

KRAKEN

MAGAZYN
FANTASTYCZNY
NUMER PIERWSZY



Audiodeskrypcja okładki dla osób niewidomych

Na okładce widzimy ilustrację utrzymaną w malarskim, wyrazistym stylu, z widocznymi pociągnięciami pędzla i dynamiczną kompozycją.

W jej górnej części znajduje się szeroki, poziomy pas w kolorze ciemnej, lekko przygaszonej zieleni. Na jego tle umieszczono tytuł magazynu – „KRAKEN” – zapisany dużymi, białymi literami o ostrych, geometrycznych kształtach.

Litery są stylizowane, z wydłużonymi zakończeniami przypominającymi haki lub harpuny, co nadaje im lekko drapieżny charakter. Po prawej stronie tego pasa znajduje się biały napis: „MAGAZYN FANTASTYCZNY”, a poniżej, mniejszym fontem: „NUMER PIERWSZY”.

Centralną i dominującą część okładki zajmuje potężne, fantastyczne stworzenie wynurzające się ze wzburzonego morza. Jego ciało jest długie, masywne i wygięte w łuk, jakby właśnie unosiło się nad falami.

Stwór ma zieloną, łuskowatą skórę z żółtawymi i złotymi refleksami. Wzdłuż grzbietu biegnie rząd krótkich, ciemnych kolców. Najbardziej charakterystycznym elementem głowy jest troje połyskujących oczu, ułożonych w linii po boku – mają inten-

sywny, pomarańczowo-żółty kolor i nadają stworzeniu groźny, nienaturalny wygląd.

Paszczka jest częściowo otwarta i wypełniona ostrymi zębami. Z jej wnętrza oraz z dolnej części pyska wyrastają macki, przypominające ośmiornicę – cienkie, wijące się, dodające postaci jeszcze bardziej niepokojącego charakteru. Dolna część ciała przechodzi w szerokie, płetwiaste struktury przypominające skrzydła lub rybi ogon. Są one ciemniejsze, zielono-brązowe, z widocznymi żyłkowaniami.

Całość otacza wzburzone morze. Fale są wysokie, dynamiczne, malowane w odcieniach granatu, błękitu i bieli. Piana morska rozbija się o ciało potwora, podkreślając jego ogrom i siłę. W tle widoczne jest zachmurzone niebo, utrzymane w chłodnych, szaro-niebieskich tonach, co potęguje dramatyczny nastrój sceny.

Kompozycja sprawia wrażenie ruchu i napięcia – jakby stwór właśnie wynurzał się z głębin i za chwilę miał zaatakować lub zniknąć w falach. Całość buduje atmosferę grozy, tajemnicy i potęgi natury.

Autorką grafiki na okładce jest Amelia Turowska

Kim jesteśmy?

Chelmiński Klub Fantastyki *Nine Dragons* powstał w 2024 roku, jednak jego korzenie sięgają znacznie wcześniej. Kontynuujemy tradycję klubu *SPACEr*, który działał w Chełmnie już od roku 1984 i przez lata był miejscem spotkań lokalnej społeczności fanów fantastyki oraz pionierem w skali ogólnopolskiej 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 przestrzeń, w której można rozwijać swoje zainteresowania, dzielić się nimi z innymi i poznać osoby o podobnych pasjach.

Naszym celem jest nie tylko promowanie fantastyki w różnych jej odsłonach, ale przede wszystkim budowanie 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 przestrzenią otwartą i dostępną. Działamy zarówno z myślą o osobach, które od lat są związane z fantastyką, jak i o tych, które dopiero zaczynają się nią interesować. Staramy się tworzyć warunki, w których każdy może spróbować czegoś nowego bez presji i zbędnych barier.

W ramach klubu funkcjonują różne sekcje tematyczne, które odpowiadają na zróżnicowane zainteresowania członków. Organizujemy spotkania poświęcone grom planszowym, sesje RPG, działania związane z grami bitewnymi, rozgrywki Disney Lor-

cana, 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 przestrzeni przez uczestników.

Regularnie organizujemy spotkania, warsztaty i wydarzenia o różnej skali. Są to zarówno kameralne inicjatywy, jak i większe wydarzenia 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 także w przestrzeni online.

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

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

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, jest duża szansa, że znajdziesz tu coś, co Cię zainteresuje i pozwoli zostać na dłużej.



Od redaktora

O ddajemy w Wasze ręce pierwszy numer Krakena i powiem wprost – dla mnie to moment, na który czekałem od dawna. Nieomal od samego początku funkcjonowania klubu miałem w głowie jedną myśl: żeby powstało coś, co będzie jednocześnie jego wizytówką i kroniką. Coś, do czego można wrócić po czasie i zobaczyć, czym żyliśmy, o czym rozmawialiśmy i co nas naprawdę interesowało.

Z czasem doszło do tego jeszcze jedno. Potrzeba miejsca na teksty, których nie da się zamknąć w kilku zdaniach posta w mediach społecznościowych ani w krótkiej wypowiedzi na Discordzie. Na rzeczy, które wymagają rozwinięcia, chwili zatrzymania i spokojnego przeczytania od początku do końca. *Kraken* jest właśnie próbą stworzenia takiej przestrzeni – trochę bardziej uporządkowanej, trochę trwalszej i zdecydowanie bardziej pogłębionej niż to, co na co dzień pojawia się w naszej komunikacji.

Mam nadzieję, że ten numer dobrze to pokazuje. Z jednej strony mamy tu teksty Pawła i Ali o stworzeniach z legend, które okazują się mieć więcej wspólnego z realnym światem niż mogłoby się wydawać. Kraken i Smok Wawelski pojawiają się tu w ujęciu, które zostawia czytelnika z pytaniem, czy przypadkiem nie ma w nich czegoś więcej niż tylko ludowych opowieści.

Z drugiej strony są tu rzeczy bardzo bliskie temu, co robimy na co dzień. Mój tekst o pierwszej sesji RPG to w gruncie rzeczy rozprawa z obawami, które sam nie raz słyszałem od nowych graczy, a także z którymi sam się kiedyś zmagalem. Okazuje się, że większość z nich nie ma większego uzasadnienia, a pierwszy krok do wejścia w ten świat jest znacznie prostszy, niż mogłoby się wydawać. Tuż po nim przeczytacie tekst o Dragonbane – systemie, który może być świetnym początkiem, ale też ciekawą odskocznią dla bardziej doświadczonych graczy.

Literatura zajmuje w tym numerze sporo miejsca i dobrze, bo to w końcu fundament fantastyki. *Malażańska Księga Poległych* to przykład serii, która potrafi przytłoczyć, ale jednocześnie niesamowicie wciąga. To jeden z tych przypadków, gdzie albo wchodzisz w to po całości, albo odbijasz się bardzo szybko. Dorota przekona Was, że częściej kończy się na tym pierwszym.

Przy tekście o *Systemie Samoocalenia Podłej Szumowiny* bardziej interesowało mnie to, co dzieje się pod powierzchnią fabuły, bo to właśnie tam ta historia zaczyna robić się naprawdę ciekawa. Mam też dla Was tekst o *Harrym Potterze*, ale czytany już z zupełnie innej perspektywy niż kiedyś, z całym bagażem doświadczeń i świadomością, której wcześniej po prostu nie miałem.

Są też recenzje, bo w końcu trudno żeby ich zabrakło. *Hopnięci* i *Rycerz Siedmiu Królestw* to dwa różne podejścia do opowieści, dwa różne klimaty, ale oba na tyle interesujące, żeby się nad nimi zatrzymać i powiedzieć kilka słów więcej niż tylko „warto” albo „nie warto”. Zadbał o to Drakkainen.

