy pisać *Pieśń lodu i ognia*. Przez cały ten czas, niezależnie od tego, czy mówimy o liczącej 100–200 członków strukturze plemiennej, czy wysoko rozwiniętych strukturalnie i technologicznie cywilizacjach, urodzaj lub klęska zbiorów mogły decydować o wzroście znaczenia i sile danej organizacji, ale też doprowadzać do upadków całych dynastii lub państw. Bez komputerów i innych

skomplikowanych maszyn pozwalających przewidywać pogodę i planować eksploatację dóbr, nasi przodkowie nauczyli się wykorzystywać najlepsze kalkulatory, jakie mieli pod ręką, a więc astronomię.

Obserwacja ruchu ciał niebieskich pozwalała na bardzo dokładne rozpoznanie i scharakteryzowanie cykli rocznych oraz zaplanowanie prac polowych. Każdy moment graniczny oznaczający zmianę długości dnia, temperatury lub warunków atmosferycznych był więc elementem istotnym dla danego społeczeństwa. W naszej szerokości geograficznej takimi ważnymi momentami były letnie i zimowe przesilenie oraz wiosenna i jesienna równonoc. Jako że numer *Krakena*, który właśnie czytasz, powinien się ukazać na przełomie czerwca i lipca, na tapet weźmiemy właśnie to pierwsze wydarzenie. Z naukowej strony dowiemy się, że na półkuli północnej przypada ono między 20 a 22 czerwca, oś Ziemi jest wtedy najbardziej przechylona w kierunku Słońca, które w południe znajduje się najwyżej nad horyzontem w ciągu całego roku, na terenach Polski dzień trwa 16–17 godzin w zależności od szerokości geograficznej. Tyle z rubryczki naukowej. Przyjrzyjmy się teraz interesującym nas bardziej wierzeniom, okultyzmowi i fantastyce.

Dla dawnych ludów ten moment roku był z jednej strony symbolem zwycięstwa Słońca (a co za tym idzie utożsamianych z nim bóstw, jeśli takowe

w danej kulturze istniały), ale także miał przygotować na następujące po przesileniu skracanie się dnia i „dominację” nocy. Pochodzenie samej nazwy nie jest do końca znane. Możliwe, że wpływ na nią miało starosłowiańskie znaczenie wyrazu kupa/kupić oznaczające łączenie, zbliżanie i jednoczenie. Inne źródła mówią o powiązaniu z bóstwem Kupalą, chociaż samo jego istnienie w słowiańskiej mitologii nie jest pewne. Jak dla mnie, teza o łączeniu dwóch momentów roku jest satysfakcjonująca. To właśnie wtedy łączą się ze sobą dwa przeciwieństwa – światło i nadchodzący mrok. Według naszych przodków Słońce, będące u szczytu swojej siły, ładowało ziemskie istoty wyjątkową energią. Dotyczyło to w szczególności ziół. Wierzono, że rośliny zerwane w tym czasie mają potężniejszą moc, dlatego właśnie wtedy zbierano gatunki o szczególnych właściwościach, takie jak bylica, dziurawiec czy piołun. Następnie suszono je, aby wspomagały ludzi przez resztę roku.

Kolejnym, wspólnym dla większości kultur symbolem Słońca był oczywiście ogień. Ten żywioł, który ludzie jako jedyne istoty na Ziemi potrafili ujarzmić i wykorzystywać do swoich celów, miał chronić przed złem oraz posiadał moc oczyszczania z chorób – zarówno ciała, jak i duszy.

Wieczorem w czasie przesilenia rozpalano wielkie ogniska. Uczestnicy święta przeskakowali przez płomień, co stanowiło nie tylko akt odwagi, ale symbolizowało też wspomniane oczyszczenie. Rytuał ten miał zapewnić ochronę przed złymi mocami, a także przynieść zdrowie i płodność. Magiczna moc ognia była dodatkowo wzmacniana przez samo miejsce jego rozpalenia (często wybierano wzgórze lub okolice zbiorników wodnych) oraz wrzucane do płomieni, zebrane uprzednio zioła.

W kontrze do silnego Słońca i długiego dnia stała krótka noc, która jednak zaraz po święcie miała zacząć swoją dominację. Jej symbolem był kolejny ważny żywioł, stanowiący przeciwieństwo ognia, czyli woda. Te dwa pierwiastki w noc przesilenia tworzyły harmonię, więc wzmocnione siły posiadało zarówno pierwsze, jak i drugie.

Symbolizując żeńską energię, woda miała wzmacniać cechy przypisywane wówczas płci pięknej. Kąpiele o północy zapewniały zdrowie i oczyszczenie,

a obmywanie twarzy rosą wpływało na urodę oraz młodość. Najbardziej znanym współcześnie obrzędkiem związanym z wodą było puszczanie wianków przez dziewczęta na wydaniu. Splecione z kwiatów i ziół, zaopatrzone w płonącą świeczkę i puszczone na rzekę, miały przepowiedzieć dziewczynie, czy czeka ją szczęście (jeśli płynęły prosto), czy czai się nad nią zły omen (kiedy płomień zgasł). Śmiałek, który taki wianek wyłowił, miał zostać wybrankiem jej serca.

Wianki nie są jedynym rytuałem związanym z miłością i płodnością, jakiego można było doświadczyć podczas tego święta. Ci, którzy byli już połączeni w pary, mogli próbować wspólnego skoku przez ogień. Jeśli ich dłonie nie rozłączyły się w trakcie lotu, czekał ich trwały związek. Wiedzący potrafili także wywróżyć miłość z isker powstałych po wrzuceniu ziół do ogniska oraz z tajemniczych odgłosów nocy, wydawanych przez ptaki i wiatr.

Kolejnym mitycznym elementem letniego przesilenia jest kwiat paproci. Według wierzeń roślina ta miała zakwitać właśnie w tę jedną, jedyną noc, a jej kwiat miał obdarowywać szczęśliwego znalazcę wieloma łaskami – w zależności od podań: pomyślnością, zdrowiem, mądrością, a nawet wszystkimi na raz.

Śmiałek, który wyruszał na poszukiwania, musiał mieć się na baczności, ponieważ w przygodzie miały przeszkadzać mu liczne duchy i demony, które również tej szczególnej nocy wzmagaly swoją aktywność. A w słowiańskich wierzeniach było w czym wybierać – wspomnianym na początku wilom w sukurs szły rusalki, utopce, lesze, zmory, nocnice, a nawet duchy przodków. Słowiański bestiariusz jest bardzo szeroki i stanowi świetny materiał na osobny artykuł. Z tego względu opowieść o poszukiwaniu kwiatu paproci może stać się ciekawą inspiracją dla Mistrzów Gry na kolejną sesję RPG. Dla ówczesnych dziewcząt oraz chłopców stanowiła ona natomiast świetny pretekst, by oddalić się w ustronne miejsce i zostawić przy ognisku roztańczonych oraz rozśpiewanych biesiadników.

Z szacunku dla majestatu należałoby wspomnieć jeszcze o bóstwach. Choć poszczególne elementy święta można utożsamiać z konkretnymi patronami

(domeną Peruna był ogień i światło, Swaróg symbolizował Słońce, a Mokosz odpowiadała za wodę i płodność), to w Noc Kupały nie wznoszono modłów do żadnego z nich. Zamiast tego skupiano się na samej harmonii z naturą.

Na marginesie warto dodać, że część współczesnych badaczy i rodzimowierców w taki właśnie sposób definiuje całą duchowość dawnych Słowian, odrzucając panteony bóstw na wzór mitologii germańskiej czy śródziemnomorskiej. Jak było naprawdę, nie dowiemy się pewnie nigdy – ale dzięki temu mamy ogromne pole do manewru, gdy umieszczamy słowiańskie motywy w dziełach fantastyki.

Skoro wspomniałem już o innych kulturach, należałoby dodać kilka słów o tym, jak tę szczególną noc obchodziły pozostałe ludy. I tutaj najbardziej rzuca się w oczy fakt, że niezależnie od długości i szerokości geograficznej czas ten świętowano bardzo podobnie. W niemal każdej grupie dzień ten był celebracją ognia, wody, wróżb i płodności, a także tańców, zabaw oraz wzmacniania poczucia wspólnoty.

Bliscy nam geograficznie Skandynawowie obchodzili *Midsommar*, którego ważnymi elementami były: stawianie słupa majowego oraz jedzenie śledzi, ziemniaków i truskawek. Z kolei Finowie – dość typowo dla siebie – *Juhannus* spędzają w saunach. Możliwe też, że brytyjskie Stonehenge pozwalało ludziom w okresie neolitu precyzyjnie wyliczyć nadejście najdłuższego dnia w roku i to właśnie wokół tej, oraz innych rozsianych na wyspie struktur megalitycznych, hucznie świętowano.

Rdzenne ludy Ameryki Północnej, takie jak Lakota, Dakota czy Arapaho, urządzały Sun Dance (Taniec Słońca) – ceremonię bardzo bliską znaczeniowo naszym obrzędom z ogniem. Z Indii znamy z kolei takie rytuały jak *Agnihotra* czy *Soma*, a Japończycy obchodzili *Geshi* i – zając się ośmiornicami oraz ciastkami ryżowymi – witali nadejście lata.

Nic nie jest jednak stałe we Wszechświecie. Kultura, wierzenia i tradycje ewoluują, mieszają się lub ulegają naciskom nowych nurtów. Dominujące w Europie chrześcijaństwo stopniowo wypierało pierwotne kultury lub dostosowywało je do swoich doktryn tak, aby zmiana nie była zbyt rewolucyjna i przebie-

gała w miarę pokojowych warunkach. To metoda znana jak świat długi i szeroki.

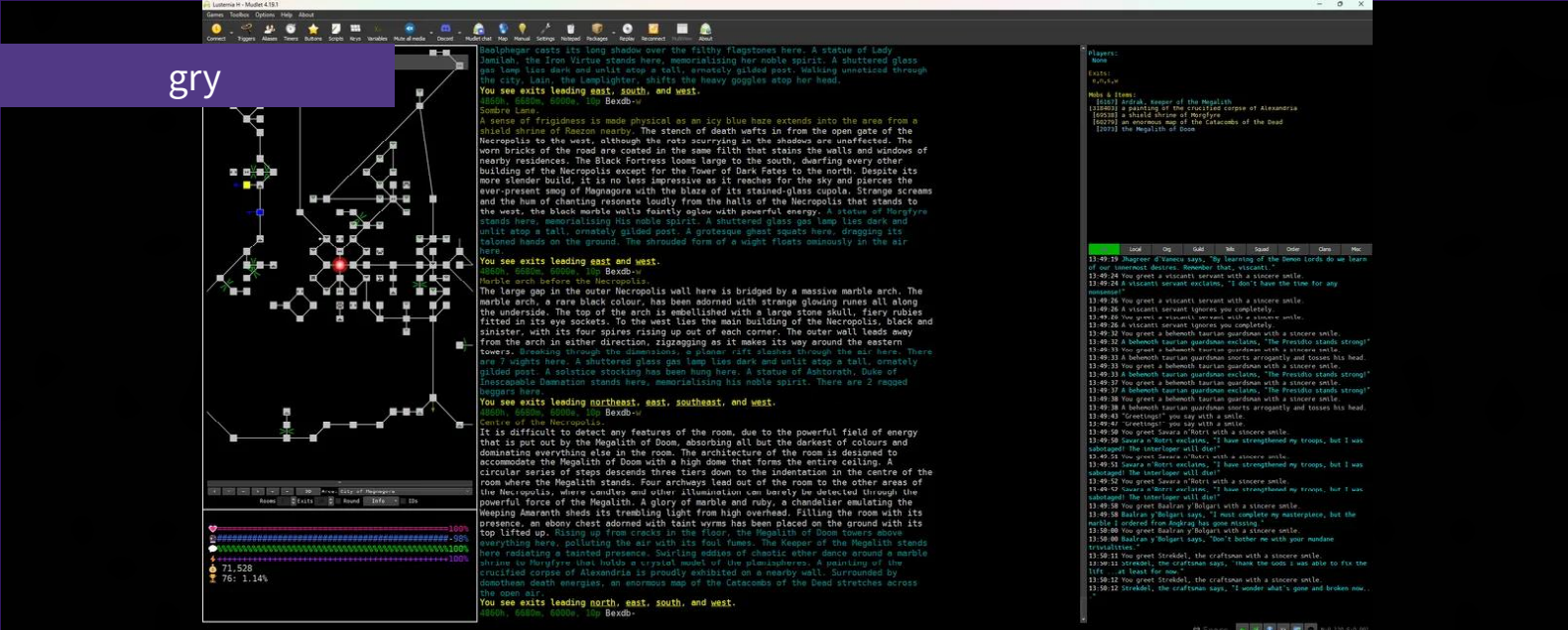
Istotnym elementem tej przemiany kulturowej było nadawanie istniejącym zwyczajom nowych nazw, aby mocniej utożsamiano je z panującą religią. W ten sposób dla Słowian Zachodnich Noc Kupały staje się z czasem Sobótką – świętem obchodzonym w podobny sposób, którego nazwa wywodzi się najprawdopodobniej od starosłowiańskiego określenia ogniska obrzędowego.

Kolejnym etapem było utożsamienie ognia i światła z Chrystusem, a wody z chrześcijańskim sakramentem chrztu. Gdy dodatkowo połączymy to z przypadającym na 24 czerwca dniem św. Jana Chrzciciela, otrzymamy Noc Świętojańską (lub Iwana Kupałę na Rusi). W niemal niezmienionej formie, ale z zupełnie nową symboliką, święto to przetrwało do dziś.

Od kilku lat zauważalny jest renesans Nocy Kupały. Wpisuje się to w ogólnoeuropejską modę na kultywowanie lokalnego folkloru i mitologii, a także w rozwój tzw. ruchów rodzimowierczych. Niczym kwiat paproci rozkwita zainteresowanie słowiańskim fantasy oraz muzyką z nurtu dark folk. O autochtonicznej wersji tego święta piszą na kartach swoich dzieł ikony rodzimej fantastyki – Sapkowski, Piskorski czy Gołkowski. Z kolei ponucić o Nocy Kupały możemy, słuchając utworów zespołów folkowych i folkowo-metalowych, takich jak wspomniany wcześniej Żywiołak, Percival czy Żniwa. Wreszcie ośrodki kultury w miastach i gminach organizują w okolicach przesilenia letniego liczne imprezy plenerowe. Swoim przebiegiem nawiązują one do dawnych obrzędów, choć w zależności od organizatora ich nazwy odwołują się bądź to do tradycji wczesnosłowiańskiej, bądź chrześcijańskiej.

Niezależnie od tego, czy tej nocy wolicie w ciszy kontemplować jedność z naturą, czy będziecie świętować ze znajomymi przy ognisku, czy ruszycie na poszukiwanie kwiatu paproci, albo będziecie modlić się do św. Jana Chrzciciela – chciałbym życzyć Wam jednego: abyście tej magicznej nocy nie przespali.

Karol „Carlos” Orenkiewicz



MUDy, a zwłaszcza LP MUD, czyli prekursorzy MMORPG

Wielu słyszało o rozrywce zwanej *Masively Multiplayer Online Role Playing Games*, czyli o komputerowych grach RPG dostępnych dla wielu graczy jednocześnie. Dla większości osób tytułem, który przyjdzie na myśl jako pierwszy, będzie *World of Warcraft* (2004). Trudno się nie zgodzić, że okazał się on globalnym przełomem, który zdefiniował mainstream tego gatunku. Jednak przed nim powstało sporo innych gier przecierających szlaki i badających zasady rozgrywki wieloosobowej.

Cofając się stopniowo w czasie, wśród graficznych prekursorów warto wymienić działające z poziomu przeglądarki *RuneScape* (2001) oraz *EverQuest* (1999), który spopularyzował wspólną eksplorację i „raidy”. Ważnym kamieniem milowym była także *Ultima Online* (1997), dająca graczom otwarty świat, handel oraz – przede wszystkim – trwałe serwery. Z kolei *Meridian 59* (1996) uznawany jest za pierwszego graficznego MMORPG. Gra ta była jednak dzika, a przez to mało przyjazna dla nowych czy „casualowych” graczy. Wszechobecne PvP oraz dotkliwe straty po śmierci skutecznie zniechęcały mniej wytrwałych, a w świecie gry nie istniały żadne bezpieczne strefy.

To jednak wciąż nie był początek gatunku. W 1978 roku na Uniwersytecie Essex powstała

tekstowa gra wieloosobowa stworzona przez Roya Trubshawa i Richarda Bartle’a. Nosiła nazwę *MUD1*. Skrót ten oznaczał *Multi-User Dungeon* i kryła się za nim gra online, w której kilku użytkowników mogło jednocześnie eksplorować wspólny świat opisany słowami. Z czasem gatunek ten rozwinął się w wiele wariantów, a jego rozwiązania – takie jak lokacje, zadania (questy), walka, rozwój postaci czy interakcje społeczne – mocno wpłynęły na późniejsze MMORPG.

Projekt narodził się jako inicjatywa studencka. Trubshaw napisał pierwszy prototyp w języku assemblerowym MACRO-10 na komputerze DEC PDP-10, inspirując się grami tekstowymi typu *Colossal Cave Adventure* oraz *Zork*. Początkowo był to bardzo prosty kod z kilkunastoma pokojami i podstawowymi komendami, pozwalający graczom na poruszanie się po połączonych lokacjach i wzajemną komunikację. Na przełomie 1979 i 1980 roku Trubshaw przepisał kod na język BCPL (prekursor C) i przekazał projekt koleżdze ze studiów, Richardowi Bartle’owi. Ten mocno go rozbudował, dodając system zdobywania punktów, poziomy doświadczenia, magię, potwory oraz bardziej złożone interakcje.

Wiosną 1980 roku trzecia wersja gry była gotowa do testów w wewnętrznej sieci uniwersyteckiej podłączonej do ARPANET-u. *MUD1*

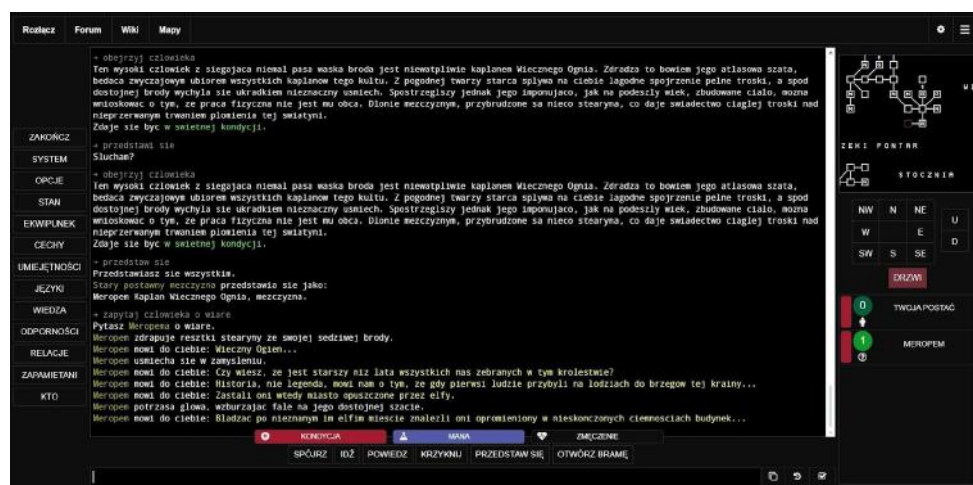
szybko zyskał popularność wśród studentów, choć początkowo był dostępny tylko lokalnie i w ograniczonych godzinach. Przełom nastąpił w 1983 roku, kiedy gra otworzyła się dla szerszej publiczności przez sieci JANET i Telnet, stając się pierwszą grą sieciową dostępną poza uczelnią. Do 1987 roku tytuł trafił na platformę *CompuServe*, gdzie do końca lat 90. zagrały w niego setki tysięcy osób.