Bardzo cieszy mnie też fakt, że w tym numerze zaczynamy publikację opowiadania Dana Drelicha pod tytułem *Ńącéż*. To dla mnie ważny element tego kwartalnika, bo od początku chciałem, żeby było tu miejsce nie tylko na teksty o fantastyce, ale też na samą fantastykę. Forma odcinkowa sprawia, że ta historia będzie nam towarzyszyć przez kolejne numery, a to daje zupełnie inny rodzaj relacji z czytelnikiem.

Pisząc ten wstęp, mam poczucie, że dopiero się rozkręcamy. Ten numer jest pierwszym krokiem i jednocześnie zaproszeniem. Jeśli znajdziecie tu coś dla siebie, jeśli któryś tekst Was zatrzyma na dłużej, to znaczy, że było warto. A jeśli po lekturze pomyślicie, że chcecie tu wrócić za trzy miesiące, to będzie to najcenniejszym komplementem. Miłej lektury!

Grzegorz "Grzegorz" Damrath

W tym numerze

- 6 **Co się działo w roku 2025?**
Grzegorz "Grzegorz" Damrath
- 7 **Kraken: mit, legenda, symbol**
Paweł Płotkowiak
- 8 **Smok z Lisowic – prawdziwy „Smok Wawelski” sprzed 200 milionów lat**
Alicja Płotkowiak
- 10 **10 rzeczy, które zrozumiesz po pierwszej sesji RPG**
Grzegorz "Grzegorz" Damrath
- 17 **Czyli co to za Dragonbane?**
Gleb Richter
- 19 **Planszówki, które łączą ludzi. Dlaczego warto wpaść do Nine Dragons w Chełmnie?**
Rafał "Ihtul" Przybył
- 22 **Jak przeżyć „Ogrody Księżyca”? Czyli rzecz o „Malazańskiej Księdze Poległych”**
Dorota "kaniqne" Marynowska
- 25 **O świecie, który nie pozwala chcieć inaczej. Filozofia w „Systemie Samoocalenia Podłej Szumowiny”**
Grzegorz "Grzegorz" Damrath
- 36 **Powrót do Hogwartu**
Grzegorz "Grzegorz" Damrath
- 44 **Wszyscy żyjemy na jednej kłodzie**
Kamil "Drakkainen" Gelert
- 45 **„Duncan The Tall – czyli jak zostać rycerzem i nie zwariować**
Kamil "Drakkainen" Gelert
- 47 **Ńąceź**
Dan Drelich

Co się działo w roku 2025?

Wzorując się na Spotify Wrapped, chętnie napisalibyśmy tutaj, że nasze wydarzenia „trwały łącznie X godzin, a przez klubowe stoły, sale i korytarze przewinęło się Y osób”. Prawda jest jednak taka, że gdzieś w połowie roku... po prostu pogubiliśmy się w rachubie. I wcale nie jest to powód do wstydu. Wprost przeciwnie – to najlepszy dowód na to, jak intensywny, żywy i pełen energii był dla nas rok 2025.

Możemy więc bezpiecznie powiedzieć jedno: były to setki godzin wspólnych spotkań, rozmów, grania, czytania, tworzenia i bycia razem. W ramach regularnych spotkań sekcji, wydarzeń specjalnych, inicjatyw charytatywnych (jak choćby *WOŚP*), miejskich wydarzeń pokroju *Chelmińskich Walentynek* czy *9 Hills Festival*, *Klub Fantastyki Nine Dragons* był w 2025 roku w ciągłym ruchu.

Rok 2025 był jednocześnie dla Klubu wciąż czasem niemowlęcym. Tym etapem, w którym stawia się pierwsze kroki, czasem przewraca, czasem działa trochę chaotycznie, ale z każdym tygodniem uczy się czegoś nowego. Zaczynaliśmy z ogromnym entuzjazmem i dużą dawką improwizacji. I właśnie z tego chaosu zaczęła wyłaniać się coraz bardziej poukładana organizacja.

Uczyliśmy się siebie nawzajem. Sprawdzaliśmy, co działa, a co wymaga poprawy. Testowaliśmy formaty, pomysły i rozwiązania. I co najważniejsze – robiliśmy to wspólnie.

W 2025 roku *Klub Nine Dragons* przestaje być jednowymiarową inicjatywą stając się zbiorem żywych, prężnie działających sekcji, które przyciągają osoby o bardzo różnych zainteresowaniach, ale tej samej potrzebie wspólnego przeżywania szeroko rozumianej fantastyki. Przy stołach sekcji RPG rodzą

się historie pełne magii, grozy i przygody, sekcja planszówkowa skutecznie udowadnia, że gry planszowe to nie tylko Chińczyk i Monopoly, a sekcja Disney Lorcana w ekspresowym tempie buduje własną, zaangażowaną społeczność.

Równoległe działa sekcja literacka ZONK, pokazując, że o książkach da się rozmawiać długo i bez zbędnego zadęcia oraz sekcja malowania figurek i gier bitewnych, łącząca precyzję, cierpliwość i miłość do detalu. Każda z tych przestrzeni żyje własnym rytmem, ale razem tworzą jeden organizm – Klub, który naprawdę zaczął oddychać pełną piersią i działać wielotorowo.

Szczególne miejsce w tym podsumowaniu chcemy poświęcić osobom, które dołączyły do nas właśnie w 2025 roku. Tym, którzy często trafiali do Klubu przypadkiem: z polecenia, z ciekawości, na jedno spotkanie. I zostali stając się członkami Klubu, prowadzącymi, współorganizatorami, twarzami sekcji i wydarzeń. To dzięki Wam *Nine Dragons* stał się realną społecznością. Taką, do której chce się wracać.

Rok 2025 nauczył nas bardzo wiele i pokazał, jak ogromny potencjał drzemie w tym, co wspólnie tworzymy. Z niemowlęcego etapu wchodzimy w kolejny rok już bogatsi w doświadczenia, bardziej świadomi i jeszcze bardziej głodni działania.

Na koniec chcemy po prostu powiedzieć: dziękujemy. Za obecność, zaufanie, energię i serce, które wkładacie w *Klub Fantastyki Nine Dragons*, a także za zaufanie, którym nas obdarzyliście. A rok 2026? Zapowiada się jeszcze intensywniej – z większą liczbą atrakcji, nowymi pomysłami i kilkoma niespodziankami, o których na razie... cicho sza. Do zobaczenia przy stołach, na spotkaniach i wydarzeniach.



Kraken: mit, legenda, symbol

Paweł Płotkowiak

Tę nazwę słyszał prawie każdy, zadomowiła się w popkulturze i świadomości ludzi. Ale dlaczego? Słowo oznaczające morskiego potwora z mitów i legend, żyje nawet w kulturach odległych od mórz i oceanów, inspirowane pisarzy i filmowców. Jak to się stało, że istota z podań powtarzanych przez nordyckich żeglarzy przetrwała stulecia i dotarła w niemal każdy zakątek świata? Może to dlatego, że ludzie podświadomie lękają personifikacji swoich obaw i lęków w tym wypadku związanych z niezbadanymi głębiami oceanu. U podstaw mitu, leży też prawdziwe, żyjące stworzenie, *Architeuthis dux*, Kałamarnica olbrzymia. Legenda przetrwa dłużej gdy za podstawę ma coś realnego i namacalnego, łatwiej wtedy uwierzyć w to co zostało dodane przez wyobraźnię.