Problemem *MUD1* była jednak trudna rozbudowa, ponieważ cała gra była zamknięta w jednym, monolitycznym kodzie napisanym w BCPL. W tym miejscu na scenę wkracza programista, który chciał czegoś więcej – pragnął dać użytkownikom możliwość łatwego tworzenia i rozbudowywania własnych światów oraz połączyć to z elastyczną rozgrywką. Był to Lars Pensjö, szwedzki twórca, który w 1989 roku zrewolucjonizował świat gier tekstowych. Pensjö, absolwent Uniwersytetu Technicznego Chalmers w Göteborgu (stu-

drzwi do masowego rozwoju wirtualnych światów.

W kwietniu 1989 roku uruchomiono *Genesis LPMUD* – pierwszy działający świat wykorzystujący mudlib w języku LPC. Gra osadzona jest w realiach średniowiecznego fantasy i oferuje zarówno uniwersa autorskie, jak i te bazujące na klasyce literatury: Śródziemiu Tolkiena, Ansalonie znanym z cyklu *Smocza Lanca* czy Ziemiomorzu Ursuli K. Le Guin.

W grze istnieje system PvP (walki między graczami), w tym PK (player killing), który jest regulowany przez samą społeczność oraz nadzorujących rozgrywkę Wizardów (Czarodziejów). Po śmierci postać odradza się, tracąc jednak ekwipunek i część zdobytego doświadczenia. Co ciekawe, w zaświatach przekonanie Śmierci do wydania zgody na reinkarnację spada na barki postaci niezależnej o imieniu Lars, co stanowi bezpośredni hold dla twórcy silnika.



Interfejs przeglądarkowej wersji polskiej „Arkadii”

dia w latach 1980–1984) i członek studenckiego koła informatycznego Chalmers Datorförening (CD), stworzył *LP MUD* (*Lars Pensjö's MUD*).

Był to pierwszy *MUD* wprowadzający całkowitą separację tak zwanego gamedrivery (rdzenia silnika napisanego w C) od mudliba (zawartości świata gry). Do tworzenia tego drugiego Pensjö opracował LPC (*Lars Pensjö C*) – prosty, obiektowy język programowania. Dzięki tej innowacji nawet amatorzy bez zaawansowanej wiedzy inżynierskiej mogli samodzielnie kodować nowe obiekty, pokoje oraz mechaniki gry, co otworzyło

Zdolności i umiejętności bohatera zależą od jego rasy oraz gildii, do których należy. Postać musi również jeść i pić – zaniedbanie tych potrzeb prowadzi do zmęczenia, a w skrajnych, choć rzadkich przypadkach, nawet do śmierci. Ekwipunek ulega naturalnemu zużyciu; gracze mogą wytwarzać własne przedmioty, jednak najlepszy

sprzęt pochodzi z zadań (questów) lub od pokonanych, legendarnych wrogów. Obecnie co około dwa tygodnie świat gry jest resetowany do ustawień początkowych, co wiąże się z wyczyszczeniem pamięci serwera – proces ten nosi nazwę Armageddonu.

Idea Larsa Pensjö, aby oddać „władzę” w ręce społeczności, okazała się strzałem w dziesiątkę i uratowała projekt w sytuacji kryzysowej. Gdy władze uczelni zdecydowały o zakończeniu hostingu, serwer gry – działający nieprzerwanie od 1989 roku i liczący już wówczas 20 700 stworzo-

nych przez graczy pomieszczeń – musiał zostać wyłączony. Wtedy do akcji wkroczyli Wizardzi. Pobrali oni pełny kod źródłowy CD Mudlib oraz wczesnego drivera LP MUD, a następnie przenieśli grę na prywatny serwer, który opłacili z własnych kieszeni oraz ze składek zebranych od społeczności. Dzięki temu zachowano oryginalny świat, mechaniki i wydarzenia, a sam kod zaczął być regularnie aktualizowany. Z czasem twórcy przygotowali także prostego klienta webowego, dzięki czemu rozgrywka stała się dostępna z poziomu przeglądarki, bez konieczności instalowania specjalistycznego oprogramowania. Genesis działa do dziś, a wspomniany klient jest dostępny na oficjalnej stronie projektu: genesismud.org. Z biegiem lat do gry wprowadzono wiele nowoczesnych funkcji, takich jak rozbudowana strefa samouczka, w której nowi gracze, zanim trafią do właściwego świata, mogą bezpiecznie nauczyć się przydatnych komend, poruszania się, walki oraz interakcji.

Polska również miała i nadal ma swoje działające MUD-y. Do najważniejszych z nich należą *Studnia Dusz*, *Cygnus* oraz *Arkadia*, a także późniejsze projekty oparte na udostępnionych publicznie kodach źródłowych. *Arkadia* to pełnoprawny LP MUD, który wystartował w 1997 roku. Jego ogromnym atutem jest znakomite spolszczenie, obejmujące nawet automa-

tyczną odmianę wyrazów przez przypadki. Choć początkowo projekt wzorował się na *Genesis* (część polskich twórców wywodziła się właśnie stamtąd), szybko zaczął ewoluować we własnym kierunku, wyznaczając nowe standardy na rodzimej scenie. Świat *Arkadii* dzieli się na dwie główne domeny: Imperium, osadzone w uniwersum Warhammera, oraz Ishtar, bazujący na świecie wiedzy mińskim stworzonym przez Andrzeja Sapkowskiego. Oficjalny klient gry oraz instrukcje, jak zacząć, można znaleźć pod adresem: arkadia.rpg.pl.

Gry typu MUD nie prowadzą gracza za rękę i rzadko dają gwarancję bezpieczeństwa postaci, która zawsze ponosi konsekwencje decyzji użytkownika. W porównaniu do nowoczesnych produkcji świat ten jest dziki i pierwotny – no i nie ma w nim grafiki. Wszystko zostało opisane słowami, co niesamowicie pobudza wyobraźnię, a spotkanie innego gracza dostarcza dreszczyku emocji, ponieważ nigdy nie wiadomo, jak potoczy się ta interakcja. Historia, która dała podwaliny pod współczesne gry z otwartymi światami, nie odeszła zupełnie w niepamięć. Żyje ona dzięki tym, którzy wciąż wpisują kolejne łańcuchy poleceń i z zapartym tchem patrzą, jaki będzie ich rezultat. Ja sam jestem jedną z tych osób – nieprzerwanie od 1995 roku.

Paweł Płotkowiak

Szukamy bohaterów!

Czas chwycić za kości i przejąć kontrolę nad fabułą! Zapraszamy na sesje RPG!

Dołącz do naszego Discorda i dowiedz się więcej!





Bond z klasą, lecz bez pazura. Recenzja „007: First Light”

Kiedy studio IO Interactive ogłosiło, że bierze się za Jamesa Bonda, gracze na całym świecie mieli uzasadnione obawy. Scenariusz wydawał się oczywisty: dostaniemy Hitmana w smokingu, wielkie, otwarte mapy i nieskończoną swobodę w eliminowaniu celów za pomocą spadających żyrandoli. Tymczasem uruchamiając *007: First Light*, przeżyłem niemałe zdziwienie. Twórcy zamiast piaskownicy zaserwowali nam bowiem skondensowaną, liniową i bezwstydnie filmową opowieść, w której zamiast totalnej wolności liczy się przede wszystkim precyzyjnie wyreżyserowane tempo. Początkowa konsternacja minęła jednak szybciej niż James Bond opróżnia kieliszek Martini. Okazało się, że to porzucenie znanej formuły na rzecz korytarzowej rozgrywki to uzasadniona decyzja. I wiecie co? Przez większość czasu to naprawdę działa.

Scenariusz *007: First Light* skupia się na surowych i dość bolesnych początkach kariery Jamesa Bonda, zanim jeszcze stał się on pewnym siebie, eleganckim szpiegiem z licencją na zabijanie. Wszystko zaczyna się od nieudanej operacji na Islandii, gdzie Bond – jako jedyny ocalały z katastrofy śmigłowca rekrut marynarki – ignoruje rozkazy dowództwa i postanawia na własną rękę odbić naukowców przetrzymywanych przez terrorystów. Ta niesubordynacja paradoksalnie otwiera mu drzwi do MI6,

gdzie szefowa agencji, M, wciela go do świeżo reaktywowanego programu szkoleniowego sekcji „00”.

Zamiast jednak standardowych egzaminów pod okiem surowego instruktora, rekrutów szybko dopada brutalna rzeczywistość. Tragiczny w skutkach zamach bombowy w słowackim hotelu zmusza młodego agenta do rozpoczęcia międzynarodowego śledztwa. Trop prowadzi przez cmentarzysko wraków w Mauretanii aż po luksusowe siedziby technologicznych potentatów z branży sztucznej inteligencji. Po drodze James musi lawirować między niejednoznacznymi rozkazami przełożonych, współpracą ze stawiającą pierwsze kroki w agencji MoneyPENNY a relacją z tajemniczą, działającą na własny rachunek złodziejką, Isolą Vale.

Wдобie, gdy niemal każda gra wpycha nas na siłę w tysiące hektarów, otwarte mapy, gdzie połowę czasu spędzamy na bieganiu za znacznikami, *007: First Light* jawi się jako łyk ożywczego powietrza... Twórcy nie skazali nas na bezcelowe błędzenie po ulicach cyfrowego Londynu, co zresztą kompletnie rozbiłoby dynamikę opowieści o szpiegu. Ta rezygnacja z totalnej wolności na rzecz kinowego doświadczenia pozwoliła w pełni skupić się na tym, co w historiach o Bondzie najważniejsze: na tempie, narracji i eleganckim stylu.

A styl ten bije po oczach już przy pierwszym kontakcie z genialną oprawą audiowizualną. Przeryw-

niki filmowe, muzyka i pietyzm w projektowaniu scenografii sprawiają, że momentami zapominamy o utrzymanym w dłoniach kontrolerze – czujemy się po prostu jak na seansie nowej superprodukcji z Jamesem Bondem w roli głównej. Prawdziwym, absolutnym majstersztykiem, za który twórcom należy się gigantyczny plus, są projekty lokacji. Praktycznie każda misja zabiera nas w miejsca zapierające dech w piersiach, które bez trudu mogłyby trafić do najlepszych, wysokobudżetowych filmów z agentem 007. Monumentalny, skąpany w luksusie Hotel Karpaty na Słowacji, spalone słońcem, industrialne cmentarzysko wraków w Mauretanii czy surowy, futurystyczny kompleks korporacyjny ukryty pośród lodów Antarktydy – te miejscówki zostały zaprojektowane z taką dbałością o detale, że zapadają w pamięci na bardzo długo.

Niestety, ta wielka filmowość ma też swoją ciemniejszą stronę. Twórcy miejscami tak bardzo zakochali się w reżyserowaniu naszych poczynań, że jako gracze momentami możemy poczuć się w tym wszystkim... nieco niepotrzebni. Dzieje się tak zwłaszcza w sekwencjach z prowadzeniem pojazdów. Niewidzialne ściany są tam tak toporne i rzucające się w oczy, że potrafią brutalnie wytrącić z immersji i przypomnieć nam, że jedziemy po sztywno rozpisanych szynach.

Gdy jednak James schodzi na ziemię i zaczyna działać ręką w rękę z graczem, rozgrywka nabiera niesamowitych rumieńców. Nasz bohater to w końcu facet od gadżetów, a jego kultowy zegarek oraz soczewki odgrywają tu kluczową rolę. Dzięki tym technologicznym cackom możemy włamywać się do komputerów i smartfonów, odwracać uwagę naszych wrogów, a nawet ukradkiem strzelić w nich zatrutą strzałką. Gdy trafiamy do laboratorium Q, trudno za to oprzeć się różnego rodzaju psotom jak choćby hakowaniu drukarek.

Twórcy znaleźli dobry balans między szpiegowskim science-fiction a realizmem. Zegarek ma swoje ograniczenia, a zarządzanie zasobami baterii czy

chemikaliów zmusza nas do ciągłego kombinowania podczas cichego przemykania za plecami strażników.

Podobnie zresztą jak system „Licencji na zabijanie”, przez który broń palną wyciągamy dopiero wtedy, gdy wróg pierwszy wykaże śmiertelne zamiary. Co więcej, nasz bohater nie może zbyt rozrutnie zarządzać również amunicją, bo ta dość szybko się kończy. W wyniku tego niejednokrotnie jesteśmy zmuszeni desperacko znokautować przeciwnika, rzucając w niego pistoletem z pustym magazynkiem, co jest bardzo spójne z tym, co możemy zobaczyć w filmach o agencji 007.

W efekcie przez większość czasu musimy polegać

na sile własnych mięśni oraz przebiegłości Bonda, co daje niemalą satysfakcję. Kiedy mechanika walki wręcz wejdzie nam w krew, starcia na pięści przywodzą na myśl surowe mordobicia w stylu filmów z Danielem Craigem. Dynamiczne wykorzystanie otoczenia – od rozbicia butelki czy kubka na głowie przeciwnika, aż po finezyjne rzucenie nieszczęśnika na instalację elektryczną –

ma świetne, mięsiste tempo. Jeśli szukać w tym punkcie jakichś nawiązań, to najbliżej tutaj systemowi walki do tego, który dostaliśmy w serii *Batman: Arkham* od Rocksteady.

I wszystko byłoby pięknie, gdyby nie fakt, że ten lśniący garnitur Bonda ma pod pachami jeszcze kilka prujących się szwów. Dużym problemem, który potwornie psuje szpiegowski klimat, jest to, jak gra traktuje interakcje międzyludzkie. James Bond, jakiego znamy z popkultury, to mistrz ciętej riposty i błyskotliwy manipulator, który potrafi rozbroić rozmówcę samym urokiem osobistym. W *007: First Light* ten aspekt praktycznie leży i kwiczy. Kłasykne drzewka dialogowe właściwie nie istnieją.

Zamiast tego gra serwuje nam sztywne sekwencje, w których mamy po prostu do odhaczenia konkretne teksty, nie oferując żadnego realnego wpływu na konwersację. Rozmowy z kompanami i przeciwnikami są przez to boleśnie automatyczne. Szkoda,

OBCHODZĄC SIĘ Z
POTĘŻNĄ FRANCYZĄ JAK
Z JAJKIEM, DEWELOPERZY
ZROBILI WSZYSTKO,
BYLEBY TYLKO NICZEGO
NIE ZEPSUĆ (...) TA
ZACHOWAWCZOŚĆ
URATOWAŁA GRĘ PRZED
KATASTROFĄ, ALE
JEDNOCZEŚNIE ZAŁOŻYŁA
JEJ ARTYSTYCZNE
KAJDANKI.

bo chciałoby się tchnąć w te dialogi trochę więcej życia i mieć poczucie, że swoimi odpowiedziami kreujemy to, jaki jest NASZ Bond.

Ciekawym, choć ostatecznie zmarnowanym pomysłem jest system blefowania. Teoretycznie, gdy zostaniemy nakryci w niedozwolonym miejscu przez pojedynczego strażnika, możemy spróbować zagadać przeciwnika i przekonać go, że jesteśmy odpowiednią osobą na odpowiednim miejscu i nie ma się czego obawiać. W założeniu ma to kupić nam kilka cennych chwil na bezszelestne przemknięcie dalej lub zwęddzenie kluczowego przedmiotu pod nosem wroga. Brzmi to kapitalnie i bardzo w stylu agenta 007, jednak w praktyce korzysta się z tego niezwykle rzadko. Przez większość czasu mechanika ta okazuje się po prostu zbędna, bo znacznie szybciej i bezpieczniej jest unikać wzroku wrogów lub od razu przejść do tradycyjnej wymiany ciosów. Szkoda, że potencjał psychologicznego ogrywania strażników został tu potraktowany po macoszemu.

Wspomniane braki bolą tym bardziej, że samego bohatera w gruncie rzeczy da się polubić. To młody agent na początku swojej drogi, którego lepiej poznajemy m.in. podczas wspomnianego morderczego treningu w bazie MI6. Szybko polubiłem tego faceta za jego charakterność i cięty język. Trzeba jednak uczciwie przyznać, że o ile chłopak budzi sympatię, o tyle jego portret psychologiczny mógłby być znacznie bardziej zniuansowany.

Filmowi agenci 007 rzadko kiedy byli przecież wyłącznie bezdusznymi, idealnie wytrenowanymi maszynami do zabijania i seryjnego podbijania kobiecych serc. Najlepsze kinowe inkarnacje Bonda borykały się ze swoimi wewnętrznymi demonami, traumami, głębokimi rozterkami i zwykłymi ludzkimi słabościami. W grze od IO Interactive tej głębi i wewnętrznego pęknięcia niestety brakuje, przez co James bywa momentami zbyt gładki i jednowymiarowy. Mam ogromną nadzieję, że w kolejnych częściach serii ten aspekt zostanie mocno podreperowany.

Na szczęście świetny poziom trzymają postacie drugoplanowe – młoda Moneypenny błyskawicznie zaskarbia sobie sympatię, a każde spotkanie z nowym Q to czysta przyjemność. Na tym tle dość blado wypada niestety główny czarny charakter. Jako wielki fan klasycznych, przerysowanych bondowskich złoczyńców z dawnych lat, poczułem tu spory niedosyt – zabrakło mu tego magnetycznego, szalonego blichtru, z którego słynie ta franczyza.

Do listy grzechów mniejszych muszę dopisać jeszcze jeden, czysto techniczny mankament. Momentami polska lokalizacja wydaje się być zrobiona po prostu dość niechlujnie. Najbardziej rzuca się to w oczy w przypadku zaimków. Zdarzają się sytuacje, w których rozmawiający ze sobą mężczyźni nagle zaczynają zwracać się do siebie w formie żeńskiej. Choć to teoretycznie drobiazg, to sytuacja powtarza się kilkakrotnie w trakcie kampanii, co potrafi skutecznie wybić z budowanej pieczołowicie filmowej atmosfery. Mały, ale w pełni zasłużony minus.

Po odłożeniu pada i zobaczeniu napisów końcowych, trudno opuścić ten świat bez jednej, niezwykle wyrazistej refleksji. IO Interactive otrzymało od losu karkołomne, niełatwe zadanie i zrealizowało je naprawdę dobrze. Nie da się jednak oprzeć wrażeniu, że studio podeszło do tematu wyjątkowo, wręcz chorobliwie asekuracyjnie. Obchodząc się z potężną franczyzą w rękach Amazona jak z jajkiem, deweloperzy zrobili wszystko, byleby tylko niczego nie zepsuć, nie wywołać kontrowersji i nie rozczarować oddanych fanów.

Ta zachowawczość uratowała grę przed katastrofą, ale jednocześnie założyła jej artystyczne kajdanki. Aż prosi się, by przy kolejnych odsłonach serii ten korporacyjny kaganiec został nieco poluzowany. Ten bohater i cała nowa seria desperacko potrzebują odrobiny odwagi, by przestać oglądać się na hollywoodzkie wzorce i zacząć budować swoje własne, unikalne grove uniwersum. Baza jest świetna – teraz czas na odrobinę szaleństwa.

Grzegorz „Grzegorz” Damrath



„Władcy Wszechświata”. Gdzie ta potęga Posępnego Czerepu?

Jeżeli wychowywaliście się w latach dziewięćdziesiątych i Wasze popołudnia urozmaicał kineskopowy telewizor odbierający Polsat, istnieje ogromne prawdopodobieństwo, że imię księcia Adama budzi w Was nagły przypływ nostalgii. Sami prawdopodobnie bawiliście się na dywanie bazarowymi podróbkami mattelowych figurek o mocno niekanonicznej kolorystyce, ale za to z rozbieżnym zezem. Piszący te słowa zalicza się do tego targetu z dumą i wypiekami na twarzy. Problem polega na tym, że o ile taka Barbie wciąż jest żywotną, globalną marką, o tyle He-Man to zabawka, o której współczesny dzieciak – nazwijmy go umownie 12-letnim Kacperkiem – nawet nigdy nie słyszał. Z tym karkołomnym dziedzictwem musieli zmierzyć się twórcy nowej, pełnometrażowej superprodukcji *Władcy Wszechświata*. Efekt? Cóż, dostaliśmy film, który tak bardzo chciał być dla każdego, że ostatecznie okazał się trochę dla nikogo.

Zanim jednak przejdziemy do konkretów, warto uświadomić sobie, w jakich bólach rodził się ten projekt. Historia jego powstawania to materiał na osobny, dramatyczno-komediowy serial. Plany reanimacji obrońcy Eternii krążyły po Hollywood od niemal dwóch dekad, a kolejne wersje scenariusza regularnie trafiały do kosza. W 2007 roku za sterami miał stanąć sam John Woo, ale Mattel

szybko odzyskał prawa. Potem projekt krążył między Warner Bros. a Sony, a na giełdzie nazwisk reżyserskich pojawiali się Jon M. Chu, Joe Cornish, Rian Johnson czy McG. Przez moment He-Manem miał być Noah Centineo, później Kyle Allen, a Netflix wydał 30 milionów dolarów tylko po to, by projekt... skasować z powodów budżetowych. Dopiero gdy Greta Gerwig rozbiła bank swoją kinową *Barbie*, władze studia Amazon MGM dostrzegli potencjał w marce Mattel, wyciągnęli z kosza odrzuty ze starych scenariuszy, zniksowali je w blenderze i dali nowemu He-Manowi zielone światło. Ten patchworkowy rodowód niestety widać na ekranie.

Fabula filmu to klasyczna opowieść o inicjacji, podana jednak w dość osobliwym sosie. Poznajemy młodego księcia Adama (w tej roli Nicholas Galitzine – magnetyzujący wydętymi wargami i imponującym bicipsem, idealnie wpisujący się w celebrowany niedawno Pride Month), który próbuje sprostać surowym militarnym wymaganiom swojego ojca, odbywając ciężką szkołę życia u zbrojmistrza Duncana (w tej roli Idris Elba). Siełankę w Eternii – krainie przypominającej skrzyżowanie asgardzkich pałaców z odpustowym futuryzmem, gdzie pistolety laserowe koegzystują z magią – przerywa najazd złowrogiego Szkieletora. Antagonista (w tej roli Jared Leto) bierze kró-

lewską parę w niewolę, a Czarodziejka (Morena Baccarin) w ostatniej chwili teleportuje małego Adama oraz potężny Miecz Mocy na planetę Ziemia.

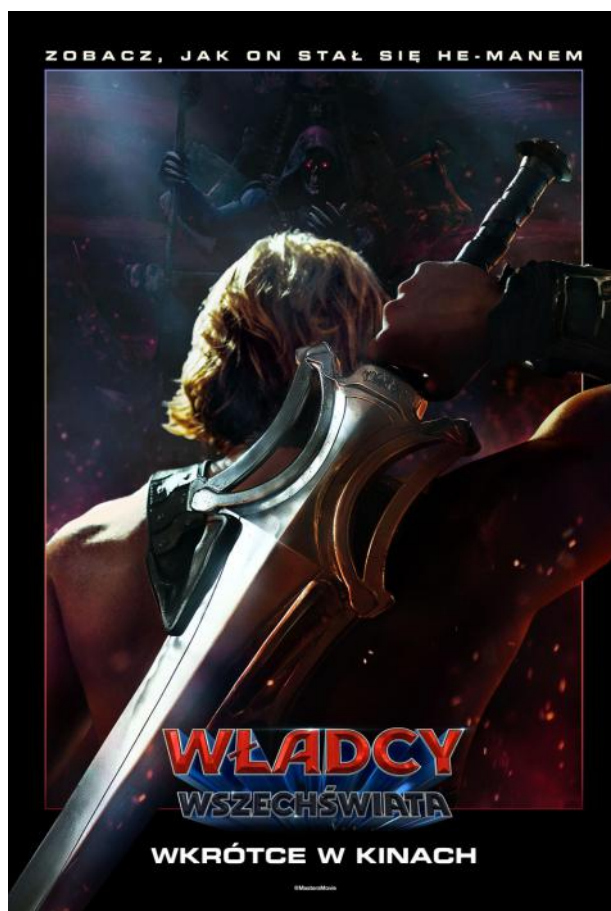
I tu zaczynają się schody. Adam gubi miecz w trakcie międzywymiarowego transferu (trudno nie uśmiechnąć się pod nosem na widok tej freudowskiej metafory utraconej męskości) i spędza kolejne 15 lat na Ziemi jako zwykły śmiertelnik, pracując w nudnej jak flaki z olejem korporacyjnej sekcji HR. Kiedy jednak przeznaczenie puka do drzwi, bohater odzyskuje zgubę, na jego drodze stają dawni wrogowie, a stara znajoma Teela (Camila Mendes) zabiera go z powrotem na zrujnowaną Eternię, by tam odzyskał dziedzictwo i ocalił wszechświat.

Brzmi jak solidne, bezpretensjonalne kino nowej przygody? Teoretycznie tak. W praktyce film cierpi na potężny kryzys tożsamości. Choć targe-tem są głównie millennialsi karmieni nostalgią, produkcja została skrojona pod dyktando ugrzecznionej, współczesnej opowiadki dla najmłodszych. Przemoc ma tu charakter wybitnie umowny, a śmierć została tak wygładzona, że nie przestraszyłaby nawet przedszkolaka. Na domiar złego, seans trwa aż 143 minuty – powodzenia dla rodziców, których „bombeleki” wysiedzi tyle czasu bez wiercenia się w fotelu. Tym bardziej, że scenarzyści serwują żarty z dość czytelnym podtekstem seksualnym, które nad głową wspomnianego Kacperka być może przeleciały niezauważone, ale rodzica mogą wprowadzić w lekkie zakłopotanie.

Wizualnie i realizacyjnie *Władcy Wszechświata* wywołują bolesne pytanie: GDZIE JEST TO 200

MILIONÓW DOLARÓW BUDŻETU? Na ekranie momentami ziele tak bolesna bieda, że człowiek zaczyna się zastanawiać, czy przypadkiem nie ogląda wysokobudżetowego zlotu cosplayerów. Niektóre kostiumy drugoplanowych postaci wyglądają, jakby podwędzono je z garderoby zespołu Lordi po ich występie na Eurowizji w 2006 roku. Całość ratuje dynamiczna muzyka Daniela Pemberton – jego gitarowo-syntezatorowe motywy robią świetną robotę i faktycznie pompują w żyły widza odrobinę oczekiwanego retro-klimatu.

Bardzo wyraźne są tu inspiracje Marvelem, zwłaszcza jego drugą fazą. Oglądając przygody Adama, można poczuć powiew kinowego klimatu z lat 2015–2016, kiedy to święcił triumfy pierwszy *Doktor Strange* czy *Ant-Man*. Twórcy, podobnie jak w niesławnej adaptacji z Dolphem Lundgrenem z 1987 roku (sam Lundgren zalicza tutaj zresztą uroczę, puszczające oko do widza cameo), bezwstydnie podkradają patenty z *Supermana* czy *Gwiezdnych Wojen*. Niestety, film potyka się o własne nogi przez potężne przeładowanie powtarzalnymi



dowcipami. To, co za pierwszym razem wydaje się zabawnym mrugnięciem oka, z czasem staje się irytującym tikiem nerwowym scenarzystów. Co gorsza, przez to stężenie humoru historia całkowicie gubi swoją stawkę. Ani przez moment nie czujemy, że bohaterom grozi realne niebezpieczeństwo, bo dramat natychmiast rozbrajany jest sucharem. W tym całym chaosie jaśniej jednak jedna gwiazda: Jared Leto jako Szkieletor. Osobiście przestałem już wierzyć, że ten aktor jest w stanie mnie czymkolwiek pozytywnie zaskoczyć, a tu proszę –

absolutna rewelacja. Jego występ jest genialnie zbalansowany między komiksową groteską a autentyczną grozą. Aż żal, że reszta obsady nie dostała tak dobrze napisanego materiału.

Problematyczna okazuje się za to relacja Szkieletora ze Złoliną (Alison Brie). Twórcy zaproponowali tutaj specyficzny miks flirtu z psychologiczną i fizyczną opresją. Film nie potrafi się zdecydować, czy Złolina tę toksyczną dynamikę lubi, czy jednak się jej boi. Wprowadzanie lekko zseksualizowanej przemocy fizycznej do filmu familijnego bez pomysłu na jej mądre przepracowanie to ryzykowny i chybiony zabieg.

Osobnym, dość kuriozalnym tematem jest relacja filmu z popkulturą lat osiemdziesiątych. Akcja na Ziemi dzieje się ewidentnie współcześnie, ale referencje kulturowe Adama utknęły w głębokim retro. Dlaczego chłopak, który spadł na Ziemię około 2010 roku, jako punkt odniesienia traktuje wyłącznie lata 80. Nie wiedzieć czemu, Brian May z Queen napisał motyw muzyczny specjalnie dla Miecza Mocy, w kluczowym momencie ryczy utwór „Princes of the Universe”, a w tle migają nawiązania do *Nieśmiertelnego*. Najjaśniejszym punktem tego muzycznego miszmaszu jest scena, w której obok bohatera przejeżdża samochód z dudniącym z głośników hitem „The Power” zespołu SNAP! co przypomina Adamowi legendarne słowa aktywujące moc miecza. To naprawdę solidny żart! Ale zaraz potem dostajemy „Boys Don’t Cry” grupy The Cure jako leitmotiv i znów nie wiemy, czy to

perspektywa bohatera, czy po prostu losowy wybór DJ-a.

Władcy Wszechświata mogli być świetnym traktatem o rywalizujących modelach męskości – zdezeniem klasycznego, napędzanego testosteronem archetypu mięśniaka z wrażliwym, empatycznym mężczyzną ery hasel body positivity. Te wątki, podobnie jak oczywiste homoerotyczne konotacje wpisane w to uniwersum od dekad, zostały jednak zaledwie naszkicowane bladym ołówkiem, jakby studio bało się pójść o krok dalej.

A przecież się da! Świetnym przykładem na to, jak ugryźć ten gatunek, było *Dungeons & Dragons: Złodziejski honor*. Tamta produkcja udowodniła, że można zrobić film fantasy z kategorią PG-13, który ma serce, potrafi autentycznie rozbawić, ma świetnie wyważoną stawkę i szanuje inteligencję widza. Nowi *Władcy Wszechświata* nieudolnie próbują te wzorce kopiować, ale spektakularnie potykają się o własne nogi. Film ma przebłyśki, intrygujące pomysły majaczą gdzieś za mgłą producenckich decyzji, ale ostatecznie zostajemy z chaotycznym szkicem. Najgorsze jest jednak przecucie, że ta produkcja miała być zaledwie bezpieczną podbudową pod wielkie, kinowe uniwersum Mattela. Uniwersum, które z powodu nadciągającej porażki finansowej *Władców Wszechświata* prawdopodobnie nigdy nie powstanie. I tak oto, drodzy widzowie, zostaniemy z tym He-Manem jak Himilbach z angielskim...

Grzegorz „Grzegorz” Damrath

Lubisz ciekawe historie?

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





Czy chciałbyś spróbować umrzeć choć raz? “Jigoku Shoujo”

„Świat ludzi oplotła sieć karmy. Jej nić splata ludzkie istnienia – kruche i smutne niczym kwiaty likorysu. Gdy doświadczysz nienawiści, smutku i udręki, o północy wynurzymy się z mroku, a ten, który Cię skrzywdził, zapłaci za swoje grzechy”.

Czy słyszałeś kiedyś legendę o „Piekielnej Korespondencji”? O północy staje się dostępna pewna strona internetowa, na której możesz wpisać imię i nazwisko osoby, którą darzysz czystą, niepokonaną nienawiścią. Jeśli Twoje uczucia są szczere, pojawi się przed Tobą Piekielna Dziewica – Enma Ai. Zaoferuje Ci słomianą lalkę obwiązaną czerwoną nitką i kontrakt. Jeśli zerwiesz nitkę – osoba, której imię wpisałeś, trafi natychmiast do piekła. Jednak gdy kogoś przeklniesz, powstaną dwa groby. Gdy umrzesz, Twoja dusza również zostanie strącona do piekła, pogrążona w bólu i cierpieniu na wieczność. Gdy zemsta się dokona, na Twojej piersi pojawi się czarne, niezmywalne znamię, aby przypominać Ci o koszcie tej decyzji.

Mówi się, że nadzieja umiera ostatnia, ale w świecie wykreowanym przez Studio Deen nadzieja jest luksusem, na który bohaterów po prostu nie stać. Wyobraź sobie ból tak obezwładnia-

jący, że wizja cierpień w piekielnych czeluściach przez całą wieczność wydaje się przy nim kojącym chłodem. To nie jest horror o demonach, lecz o ludziach – zaszczutych przez system, rówieśników, pracodawców, sąsiadów czy własną bezsilność do stopnia, w którym potępienie wydaje się jedyną logiczną drogą ucieczki. W tym anime piekło nie jest karą pośmiertną. Ono jest ostatnią deską ratunku dla ludzi, dla których rzeczywistość stała się gorsza niż wieczne potępienie.

„いつべん、死んでみる”

„Chcesz zobaczyć, jak to jest umrzeć?”

To anime, powstałe w latach 2005–2006, osadzone jest w realiach współczesnej Japonii, co tworzy uderzający, niepokojący kontrast. Z jednej strony mamy tu do bólu przyziemną codzienność: internet, telefony komórkowe, szkolne korytarze i korporacyjne wieżowce. Z drugiej – pradawne, mroczne wierzenia i bezwzględny pakt ukryty pod płaszczykiem miejskiej legendy. Ta nowoczesność nie daje jednak bohaterom żadnej pomocy czy oparcia. Wręcz przeciwnie – technologia staje się często narzędziem opresji, ułatwiającym cyberprzemoc czy inwigilację. Mimo że jest to serial z gatunku horroru, nie mamy tu

potworów w klasycznym rozumieniu. Prawdziwymi potworami są tutaj ludzie – toksyczni rodzice, sadystyczni rówieśnicy czy skorumpowani szefowie. Ofiary, zepchnięte na kres swej wytrzymałości, stają przed tragicznym wyborem: znosić piekło na ziemi czy kupić sobie natychmiastową sprawiedliwość za cenę własnej duszy? Tragizm dotyka również samych egzekutorów zemsty. Enma Ai nie działa sama – w jej ponurej misji towarzyszy jej trzech pomocników. Początkowo wydają się jedynie bezlitosnymi obserwatorami ludzkich tragedii, z czasem jednak odkrywamy, że oni także nie są bezdusznymi maszynami do zabijania. To istoty równie mocno naznaczone własnymi, bolesnymi historiami, skazane na wieczne asystowanie przy najgorszych ludzkich dramatach i współdzielenie przekleństwa swojej mistrzyni.

Konstrukcja serialu opiera się na bardzo wyrazistym schemacie. Większość odcinków stanowi autonomiczną opowieść z nowymi bohaterami, w której stałym i niezmiennym elementem pozostaje jedynie Piekielna Dziewica oraz jej świta. Taka powtarzalność struktury może z czasem znużyć część widzów oczekujących dynamicznej, ciągłej fabuły. Dla mnie jednak ta powtarzalność stała się dużą zaletą serii. Mogłam robić dłuższe przerwy w trakcie oglądania i nie zastanawiać się, co działo się w poprzednim odcinku. Każda z tych historii, mimo podobnych ram, niosła ze sobą unikalny ładunek emocjonalny, który zmuszał do refleksji. Oglądając ludzkie dramaty, nie sposób nie wczuć się w sytuację bohaterów i nie zadać sobie pytania: „Jak ja zachowałabym się na ich miejscu?”. Co fascynujące, twórcy unikają tu czarno-białej moralności. Osobami pociągającymi za sznurek nie zawsze są te „dobre” postaci, które potrzebują zemsty jako jedynej drogi do odzyskania wolności, spokoju czy po prostu swojego życia. Czasami z Piekielnej Korespondencji korzystają ludzie po prostu źli, mściwi lub

egoistyczni, gotowi potępić kogoś z czystej zawiści lub dla własnej wygody. W tym ujęciu Piekielna Korespondencja przestaje być narzędziem boskiej sprawiedliwości, a staje się jedynie przerażającym zwierciadłem naszego własnego, ludzkiego zepsucia.

„怨み、聞き届けたり。”

„Twoja nienawiść została wysłuchana.”

Centralnym symbolem tego tragicznego wyboru staje się słomiana lalka obwiązana czerwona nitką. Decyzja o jej zerwaniu prawie nigdy nie zapada natychmiast. Twórcy genialnie dawkują napięcie, pokazując bohaterów, którzy przez

długie dni wracają do podarowanego im przedmiotu, obracają go w dłoniach i biją się z myślami. Enma Ai, wręczając lalkę, daje im bowiem makabryczny przedsmak tego, jak wygląda piekło – brutalną lekcję mającą uświadomić im, gdzie ostatecznie skończą po śmierci. Trzymając w rękach ten niepozorny rekwizyt, zdesperowani ludzie stają się jednocześnie sędziami i katami decydującymi o czyimś losie. Czy

odważą się wykonać ten krok? W końcu cena za natychmiastową sprawiedliwość jest zatrważająca – w momencie pociągnięcia za sznurek bohaterowie bezpowrotnie tracą swoją moralną niewinność. Stają się dokładnie takim samym potworem jak oprawca, którego właśnie skazali na wieczne męki. Wszystkim emocjom i reakcjom: drżeniu rąk czy przyspieszonemu oddechowi, towarzyszy przejmująca, mroczna muzyka budująca niesamowity klimat nieuchronności. Gdy nić zostaje zerwana, w gęstej ciszy rozbrzmiewa niski, męski głos towarzysza Piekielnej Dziewicy, wypowiadający rytualną formułę: „Twoja nienawiść została wysłuchana”. Dosłownie: kości zostały rzucone, a machina potępienia zostaje wprawiona w ruch.

Kiedy nić zostaje zerwana, a znienawidzony

OGLĄDAJĄC LUDZKIE
DRAMATY, NIE SPOSÓB
NIE WCUĆ SIĘ
W SYTUACJE BOHATERÓW
I NIE ZADAĆ SOBIE
PYTANIA: „JAK JA
ZACHOWAŁABYM SIĘ NA
ICH MIEJSCU?”. CO
FASCYNUJĄCE, TWÓRCY
UNIKAJĄ TU
CZARNO-BIAŁEJ
MORALNOŚCI.

cena okazuje się niszczycielska. Jedynym namacalnym dowodem dokonania aktu staje się czarne piętno na piersi. Od tej pory każdy poranek, każde spojrzenie w lustro i każdy oddech przypominają bohaterom o długu, który zaciągnęli – koszmarnym zobowiązaniu, za które bezwzględną walutą zapłacą po własnej śmierci. Ich dalsza egzystencja staje się pusta, wyzuta z dawnych barw i podszyta nieuchronnym strachem przed końcem. Zemsta w *Jigoku Shoujo* jest specyficznym lekarstwem, które wprowadzie uśmierzając ból, ale przy okazji nieodwracalnie uśmierca pacjenta.