W średniowiecznych podaniach islandzkich np. „*Konungs skuggsjá*” (Lustro królów) datowanym na ok. 1250 r., pojawia się morska bestia zwana *Hafgufa*, która wabiła ryby silnymi wydzielinami, a jej rozmiar sprawiał, że była zdolna pożerać nawet wieloryby i statki. Kałamarnice olbrzymie także wabią swoimi wydzielinami ryby, które stanowią większą część ich diety, jednak same są zjadane przez kaszaloty, które na nie polują. Mamy tu zatem pewne półprawdy, które mogą być podwalinami pod legendę, zwłaszcza że rozmiar tych mięczaków dochodzi do 18 metrów, z czego 12 metrów to macki, a średnica oczu ma ponad 30 cm, co może pobudzić wyobraźnię.

Nazwa „kraken” (liczba mnoga od norweskiego *krake*, oznaczającego coś pokracznego lub rozrośniętego) pojawiła się po raz pierwszy w 1646 roku w norweskim glosariuszu Christena Jensøna, opisującym morskiego stwora z wieloma ramionami chwytającymi łodzie. Poza Skandynawię wszedł do europejskich legend żeglarskich w XVII–XVIII wieku poprzez relacje podróżników jak Francesco Negri (1700) czy Hans Egede (1734). Termin „kraken” spopularyzował Erik Pontoppidan prof. nadzwyczajny Uniwersytetu Kopenhaskiego, w książce „*Forsøk til Norges naturlige historie*” (Historia naturalna Norwegii) z 1752–1753 roku.

Później przyjęły go kultury zachodnie: francuska (Victor Hugo utożsamiał go z ośmiornicą w 1866 inspirując Verne’a), angielska (Tennyson, Melville) i amerykańska, gdzie stał się ikoną popkultury w filmach (Piraci z Karaibów) i grach. W Polsce pojawia się w literaturze fantastycznej i dyskusjach o mitach morskich, ale bez silnych lokalnych korzeni. Tak zatem bestia z podań i legend weszła do naszej wyobraźni i się w niej zadomowiła. Zapewne jeszcze długo będzie ją pobudzać, bo głębiny oceanów są nieznanne i kto wie czy prawdziwy Kraken nie drzemie głęboko pod powierzchnią.

*Pod dzikiej toni bałwanem spienionym,
Gdzie nieprzebita, mroczna otchłań czeka,
Prastarym snem, odwiecznym, niezmaconym,
Śpi Kraken.*

„The Kraken” – Alfred Tennyson

Smok z Lisowic – prawdziwy „Smok Wawelski” sprzed 200 milionów lat

Alicja Płotkowiak

Większość ludzi zna legendę o Smoku Wawelskim, jednak niewiele osób wie, że kryje się w niej ziarno prawdy. Skamieniałości prawdziwego „smoka” odkryto w cegielni w Lisowicach koło Lublińca. *Smok wawelski* osiągał długość 5–6 metrów, z czego około 50–60 cm przypadało na samą czaszkę. Uznawany jest za jednego z największych archozaurów triasowych, choć jego dokładna pozycja filogenetyczna pozostaje trudna do ustalenia. Wykazuje bowiem cechy charakterystyczne zarówno dla teropodów, rauizuchów, jak i bardziej prymitywnych archozaurów.

SYSTEMATYKA

Królestwo: Eukarionty

Typ: Strunowce

Podtyp: Kręgowce

Gromada: Zauropsydy

Podgromada: Diapsydy

Infragromada: Archozauromorfy

Rodzaj: *Smok*

Gatunek: *Smok wawelski*

POZYCJA SYSTEMATYCZNA I CECHY

Początkowo *Smok wawelski* był uznawany za dinozaura – teropoda należącego do grupy tetanurów, którego mógłby być najstarszym przedstawicielem. W późniejszych badaniach podtrzymano jego przynależność do teropodów, jednak nie przypisano go do żadnej mniejszej grupy.

W 2011 roku Niedźwiedzki i współpracownicy zakwestionowali tę interpretację, wskazując, że liczne homoplazje wśród triasowych archozaurów utrudniają jednoznaczne określenie jego pozycji filogenetycznej. Pewne jest natomiast, że należy on do archozauromorfów. Świadczą o tym m.in.:

- brak otworu ciemieniowego,
- kontakt między kośćmi kwadratową i kwadrato-jarzmową,
- obecność okna przedczołowego,
- piłkowane krawędzie zębów.

Z kolei cechy takie jak stykające się wyrostki podniebienne kości szczękowych oraz charakterystyczny guzek na proksymalnej części kości udowej wskazują na jego bliskie pokrewieństwo z archozaurami, czyli grupą obejmującą m.in. przodków współczesnych krokodyli.

HISTORIA ODKRYCIA

Na pierwsze szczątki natrafiono w 2005 roku, jednak dopiero wiosną 2006 roku poproszono o ich identyfikację Tomasz Suleja i Grzegorz Niedźwiedzki. W lipcu tego samego roku rozpoczęto profesjonalne wykopaliska. W ich trakcie odkryto m.in. kość udową o długości 54 cm.

W 2007 roku znaleziono także trójpalczaste odciski stóp o długości 40–50 cm, przypominające tropy średnich i dużych jurajskich teropodów. Nie odnaleziono jednak kości stóp, dlatego nie można jednoznacznie potwierdzić, że ślady te należały do *Smoka wawelskiego*.

W 2012 roku oficjalnie opisano gatunek *Smok wawelski*. Nazwa nawiązuje do krakowskiej legendy o Smoku Wawelskim, który terroryzował mieszkańców, porywając owce, aż został pokonany przez sprytnego szewczyka. Według legendy smok zginął po zjedzeniu owcy wypełnionej siarką, co doprowadziło do jego pęknięcia po wypiciu ogromnej ilości wody.

ŚRODOWISKO ŻYCIA I TRYB ŻYCIA

W późnym triasie obszar dzisiejszej Polski znajdował się w strefie ciepłego, sezonowo suchego klimatu. Dominowały rozległe równiny zalewowe z siecią rzek i okresowych zbiorników wodnych, które sprzyjały występowaniu bogatej fauny kręgowców.

Budowa anatomiczna *Smok wawelski*, w szczególności masywna czaszka oraz zęby o piłkowanych krawędziach, wskazuje na drapieżny tryb życia. Dodatkowo skręcony trzon kości ramiennej interpretowany był jako cecha umożliwiająca chwytanie ofiar za pomocą kończyn przednich. Najprawdopodobniej był on jednym z głównych drapieżników swojego ekosystemu, polującym na średniej i dużej wielkości kręgowce.

W jego środowisku występowało wiele potencjalnych ofiar, m.in. dicynodonty (w tym ogromna *Lisowicia bojani*), a także inne kręgowce, takie jak dinozauromorfy, krokodylomorfy czy płazy z grupy temnospondyli. Ślady ugryzień odnalezione na kościach młodych dicynodontów odpowiadają budowie zębów smoka, co sugeruje, że polował on na te zwierzęta, choć nie można wykluczyć również padlinozerności.

Analiza koprolitów wskazuje, że *Smok wawelski* połykał fragmenty kości swoich ofiar. Znalezione w nich szczątki należą m.in. do temnospondyli i dicynodontów. Obecność fragmentów własnych zębów może świadczyć o ich łamliwości podczas żerowania lub co bardziej intrygujące – o możliwym kanibalizmie.

Dziś w muzeum w Lisowicach można oglądać rekonstrukcję szkieletu smoka, która została wykonana na przełomie 2011 i 2012 roku. Stanowi ona jedno z najbardziej spektakularnych przedstawień triasowych drapieżników odkrytych na terenie Polski.