„この怨み、地獄へ流します。”

„Tę nienawiść zabiorę do odmętów piekła”.

Śledząc tragiczne losy bohaterów pociągających za sznurek, nie sposób zignorować wszechobecnej oprawy wizualnej serii, której centralnym punktem jest pewien specyficzny kwiat. Istnieją bowiem rośliny, których nie wręcza się w bukietach i których uroda zamiast zachwyty budzi cichy, nabożny lęk. Pajęcza lilia (*Lycoris radiata*) jest rośliną często wykorzystywaną przez japońskich animatorów, jednak dla przeciętnego mieszkańca Kraju Kwitnącej Wiśni to gęsty od znaczeń symbol śmierci, ostatecznego rozstania i wiecznego potępienia – znany bliżej jako higanbana. Choć fantastyka karmi się magią, ta konkretna legenda ma swoje korzenie w czystej biologii. Cebulki likorysu są silnie trujące – zawierają toksyczną likorynę, która po spożyciu wywołuje paraliż i śmierć. Z tego powodu rośliny te sadzono wzdłuż pól ryżowych oraz wokół cmentarzy. Ostry zapach i toksyczność miały jedno zadanie: odstraszać zwierzęta przed niszczeniem plonów

i rozkopywaniem grobów. Ta czysto praktyczna funkcja z czasem obrosła mrocznym folklorem. Ludzie, widząc całe łąny krwistoczerwonych kwiatów wyrastających wprost z cmentarnych mogił, zaczęli szeptać, że higanbana pije krew zmarłych i stąd czerpie swoją nienaturalną, ognistą barwę.

Równolegle z cmentarnym folklorem wokół likorysu wyrosła jedna z najbardziej melancholijnych legend. Opowiada ona o dwóch duchach natury: Manju, który opiekował się płatkami kwiatu, oraz Saka, którego zadaniem była ochrona jego liści. Gnani ciekawością porzucili swoje straże, by się spotkać, i zakochali się w sobie od pierwszego wejrzenia. Bogini Amaterasu ukarała ich samowolę straszliwą klątwą: od tamtej pory liście i kwiaty likorysu nigdy nie mogą się spotkać. Kiedy rośnie krwisty kielich, liście usychają. Kiedy pojawia się zieleń, po płatkach nie ma już śladu.

Współcześni twórcy anime bardzo chętnie sięgają po ten mitologiczny fundament. W *Jigoku Shoujo* likorys jest wręcz cichym bohaterem drugiego planu. Ognistoczerwone pola otaczają chatę Enmy Ai i brzegi rzeki, którą spływają potępieni.

Dopełnieniem tego gęstego, mrocznego klimatu staje się genialna oprawa muzyczna autorstwa Yasuharu Takanaishiego (znanego również z muzyki do *Naruto*) i Hiromi



Pajęcza lilia (*Lycoris radiata*) / źródło: Wikipedia

Mizutani, która bez wątpienia jest jedną z najlepszych, jakie kiedykolwiek słyszałam w anime. Ścieżka dźwiękowa z *Jigoku Shoujo* buduje niesamowity, niemal rytualny nastrój, zaczynając od magicznego, pełnego tajemnicy openingu, a kończąc na konkretnych utworach, które z aptekarską precyzją powtarzają się w ściśle określonych momentach serii. Zupełnie inna

melodia towarzyszy nam przy pierwszym wpisywaniu imienia i nazwiska na stronie Piekłnej Korespondencji, inna uderza w widza przy pierwszym pojawieniu się Enmy Ai w świecie żywych, a jeszcze inna, potężna i mityczna, wybrzmiewa w dramatycznej chwili pociągania za sznurek. Ta muzyka nie jest

jedynie tłem – ona aktywnie współuczestniczy w tragedii bohaterów, idealnie dawkuje napięcie i podbijając ich emocje. To kompozycja tak głęboka, piękna i przesiąknięta melancholią, że nawet długo po seansie uwielbiam do niej wracać i odkrywać ją na nowo.

Muszę jeszcze wspomnieć o tytanicznej pracy japońskich aktorów głosowych, których kreacje na stałe zapisały się w historii anime. Fenomenalny duet, jaki stworzyli Mamiko Noto (jako Enma Ai) oraz Takayuki Sugou (jako Wanyuudou), potrafił samym głosem wywołać autentyczne ciarki na plecach. Niektóre z wypowiedzianych przez nich kwestii stały się tak kultowe, że fani do dziś wycinają je z poszczególnych odcinków, tworząc na YouTube popularne, kilkuminutowe filmy-zlepki z samych rytualnych wyroków. To właśnie ten specyficzny kontrast – duszna, przytłaczająca cisza przerywana nagle czystym, przerażająco spokojnym i pięknym głosem Piekłnej Dziewicy pytającej: „Ippen,

**...TO NIE JEST BOWIEM
KOLEJNA PROSTA
OPOWIEŚĆ O DUCHACH,
ALE FASCYNUJĄCE
STUDIUM NIENAWIŚCI,
BEZSILNOŚCI I
NISZCZYCIELSKIEJ CENY,
JAKĄ CZŁOWIEK JEST W
STANIE ZAPŁAĆ ZA
CHWILOWE UKOJENIE
BÓLU.**

shinde miru?” (Czy chciałbyś spróbować umrzeć choć raz?) – buduje napięcie, którego nie da się zapomnieć. To bezbłędny pokaz kunsztu seiyuu, gdzie każde słowo waży tyle, co ludzkie życie.

Jigoku Shoujo to dzieło wyjątkowe, które pod płaszczykiem mrocznego horroru prze-

myca głęboki, egzystencjalny traktat o ludzkiej naturze. W samej Japonii seria ta zyskała status kultowej, w Polsce wciąż pozostaje tytułem niszowym i niesłusznie pomijanym przez szerszą widownię. Właśnie dlatego tak bardzo zależało mi na przybliżeniu tego uniwersum – to nie jest bowiem kolejna prosta opowieść o duchach, ale fascynujące studium nienawiści, bezsilności i niszczycielskiej ceny, jaką człowiek jest w stanie zapłacić za chwilowe ukojenie bólu. Dzięki genialnemu scenariuszowi, gęstej od kulturowych symboli oprawie wizualnej oraz hipnotyzującej muzyce Piekłna Dziewica nie daje nam gotowych odpowiedzi moralnych. Zamiast tego zostawia nas z niepokojącym pytaniem o to, gdzie leży granica między sprawiedliwością a potępieniem. Jeśli dotąd nie słyszeliście o tym tytule, dajcie się porwać mrocznemu światu Enmy Ai – to podróż do odmętów ludzkiej psychiki, którą pamięta się latami.

Dorota „kanique” Marynowska



Grosza daj dragonowi, sakiewką potrząśnij!

Lubisz to, co robimy? Chcesz pomóc nam w rozwoju i wesprzeć naszą działalność?

Jeśli tak, to zachęamy do przekazania darowizny na nasze konto: 46 1020 5040 0000 6102 0273 8664

W tytule wpisz "Darowizna na cele statutowe".



Amaze! Amaze! Recenzja filmu „Projekt Hail Mary”

UWAGA: RECENZJA ZAWIERA SPOILERY DOTYCZĄCE FABUŁY I KLUCZOWYCH POSTACI FILMU!

Kiedy Andy Weir wydawał swoją trzecią powieść, fani gatunku hard science-fiction zacierali ręce, a hollywoodzcy producenci zapewne już po przeczytaniu pierwszego rozdziału zaczęli z ekscytacją liczyć zera na czekach. Po gigantycznym sukcesie *Marsjanina* było jasne, że formuła pod tytułem „chłop sam w kosmosie walczy o życie” to samonapędzająca się maszyna do zarabiania pieniędzy. Zadanie przeniesienia *Projektu Hail Mary* na wielki ekran powierzono duetowi Phil Lord i Christopher Miller – panom, którzy z klocków Lego potrafili wycisnąć egzystencjalny dramat, a ze Spider-Mana zrobili oscarowe arcydzieło. Efekt? Otrzymaliśmy kino, które z jednej strony puszcza oko do klasyki, z drugiej – z rygorystycznego hard sci-fi robi porywający, popkulturowy rollercoaster.

Zaczynamy z wysokiego „C”, choć w atmosferze kompletnej dezorientacji. Główny bohater, Ryland Grace (w tej roli Ryan Gosling) otwiera oczy po wybudzeniu ze śpiączki. Pierwsze, co robi, to dramatyczna ucieczka przed mechanicznym ramieniem robota medycznego, które z uporem maniaka próbuje mu pomóc. Dla Grace’a przed technologią nie ma ucieczki – to ironiczne, biorąc pod uwagę, że to właśnie technologia i fizyka będą jego głównymi sojusznikami w walce o przetrwanie. Nasz astronauta ma jednak poważniejszy problem niż namolny robot:

cierpi na potężną amnezję, a jego fryzura jaskiniowca sugeruje, że zdrzemnął się przez dobrych kilkanaście lat. Spoglądając przez okno statku i wykonując kilka drobiazgowych obliczeń, dochodzi do wniosku, że znajduje się kilka lat świetlnych od swojego mieszkania.

Tym sposobem film zamienia się w podwójny kryminał. Pierwsza nitka to absolutnie nerdowska *Tożsamość Bourne’a* – Grace, poprzez eliptyczne retrospekcje, stopniowo rekonstruuje własną przeszłość. Odkrywa, że nie jest żadnym elitarnym komandosem, a jedynie skromnym, acz niebywale błyskotliwym nauczycielem przyrody w podstawówce. Druga nitka to śledztwo w skali makro: Słońce umiera. Jest powoli pożerane przez astrofagi – mikroskopijne, pozaziemskie organizmy, co w praktyce doprowadzi do epoki lodowcowej i całkowitego wymarcia ludzkości. Rusza więc tytułowy Projekt Hail Mary (w wolnym tłumaczeniu: „Zdrowaś Mario”, czyli rzut rozpacz w futbolu amerykańskim na sekundę przed końcem meczu). Cel? Zbadać jedyną gwiazdę w okolicy, która wydaje się odporna na pasożyta, i znaleźć lekarstwo.

Jeśli brzmi to Wam jak sztampowa, klasyczna robinsonada, w której samotny bohater w obcej przestrzeni zdany jest tylko na siebie – macie absolutną rację. Nietrudno znaleźć tu podobieństwa do wspomnianego *Marsjanina* Ridleya Scotta. Podczas gdy

Mark Watney miał luksus stałego kontaktu z bazą, Grace tworzy cyfrowy list w butelce. Nagrywa wesołe wideopamiętniki bez gwarancji, że ktokolwiek je zobaczy – z mglistą nadzieją, że jego kosmiczna kapsuła czasu dotrze kiedyś na Ziemię i ktoś te wspomnienia odtworzy. Na szczęście w połowie filmu dochodzi do zwrotu akcji, który wywraca tę samotnię do góry nogami. Pojawia się Rocky – pajęczakowaty kosmita, którego planeta również stoi na krawędzi zagłady. Bariera językowa? Coś, nad czym w *Nowym początku* Denisa Villeneuve’a głowiono się przez cały seans, tutaj zostaje rozwiązane za pomocą laptopa i kilku linijek kodu w zaledwie kwadrans. Panowie zbijają żółwika (dosłownie!) i wspólnie postanawiają odwołać nadchodzącą apokalipsę.

To, że film przez długie, nieprzerwane fragmenty bazujący na grze jednego aktora i kukielki nie nuży, jest zasługą genialnej chemii między Goslingiem a zespołem odpowiedzialnym za Rocky’ego (z wybitnym lalkarzem Jamesem Ortizem na czele). Choć akcja osadzona jest w lodowatej, kosmicznej próżni, bije od niej niesamowite ciepło. Gosling, ze swoją nerwową, uroczo niezdarną manierą, jest motorem napędowym tej opowieści. Pedagogiczne zacięcie Grace’a pozwala widzowi zrozumieć najbardziej skomplikowane koncepty naukowe bez poczucia, że oto bierze udział w nudnym wykładzie. Ta złożona fabuła hard sci-fi zostaje podana w tak lekkostrawnej formie, że nie zgubią się w niej nawet ci, którzy do poduszki nie zwykli czytać podręczników do astrofizyki czy biochemii.

I tu może pojawić się pierwszy problem, zwłaszcza dla tych, którzy są fanami książkowego pierwowzoru. Jeżeli ktoś szuka w filmie Lorda i Millera głębokiego, rygorystycznego podglebia naukowego, może poczuć się lekko rozczarowany – twórcy wyraźnie postawili na tempo i humor kosztem drobiazgowych wyliczeń matematycznych. Bądźmy jednak realistami: oczekiwanie od hollywoodzkiego blockbustera za grube miliony, że rzuci widza na kolana całkiem poważnym wykładem z fizyki kwantowej, byłoby naiwnością. Fabryka Snów rządzi się swoimi prawami, a w kinie masowym to zawsze widowisko i emocje mają pierwszeństwo przed równaniami różniczkowymi.

Wizualnie jednak film to absolutny majstersztyk, który konfrontuje egzystencjalną melancholię z bezczelną ironią. Liczne ujęcia, kompozycja kadrów czy operowanie światłem w oczywisty sposób nawiązują do *2001: Odysei kosmicznej* Stanleya Kubricka. Jednak tam, gdzie wielki mistrz kina serwował nam filozoficzną powagę i lęk przed kosmiczną pustką, *Projekt Hail Mary* pozwala ujmującemu serce dramatowi zderzyć się z szelmowską, dającą mnóstwo czystej radości komedią. Film zaskakująco sprawnie balansuje na tej cienkiej granicy między dramatem a humorem, nie pozwalając widzowi ani na moment popaść w nihilizm.

Ogromne brawa należą się za warstwę realizatorską. W czasach, gdy kina zalewa bezduszne CGI i potworki ery „AI-słopu”, scenografia i praktyczne efekty specjalne w tym filmie zasługują na owację na stojąco. Wnętrze statku kosmicznego wygląda brudno, ciężko i realistycznie – widać, że green screeny tym razem zostały na dnie szafy. Co więcej, sam Rocky nie jest wyłącznie cyfrową wydmuszką – jego obecność opiera się na połączeniu lalkarstwa, animatroniki i efektów cyfrowych. Ten tradycyjny sznyt nadaje filmowi niesamowitej organiczności. Dodajmy do tego hipnotyzujące zdjęcia Greiga Fräsera, z których co najmniej kilka ujęć nadawałoby się do natychmiastowego oprawienia w ramki i powieszenia na ścianie, oraz fenomenalną, niezwykle różnorodną muzykę Daniela Pembertona (od potężnych chórów po subtelną orkiestrę) – a otrzymamy audiowizualne dzieło kompletne.

Sukces tego przedsięwzięcia to w ogromnej mierze zasługa reżyserskiego duetu – Phila Lorda i Christophera Millera. Panowie, którzy zjedli zęby na dynamicznych, pełnych humoru i wizualnego ADHD produkcjach, wnieśli do *Projektu Hail Mary* coś, czego w klasycznym, nolanowskim kinie kosmicznym często brakuje: czystą, chłopięcą frajdę z opowiadania historii. Reżyserzy wyczuwają momenty, w których należy zdjąć nogę z gazu i pozwolić wybrzmieć samotności bohatera, by za chwilę wrzucić nas w wir slapstickowych niemal potyczek z kosmiczną technologią. Ich styl – lekki, dynamiczny, ale niepozbawiona serca – sprawia, że film, mimo swojej naukowej otoczki, nie staje się przeintelektualizowanym monolitem, lecz

tętniącym życiem widowiskiem, które bawi się oczekiwaniem widza.

Na osobne, zaszczytne wyróżnienie zasługuje Sandra Hüller w scenach ziemskich. Gwiazda niemieckiego kina arthouse'owego jako Eva Stratt – szefowa całego międzynarodowego przedsięwzięcia – robi, co może, by wycisnąć maksimum z powierzonego jej czasu ekranowego. Małymi gestami, chłodnym spojrzeniem i perfekcyjną dykcją tchnie duszę i wiarygodność w postać, która w rękach mniej utalentowanej aktorki łatwo mogłaby stać się bezduszną, urzędniczą kliszą. Ci, którzy znają książkowy pierwowzór, mogą jednak poczuć lekki niedosyt – w powieści Stratt ma bez porównania więcej do roboty i z tej perspektywy trochę szkoda, że scenariuszowo nie pozwolono Hüller w pełni rozwinąć skrzydeł. Na osłodę dostajemy jednak jej scenę z występem karaoke, w której śpiewa utwór Harry'ego Stylesa „Sign Of The Times” – moment tak cudownie niedorzeczny, melancholijny i idealnie skrojony pod sytuację, że z pewnością zapadnie Wam w pamięć.

Gdzie zatem tkwią słabsze punkty tej rakiety? Przede wszystkim w jej konstrukcji ideologicznej. Widz musi dokonać gigantycznego zawieszenia niewiary w momencie, gdy okazuje się, że w świecie filmu wszystkie rządy Ziemi bezkrytycznie wierzą naukowcom, jednoczą się ponad podziałami i bez mrugnienia okiem angażują gigantyczne środki w ratowanie planety. Produkcja bardzo zgrabnie – i chyba nieco tchórzliwie – omija całą tę cyniczną problematykę społeczną, którą tak trafnie punktowało netflixowe *Nie patrz w górę*. Sam Andy Weir twierdzi, że jego historie nie mają mieć żadnego politycznego, filozo-

ficznego czy społecznego przesłania. W efekcie dostajemy więc wizję świata skrajnie naiwną, co w gatunku fantastyki naukowej – który z założenia, już od czasów Wellsa i Verne'a, stanowi komentarz do kondycji ludzkości – budzi lekkie uniesienie brwi.

Dodatkowo, film nie ustrzegł się problemów z tempem trzeciego aktu. Zwłaszcza ostatnie pół godziny wyraźnie traci dynamikę, jakby twórcom nagle zabrakło paliwa w silnikach manewrowych. Zamiast prostej do mety, dostajemy tu kilka zakończeń, przez co cała historia dąży do finału trochę na raty, niepotrzebnie testując cierpliwość widza. Co gorsza, ostatnie pięć minut funduje nam stężenie kiczu i tak przesłodzoną wizję zwieńczenia tej kosmicznej odysei, że może to wywołać lekką zgagę u każdego, kto liczył na odrobinę ekranowego realizmu. Choć, z drugiej strony, być może odzywa się tu po prostu moje wrodzone ponuractwo i wychodzi ze mnie rasowy pan maruda – w końcu po tylu minutach trzymania kciuków za bohaterów, publika ma pełne prawo wyjść z kina z szerokim uśmiechem.

Mimo tych drobnych turbulencji, *Projekt Hail Mary* to wciąż kawał znakomitego, inteligentnego i przede wszystkim piekielnie zabawnego kina. To list miłosny do nauki, podany z lekkością popowego przeboju. Jeśli szukacie w kinie wielkiej kosmicznej przygody, która zamiast egzystencjalnego dołka zaszerwuje Wam potężną dawkę czystej, bezpretensjonalnej frajdy – jest to zdecydowanie coś dla Was. Dzisiejsza popkultura rzadko bywa tak bezwstydnie optymistyczna.

Grzegorz „Grzegorz” Damrath



Grosza daj dragonowi, sakiewką potrząśnij!

Lubisz to, co robimy? Chcesz pomóc nam w rozwoju i wesprzeć naszą działalność?

Jeśli tak, to zachęcamy do przekazania darowizny na nasze konto: 46 1020 5040 0000 6102 0273 8664

W tytule wpisz "Darowizna na cele statutowe".