BIBLIOGRAFIA

- Budziszewska-Karwowska E., Bujok A., Sadlok G. (2010). Bite marks on an Upper Triassic dicynodontid tibia from Zawiercie, Kraków-Częstochowa Upland, southern Poland. *PALAIOS*, 25(6), 415–421. <https://doi.org/10.2110/palo.2009.p09-136r>
- Dzik J., Niedźwiedzki G., Sulej T. (2008). Zaskakujące uwięzienie ery gadów ssakokształtnych. *Ewolucja*, 3, 2–21.
- Dzik J., Sulej T., Niedźwiedzki G. (2008). A dicynodont–theropod association in the latest Triassic of Poland. *Acta Palaeontologica Polonica*, 53(4), 733–738. <https://doi.org/10.4202/app.2008.0415>
- Lisowice: pierwsza na świecie rekonstrukcja szkieletu smoka wawelskiego (b.d.).
- Mikołuszko W. (2008). Potwór z Lisowic. *National Geographic*, 8(107), 2–19.
- Niedźwiedzki G., Budziszewska-Karwowska E. (2018). A new occurrence of the Late Triassic archosaur Smok in southern Poland. *Acta Palaeontologica Polonica*, 63(4), 703–712. <https://doi.org/10.4202/app.00505.2018>
- Niedźwiedzki G., Gorzelak P., Sulej T. (2011). Bite traces on dicynodont bones and the early evolution of large terrestrial predators. *Lethaia*, 44(1), 87–92. <https://doi.org/10.1111/j.1502-3931.2010.00227.x>
- Niedźwiedzki G., Sulej T., Dzik J. (2012). A large predatory archosaur from the Late Triassic of Poland. *Acta Palaeontologica Polonica*, 57(2), 267–276. <https://doi.org/10.4202/app.2010.0045>
- Qvarnström M., Ahlberg P. E., Niedźwiedzki G. (2019). Tyrannosaurid-like osteophagy by a Triassic archosaur. *Scientific Reports*, 9, 925. <https://doi.org/10.1038/s41598-018-37540-4>
- Sereno P. C. (1997). The origin and evolution of dinosaurs. *Annual Review of Earth and Planetary Sciences*, 25, 435–489. <https://doi.org/10.1146/annurev.earth.25.1.435>
- Sulej T., Niedźwiedzki G. (2019). An elephant-sized Late Triassic synapsid with erect limbs. *Science*, 363(6422), 78–80. <https://doi.org/10.1126/science.aal4853>
- Sulej T., Niedźwiedzki G., Bronowicz R. (2012). A new Late Triassic vertebrate fauna from Poland with turtles, arososaurs, and coclophosoid dinosaurs. *Journal of Vertebrate Paleontology*, 32(5), 1033–1041. <https://doi.org/10.1080/02724634.2012.694384>
- Wikimedia Commons (2024). Reconstructed skeleton of Smok wawelski.

10 rzeczy, które zrozumiesz po pierwszej sesji RPG

Grzegorz "Grzegorz" Damrath

Gry fabularne od dekad funkcjonują gdzieś na styku hobby, kultury i wspólnego opowiadania historii. Są jednocześnie zaskakująco coraz bardziej widoczne i uporczywie wciąż nierozumiane przez wielu. Wszyscy kojarzą ich najbardziej charakterystyczne rekwizyty: wielścienne kostki, karty postaci zapisane drobnym pismem oraz Mistrza Gry (nie bez przyczyny pisanego wielkimi literami!) oddzielonego od graczy dziwaczną zasłoną. RPG mają własną mitologię, rozpoznawalny język i estetykę, a mimo to wciąż pozostają dla wielu osób tematem trudnym do zeksplorowania.

Paradoks polega na tym, że dotyczy to bardzo często ludzi zanurzonych już po uszy w fantastyce. Czytelników literatury gatunkowej, widzów seriali, odbiorców gier wideo, miłośników światów przedstawionych i skomplikowanych narracji. RPG wydają się być przecież dla nich naturalnym kolejnym krokiem, a jednak nie wiedzieć czemu często zatrzymują się w progu. W efekcie tego zjawiska pojawia się więc przekonanie, że to hobby hermetyczne, wymagające wiedzy, doświadczenia albo pewnego rodzaju

śmiałości, którą trzeba w sobie wypracować.

Na to wszystko dochodzi obawa przed oceną. Lęk przed nieumiejętnym odegraniem postaci, przed nieznaną zasadą, przed improwizacją, która w wyobrażeniu jawi się jako akt publicznej ekspozycji. Gry fabularne bywają postrzegane jako coś bardziej wymagającego niż inne formy kontaktu z fikcją, do których przywykł niejeden konsument dzieł kultury.

**MISTRZ GRY BRZMI
POWAŻNIE
I HIERARCHICZNIE.
SUGERUJE FIGURĘ
STOJĄCĄ PONAD STOŁEM,
KOGOŚ, KTO „WIE
LEPIJ”, KONTROLUJE
PRZEBIEG WYDARZEŃ,
TRZYMA W RĘKACH CAŁĄ
OPOWIEŚĆ, A GRACZE
I ICH BOHATEROWIE SĄ
TYLKO PIONKAMI NA JEGO
SZACHOWNICY.**

Tymczasem historia RPG od samego początku przeczy temu wyobrażeniu. Gry fabularne powstały przecież nie jako elitarna forma sztuki narracyjnej, lecz jako eksperyment, zabawa i próba odpowiedzi na pytanie: „a co, jeśli zamiast biernie śledzić historię, zaczniemy ją wspólnie tworzyć?”. Ich rozwój nie był napędzany żmudnym cyzelowaniem zasad i mechanik ani spójną wielopiętrową teorią narracji, lecz

najzwyczajniejszą ciekawością i potrzebą dzielenia się opowieścią.

Pierwsza sesja RPG działa więc jak brutalnie uczciwa konfrontacja z mitami narosłymi wokół tego hobby. Zderza wyobrażenia z praktyką, łęki

z doświadczeniem, oczekiwania z rzeczywistością stołu. I bardzo często okazuje się, że największą barierą nie były zasady, forma ani inni ludzie – tylko mylne wyobrażenie o tym, czym RPG są. Dopiero po pierwszej sesji pewne rzeczy stają się oczywiste i całkowicie odmienne od tego, co nam się wydawało. W tym tekście rozwiję kilka z tych licznych mitów i pokażę jak tuż po pierwszej sesji w roli gracza okazują się one całkowicie mylne.

TO NIE JEST KOLEJNA GRA, TYLKO UNIKALNY SPOSÓB UCZESTNICTWA W FIKCJI

Historia gier RPG zaczyna się od bardzo konkretnej potrzeby: wyjścia poza bierne obcowanie z opowieścią. Literatura, film czy serial oferują zamkniętą narrację, nawet jeśli emocjonującą i wielowymiarową, pozostajemy jedynie jej odbiorcami. RPG proponują coś radykalnie innego: uczestnictwo.

Kiedy w 1974 roku ukazało się *Dungeons & Dragons*, nie był to jedynie kolejny tytuł na rynku gier. Była to próba stworzenia nowej formy kontaktu z fikcją, w której świat nie istnieje „sam z siebie”, lecz powstaje w odpowiedzi na decyzje uczestników i reaguje na ich zachowania. Gracze przestali jedynie obserwować bohaterów, tylko zaczęli nimi być. I choć może brzmi to banalnie, różnica ta jest fundamentalna.

Pierwsza sesja bardzo szybko uświadamia, że RPG nie da się porównać ani do gry planszowej, ani do gry komputerowej. Nie ma tu kompletnej historii do odkrycia ani zamkniętego zestawu możliwości. Fikcja w RPG jest plastyczna, reagująca, nieustannie negocjowana pomiędzy jej uczestnikami. Świat gry tym razem nie czeka cierpliwie aż ktoś go pozna, tylko ewoluuje wraz z postaciami graczy, przez co każda rozgrywka jest doświadczeniem unikalnym i głęboko osobistym.

To dlatego RPG nie konkurują z innymi mediami fantastycznymi. Nie próbują zastąpić książek, filmów czy seriali. Funkcjonują obok nich jako odrębna forma narracji, która oczywiście czerpie z nich pełnymi garściami, ale jest rozrywką wyraźnie się od nich różniącą. Dopiero przy stole staje się jasne, że sednem RPG nie jest fabuła jako taka, lecz relacja między uczestnikiem a fikcyjnym światem.

Dla wielu osób to odkrycie bywa przełomowe. Okazuje się, że RPG nie wymagają zmiany tożsamości ani wejścia w zamkniętą subkulturę. I właśnie w tej zmianie perspektywy kryje się największa różnica między RPG a wszystkimi innymi formami obcowania z fantastyką.

NIE TRZEBA ZNAĆ ZASAD, ŻEBY ZACZAĆ

Jedną z najczęstszych barier oddzielających ludzi od pierwszej sesji RPG jest przekonanie, że przed grą trzeba godzinami ślęczeć nad ogromem zasad i tabelek. Podręczniki liczące setki stron, rozbudowane mechaniki i żargon używany przez doświadczonych graczy budują obraz hobby wymagającego długiego przygotowania i technicznej biegłości. Pierwsza sesja bardzo szybko ten obraz rozbija.

Gry fabularne nie zaczynały jako szeroki, zróżnicowany gatunek. Zaczynały jako dość konkretny eksperyment. Ale niemal natychmiast wymknęły się własnym twórcom spod kontroli, bo gracze odkryli, że można je prowadzić na dziesiątki sprzecznych ze sobą sposobów. To właśnie z tej różnorodności narodził się gatunek, jaki znamy dziś. Oczywiście istnieją RPG stworzone z myślą o osobach, które uwielbiają precyzję: godziny spędzone nad tabelkami, liczenie modyfikatorów, optymalizację postaci i drobiazgowo symulowanie świata. Są jednak też pełnoprawne systemy zaprojektowane dokładnie na przeciwnym biegunie – takie, które świadomie ograniczają reguły do minimum, by całą uwagę skierować na opowieść.

Pierwsza sesja uświadamia, że nie ma jednego „właściwego” sposobu grania w RPG. Mechanika nie jest bramką, przez którą trzeba się precyzyjnie, lecz zestawem narzędzi, z których wybiera się to, co w danym stylu grania jest potrzebne. Dla jednych będzie to rozbudowany system współczynników i przeliczników, dla innych kilka prostych zasad zapisanych w paru zdaniach, pozwalających niemal natychmiast usiąść do gry.

Co więcej, wiele gier fabularnych powstało właśnie po to, by obniżyć próg wejścia do absolutnego minimum. Istnieją systemy, które można wytłumaczyć w kilka minut i które nie wymagają żadnego wcześniejszego przygotowania poza chęcią

wspólnego opowiadania historii. W ich przypadku zasady nie tylko nie dominują nad narracją, ale często wręcz znikają w tle, pojawiając się tylko wtedy, gdy są naprawdę potrzebne.

To odkrycie bywa kluczowe. Okazuje się, że RPG nie są monolitem, który trzeba zrozumieć w całości, zanim się do niego podejździe. Są raczej biblioteką różnych podejść do grania – od symulacyjnych po niemal całkowicie narracyjne. I gdzieś na tej osi niemal każdy może znaleźć formę, która pozwoli zacząć bez stresu, kalkulatora i poczucia zagubienia.

MISTRZ GRY NIE PROWADZI HISTORII TYLKO JĄ URUCHAMIA

Już sama nazwa potrafi onieśmielać. Mistrz Gry brzmi poważnie i hierarchicznie. Sugeruje figurę stojącą ponad stołem, kogoś, kto wie lepiej, kontroluje przebieg wydarzeń, trzyma w rękach całą opowieść, a gracze i ich bohaterowie są tylko pionkami na jego szachownicy. W wyobrażeniach wielu osób

Mistrz Gry siedzi symbolicznie oddzielony od reszty za ekranem z tabelami i notatkami. Jest „Mistrzem”, a więc kimś, kto powinien mieć odpowiedzi na wszystko. Pierwsza sesja zazwyczaj błyskawicznie obnaża, jak mylące jest to wyobrażenie.

Rola Mistrza Gry nie polega na opowiadaniu gotowej historii ani na prowadzeniu graczy za rękę przez zaplanowane sceny. Jego zadaniem jest stworzenie warunków, w których historia może się wydarzyć, a następnie reagowanie na decyzje podejmowane przy stole. Świat gry nie istnieje jako zamknięta całość – powstaje fragmentami, dokładnie tam, gdzie skierowana zostaje uwaga bohaterów.

W praktyce oznacza to, że Mistrz Gry często bywa również zaskoczony rozwojem wydarzeń jak gracze. Jego „władza” nie polega na kontroli narracji, lecz na jej podtrzymywaniu i porządkowaniu. Historia nie rozwija się dlatego, że została zapisana w notatkach, ale dlatego, że ktoś zaryzykował, zadał niewygodne pytanie albo podjął złą decyzję.

Oczywiście przy stole bywa różnie, bo Mistrzowie Gry – jak wszyscy ludzie – mają różne temperamenty i poczucie humoru. Zdarza się ktoś bardziej surowy, ktoś bardziej pobłażliwy, ktoś kochający dramat, a ktoś chaos. W praktyce jednak Mistrz Gry niemal zawsze okazuje się sojusznikiem, a nie przeciwnikiem – kimś, kto z autentyczną sympatią patrzy na bohaterów i z ciekawością śledzi ich losy.

Co więcej, bardzo często Mistrz Gry jest po prostu największym fanem drużyny przy stole. To on cieszy się z ich sprytnych pomysłów, przeżywa ich porażki i z równym zaangażowaniem jak gracze chce zobaczyć, dokąd zaprowadzi historia. Rywalizacja ustępuje miejsca współpracy, a mityczna zasłona Mistrza okazuje się tylko umowną granicą – po obu jej stronach siedzą ludzie, którzy przyszli tu po to samo: dobrą opowieść i równie dobrą zabawę.

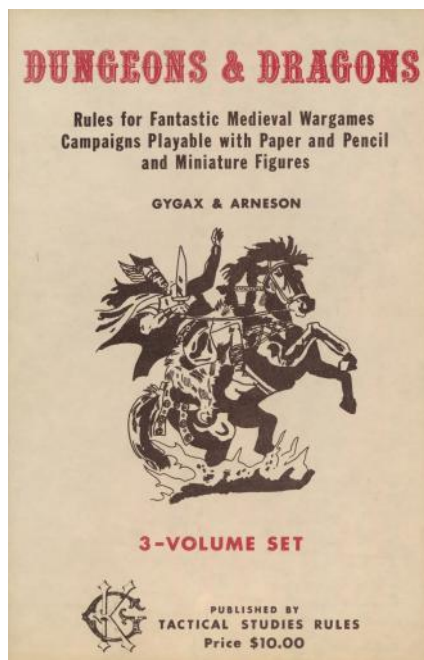
Paradoksalnie, im większe poczucie bezpieczeństwa przy stole, tym ciekawsze decyzje podejmują

postacie. Mistrz Gry nie wygrywa, gdy drużyna przegrywa. Wygrywa wtedy, gdy bohaterowie mają przestrzeń, by się pomylić, ponieść konsekwencje i mimo wszystko iść dalej. Po pierwszej sesji znika więc potrzeba rywalizacji z tym kimś po drugiej stronie zasłony – bo okazuje się, że siedzi tam ktoś, kto z równą ciekawością chce zobaczyć, co stanie się dalej.