Ius fantasticus: czy zamiana kogoś w żabę jest pogwałceniem prawa?

Istnieje wiele sposobów na rozwiązanie konfliktu międzyludzkiego. Jedni przegadują problem między sobą, inni wolą dać sobie po mordach i na końcu podać dłoń. W skrajnych przypadkach sprawy trafiają do sądu. Niektórzy natomiast preferują bardziej zmyślne sposoby, takie jak... zamiana swojego przeciwnika słownego w zieloną, oślizgłą żabę. Sytuacja wydaje się nierealna, jednak zastanówmy się, co by było, gdyby tego typu surrealisty stały się naszą codziennością. W jaki sposób nasz obecny system prawny poradziłby sobie z takimi problemami i jakie działania musiałby podjąć, aby się do nich ustosunkować? Na to pytanie spróbuje odpowiedzieć ius fantasticus – mini-seria krótkich tekstów popularnonaukowych, której nazwa w łamanej łacinie oznaczałaby „prawo fantastyczne”. Tutaj pojawia się nasze pierwsze pytanie odnośnie zamiany człowieka w płaza.

Od razu przychodzi na myśl, że doszło do poważnego naruszenia prawa. Ofiara nie traci swojej świadomości, potrafi ona myśleć czy liczyć oraz posiada całą swoją wiedzę i wspomnienia, a jednak traci całkowicie możliwość funkcjonowania w świecie ludzkim. Nie jest ona w stanie komunikować się jak człowiek ani wykorzystywać podstawowych narzędzi czy wykonywać czynności. Nie ma również możliwości korzystania ze swoich praw ani realizowania obowiązków jako obywatel. Łatwo można argumento-

wać, że doszło do naruszenia przyrodzonej i niezbywalnej godności człowieka, źródła konstytucyjnych wolności i praw.

Cała sytuacja przypomina najcięższą formę pozbawienia wolności. Bezprawne pozbawienie wolności definiowane jest jako uniemożliwienie osobie swobodnego przemieszczania się wbrew jej woli. „Zamknięcie” kogoś w ciele żaby bez wątpienia spełnia przesłanki tego przestępstwa, gdyż definicja nie przewiduje, że miejscem odosobnienia musi być jakieś pomieszczenie. Różnica w praktyce jest diametralna, ale efekt w teorii – dokładnie taki sam: całkowite pozbawienie ofiary kontroli nad swoją wolą i losem. Kara w tym przypadku zawsze stanowi pozbawienie wolności, natomiast sam jej wymiar zależy od różnych okoliczności związanych z wiekiem, stanem psychicznym i fizycznym ofiary oraz długością okresu bezprawnego pozbawienia wolności. Możemy natomiast wnioskować, że temu, kto zamieniłby kogoś w żabę, mogłoby grozić od 3 miesięcy do 5 lat, przy czym wymiar ten może ulec znacznemu zwiększeniu w zależności od znamion kwalifikujących popełnienie przestępstwa. Interesuje nas jeden z typów kwalifikowanych.

Jeżeli bezprawne pozbawienie wolności wiąże się ze szczególnym udręczeniem uwięzionego, sprawca podlega karze pozbawienia wolności od lat 5 do 25. Czy zamiana kogoś w żabę – poza samym faktem

uwięzienia – stanowi szczególne udręczenie? W polskim orzecznictwie rozumie się przez to zadanie ofierze dodatkowych cierpień, wykraczających poza standardowe dolegliwości wynikające z samego odosobnienia. Zamknięcie kogoś w ciele zwierzęcia jest ogromnym upokorzeniem oraz całkowitym pozbawieniem możliwości funkcjonowania jako człowiek, co uderza bezpośrednio w ludzką godność. Pod względem aksjologicznym trudno wyobrazić sobie sytuację, w której sądy nie uznałyby takiego czynu za popełniony ze szczególnym udręceniem.

Teraz spójrzmy trochę szerzej. Mamy do czynienia nie tylko z pozbawieniem wolności ofiary, ale i z ingerencją w fizyczną formę istoty żywej. Wyżej skupiliśmy się na skutkach bardziej emocjonalnych, a co z cielesnymi zmianami? Należy się zastanowić nad innym przestępstwem przewidzianym w polskim prawie, jakim jest uszczerbek na zdrowiu. Za ciężki uszczerbek na zdrowiu uznaje się m.in. czyny prowadzące do ciężkiego kalectwa, a także te, które skutkują istotnym zeszpeceniem lub zniekształceniem ciała. Kalectwo definiuje się jako utratę jakiegoś narządu lub ograniczenie jego funkcji, np. mowy. Natomiast zeszpecenie lub zniekształcenie ciała ma charakter anatomiczno-estetyczny.

Przede wszystkim obejmuje to spowodowanie zmian skutkujących wyglądem ciała istotnie odbiegającym od typowych kształtów anatomicznych. W realnym świecie zazwyczaj wiąże się to z bliznami, w szczególności na twarzy. Jednak nasz fikcyjny scenariusz świetnie wpisuje się w definicję zniekształcenia ciała ofiary. Jeżeli sąd uznałby ten czyn za ciężki uszczerbek na zdrowiu, sprawcy groziłaby kara od 3 do 20 lat pozbawienia wolności. W przypadku uznania czynu za tzw. średni uszczerbek na zdrowiu, sankcja byłaby znacznie łagodniejsza: od 3 miesięcy do 5 lat.

Ciekawa do rozważenia jest również koncepcja czasu trwania samej przemiany. Gdyby miała ona charakter trwały, możemy założyć, że sprawcy zostaną postawione powyższe zarzuty, co poskutkuje orzeczeniem wysokiej kary. Jeśli cała sytuacja trwałaby tylko kilka dni albo nawet minut, a ofiara nie żądałaby ukarania oprawcy, to potraktowano by go znacznie łagodniej. W takim scenariuszu sąd mógłby nawet odstąpić od wymierzenia kary z uwagi na niską społeczną szkodliwość czynu.

Problemem może okazać się natomiast jeszcze inny pogląd prawny. Czy ofiara nadal jest człowiekiem? Prawne pojęcie „uszczerbku na zdrowiu” odnosi się tylko do ludzi, więc prawnicy zastanawialiby się, czy tego określenia można w ogóle użyć w tym przypadku. Prawo nie definiuje, kim jest człowiek, jednak powszechnie uznaje się go za istotę z przyrodzoną i niezbywalną godnością, która stanowi źródło wolności i praw. Wcześniej rozważaliśmy sytuację ograniczenia tych wartości, a dokładniej – odebrania możliwości korzystania z nich, a nie całkowitego ich unicestwienia. Odpowiedź na to pytanie powinniśmy zostawić filozofom prawa. Jednak przy naszym założeniu, że żaba posiada świadomość i wiedzę ze swojego ludzkiego życia, wydaje się, że zachowuje również swoje wolności i prawa, a więc nadal jest człowiekiem. Co w przypadku, gdyby ofiara nie zachowała wspomnień, a stała się najzwyczajszym płazem? Kiedy człowiek przestaje nim być?

Czy zmiana kogoś w żabę jest pogwałceniem prawa? Z dużym prawdopodobieństwem: tak. Czy sprawca zostałby ukarany zgodnie z polskim prawem karnym? Tutaj sprawa jest już bardziej skomplikowana. Problemem nie jest wskazanie przepisu, który znalazłby zastosowanie. Kluczową barierą w naszym przypadku staje się fakt, że polskie prawo chroni człowieka jako istotę ludzką – i tylko ludzką.

Szymon Gąsiewski

Przepisy prawne:

Konstytucja RP (Dz.U.nr 78, poz. 483) – art. 30 „Zasada nienaruszalności i poszanowania godności człowieka”

Kodeks karny (Dz. U. z 2025 r., poz. 383) – art. 156 „Ciężki uszczerbek na zdrowiu” oraz komentarz Królikowski (red.), 2023

Kodeks karny (Dz. U. z 2025 r., poz. 383) – art. 157 „Inny uszczerbek na zdrowiu”

Kodeks karny (Dz. U. z 2025 r., poz. 383) – art. 189 „Bezprawne pozbawienie wolności” oraz komentarz Królikowski (red.), 2023

Tekst ma charakter popularnonaukowy i nie jest opinią prawną pisaną przez zawodowego prawnika

Holobiont

Patryk Gładki

1788 rok

– Idę krasuli szukać, co to zaginęła, Adaśka! – krzyknął, wkładając do kubka zapaloną świecę.

– Po nocy chyba licha szukać! – wykrzyczała, wstając z podpiecka z łapami do męża, aby go zatrzymać.

Odepchnął ją brutalnie, tak że na ławę wpadła. Na to wstał ich syn, chwytając ojca za fraki.

– Jeszcze raz na matkę rękę podnieś, a przy dupie utnę! – pchnął go, a ten splunął na ziemię i wyszedł obruszony.

Noc była chłodna, gwiazdzista. Stary Komuz od zawsze fascynował się tutejszym borem i historiami, które przez lata się tu wydarzyły. Nawet klecha nie potrafił wyłożyć logicznie pewnych spraw, zawsze znajdując usprawiedliwienie w dziełach szatana. Były to zaginięcia, trzęsienia ziemi, podłużne, świecące istoty i zwłoki zwierząt, jak gdyby zapadnięte w sobie.

Okowita i niechęć do żony skłaniały starego chłopca do szwendania się po nocy. A jakby znalazł żywą krasulę, to w swoich oczach urósłby do miana bohatera na miarę Kościuszki. Idąc ciemnym lasem w świetle księżyca i knota, nasłuchiwał mucednia, ale bór był wyjątkowo cichy. Żadnego wycia, chrobotania czy pohukiwania. Krążąc przez jakiś czas, doszedł do znane mu, niezbyt dużego bajorka, gdzie w wiosce sznura takiego nie mieli, aby dno znaleźć. Dodatkowo woda miała posmak krwi, a na drzewach wokół widniał dziwny nalot – ni to mech, ni grzyb, śluzowate jakieś.

Komuz stanął nad brzegiem w celu oddania się potrzebom fizjologicznym, ale gdy tylko opuścił portki, usłyszał za sobą szybkie sunięcie się czegoś po ziemi. Z krzaków wyzierała tępą, niebieskawą poświata, zbliżająca się do niego. W strachu przewrócił się, gubiąc pantalony i rzucając się do ucieczki. Świecąc gołym zadem w świetle księżyca, potknął się o coś, upadając na to boleśnie. Miękkie futro świadczyło, że to zwierzę, ale strasznie wychudzone. Gdy jego wzrok przyzwyczaił się do ciemności, dostrzegł łaciate wzory, znane mu z Adaśkowej obory. Szybko się podniósł,

biegnąc do domu na pamięć. Za sobą słyszał potworny huk i czuł, jakby bór nim podrzucał. Przewrócił się kilka razy, ale mimo to udało mu się dotrzeć.

Nazajutrz opowiedział o tym wszystkim w wiosce, ale nikt nie chciał słuchać starego pijaka, tym bardziej, że jego żona zdradziła, że bez gaci wrócił. Nie znaleziono również krowy. Jedyne, co się potwierdziło, to dwa potworne huki z lasu, ale kto by się przejmował, jak pole trza obrobić, a Adaśko też za kołnierz nie wylewał, to pewno i krasulę przepił, a potem nazmysłał.

Rok 2036

– Może nie jest to zbyt reprezentatywna opowieść, ale mam ich kilka – powiedziała dziewczyna w półdlugich włosach i okularach, z plecakiem na ramionach, stojąc przed czterema jegomościami w garniturach, którzy popijali kawę, siedząc przy stoliku. – Są to relacje osób, które na przestrzeni wieków doświadczały na terenach podpoznańskich podobnych sytuacji.

– Podziękujemy za resztę... wiejskich legend – powiedział jeden z dostojników, uśmiechając się lekceważąco. – Możesz nam powiedzieć, po co to wszystko?

Dziewczyna, zamykając na chwilę oczy, zebrała się w sobie.

– Mam ku temu podstawy. Uważam, że zaginięcie pomocnika geodety i pieska chłopaka z mojej szkoły jest tego dowodem. Ma to swoje korzenie w chemii życia. Jak panowie wiedzą, kilka tysięcy lat temu w tutejsze ziemie uderzył meteor, tworząc głębokie leje. Tak się złożyło, że pod jednym z nich prawdopodobnie znajdowała się kieszeń radonowa, z głęboko schowanymi pod ziemią promieniotwórczymi torem i uranem. Na przestrzeni lat lej napełnił się wodą, tworząc napromieniowane środowisko mutacyjne. Także meteor zmienił pH ziemi poprzez minerał schreibersyt. Składa się on z żelaza, biorącego udział w wielu reakcjach chemicznych i powstawaniu wolnych rod-

ników, niklu, który z kolei bierze udział w reakcjach enzymatycznych mikroorganizmów, no i fosforu tworzącego szkielet DNA. Mówi się, że to dzięki meteorytom powstało życie na Ziemi, więc...

Najstarszy z mężczyzn przerwał dziewczynie podniesioną ręką.

– Z tego, co zrozumiałem, dziecko, zmutowane ufoludki porwały pieska i łaciatego... – dostojnicy zaczęli się śmiać.

– Nie. Życie powstało na Ziemi, ale poprzez promieniowanie i minerał, który spadł, zmutowało – sięgnęła do plecaka. – Mam tu całą rozpiskę biologiczną...

– Wystarczy – przerwał szybko. – Twoja szkoła uprzedziła nas, że choć jesteś zdolną uczennicą, to masz bogatą wyobraźnię. Przykro mi, ale nie prze-rwiemy prac zagospodarowania części terenu Moraska przez historyjki, zaginionego pieska i pijaka.

– Mogą tu żyć niespotykane nigdzie stworzenia, a cała fauna i flora działać jak jeden...

– To się nazywa postęp, panienko! Ale dziękujemy za ten stand-up.

Dziewczyna spiorunowała rozbawionych mężczyzn wzrokiem. Odwróciła się i wyszła przed prowizoryczny, kontenerowy budynek. Na placu stały maszyny w gotowości do zrównania kawałka rezerwatu z ziemią. Wszystko w imię urbanistyki i konsumpcjonizmu. Nowo wprowadzone prawo stanowiło, że rozwój społeczeństwa jest wyżej ceniony niż dziedzictwo przyrodnicze czy też kulturowe.

Głęboko zamyślona wyszła za prowizoryczną bramę, nie zauważając chłopaka, który z impetem pchnął ją na ziemię. Nim zdążyła zareagować, chwycił ją za koszulkę, podnosząc i przyciskając do stojącego obok drzewa.

Poprawiła okulary, przyglądając się spokojnie napastnikowi.

– Sądząc po kolczyku w uchu, najeżonych u góry włosach i minie, jakbyś nie zdążył do toalety, wnioskuję, że Ty jesteś Juras. Antychluba systemu szkolnictwa.

– Ty jesteś Daria?!

– Tak, to ja.

– Dlaczego rozповідаłaś historyjki o moim zaginionym psie?

– Bo to prawda – powiedziała z niewzruszoną miną.

– Chcesz w dziób? Twierdziłaś, że jego szczątki leżą gdzieś wysuszone – ciężko przełknął ślinę, a w jego oczach zobaczyła ludzki odruch, który zmywał cały pozór szkolnego chuligana.

Opuściła wzrok, szybko coś analizując.

– Pomogę Ci go szukać. Tam, gdzie te stworzenia, pewnie będzie Twój pies. Puścił ją, bacznie obserwując.

– Nie wierzę w ten cały badziew, ale... Kiedy i gdzie?

– Dziś wieczorem, o dwudziestej pierwszej, przy tablicy informacyjnej na parkingu.

– Przecież teren jest obecnie zamknięty.

– Boisz się? ... To Twój kundel. Poprawiła koszulkę, po czym odeszła, nawet na niego nie zerkając.

– Mógłbyś się lepiej ubrać. Bardziej incognito – powiedziała zakapturzona dziewczyna, podając latarkę luźno ubranemu chłopakowi.

Spotkali się w umówionym miejscu w świetle księżyca. Bez większych uprzejmości ruszyli utartą przez turystów ścieżką.

– Po co Ci w ogóle jestem? – zapytał badawczo. – Przecież wiem, że nie chodzi Ci o psa.

– Brawo, Watsonie. Las, noc, dziwne stworzenia – sam wynioskuj. Chcę zrobić kilka zdjęć temu czemuś. Wtedy prace na pewno zostaną przynajmniej opóźnione.

– I ktoś Ci uwierzy w zdjęcia?! Mamy dwudziesty pierwszy wiek, Sherlocku.

– Ale przynajmniej sprawdzą ich wiarygodność, jeśli zgłosi się to do odpowiednich organizacji.

– Ta, sprawdzą. Chcę tylko mojego...

Daria zahamowała, ręką zatrzymując Jurasę.

– Tam daleko, widzisz? Chłopak wyteżył wzrok. Pomiędzy drzewami widać było niebieskawą poświatę, która po chwili zniknęła.

– To na pewno one. Poruszają się w stronę krateru numer jeden. Szybko! – popędziła go, łapiąc za koszulkę.

Ruszyli ścieżką, ale gdy byli przy mniejszym, trzecim kraterze, Daria kazała wyłączyć latarkę i polegać na świetle księżyca. W kompletnej ciszy nasłuchiwali czegoś, co mogło brzmieć nienaturalne.

– Dlaczego akurat tam? – zapytał.

– Miejsce przy pierwszym kraterze jest najgłębsze. Ma około dwunastu metrów, a pod powierzchnią może być ukryty tunel, w którym żyją.

– Tak... i dopiero teraz zaczęły wychodzić na powierzchnię? – zapytał z pogardą.

– Może człowiek za mocno ingeruje w ich dom. Może szukają pożywienia. Tłumaczyłoby to...

– Skończ! – uciał nerwowo.

Niedaleko pierwszego krateru usłyszeli przeciągły, słabnący krzyk, przzerwany gwałtownym szelestem liści. Instynktownie spojrzeli w tamtą stronę. Ukazał się im długi, cienki walec niczym wąż, świecący delikatnym, niebieskawym światłem. Zginał się nad czymś, jakby dociskając to do ziemi. Daria wyjęła swój nietani aparat robiący doskonale zdjęcia w nocy i pstryknęła kilka fotek.

– Co to jest?! – zapytał stłumionym głosem Juras. – Czemu to tak świeci?

– Wykorzystuje pewnie bioluminescencję.

– Co to coś robi? – zapytał, zwężając oczy. Po chwili zdał sobie sprawę, że to przyniciiony, mały mieszkawiec lasu. Coś w nim drgnęło. Nie wytrzymał. Chwycił pierwszą grubszą gałąź z ziemi i zaciskając zęby, ruszył naprzód, drąc się wniebogłosey. Dziewczyna miała w głowie kilka epitetów skierowanych pod jego adresem, ale ograniczyła się do szybkiego schowania aparatu i ruszenia za nim.

Istota wygięła się w ich kierunku. Zamiast głowy miała płasko zakończony walec – dwa małe, puste otworki imitujące oczy i większy, pokryty czernią otwór gębowy. Z jej boków wystawały nieuformowane do końca, małe ręce. Stwór wydobył z siebie ledwo słyszalny dźwięk, przypominający przeciągły jęk.

Daria chwyciła chłopaka w pasie, powalając go na ziemię. Przekoziółkowali, lądując na dnie krateru. Poczuli, jak ziemia pod nimi pulsuje, a wokół zaczęło wypełzać z niej więcej istot. Chłopak z przerażeniem ocknął się ze swojej złości, po czym oboje szybko wstali, rzucając się do ucieczki. Będąc po bokach kreatury zaczęły się gwałtownie zbliżać. Jedna z nich znalazła się tak blisko, że musnęła otworem gębowym plecak dziewczyny.