IMPROWIZACJA NIE JEST PLANEM AWARYJNYM, TYLKO FUNDAMENTEM

Od samego początku gry RPG były podatne na chaos. Nie dlatego, że były źle zaprojektowane, ale dlatego, że oddały sprawczość w ręce graczy. A gracze – prędzej czy później – zrobią coś nieprzewidywalnego. Zignorują oczywisty trop, zaprzyjaźnią się z postacią epizodyczną albo potraktują śmiertelnie poważnie żart rzucony mimochodem. I właśnie w tym tkwi siła tej formy.

Pierwsza sesja bardzo szybko uświadamia, że im-



Pierwsze wydanie D&D z 1974 roku

pro wizacja nie jest oznaką braku przygotowania. Jest naturalnym stanem gry, w której kilka osób jednocześnie wpływa na bieg wydarzeń. Nawet najbardziej szczegółowy scenariusz musi ustąpić miejsca decyzjom podejmowanym przy stole – bo RPG nie polegają na konsekwentnym realizowaniu mistrzynie przygotowanego planu, lecz na reagowaniu na niespodziewane.

W praktyce grania w RPG oznacza ciągle zadawanie sobie jednego pytania: jak w tej sytuacji zareagowałaby moja postać? Nie „co jest optymalne?”, nie „jak wygrać?”. Czasem oznacza to wybór ryzykowny. Bohater może zaufać podejrzanej postaci, bo jest naiwny lub zdesperowany. Może odmówić współpracy, choć wszystko wskazuje na to, że byłoby to rozsądne rozwiązanie – bo kieruje się dumą albo dawną urazą. Z punktu widzenia gry są to decyzje nieopłacalne. Za to z punktu widzenia historii – bezcenne.

To właśnie w takich momentach improwizacja nabiera znaczenia. Gracz nie realizuje planu, lecz reaguje na sytuację tak, jak zrobiłaby to postać, nawet jeśli prowadzi to do komplikacji lub nawet utraty życia. A komplikacje w RPG nie są problemem tylko paliwem opowieści. Każda decyzja podjęta zgodnie z charakterem naszego bohatera zmienia świat gry w sposób, którego nie dałoby się zaprojektować z wyprzedzeniem.

Dla wielu osób to odkrycie bywa przełomowe. Znika presja „grania dobrze”, pojawia się zgoda na granie prawdziwie. Improwizacja przestaje być chaosem, a staje się narzędziem budowania postaci i historii jednocześnie. I właśnie dlatego w RPG najciekawsze rzeczy zaczynają się wtedy, gdy nikt nie jest do końca pewien, co wydarzy się za chwilę.

BOHATER TO COŚ WIĘCEJ NIŻ IMIĘ, KLASA I WSPÓŁCZYNNIKI

Na początku postać jest konstruktem. Zbiorem wyborów dokonanych przy stole jeszcze przed rozpoczęciem gry: imię, profesja, kilka cech opisanych liczbami, czasem jedno–dwa zdania tła. Karta po-

**PIERWSZA SESJA BARDZO
SZYBKO UŚWIADAMIA, ŻE
IMPROWIZACJA NIE JEST
OZNAKĄ BRAKU
PRZYGOTOWANIA. JEST
NATURALNYM STANEM
GRY, W KTÓREJ KILKA
OSÓB JEDNOCZEŚNIE
WPLYWA NA BIEG
WYDARZEŃ.**

staci sprawia wrażenie dokumentu technicznego – punktu startowego, który ma przede wszystkim umożliwić rozgrywkę. Nic więcej.

Pierwsza sesja wprowadza subtelną, ale istotną zmianę. Postać zaczyna funkcjonować nie jako projekt, lecz jako punkt odniesienia. Decyzje przestają wyni-

kać wyłącznie z możliwości zapisanych na karcie, a zaczynają być filtrowane przez to, kim bohater jest w świecie gry. Reakcje na wydarzenia nabierają konsekwencji, a pojedyncze wybory zaczynają się ze sobą łączyć w spójną całość.

RPG pokazują w praktyce coś, czego nie da się w pełni zaplanować przy tworzeniu postaci: charakter nie rodzi się na papierze, lecz w działaniu. To wydarzenia i decyzje – udane i nieudane, dramatyczne i pozornie błahe – nadają bohaterowi głębię. Strata, strach, lojalność albo triumf potrafią zmienić sposób, w jaki postać postrzega świat i samego siebie. I co istotne, zmiana ta nie jest efektem fabularnego planu, lecz naturalną reakcją na przeżyte doświadczenia.

Z czasem karta postaci przestaje być instrukcją obsługi bohatera, a staje się zapisem jego historii. Liczby pozostają ważne, ale nie definiują już całości. O wiele istotniejsze stają się pytania, których nie da się zamknąć w ciasnych rubrykach: czego postać się boi, czego unika, co jest dla niej nie do negocjacji, co ją motywuje do działania. RPG uczą, że bohater fikcyjny nie musi być kompletny ani konsekwentny od pierwszej sceny – może dojrzewać, zmieniać zdanie i reagować na świat w sposób nieoczywisty.

Dla wielu osób to odkrycie jest jednym z najmocniejszych doświadczeń pierwszej sesji. Okazuje się, że postać nie jest rolą do odegrania ani zestawem zdolności do wykorzystania, lecz bohaterem, który niejako (z braku lepszego określenia) „wydarza się” w trakcie gry. I właśnie w tej organicznej ewolucji kryje się jedna z największych sił RPG jako medium narracyjnego.

PORAŻKA BYWA CIEKAWSZA NIŻ SUKCES

W większości gier porażka oznacza stratę: punktów, zasobów, czasu albo szansy na zwycięstwo. RPG – zwłaszcza te projektowane z myślą o narracji – działają według zupełnie innej logiki. Nieudany rzut rzadko kończy scenę. Za to znacznie częściej uruchamia ciąg konsekwencji, które popychają historię do przodu.

Pierwsza sesja uświadamia, że w RPG porażka nie jest zaprzeczeniem postępu, lecz jego paliwem. Gdy coś się nie udaje, świat reaguje: sytuacja się komplikuje, pojawiają się nowe przeszkody, a stawka rośnie. Historia nie zatrzymuje się, tylko gęstnieje.

Widać to szczególnie wyraźnie w grach, które wprost wbudowały porażkę w swój silnik narracyjny. W *Ostrzach w mroku* nieudany lub częściowo udany rzut niemal zawsze oznacza konsekwencje: bohaterowie zwracają na siebie uwagę, tracą kontrolę nad sytuacją, wplątują się w nowe problemy. Gra nie kończy się na stwierdzeniu „tym razem się nie udało” i jest to całkowicie normalna sytuacja. Porażka nie zatrzymuje akcji – zmienia jej kierunek.

Podobnie działa choćby *Brindlewood Bay*, gdzie brak sukcesu nie oznacza, że śledztwo się załamuje. Przeciwnie: niepowodzenia prowadzą do kolejnych komplikacji, zwiększają presję i odsłaniają nowe wątki. Tajemnica nie czeka na poprawne rozwiązanie, ale rozwija się w zależności od działań bohaterów (a raczej w tym wypadku - bohatererek), a ich błędy sprawiają, że staje się coraz bardziej osobista i niepokojąca.

W obu przypadkach porażka przestaje być czymś, czego należy unikać. Staje się mechanizmem, który stawia postaci w obliczu wyzwań, zmusza je do reakcji i podejmowania trudnych decyzji. To właśnie niepowodzenia ujawniają charakter bohaterów, ich granice i priorytety. Sukces potwierdza ich kompetencje, ale to przede wszystkim porażka buduje dramat opowieści.

Dla wielu osób to jedno z najbardziej wyzwala-

A GAME BY GRANT HOWITT (2017)
WITH THANKS TO ALL OUT OF BURELUM
SIC AND WERDOL POLARIS

PACE 1: FOR EVERYONE

It's HONEYCON 2017. You are going to undertake the greatest heist the world has ever seen. Two Things –
One: You have a complex plan that requires precise timing.
Two: You are a **CODDAMN BEAR**.

1: CHARACTER CREATION
Roll 2D6 to determine your descriptor, your role, and your bear type.

DESCRIPTOR	BEAR TYPE/SKILL
1: Ruckie	1: Gritzly (Strength)
2: Washed-Up	2: Pelter (Swag)
3: Rattled	3: Panda (No weapons but into the business)
4: Unhinged	4: Black (Stealth)
5: Sleek	5: San (Stance Heave)
6: Incompetent	6: Honey Badger (Swag)

ROLE

1: Muscle	4: Hacker
2: Brains	5: Thief
3: Driver	6: Face

Have your bear. If you want. You're not a talking bear, get on, but you can sort of manage human speech through your bear mouth, maybe? (You can talk to each other, though.)

BONUS HAT TABLE
If you WANT YOUR BEAR TO WEAR AN AWESOME HAT roll

1: Topper	2: Top	3: Bowler
4: Flat-Cap	5: Cowboy	6: Fed
7: Crown	8: Hell Twice	

2: STATS
You have two stats. Each starts with 3 points.
BEAR: Use to read, stare, run & climb, charge, yell, damage, scare people, and generally do bear stuff.
CRIMINAL: Use to do anything not directly related to being a bear.

3: ACTIONS
When you act and the outcome is in doubt, roll a D6. If it's equal to or under the relevant stat, you succeed. If it's over the stat, you fail.
If you're using your bear special skill or doing something related to your role, roll 2 D6 and pick the lowest.

4: CHANCING STATES
FRUSTRATION: When the plan fails and you run into difficulty, move one point from Criminal into Bear.
CRIED: When the plan goes off without a hitch, move one point from Bear into Criminal.
You can voluntarily move one point from Bear to Criminal by doing a flashback scene in which you and the other bear sit at the back over coffee and cigarettes in the back room of a seedy bar.
You can voluntarily move one point from Criminal into Bear by noting a lead of some.

5: THE END
If your CRIMINAL stat ever reaches 6, you are hired into a life of crime and betray the party.
If your BEAR stat ever reaches 6, you flip out bear-side and die. Presumably to be picked up by animal control in half an hour or so.

Świetny przykład RPG-a z krótkimi zasadami. Instrukcja dla graczy do "Honey Heist" to tylko 1 strona A4.

jących odkryć pierwszej sesji. Znika lęk przed „zepsuciem gry” złym rzutem czy nieidealną decyzją. Pojawia się zgoda na ryzyko i akceptacja faktu, że kłopoty są nie tylko nieuniknione, ale wręcz pożądane.

RPG TO ROZMOWA

Choć najbardziej rozpoznawalnym symbolem RPG są kostki, to ich prawdziwym paliwem pozostaje rozmowa. Opisy, pytania, deklaracje działań i reakcje innych uczestników tworzą nieprzerwany dialog, w

którym historia nie jest przekazywana, lecz na swój sposób negocjowana – zarówno z innymi graczami, jak i Mistrzem Gry. Pierwsza sesja bardzo szybko uświadamia, że RPG bliżej do wspólnej rozmowy niż do klasycznej gry z zasadami i instrukcją.

W przeciwieństwie do wielu innych gier – zarówno planszowych, jak i cyfrowych – element „gry nad stołem” nie jest tu sprowadzony do minimum. Nie ogranicza się do krótkich komunikatów czy technicznych deklaracji. W RPG to właśnie rozmowa jest nośnikiem znaczenia: pozwala zrozumieć intencje postaci, ustalić stawkę sceny, doprecyzować świat i konsekwencje decyzji. Mechanika wkracza dopiero wtedy, gdy rozmowa napotyka granicę niepewności.

Dialog pełni tu funkcję strukturalną. To w rozmowie zapada decyzja, co w danej chwili jest ważne, na czym skupia się uwaga i jakie pytania warto zadać dalej. Gracze nie tylko reagują na opisy świata, ale aktywnie go współtworzą, dopytując, uzupełniając i reinterpreterując to, co się wydarzyło. RPG nie istnieją bez tej wymiany – bez niej pozostają jedynie zbiorem reguł bez treści.

Pierwsza sesja często obala też przekonanie, że „trzeba dużo mówić” albo „dobrze odgrywać”, by brać udział w grze. Rozmowa w RPG nie jest występem ani popisem. Jest narzędziem komunikacji – czasem precyzyjnym, czasem nieporadnym, ale zawsze wspólnym. Nawet krótkie pytanie czy prosta deklaracja mają znaczenie, bo wpływają na to, jak

rozwija się scena i jak reaguje świat.

To właśnie dlatego RPG tak wyraźnie różnią się od innych form grania. Tam, gdzie wiele gier minimalizuje interakcję werbalną na rzecz procedur i reguł, RPG stawiają ją w centrum. Zamiast „wykonać akcję”, gracze mówią, co próbują zrobić i dlaczego. Zamiast „rozstrzygnąć wynik”, wspólnie ustalają, co ten wynik oznacza. Gra toczy się nie na planie ani w tabeli, lecz pomiędzy uczestnikami.

W ten sposób okazuje się, że RPG nie wymagają perfekcyjnej znajomości zasad ani spektakularnych pomysłów. Wymagają uważności na innych i gotowości do rozmowy. A tam, gdzie rozmowa staje się osią gry, historia niemal zawsze znajduje sposób, by się wydarzyć i oczarować graczy.

KLIMAT ZOSTAJE W PAMIĘCI DŁUŻEJ NIŻ FABUŁA

Po kilku sesjach – a czasem po latach – gracze rzadko potrafią odtworzyć dokładny ciąg wydarzeń. Nie pamiętają, w jakiej kolejności odwiedzano lokacje, które testy zakończyły się sukcesem, ani jak precyzyjnie rozwiązano dany wątek. Za to niemal zawsze pamiętają jak się czuli. Napięcie przed podjęciem decyzji. Narastający niepokój. Nieoczekiwany śmiech przy stole. Albo ciepło sceny, która na chwilę zatrzymała gnającą akcję.

RPG bardzo szybko uczą, że fabuła jest tylko nośnikiem dla emocji. To nie struktura wydarzeń decyduje o sile opowieści, lecz jej ton. Atmosfera sceny potrafi nadać znaczenie nawet prostym sytuacjom, podczas gdy najbardziej złożony wątek może wyparować z pamięci, jeśli nie wywołał żadnej reakcji. Klimat działa tu jak filtr – to przez niego gracze zapamiętują świat gry.

Jednym z największych atutów RPG jest przy tym ich ogromna różnorodność emocjonalna. Gry fabularne nie są przypisane do jednego nastroju ani jednego typu historii. Mogą opowiadać o romansie i intymnych relacjach, o patosie i heroizmie

w historiach superbohaterskich, o przygodzie i eskapizmie klasycznego fantasy, ale też o grozie, bezradności i narastającym lęku. Każdy z tych klimatów wymaga innego tempa, innego języka i innego rodzaju skupienia. Przez to też każdy działa na pamięć w inny sposób.

Pierwsza sesja często bywa momentem odkrycia, że to "o czym gramy" jest mniej istotne niż to jakiego oczekujemy klimatu. Ten sam schemat fabularny może stać się lekką opowieścią o relacjach, mrocznym horrorem albo pełną ironii przygodą, w zależności od tonu przyjętego przy stole. RPG nie narzucają klimatu – pozwalają go wypracować wspólnie, poprzez opisy, decyzje i reakcje.