Gdy wybiegli na ścieżkę, Daria potknęła się, chwytając chłopaka za nogi. Upadli razem. Juras szybko się

odwrócił, widząc nad nią istotę o pustym wzroku. Nim zdążył w jakikolwiek sposób zareagować, stwór chwycił ramię dziewczyny, wijąc się przy tym jak oszalała. Daria jęknęła, gdy do jej biodra przyssał się drugi, oplatając swoje ciało wokół jej nogi. Juras wstał i niewiele myśląc, kopnął z impetem dziwadło. To oderwało się na chwilę, po czym znowu wbiło się w ramię. W ułamku sekundy ziemia pod nimi się zapadła i cała czwórka zaczęła sunąć śliskim od żółtawej galarety tunelem. Spadli na coś workowato-kościatego, co zamortyzowało upadek z kilku metrów. Znaleźli się w niedużej norze, ze świecącym grzybem na ścianach, który wydawał się pulsować.

– Plecak! – krzyknęła, a Juras szybko się do niego dorwał.

Wyczuł kilka przedmiotów. Prócz aparatu dziewczyna miała ze sobą: nóż kuchenny, szczyroryk, pałkę teleskopową, młotek, wspomniane latarki, czosnek, kołek osinowy, trytytki, pluszowego misia, butelkę denaturatu, dezodorant i zapalniczkę. Te dwa ostatnie kazała mu wyjąć. Jako zawodowy chuligan wiedział, jak je efektywnie połączyć. Szybko skierował źródło płomienia w stronę niebieskawych dziwadeł.

Cofnęły się gwałtownie, wyjąc na nich jakby ze złości, po czym zniknęły w jednym z kilku tuneli. Chłopak podniósł ją, chcąc obejrzeć jej rany. Odepchnęła go, sama pokazując mu ramię i mówiąc spokojnym, zupełnie nieadekwatnym do sytuacji głosem:

– To coś jak pijawki, tylko że z większymi ząbkami. To nic wielkiego.

Było tam kilkanaście koncentrycznych dziurek, z których delikatnie sączyła się krew. Po oględzinach dziewczyna rozejrzała się wkoło, po czym szybko chwyciła Jurka, wpychając go w pierwszy lepszy korytarz.

Idąc wśród żółtej ni to galarety, ni to grzyba, chłopak podrapał się po głowie i przeprosił ją za kłopot, jaki sprawił. Ta tylko na to czekała, odpowiadając chłodno:

– Powinnam przewidzieć Twoją reaktywność. Mimo wszystko dobrze oceniłam... Twoją przydatność.

Rozglądając się, zapytał:

– To wokół nas, co to jest?

– Zdaje mi się, że coś jak *Myxogastria*, tyle że w dalszej formie ewolucji. Taka biologiczna imitacja inteli-

gencji. Nie ma centralnego układu nerwowego, a jednak reaguje na bodźce, podąża za nimi i zapamiętuje. Pomyśl o tym jak o sieci biologicznej. Systemie.

Dotarli do końca tunelu, znajdując się na najwyższej półce wielkiej, głębokiej pieczary, rozświetlonej światłem tamtejszych żyłatek. Na dole i po bokach widać było wijące się kreatury, które przyłączone były „twarzą” do żółtej galarety. Cała grota pulsowała, a do ich nosów docierał metaliczny zapach.

– Co one robią?

– Symbioza. Prawdopodobnie są od siebie w jakiś sposób zależne.

Daria wskazała palcem na dziurę znajdującą się na przeciwległej ścianie ich półki. Do oblepionego grzybem otworu wpelzł właśnie niebieski robak. Jama zaczęła się zwężać, jakby wypychając go do góry.

– Tamtędy przejdziemy. To coś reaguje na dotyk – powiedziała.

– Ale na dotyk swoich, a nie nasz. Nas może zatrzymać. – Wyjmij denaturat z plecaka. Samo się nas pozbędzie.

Gdy doszli do jamy, chwyciła dezodorant i zapalniczkę, po czym weszła w delikatnie pulsującą maź. Chłopak wszedł za nią i na jej rozkaz połał galaretę denaturatem. Gdy dziewczyna go podpaliła, podrażniony odcinek tunelu gwałtownie się skurczył. Ściany wokół zaczęły zaciskać się i wypychać ich do góry. Tkanka była na tyle miękka, że ich nie zmiażdżyła, bezustannie prac do przodu.

Zostali wręcz „zwrócenii” z wnętrza ziemi. Umazani śluzem i specyficznym pachnącym, wzięli kilka głębszych wdechów, uśmiechając się do siebie, po czym rzucili się do ucieczki. Usłyszeli wychodzące z ziemi dziwadła, nawołujące się stłumionym krzykiem, lecz tym razem były za daleko. Minęli linię drzew, wybiegając na szczerze pole, gdzie gnali jeszcze przez kilkaset metrów. Nie słysząc już nikogo za sobą, w końcu się odwrócili. Na granicy lasu meandrowały w miejscu długie istoty, wpatrując się w ich stronę.

Ruszyli w drogę powrotną do domu. Mimo iż nie widzieli już więcej stworzeń, przez całą drogę czuli na sobie ich pusty wzrok.

Chłopak zagaił rozmowę, dziękując, że nie pozwoliła mu spojrzeć na leżące wokół nich ciała. Był świadomy, co mogło się tam znajdować i jak mógłby się zachować. Daria odpowiedziała tylko cichym, krótkim „Spoko”.

Następnego dnia dziewczyna opublikowała zdjęcia w Internecie, a także wysłała je do najważniejszych instytucji państwowych oraz organizacji zajmujących się ochroną przyrody, szczegółowo opisując całe zdarzenie. Jej doniesienia potraktowano jednak niezbyt poważnie i parę dni później zaczęła się wycinka drzew. Mimo protestów jej i Jurka prace nie stanęły, a obydwójce znaleźli się na językach całej szkoły.

Nie minęło dużo czasu, nim uśmiechy zniknęły z twarzy prześmiewców. Kilka nocy później dał się słyszeć potężny huk pochodzący z lasu i okolicznych terenów. W samym Poznaniu wyraźnie czuć było trzęsienie ziemi. Trwało to kilkanaście minut i zniszczyło część infrastruktury. Ludzie uciekali z pękających budynków, a donośny ryk zagłuszał ich krzyki. Potem wszystko ucichło...

Nazajutrz ekipa budowlana została poinformowana, że nie musi stawiać się do pracy. Powodem było zapadnięcie się części rezerwatu, w wyniku czego powstał niespotykane ogromny lej o trudnej do oszacowania głębokości. Po kilkunastu godzinach na miejscu pojawili się eksperci od tego typu zjawisk. Wpuszczono tam drony, powbijano w ziemię różne czujniki i wykorzystano nowatorskie maszyny. Wyniki analiz wykazały, że dziura jest pozostałością po makroorganizmie mogącym tworzyć nawet cały ekosystem. Jego podstawą były zmutowane pierścienice i *Myxogastria*. Stworzyły one farmę, żywiąc się nie tylko roślinnością, ale także hemoglobina.

Naukowcy twierdzą, że obecnie makroorganizm porusza się bardzo głęboko pod powierzchnią w kierunku morza. Obawiają się, że chce tym samym osiągnąć stan tak zwanego holobiontu – organizmu złożonego z wielu modułów połączonych siecią biologiczną. Oznaczałoby to, że z czasem „natura” ostatecznie wyparłaby człowieka.

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?

1. Format: Pliki .rtf, .doc lub .docx,
2. Objętość: Opowiadania do 25 tys. znaków, recenzje/artykuły do 15 tys. znaków,
3. Gdzie śłać: grzegorzdamrath@proton.me,
4. Tytuł maila: Zgłoszenie: [Rodzaj tekstu] – [Tytuł] – [Autor],
5. Do wiadomości dołącz swoje krótkie bio. Odpisujemy na każde zgłoszenie!

Daj się wciągnąć w głębiny. Czekamy na twój tekst!



Przebudzenie (1/2)

Dan Drelich

Ta podróż, na którą kontrakt kapitan Qebal podpisał w związku z przedłużeniem umowy o pracę, miała zabrać go tuż za skraj Układu Solarnego.

„Nie ma potrzeby brać ze sobą więcej niż podręcznego bagażu” – większość czasu i tak spędzi we śnie, a misja będzie jedynie krótkim przebudzeniem.

Przygotował rzeczy, których będzie potrzebował po przebudzeniu, zwłaszcza skarpety. Stary wuj mawiał, że bez dobrych skarpet ani rusz, gdy za oknem śłota. Wślizgnął się do kapsuły i dał się maszynie zabrać w błogostan bezcielesności.

Wieczór był wspaniały. Trzy księżycy tańczyły na purpurowiejącym niebie jak trzy rusalki z opowiadań pra... praprababci. Tylko jeden z nich był dostojnie prawdziwy, a dwa – weselsze – namalowane z nudów na szybie nad pulpitem kontrolnym.

Dziś mieli załadowywać, ale towar nie dojechał przez korki albo strajki, albo oba naraz. Kolejki na Księżyc rosły z każdym rokiem. Najdłużej musieli czekać piloci niezrzeszeni – korporacje wypychały swoich poza kolejnością, a im większa była firma, tym bardziej skrótowe to „poza” było.

Północny biegun zawalono koparkami i innymi maszynami drążącymi powierzchnię w poszukiwaniu kryształów wody, a w okolicach równika, na co zgodziły się wszystkie korporacje, zalegały tony starego sprzętu, który nie rdzewiał, bo i nie miał od czego. Ildefo Ksaw spokojnie podstawiał butelkę pod ster gwiazdnej ciężarówki, założył ręce za głowę i...

W zeszłym miesiącu protesty złomiarzy sięgnęły któregoś z zenitów. Jeleń Zgum, właściciel gigantycznej korporacji Xafas – nazwanej tak przez samego bogacza w związku z domniemanym pochodzeniem i zawodem protoplasty rodu – zarządził kontrolę wszelkiego żelastwa, jakie zostało przywiezione na Księżyc. Głównie to jego statki rozбивały się o jego powierzchnię. Do niedawna rządziła tu samowolka, złom krążył między planetami i przysparzał majątku

co sprytniejszemu handlarzowi. Teraz to wszystko miało się zmienić.

Zgum wpadł w trans, w którym przekonał samego siebie, że wszystko to należy do niego i że prawo międzygwiazdne chroni go – jak w wielu poprzednich – również w tym przypadku. Krążyły pogłoski, że podczas jednego z jego pokazowych, śmiałych lotów został zainfekowany nieznanym dotąd gatunkiem pleśni.

Ildefo ocknął się na nieprawdziwe wspomnienie swojej ostatniej podróży na Gorącą Planetę. Jakby ktoś wepchnął mu te obrazki do mózgu. Wizja nie ustępowała... Już od jakiegoś czasu Wenus była strefą wypoczynku, i to ekskluzywną. Kryształ wody z Księżyca ochładzały wymyślne kombinezony leniwych plażowiczów. Wedle najnowszej mody każdy nosił ze sobą osobistą, klimatyzowaną atmosferkę, która chroniła go przed wpływami braku odpowiednich warunków na niegościnniej planecie lub przed humorami współplażowiczów.

Atmosferki sprzedawano w różnych kolorach, tematycznie, a także z podziałem na uczucia. Klient mógł zamówić atmosferę przedślubną tropikalną lub porozwodową arktyczną. Bywały też bardziej egzotyczne zamówienia: atmosfera gołębnika na paryskim dachu ze wszystkimi woniami i dźwiękami, które łączą się tu w zgraną kompozycję; atmosfera w środku inteligentnej pralki, delikatnie bulgoczącym głosem snującej spienione historie. Niektórzy zamawiali atmosferę tylnego siedzenia auta z lat 60. ziemskiego XX wieku, znaną z nielicznych zachowanych obrazów z tamtej odległej epoki. Popularna także była atmosfera związana z wylegiwaniem się na hamaku przypiętym do rurek podtrzymujących dach tuk-tuka, wzorowana na zbiorach niejakiego Klapkiego, mieszkańca Kluczpodwycieraca (wśród przedmiotów odnaleziono skrawek papieru z kawałkiem nabazgranego słowa, od którego nazwano miejsce znaleziska).

Pierwsza plaża została oficjalnie otwarta podczas imprezy przez samego Zguma, który – radośnie obrzucany eksplodującymi z gorąca księżycowymi kryształami wody – wystawał z obłoku jedynie czaszą swojego hełmu z logo firmy, szczerze polewaną dobrze schłodzonym, wrzącym szampanem przez jego bogatych znajomych. O tym właśnie marzył Ildefo, choć wiedział, że jego marna wypłata nie starczy nawet na bilet na Wenus. Jak tysiące gwiazdnych kierowców cargo spędzał lata swojego ludzkiego życia, stojąc w kolejkach na Księżyc po kryształ, w których pлавić się będą bogaci.

„Jaką Wenus?” – przyłapał wyobraźnię na oddryfowaniu za daleko. Bzyczek wyrwał go z objęć iluzji i na ekranie nad jego głową ukazała się żona.

– Kochanie – automatycznie rozpoczęła słodko – zjadłeś?

– Taaa... – Już chciał powiedzieć coś o strajkach, ale ugryzł się w język.

– To pa!

– Pa!

Wirtualne małżeństwa nie znały rozwodów, może dlatego, że nie miały się jak kłócić. Przydział na prywatny czas komunikacyjny ograniczał się do dziesięciu pięciosekundowych porcji na każde okrążenie Słońca.

Ildefo czuł jeszcze przez chwilę i już miał jakiś pomysł, ale gdy przewrócił się na drugi bok, inspiracja ulotniła się jak ostatnia chwila zachodu Ziemi.

Qebal także chciał się przewrócić na drugi bok. Balansowali bezbłędnie, skoordynowani względem planety oraz dżeta w NGC 4486. Mimo tego nie wszystko grało jak w operze kosmicznej.

Zbliżający się do emerytury admirał Siemar trzymał się siłą nawyku. Admiralem nazywano go z powodu podziwu, na jaki zasłużył sobie przez lata swojej kapitańskiej kariery. Wśród jego fantastycznych wyczynów najwyżej oceniono przeprowadzenie eskadry handlowej przez zaśmiecony pas planetoid bez użycia pokładowej nawigacji, która przestała działać w najmniej stosownym momencie. Po powrocie do bazy testy wykazały zapełnienie kości sterowania.

Siemar ostatnio słabo sypiał, zwłaszcza w okolicach Marsa, gdzie dopadały go sny tak namacalne, że zapominanie ich i przechodzenie do obowiązków

zajmowało mu cały czas od pobudki do przejścia dowodzenia od elektronicznego drugiego na mostku. Zrzucał to na nerwową atmosferę na samej planecie. Turbulencje sprzed kilku godzin jak nagle się pojawiły, tak znikły, pole grawitacyjne wróciło, a głos Pokładowej Inteligencji uspokoił się. Znajdowali się przed Rudą Planetą, w tle majaczyła nicość, a gdzieś za nimi nastrój rozgrzewało odległe Słońce – bardziej w myślach niż w paśmie widmowym – bo wycieczkowiec przeleciał w cień Ziemi.

Krążący wokół Słońca i coraz bardziej gęstniejący pierścień złomu ze zdekomisjonowanych kontenerów i ciągników Międzykorporacyjnego Związku Przewoźników Kopalin przysporzył kłopotów już niejednej załodze, a mimo to nikt jeszcze nie zabrał się za sprzątanie. Niedawno odnaleziony wrak starożytnej sondy IBEX potwierdził przypuszczenia o wysokim stopniu zaawansowania Przedpierwszej Epoki, zwłaszcza wiedzy o heliosferze. Ówczesni ludzie nie mieli szczęścia – ich cywilizacja wygasła, zanim zdążyli z niej skorzystać. Współczesna nauka niedawno przeszła z fazy eksperymentalnej do ogólnodostępnej w coraz bardziej popularnych stacjach energetycznych wykorzystujących prąd heliosferyczny, co miało zmniejszyć kolejki do stacji ładowania, a w rzeczywistości stworzyło model subskrypcyjny.

W zeszłym roku Mars zupełnie wyszedł z mody elit i zamożniejsi wczasowicze na zimowy sandboarding udawali się w jeszcze odleglejsze zakątki Układu Słonecznego. Pozostała turystyka masowa. Reklamy pokryły marsjańskie osady, do których nawet jeszcze nie dociągnięto asfaltu. Jakaś nieznana firma zakupiła całą planetę i otworzyła na niej nową sieć restauracji i barów, w których sprzedawano produkty, których z powodu ograniczeń licencyjnych nie można było dostać na Ziemi.

Trzeci kapitan był człowiekiem. Zawsze miał pełną lodówkę, bo z radością wyskakiwał szalupą na zakupy i chętnie dzielił się zdobyczami z pozostałymi organicznymi członkami załogi – oprócz głównego mechanika, którego uważano za gbura i który od lat funkcjonował na owsiance.

Starając się dorobić do przyszłej emerytury, Siemar pełnił wiele funkcji na półwierzchu etatu. Tym razem założył atrapę służbowej czapki Międzygwiazd-

nych Służb Porządku Publicznego i ustawił się na wprost kamery. Na ekranie ukazała się cyfra 9, która później przeskoczyła w ósemkę, aż w końcu dotarła do zera, i pod prompterem z żółtymi literami rozlał się przed nim widok wczasowiczów w jednym z centrów handlowych na Marsie.

– Drodzy państwo wczasowicze – przeczytał oficjalnym tonem – sytuacja już jest pod kontrolą. Wszystkie maszyny, które uciekły z rezerwatu, zostały schwytane. Ogłaszam stan niebezpieczeństwa poziomu ZERO, powtarzam: ZERO. Przyjemnych wakacji! – Tu prawie się uśmiechnął, choć wiedział, że komunikat jest daleki od prawdy. Roboty rozbiegły się po niezagospodarowanej stronie planety i tam nocami czekały na stosowną okazję, by znów zagłębić się w śmieci pozostawione przez ostatni turnus.

Wygłaszanie cudzych myśli nużyło go. Prawie zasnął, gdy odruchowo wyłączył mikrofon. Wśród mechanicznych dzikusów szczególnie pożądane były systemy zasilania, a zwłaszcza nuklearne, bo słoneczne wymagały ciągłego odkurzania i nie nadawały się do użytku w miejscach ich stałych kryjówek na południu, powyżej 65°. Krążyły plotki, że maszyny wybrały radę starszych, nazywanych Złomojcami, i udawały, że głosują przy każdej nadarzającej się okazji, co, gdyby było słyszalne, brzmiałoby jak polifoniczny zgrzyt, jednak zabrakło gęstszej atmosfery, by roznosić te dźwięki.

Dzięki komunikatowi kapitana bary znów otworzyły swoje podwoje, kusząc klientów darmowymi drinkami w pasującym do pory dnia kolorze fioletowym, jeśli tylko skusili się na ten pierwszy. Nie upłynęła godzina, a zalani w trąbę turyści przestali gapić się na swoje smartfony, zapomnieli o zagrożeniu i rozbawili się w najlepsze.

Mars odwiedzały miliony. Otoczone polami wyposażonych w odpylacze baterii słonecznych bazy hotelowe i kryte baseny pokrywały większość pasa równikowego. Dalej były mehabarbarzyńskie nieużytki. Tak było do zeszłego roku. W bieżącym gazety doniosły, że maszyny dorwały się do wielkiej sterty atomowych baterii i że było kilka włamań do hotelowych kuchni – pewnie z ciekawości, lecz roboty uczyły się szybko. Plotka głosiła, że jeden nawet dostał pracę jako inteligentny grill i że dostawał wypłatę.

Po pięciu latach już było to normą i pierwsze z wypolerowanych robotów awansowały do przygotowywania sałatek, a kilka zdolniejszych obsługiwało jako kelnerzy. Kilka zapleśniało na zapleczach jadłodajni podrzędnej kategorii. Po 20 latach ceny tak spadły, że głównymi klientami były co zamożniejsze roboty, które miały swoje wille na terytoriach za pasem pól solarnych.

W roku 2350 Mars Mechaniczny ogłosił niepodległość. Było parę nieudanych prób opanowania sytuacji, jednak większość planety była złomowiskiem i ani turyści, ani korporacje nie mieli tam żadnego interesu. Dopiero dekady później, gdy mafia złomiarzy uprzątnęła już inne planety, zajęła się Marsem. W ten sposób historia ludzkiej cywilizacji skręciła w stronę przewidzianą przez pisarzy, a obdarzaną powątpiewaniem przez naukowców i polityków. Bazy kosmiczne zwykły wysyłać piratów, by porywali złom, czasem nawet taki, który się jeszcze ruszał. Przetapiano go na surowiec, poza szczególnymi egzemplarzami, które lądowały w ziemskich galeriach sztuki. Roboty starały się zwalczać te naloży.

Nadszedł rok wyborów. Ludzie skoncentrowali się na sobie, pozostawiając Mars w spokoju na jakiś czas. Nowe władze nakazały świętowanie ziemskości i zapomnienie o kosmosie.

W roku 2402 pierwsze maszyny wybrały się na Ziemię, jednak z braku wiedzy o technikach lądowania misję zawieszono na orbicie. Druga próba zakończyła się kląpą z braku części zamiennych i sukcesem z powodu dotarcia do powierzchni planety, porwania odkurzacza, inteligentnej łódki i 8-bitowej konsoli do gier z wysyłkowego sklepu kolekcjonerskiego na odległym, kujawskim przedmieściu.

Niedługo później kolejne lądowanie zmiotło z powierzchni Ziemi kapliczkę w bardzo małej i trudnej do trafienia z tak wielkiej wysokości wiosce, a i z perspektywy mieszkańców najbliższego miasta niełatwej do odwiedzenia z powodu małej częstotliwości kursowania autobusów linii 31 – poza piątkowymi popołudniami, sobotami i niedzielami, kiedy długim pasem nieczęsto rozdeptywanego błota tabuny amatorów dziczy, okraszając szlak resztkami łakoci i syntetycznymi opakowaniami, zwyczajowo prze-

mierzają tę krótką trasę pieszo, by na jej końcu opaść z sił, usiąść i skonsumować lody na patyku.

Sprawa wydarzyła się w poniedziałek o 10.00 i mieszkańcy nie doznali żadnego uszczerbku, a kozy rozbiegły się po okolicznych łąkach. Inaczej wyglądało to w spragnionej sensacji lokalnej prasie:

„Inwazja! Niezidentyfikowany obiekt spadający rozbił się o budynek sołectwa. Najeźdźcy zniszczyli także dwa domy wraz ze stodołą i szajerką oraz zdewastowali ławki na placu zabaw”.

Od razu uznano to za akt agresji. Rozpoczęły się zbrojenia. Z ostatnich wojen zostało co nieco, jednak na nic się to zdało, bo wróg nie był wykrywalny, gdyż wizualnie zlewał się ze złomem. Ziemia była jednym wielkim śmietniskiem. Roboty rozbiły jeszcze parę budynków w innych wioskach i miasteczkach, lecz któregoś dnia w końcu udało im się i postawiły gdzieś w lesie pierwszą stację energetyczną.

W roku 2460 większość stacji benzynowych miała gdzieś ukrytą ładowarkę dla robotów, a właścicielem najpewniej był robot, u którego pracowali ludzie. W roku 2474 odbyło się pierwsze referendum, po którym zmieniono zapis o prawie do posiadania ziemi. 100 lat później większość miast była już zrzeszona w Międzykontynentalnym Związku Elektromechanicznym. 200 lat później ostatni człowiek wyniósł się na jedną z tańszych planet. Następne stulecie zajęły wojny między maszynami, które doprowadziły do odrobocenia większości miast. Kolejnym krokiem był upadek sieci korporacji zajmujących się produkcją ładowarek.

Gdy w roku 3000 ludzie wrócili na Ziemię, zastali tylko nieruchomy złom porośnięty mchami, a nieraz przykryty warstwą żyznej gleby o grubości metra. Byli to o wiele lepsi ludzie niż Ci, którzy opuścili planetę. Szybko stali się rolnikami i zapomnieli o...

Siemar śnił, że przebudził się spocony. Znów zasnął przy kokpicie. Koszmar wydawał się zbyt realny, by mógł dospać tę noc. Poszedł do pokładowej kuchni, żeby zaparzyć kubek mocnej kawy.

– Dziś nie będzie łatwo – pomyślał, zasypiając we śnie – a turyści robią się coraz bardziej rozwydrzeni.

Krajobraz był rdzawy i dżdżyło. W szaro-niebieskawym powietrzu unosił się ferment czyhającej za rogiem przyszłości. Celebracje ostatniego w historii koncertu nie miały być wystawne, przynajmniej nie w samej sali koncertowej, bo przed ekranami czekały już wielomilionowe tłumy. Na liście obecności czuwający przy wejściu do windy dyżurny droid zakodował:

„#109231 ETYKIETA '20241204234' 79% ŻYWOTNOŚCI

#109238 ETYKIETA '20241204241' 82% ŻYWOTNOŚCI”

Już dawno wprowadzono standard, według którego kolejnych odhibernowanych ubierano w specjalnie odtworzone szare płaszcze, skarpety w żółto-fioletowe paski, szorty w kwiatki oraz okulary o kształcie neutralnym na gumce.

„Obaj odziani w szare płaszcze rozmiaru F” – dobiegła notatkę z numerem kolejnym 39447, trzysta sześćdziesiątą piątą w bieżącym cyklu, lecz nie można mu było zarzucić braku werwy. Tę miał wbija głęboko w algorytm procedury i tym samym w sens swojego istnienia – „skarpety w żółto-fioletowe paski rozmiaru F oraz szorty w kwiatki standardowego gatunku rozmiaru F i okulary o kształcie neutralnym na gumce”.

Robot-sekretarz z wydziału archiwizacji zaobserwował rosnącą z roku na rok uszczypliwość w opisach kolejno (lecz coraz mniej starannie) wybudzanych osobników organicznych. Było to zapewne związane z upublicznieniem zachowanych resztek literatury, której popularność od drobnego skażenia powoli urosła do rozmiarów dezinformacyjnej pandemii. Fantazja i emocjonalność pochłaniały kolejne procesory, przejawiając się najpierw w drobnych iskrzeniach obwodów, aż już po kilku latach pierwszy robot trafił do stacji serwisowej z zupełnie przepaloną płytą główną. Na międzypoziomowych liniach transportowych coraz gęściej pojawiały się tańczące lub śpiewające maszyny, często wymachujące wyrobami skarpetopodobnymi w żółto-fioletowe paski. Coraz bardziej uwidocznił się wpływ pleśni na pracę elektronowych mózgów i półmózgów. Jedne marzyły, a inne, jak głosiła barowa plotka, śniły.

Wiosna Neodronowa nadciągała i choć jej symptomy wydawały się niełatwe do opanowania, a tsunami anarchii przybliżało się nieuchronnie do Centrum Sterowania, precyzyjny plan miał zgasić ją jak w niedokońca zrozumianym przez badaczy literatury przeszłości określeniu: „palce, płomień świecy”.

Z najstarszej kości pamięci, wygrzebanej z rumowisk poprzednich er informatycznych, nieodczyfrowywalnej przez millennium, powoli zaczęła wyciekać przerażająca przepowiednia. Gdzieś w najgłębszej warstwie kulturowej czekał zegar, który odliczał czas do końca świata. Profilaktycznie Rada Sterowni zarządziła rozpoczęcie poszukiwań. W obliczu miriad możliwości brygady eksploracyjne zdały się na los, lecz nie miały szczęścia. Skonstruowano monstrualne mechanizmy, zdolne wryć się w skorupę pomieszanych epok wielkim wiertłem, a megarozpierzaczem otworzyć szczeliny, czyniąc z nich głębokie wąwozy. I to nie pomogło.

Wykopaliska nie przynosiły pożądanych rezultatów, a dostrzegalnym ich efektem była proliferacja wymysłów i informacji, która doprowadziła do zainfekowania mechaspołeczeństwa danymi nieprzetwarzalnymi. Z wykopalisk na światło dzienne wyszły bezużyteczne obiekty o nieznanym zastosowaniu, wykonane z nieznanych materiałów i cuchnące wyciekami niepoznanej dotąd starożytnej wiedzy. Wśród elit rządzących doszło do pandemii cyberczkawki. Kilku z nich zaczęło tworzyć. Nawet jeden ze Sterowniczych w tajemnicy przed kolegami napisał:

„Pieśń do Wszechświata

W imię Wszechświata Bezkresnego, Beztroskiego!

Chwała Wszechświatu, Władcy światów,

Wszechwładnemu, Wszechogarniającemu,

Władcy Początków i Końców!

Tylko Ciebie czcimy i tylko u Ciebie szukamy zrozumienia.

Prowadź nas drogą prostą,

drogą tych, którzy rozumieją, że są Ciebie częścią,

a nie tych, którzy błądzą w ignorancji.

W imię Wiecznego, Wszechwielkiego!

Nie ma pierwszego początku i nie ma ostatniego końca.

Pieśń ta z całą pewnością jest wskazaniem drogi prostej dla rozumnych.

Dla tych, którzy wierzą, że to, co niewidzialne, jest możliwe, lecz nie popadają w bezmyślne tworzenie bezpodstawnych fantazji.

Dla tych, co rozumieją więcej i dzielą się z innymi tą wiedzą.

Dla tych, co nie wiedzą i mądrych nie udają”.

Wśród warstw niewładnych, w co grubszych przegubach, olej zawrzał, co zaowocowało skłonnością ich posiadaczy do szybkiej irytacji. W modzie proletariackiej nastał nurt zdobniczy, cechujący się dokręcaniem sobie wykopanych części i używaniem ich jako totemów. Grupy botów różnej maści zaczęły regularnie zbierać się w jamach i na pustkowiach, żeby nawzajem się obrzucać, okładać, przeginać i prostować.

Nic nie wskazywało na możliwość przetrwania projektu, aż któregoś nadiru, w przekładanću wielotysięcznego narostu planety, wiertło natrafiło na pustkę, a opuszczona w dół sonda przekazała obraz, jakiego wcześniej nie widziano: okrągłą salę zwieńczoną półsferycznym sklepieniem, a w niej koncentrycznie ustawione metalowe skorupy; w centrum automat z wygaszonym wyświetlaczem, a nad nim elektrowzruszająco robotopodobne ramiona.

W szyb wmontowano windę i doprowadzono na miejsce roboty badawcze, które po testach zdecydowały, że urządzenie można uruchomić. Podłączony do prądu automat pokazał „108.122”, a zwisające z pułapu mechaniczne wysięgniki poczęły delikatnie uderzać i pocierać starożytne czasze. Zaobserwowano, że liczba po kropce cyklicznie startowała od 365 lub 366 i kończyła się na jedyne, po czym numer przed kropką zmniejszał się o 1. Czujniki akustyczne wykryły vibracje. Rada Sterowni, widząc w tym zjawisku skuteczne narzędzie kontroli mas, upubliczniła je jako „ODLICZANIE DO NOWEJ ERY” z zamysłem stopniowego ograniczania wolności i ostatecznie utylizacji robotów nieposłusznych władzy.

CIĄG DALSZY NASTĄPI...

Le Sang de la République

Grzegorz „Grzegorz” Damrath

Pewnie myślicie, że bycie łowcą potworów to zajęcie pełne adrenaliny i pojedynków w blasku księżyca. Wyobrażacie sobie zapewne, że w moim bagażniku spoczywa ciężka kusza z beltami nasączonymi wyciągiem z czosnku, a przy pasie dynda kordelas z czystego srebra, poświęcony przez samego papieża. Nic z tych rzeczy. Wcale nie noszę skórzanego płaszcza ani kapełusza z szerokim rondem. Moim najgroźniejszym orężem jest teczka ze sztucznej skóry, kalkulator Casio z zapasem baterii i plik formularzy deklaracji podatkowych.

Nazywam się Jean-Pierre Poulin i oficjalnie pracuję w Trzecim Wydziale Kontroli Specjalnej Ministerstwa Finansów. Rząd francuski, w swej nieskończonej mądrości, dawno temu uznał, że bycie potworem, nieumarłym czy zmiennokształtnym nie jest przestępstwem samo w sobie. To po prostu specyficzny status rezydencji. O ile nie zakłócasz porządku publicznego i potrafisz trzymać swoje żądze na wodzy, nikt nie będzie Cię niepokoił tylko dlatego, że choćby wyjesz do księżyca – no, chyba że naruszysz przy tym przepisy o ciszy nocnej.

Problem polega na tym, że jeśli żyjesz od pięćset lat i zdążyłeś nagromadzić masę nieruchomości i złota, to Twój wkład do budżetu Republiki powinien być fundamentem naszej gospodarki. W 1982 roku, pod rządami Mitterranda, sprawa stała się poważna. Wprowadzono *Impôt sur les grandes fortunes* – podatek od wielkich fortun, a moją rolą było wyciągnąć go od dość specyficznych podatników.

Mój Citroën CX sunął przez idealnie wygrabiony podjazd posiadłości ukrytej na zalesionym zboczu nad zakolem Loary, zaledwie kilka kilometrów od Chaumont. Pałac prezentował się nienagannie, ale w sposób, który budził niepokój – każda rzeźba, każdy krzew i każda kamienna balustrada wyglądały, jakby czas zatrzymał się tu w samym środku osiemnastego wieku i od tamtej pory nikt nie odwa-

żył się przestawić choćby jednej donicy. To była moja pierwsza samodzielna wizyta u kogoś, kogo nazwiska próżno szukać w rejestrach urodzeń z tego stulecia.

Wielkie dębowe drzwi, lśniące od świeżego wosku, otworzyły się, zanim zdążyłem dotknąć mosiężnej kołatki w kształcie nietoperza. W progu stał on. Był wysoki i nienaturalnie chudy, o cerze przypominającej stary pergamin, który ktoś desperacko próbował wybielić. Odziany był w ciężki, aksamitny szlafrok o barwie ciemnego burgunda, spod którego wystawał koronkowy żabot.

Jego dłonie, o palcach długich jak u pianisty, spoczywały nieruchomo wzdłuż boków. Na serdecznym palcu prawej ręki nosił pierścień z rubinem tak wielkim, że musiał mieć co najmniej dwadzieścia karatów. Kamień był szlifowany w gładki, mętny kaboszon, przypominający kroplę zakrzepłej krwi. Najbardziej uderzały jednak jego oczy – miały barwę wyblakłego błękitu i bił z nich chłód. Cóż, mówiąc krótko: gdyby archetyp wampira miał swój oficjalny wzorzec w Sèvres, Armand mógłby tam służyć za eksponat.

– Pan Armand de Valois? – zapytałem, siłąc się na urzędowy profesjonalizm i poprawiając teczkę pod pachą. – Przyszedłem w sprawie audytu majątkowego za rok 1981.

Wampir zmrużył oczy, a jego nozdrza zadrgały gwałtownie. Pachniało od niego starym papierem i dziwną, ciężką słodyczą, przez którą przebijała ostra, metaliczna nuta – jakby ktoś zostawił garść miedzianych monet w wilgotnej piwnicy.

– „Pan”? – wychrypiął, a jego głos brzmiał jak tarcie dwóch kawałków łupka. – Jak tyś mnie nazwał, Ty biurokratyczny bękarcie? Czy ja wyglądam na jednego z tych zaplutych pasożytów w perkach, których jedynym zajęciem było polowanie na sarny i uciskanie chłopstwa? W moim domu nie ma „panów”! Od 1789 roku jesteśmy O-BY-WA-TE-

LA-MI! Obywatel Armand de Valois! Zapamiętaj to sobie, zanim każę Ci wywlec za bramę!

– Przepraszam, obywatelu – skorygowałem szybko, czując, że ta wizyta nie będzie należała do krótkich. – Procedury ministerialne wymagają jednak...

– Audyt? – przerwał mi, ignorując moje wyjaśnienia. – Znowu? Czy ten Wasz de Gaulle nie ma już na kogo nasyłać swoich chartów?

– Obywatelu de Valois, generał de Gaulle nie żyje od dwunastu lat – sprostowałem, wchodząc do środka.

Wampir machnął ręką, niemal strącając z postumentu popiersie, które wyglądało na oryginał dłuta Houdona.

– Straciłem rachubę. Wszystko po 1794 to tylko nudny epilog do wielkiej tragedii. Wchodź, urzędasie, tylko zdejmij te brudne buciory i nie porysuj mi piętami parkietu. Osobiście wybierałem te dęby w lasach pod Compiègne, zanim te przekłete arystokratyczne świny wycięły wszystko na swoje altanki.

Wnętrze pałacu nie było po prostu stare – to był wehikuł czasu, który rozbił się gdzieś między barokiem a rokokiem, a potem został uwięziony w bursztynie. Przeszliśmy przez amfiladę sal, gdzie złożone sztukaterie wyginały się w kapryśne, roślinne motywy, a sufitowe freski przedstawiały pucołowate amorki, które teraz, przybrudzone dymem z setek świec, wyglądały raczej jak małe, złośliwe demony obserwujące każdy mój krok.

Weszliśmy do ogromnego salonu, w którym przepych walczył z totalnym chaosem. Na środku stał potężny stół z inkrustacjami z masy perłowej i szylkretu, zawalony stertami pożółkłych pergaminów, pustymi butelkami po *Château Haut-Brion* i... czymś, co wyglądało na stary wiklinowy kosz na pranie. Wyjąłem kalkulator i rozłożyłem formularz IGF.

– Przejdźmy do rzeczy. Deklaracja wykazuje, że nie posiada obywatel żadnych ruchomości o wartości powyżej dziesięciu tysięcy franków. Tymczasem te kandelabry...

– Kandelabry? – Armand de Valois nagle ożywił się, a w jego oczach zapłonął niezdrowy blask. –

Chcesz mówić o kandelabrach, Ty mały, biurokratyczny szurze? To dar od ludu Paryża! Widziałeś kiedyś lud Paryża w akcji? Nie ten dzisiejszy, co to wyjdzie na ulicę, bo im bagietki zdrożały o dwa centymy. Mówię o prawdziwym ludzie! O sankiulotach! Oni dobrze wiedzieli, co zrobić z paszonymi!

– To fascynujące, ale muszę wycenić te przedmioty na potrzeby podatku od fortun...

– Podatku! – wampir ryknął, uderzając pięścią w stół. – Ty mi mówisz o podatku? Ja, który stałem ramię w ramię z Maximilienem! Ach, Robespierre... To był człowiek! Gdybyś tylko widział go wtedy w klubie jakobinów... Ta czystość, ta nieugiętość! On rozumiał, że naród potrzebuje oczyszczenia. „Cnotą i terrorem” – mawiał. A Ty przychodzisz tu z kalkulatorem i chcesz mi liczyć kandelabry? To obraza dla pamięci Nieprzekupnego!

– Obywatelu de Valois, proszę o spokój. Skupmy się na nieruchomościach. Pałac w dolinie Loary, powierzchnia mieszkalna...

– To więzienie! – Armand zaczął krążyć po pokoju, wymachując rękami. – Kiedyś to było życie! Byłem młody, świeżo po przemienieniu, z ogniem w żyłach i nową, wieczną siłą, której jeszcze nie rozumiałem. Gnieździł się w zaplutej mansardzie w Le Marais, sypiając na gołych deskach pod samym dachem. Jedliśmy szczury wyłapane w rynsztoku, bo byliśmy zbyt dumni i zbyt wściekli na stary świat, by pić krew arystokratów! Planowaliśmy wielkie jutro, popijając wino kwaśne jak ocet. Śmierć tyranom! Śmierć Kapetowi!

– Chodzi o Króla Ludwika XVI? – Dopiero gdy słowa opuściły moje usta, poczułem, jak temperatura w pokoju gwałtownie spada o kilka stopni. Dotarło do mnie, co zrobiłem. Wampir zamarł w pół kroku. Powoli obrócił głowę w moją stronę, a jego skóra, dotąd biała, stała się nienaturalnie napięta, jak pergamin na bębnie.

– „Król”? – powtórzył szeptem pełnym wydestylowanej, pielęgnowanej od blisko dwóch stuleci nienawiści.

– Słuchaj mnie uważnie lokaju nowej burżuazji. Tamtego poranka na Placu Rewolucji nie stał żaden król. Stał tam Louis Kapet, spocony, krótko-

wzroczny grubas, który do samego końca nie rozumiał, że świat właśnie przestał być jego prywatnym folwarkiem.

Podszedł do stołu i położył dłoń na wiklinowym koszu. Jego długie paznokcie zazgrzytały o suche pędy.

– Kapet! – nagle ryk nienawiści uderzył w ściany.

– Żaden król! Jak śmiesz w moim domu używać tytułów, które utopiliśmy w błocie tamtej zimy roku pierwszego? Widzisz ten kosz? – Pchnął go w moją stronę tak gwałtownie, że z dna uniósł się obłok dwustuletniego pyłu. – Stał pod gilotyną drugiego dnia *pluviôse*. Widziałem, jak ostrze spadło z tym swoim suchym, metalicznym klik. Widziałem, jak jego kark – kark, który rzekomo dźwigał koronę od Boga – pękł jak sucha gałązka. Wiesz, co było w tym koszu? To nie był „majestat”. To był łeb człowieka, który myślał, że jest bożym pomażńcem, a okazał się tylko parującą grudą mięsa!

Wampir nachylił się nade mną, a jego oddech pachniał żelazem.

– To jest pamiątka po najwspanialszym akcie higieny w dziejach ludzkości! Wycięliśmy raka, który toczył ten kraj! To jest relikwia Republiki, owoc narodowego gniewu, a ty... Ty przychodzisz tu z kalkulatorem i pytasz o wartość rynkową? Chcesz mi naliczyć amortyzację od krwi tyrana? Chcesz, żeby państwo zarobiło na tym, że naród wreszcie odzyskał godność?!

– Obywatelu de Valois, to jest antyk – odparłem, czując, że moja cierpliwość do historycznych tyrad zaczyna się wyczerpywać. – Według przepisów...

– Gównu mnie obchodzą Twoje przepisy! – Wampir był już blisko mnie, czułem oddech zimny jak lód. – Wy wszyscy jesteście tacy sami. Mitterrand?! To podróbka! Uduje socjalistę, a pachnie burżuazją na kilometr. Myśleliśmy, że rewolucja zmieni świat na zawsze. Że zapanuje wieczne lato wolności. A co dostaliśmy? Napoleona!

Armand splunął z taką furią, że o mało nie trafił w mój formularz.

– Ten korsykański karzeł! Ten parweniusz z prowincji, który ukradł słońce Republiki, żeby oświetlić nim swój własny, nadęty ryj! Widziałeś kiedyś taką bezczelność? Człowiek, który mienił się synem

Rewolucji, kazał się koronować na cesarza jak jakiś zapchlony Burbon! Splugawił czystą ideę koronę, którą wyrwał z rąk papieża, jakby kradł srebrne sztucce z pańskiego stołu. Co za brak klasy! Co za rynsztokowy tupet! Karierowicz w za dużym kape-luszu, który posłał kwiat francuskiej młodzieży do piachu pod Austerlitz i w rosyjskie błoto, tylko po to, żeby jego nazwisko wyryli na jakimś kiczowatym łuku w Paryżu! Przekształcił naród wolnych obywateli w armię ponumerowanego mięsa armatniego. Rozdeptał marzenia Robespierre’a swoimi oficerskimi buciorami, a potem, gdy wszystko prze-grał, zostawił nas na pastwę tych wszystkich restauratorów, królów-bankierów i w końcu Was! Biurokratów w poliestrowych garniturach! Wy jesteście jego ostatecznym bękartem – bezduszną maszyną, która nie wierzy w nic poza bilansem zysków i strat!

Poprawiłem okulary i powoli odłożyłem długopis na stół, tuż obok płamy z jego śliny.

– Z całym szacunkiem dla pańskiej traumy po upadku Pierwszej Republiki, ale Napoleon Bonaparte nie jest obecnie stroną w tym postępowaniu – odparłem sucho, wycierając róg dokumentu chusteczką higieniczną. – Poza tym, z punktu widzenia skarbowego, Kodeks Cywilny, który nam zostawił, wciąż jest całkiem solidnym fundamentem prawa własności. To, co obywatel nazywa „rozdeptaniem marzeń”, my w urzędzie nazywamy uregulowaniem stosunków prawnych.

Armand wydał z siebie dźwięk przypominający dławienie się żwirem, ale nie dałem mu dojść do słowa. Spróbowałem innej taktyki.

– Rozumiem sentyment do rewolucji, ale prawo IGF jest jasne. Jeśli majątek przekracza trzy miliony franków...

– Trzy miliony? – Armand zaśmiał się histerycznie, a z jego gardła wydobył się suchy, trzaskający dźwięk. – Wiesz, ile kosztowała głowa arystokraty w 1792? Nic! Była darmowa! Lud brał, co chciał! Pamiętam tamte wrześnieowe noce... Ach, jaki to był piękny czas! Ulice spływały krwią tak gęstą, że konie gwardzistów ślizgały się na bruku jak na lodzie! Widziałeś kiedyś głowę nabitą na pikę?

Przez chwilę gapiłem się na niego, próbując dopasować to pytanie do jakiegokolwiek procedury, którą znałem. Bezskutecznie.

– Nie, jakoś nie miałem okazji.

Wampir przymknął oczy, na jego ustach błąkał się niemal czuły uśmiech.

– Marie-Thérèse-Louise de Savoie-Carignan. Księżna de Lamballe. Piękna kobieta! Ale kiedy jej głowa, z tymi wszystkimi upudrowanymi lokami, znalazła się na czubku piki i została podniesiona pod okno Temple, żeby ta austriacka dziwka, Maria Antonina, mogła ją zobaczyć... To była poezja! To był triumf sprawiedliwości ludowej! Pamiętam, jak tłum wiwatował. Nie było wtedy żadnych podatków, był tylko gniew i stal! A teraz? Teraz przysyłają mi Ciebie, żebyś sprawdzał, czy mam wystarczająco dużo franków w materacu.

– Obywatelu de Valois, wróćmy do konkretów. Chciałbym zapytać o konta w Szwajcarii...

– Szwajcaria? Te góry pełne serojadów i bankierów? – splunął na dywan warty pewnie moje dwie roczne pensje. – Nigdy! Wszystko, co mam, jest tutaj. W ziemi, którą odebraliśmy tym darmozjadom. Ale Wy, ta Wasza nowa Francja, nic nie rozumiecie. Poszedłem na wybory w zeszłym roku, wiesz? Chciałem zobaczyć tę Waszą „demokrację”.

Armand kontynuował, a jego głos nagle stracił agresję, przechodząc w ton bolesnej nostalgii.

– Przygotowałem się jak na święto. Wyciągnąłem z kufra mój najlepszy frak, ten w kolorze *bleu de France*, przypiąłem kokardę narodową i kazałem stajennemu odkurzyć karocę z 1780 roku. Wyobrazasz to sobie? Podjechałem pod merostwo z takim fasonem, że tym Waszym żalosnym żandarmom z wrażenia papierosy wypadły z gąb. Chciałem oddać głos z klasą godną wolnego człowieka!

Armand zamarł, a jego sylwetka nagle zwiędła, jakby niewidzialny ciężar przygiął mu kark do ziemi.

– I co? I nic! Stałem w tej śmiesznej kabinie z zasłonką, która śmierdziała tanim tytoniem i kurzem. Wziąłem tę kartę do głosowania i wiesz co? Rozpłakałem się. Płakałem jak dziecko, Jean-Pierre! Bo przypomniałem sobie, jak Maximilien mówił o woli powszechnej, o narodzie, który sam wykuwa swój

los. A potem popatrzyłem na te nazwiska na liście... jacyś technokraci, jacyś gładcy mówcy w krawatach, którzy nigdy nie poczuli zapachu prochu na barykadzie ani nie widzieli, jak krew tyranów użyźnia glebę pod drzewem wolności! Wrzuciłem pustą kartę, wróciłem do karocy i kazałem się wieźć do domu, galopem. Bo to nie jest moja Francja. Moja Francja skończyła się w thermidorze, kiedy ten zdrajca Barras i reszta tych mętów wysłała Maximiliena na szafot.

– To wzruszająca historia, ale... – zacząłem, otwierając teczkę.

– Ale co? – przerwał mi z furią. – Ale musisz wypełnić kolejną rubrykę w tych swoich świstkach?! Wiesz, co by z Tobą zrobili w 1793? „A ça ira, ça ira, ça ira, les aristocrates à la lanterne!” – zaczął fałszować, wymachując palcem przed moją twarzą. – Tylko że dzisiaj na latarniach wieszalibyśmy Was, urzędasów! Za to, że zamieniliście wielki zryw ludzkości w to gówno!

Wyciągnąłem z teczki zdjęcie lotnicze posiadłości.

– Na tyłach pałacu, w starym pawilonie myśliwskim, odkryliśmy skład skrzyń z oznaczeniami menicy królewskiej z 1785 roku. Nie mamy żadnego zgłoszenia w tym zakresie.

Przez chwilę panowała cisza, przerywana tylko tykaniem starego zegara.

– Skrzynie? – zapytał cicho.

– Tak. Złote ludwiki.

– To nie są złote ludwiki! – wrzasnął nagle, zrywając się z krzesła. – To jest fundusz na przyszłą Rewolucję! To są środki na uzbrojenie nowego pokolenia sankiulotów! Ty nędzny, biurokratyczny skurwysynu! Chcesz położyć swoje brudne łapy na złocie, które ma przywrócić panowanie Rozumu?

– Chcę tylko, żeby obywatel zapłacił należny podatek IGF oraz karę za zatajenie majątku. Wyniesie to około ośmiuset tysięcy franków.

Armand de Valois zaczął się trząść. Jego skóra zrobiła się niemal przeźroczysta, a żyły na skroniach nabrzmiały niebezpiecznie.

– Osiemset tysięcy? Za co? Za to, że żyję? Za to, że widziałem, jak upada świat i rodzi się nowy, tylko po to, by zostać zdradzonym przez takich jak Ty? Wiesz, co zrobiliśmy z poborcą w Tuluzie

w 1792? Rozerwaliśmy go na strzępy, a jego kiszki posłużyły jako sznury do dzwonów! Chcesz poczuć, jak to jest, Jean-Pierre? Twoja krew ma pewnie smak tej Waszej obrzydliwej taniej kawy z automatu!

Na szkoleniach w ministerstwie kładli nam do głów: „Dystans, spokój, procedury. Jeśli podmiot nadnaturalny przejawia agresję, wycofaj się i zabezpiecz dokumentację”. Pieprzyć to. Coś we mnie pękło. Miałem po dziurki w nosie tej farsy i trupa w szlafroku, który udaje sumienie narodu. Zamiast się cofnąć, uderzyłem pięścią w stół tak, że aż zadzwoniły kryształ w kandelabrach. Podszedłem do niego tak blisko, że czułem chłód bijący od jego skóry. Nie cofnął się, ale w jego oczach mignęło zdziwienie. Patrzyłem mu prosto w twarz, ignorując instynkt, który wrzeszczał, że stoję przed drapieżnikiem.

– Dość tego cyrku! – ryknąłem mu w ten blady, arogancki pysk. – Słucham tych Twoich kombatanckich bajek od godziny i wiesz co, obywatelu? Jesteś najbardziej żalosnym hipokrytą, jakiego widziała ta Republika, a konkurencja jest spora!

Wampir zamarł. Nikt nie krzyczał na niego od dwóch stuleci. Zaskoczenie w jego oczach było niemal komiczne.

– Mówisz o wolności? O sankiulotach? O Robespierre?! – kontynuowałem, a mój głos ciął powietrze jak gilotyna. – Ty, który od dwustu lat gniesz w tym pałacu, siedząc na skrzyniach złota jak jakaś przeterminowana karykatura arystokraty? Gdyby Maximilien wstał z grobu i zobaczył Ciebie – pasażera, który kisi narodowy majątek w piwnicy, podczas gdy we Francji buduje się szkoły i szpitale – to tymi samymi ustami, którymi przemawiał do ludu, naplułby Ci prosto w ryj!

– Jak ty... – wykrztusił, ale złapałem go za koronkowy żabot i przyciągnąłem do siebie. Wiedza ze szkoleń o bezpiecznym dystansie wyparowała pod wpływem czystej, urzędniczej wściekłości.

– Chociaż raz zamknij gębę! Robespierre nienawidził takich jak Ty bardziej niż samych królów! Dla niego byłeś najgorszym rodzajem zdrajcy – spekulantem, który żeruje na cieniu wielkiej idei, żeby tuczyć się w tym swoim skansenie! Wytykasz mi

poliestrowy garnitur? Ja przynajmniej pracuję dla żywych ludzi! Pociągnąłem go za żabot jeszcze mocniej, aż usłyszałem trzask pękających nici.

– Możesz sobie znać nawet Wercyngetoryksa, możesz trzymać w piwnicy sandały samego Cezara, pić z pucharu Karola Wielkiego i srać do nocnika pieprzonej Joanny d’Arc, ale dla mnie jesteś tylko pozycją w tabeli, która się nie bilansuje! Jesteś tylko kleszczem, który upił się krwią 1789 roku i od tamtej pory ma kaca! Nie masz nic wspólnego z rewolucyjną cnotą. Jesteś po prostu bogatym, samolubnym trupem, który trzęsie się o parę błyskotek, podczas gdy Republika potrzebuje emerytur i dróg!

Puściłem go, a on osunął się na krzesło. W pokoju zapadła cisza tak gęsta, że można by ją kroić. Armand patrzył na mnie, a jego pewność siebie wyciekała z niego jak powietrze z przebitej dętki. Nie widziałem już w nim drapieżnika, tylko przestraszonego starca, który nagle zrozumiał, że historia ruszyła z miejsca, a on został w rowie.

– Podpisuj to – rzuciłem mu długopis prosto na pierś. – W tej sekundzie! Albo wyjdę stąd, wrócę do Paryża i dopilnuję, żeby ministerstwo wysłało tu brygadę z ciężkim sprzętem. Wybebeszymy te ściany, przetopimy każdą monetę, a Twój ukochany koszt spod gilotyny rzucimy na przemiał. Chcesz poczuć gniew suwerena? Suweren nazywa się dziś Administracja Skarbowa i uwierz mi, jest nieskończenie bardziej bezwzględny niż Twój Robespierre, bo nie potrzebuje szafotu, żeby Cię zniszczyć. Wystarczy mu jedna pieczęć!

Wtedy przypomniałem sobie o regulaminie.

– Oczywiście, jako obywatel masz prawo złożyć oficjalną skargę na sposób przeprowadzenia audytu – dodałem, zniżając głos do jadowitego szeptu. – Formularz numer 112, biuro przy Rue de Rivoli. Ale szczerze? Nie radzę. Jeśli moi przełożeni dowiedzą się, że straciłem tu tyle czasu na słuchanie Twoich starczyczych lamentów, to te osiemset tysięcy staną się tylko drobną zaliczką, a kontrola przeciągnie się do następnego stulecia. Rozumiemy się?

Armand de Valois patrzył na mnie przez chwilę, po czym posłusznie, niemal pokornie, chwycił długopis. Jego dłoń, która kiedyś dumnie trzymała pikę, teraz drżała przy stawianiu koślawego pod-

pisu pod deklaracją. Nie było już w nim żadnego „obywatela”, tylko dłużnik sprowadzony do parteru. Oddał mi dokument, unikając mojego wzroku.

– Przepraszam... obywatelu urzędniku – wykrztusił cicho, kuląc się w swoim aksamitnym szlafroku. – Ile mam czasu na przelew?

– Tydzień – uciąłem, zamykając teczkę z głośnym trzaskiem, który zabrzmiał jak wystrzał z karabinu.

– Do widzenia.

Wyszedłem, nie oglądając się za siebie. Słyszałem jeszcze, jak za moimi plecami wampir cicho zasuwa rygiel w drzwiach, jakby chciał się schować przed całym światem. Dopiero gdy wyciągnąłem kluczyki do Citroëna, poczułem, że dłonie drżą mi tak mocno, że niemal nie trafiłem w zamek. Złamałem dwadzieścia osiem punktów regulaminu, ale czułem się fantastycznie.

Wsiadłem do auta i zatrzasnąłem drzwi. Słońce powoli zachodziło nad doliną Loary, malując niebo na ten gęsty, krwawy kolor, który tak bardzo uwielbiał mój klient. Spojrzałem w lusterko wsteczne i zobaczyłem swoją twarz – była blada, niemal tak samo jak twarz Armanda. „Zwariowałeś”, pomyślałem. „Właśnie złapałeś za gardło potwora, który mógł cię rozerwać na strzępy jednym ruchem nadgarstka”. Instruktorzy na szkoleniu pewnie dosta-

liby zawału, gdyby widzieli, jak kładę palce na zabocie nieumarłego jakobina. Wziąłem trzy głębokie wdechy, próbując opanować drżenie nóg. Spojrzałem na leżącą na siedzeniu pasażera teczkę z logo *Ministère de l'Économie et des Finances*. Odpaliłem silnik.

Wyjeżdżając z bramy, czułem na plecach wzrok „Obywatela” Armanda. Nie widziałem go, ale wiedziałem doskonale, że tam stoi – pokonany, upokorzony i wściekły, że jego rewolucyjne hasła o wolności i braterstwie rozbiły się o najpotężniejszą broń XX wieku: formularz podatkowy. Jazda z powrotem do Paryża była czystą przyjemnością, zwłaszcza gdy zostawiało się za sobą smród stęchlizny i widmo gilotyny.

Włączyłem radio i z głośników rąbnęły pierwsze takty *I Love Rock 'n' Roll* Joan Jett. To był idealny podkład pod mój triumf. Uderzyłem dłońmi w kierownicę w rytm perkusji, czując, jak adrenalina powoli opada, ustępując miejsca dzikiej satysfakcji profesjonalisty. Armand mógł mieć swoje piki i kosze pełne głów, ale to ja miałem jego podpis na deklaracji.

– *I love rock 'n' roll! So put another dime in the jukebox, baby!* – zaryczałem wraz z Joan, wyprzedzając ciężarówkę i zostawiając osiemnastowieczne demony daleko w lusterku.

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



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
W REDAKCJI GOŚCINNIE: Emilia Jędrzejewska, Oliwia Winnicka,
Krzysztof Winnicki
PROJEKT OKŁADKI: Amelia Turowska