To właśnie dlatego emocjonalne wspomnienia z sesji potrafią przetrwać lata. Nie dlatego, że

historia była skomplikowana, ale dlatego, że coś zostało przeżyte. RPG uczą, że dobra opowieść nie musi być perfekcyjnie skonstruowana. Wystarczy, że potrafi wywołać emocje, które zostaną z uczestnikami długo po tym, jak kostki przestaną się toczyć.

RPG SĄ DOŚWIADCZENIEM SPOŁECZNYM, NIE INDYWIDUALNYM

Od samych początków gry fabularne były przede wszystkim spotkaniem ludzi. Pierwsze sesje rozgrywano w akademikach, piwnicach, klubach i salonach – wszędzie tam, gdzie można było usiąść razem przy stole i poświęcić kilka godzin na wspólną zabawę. RPG nigdy nie były projektowane jako doświadczenie samotne (choć są od tej reguły nieliczne wyjątki). Ich naturalnym środowiskiem jest grupa, rozmowa i obecność innych.

To odróżnia je wyraźnie od większości innych form kontaktu z fantastyką. Książkę czy film przeżywa się w pojedynkę, nawet jeśli później się o nich rozmawia. W RPG samo przeżywanie jest już aktem zbiorowym. Emocje nie pojawiają się w izolacji – są wzmacniane przez reakcje innych, przez śmiech,

**ROZMOWA W RPG NIE
JEST WYSTĘPEM ANI
POPISEM. JEST
NARZĘDZIEM
KOMUNIKACJI – CZASEM
PRECYZYJNYM, CZASEM
NIEPORADNYM, ALE
ZAWSZE WSPÓLNYM.
NAWET KRÓTKIE PYTANIE
CZY PROSTA DEKLARACJA
MAJĄ ZNACZENIE, BO
WPŁYWAJĄ NA TO, JAK
ROZWIJA SIĘ SCENA I JAK
REAGUJE ŚWIAT. TO
WŁAŚNIE DLATEGO RPG
TAK WYRAŹNIE RÓŻNIĄ
SIĘ OD INNYCH FORM
GRANIA.**

ciszę, napięcie przy stole. Fikcja staje się wspólnym doświadczeniem, a nie prywatnym przeżyciem.

Wielokrotnie zdarzało mi się siadać do gry RPG z ludźmi zupełnie przypadkowymi – osobami, których wcześniej nie znałem lub znałem bardzo powierzchownie. A jednak po jednej czy dwóch sesjach pojawiało się zaskakujące poczucie, którego nie doświadczałem choćby w przypadku gier planszowych. Było to poczucie bliskości, jakbyśmy znali się znacznie dłużej. Wspólne decyzje, porażki, napięcia i chwile triumfu tworzą skróconą ścieżkę do porozumienia. RPG potrafią w kilka godzin wytworzyć rodzaj więzi, na który w innych okolicznościach potrzeba miesięcy.

Dzieje się tak dlatego, że gry fabularne wymagają zaufania. Gracze odślaniają sposób myślenia, reagowania na stres, poczucie humoru, empatię wobec innych postaci. Nawet jeśli robią to za pośrednictwem fikcyjnych bohaterów, komunikują bardzo realne rzeczy. RPG stają się przestrzenią bezpiecznego testowania relacji – bez konsekwencji codziennego życia, ale z prawdziwymi emocjami.

Pierwsza sesja często uświadamia, że RPG nie są tylko hobby ani formą rozrywki. Są społecznym rytuałem, formą bezpiecznej symulacji prawdziwego życia, choć często ubranej w szaty historii ze smokami, wampirami i magią. Właśnie dlatego tak łatwo wraca się do stołu – nie tylko dla historii czy mechaniki, ale dla ludzi, z którymi tę historię się współtworzy.

PRÓG WEJŚCIA ISTNIAŁ GŁÓWNIEM W GŁOWIE

Najważniejsze odkrycie przychodzi na samym końcu. Nie w trakcie tworzenia postaci, nie przy pierwszym rzucie kostką i nie wtedy, gdy zasady przestają wydawać się obce. Przychodzi dopiero po sesji, kiedy opadną emocje i można spojrzeć wstecz. Okazuje się wtedy, że większość obaw, które towarzyszyły wejściu w to hobby, nie miała realnego oparcia w finalnym doświadczeniu.

RPG nie wymagają odwagi rozumianej jako wystawienie się na ocenę. Nie wymagają talentu aktorskiego ani umiejętności improwizowania błyskotliwych monologów. Nie wymagają też encyklopedycznej wiedzy o zasadach i fantastycznych światach.

Pierwsza sesja pokazuje, że RPG są procesem, a nie egzaminem. Że zasady da się poznać w trakcie, że porażki nie psują gry, lecz ją napędzają, że rozmowa jest ważniejsza niż procedura, a klimat i relacje znaczą więcej niż perfekcyjnie skonstruowana fabuła. Każdy z tych elementów obniża próg wejścia, zamiast go podnosić – pod warunkiem, że pozwoli się im działać. To dlatego gry fabularne potrafią wciągać ludzi z bardzo różnych środowisk i o bardzo różnych temperamentach. Nie dlatego, że są proste, lecz dlatego, że są elastyczne. Dostosowują się do uczestników, a nie odwrotnie.

Po pierwszej sesji staje się jasne, że RPG nie wymagają specjalnych predyspozycji ani przygotowania. Wymagają decyzji, by zacząć. Reszta – zasady, role, pewność siebie – przychodzi w trakcie.

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



Czyli co to za Dragonbane?

Gleb Richter

Na początku roku 2025, Black Monk Games ogłosili premierę nowego systemu RPG na polskim rynku. I to jaką! Od razu do przedsprzedaży trafiły: Podręcznik główny, Zestaw Podstawowy (nie mylić z Zestawem Startowym) oraz ekran dla Mistrza Gry. Dziś postanowiłem odpowiedzieć na pytanie, czym w zasadzie jest ten Dragonbane?

Wydana przez Free League Publishing gra fabularna z gatunku fantasy... No właśnie, jakiego fantasy? Najłatwiejszą odpowiedzią pewnie byłoby „klasyczne fantasy”, którego wszystkie elementy są tutaj obecne. Zdecydowanie jest to też świat low fantasy, ponieważ mimo dostępu do magii, bohaterowie nawet po dużym rozwinięciu postaci pozostają zwykłymi śmiertelnikami. Kula ognia, sztylet pomiędzy płytami zbroi lub nawet zwykły upadek z wysokości kilku metrów grozi końcem Waszych przygód. Mimo że Dragonbane to nie dark fantasy, to nie zabraknie tu grozy, mrocznych kultów, demonów (fani Młotka są tu mile widziani!).

SYSTEM GRY

Dragonbane w swojej podstawie opiera się o mocno zmodyfikowaną mechanikę Basic Roleplaying. Kość K100 zastąpiła tu K20. Dla sukcesu musimy wyrzucić mniej lub tyle samo, ile wynosi nasza umiejęt-

ność lub cecha. Krytyczne wyniki mają tutaj swoje nazwy – „wyturlać Demona” (naturalna 20) lub „wyturlać Smoka” (naturalna 1). W trakcie rozwoju postać nie tylko ulepsza podstawowe umiejętności, ale może też zdobyć unikalne umiejętności lub Zdolności Heroiczne, czyli perki, które można aktywować, używając Punktów Woli.

Walka w Dragonbane kładzie nacisk na taktykę, a sam system nie toleruje samotnych wilków. Niezgrana drużyna, to w niedalekiej przyszłości martwa drużyna. Magia w tym systemie jest... wystarczająca, ale Free League już zapowiedzieli duży dodatek poświęcony różnym szkołom Magii, aby wzbogacić granie czarodziejem. Do tego można dorzucić sporo drobnych, ale przydatnych mechanik wspomagających. Mogą być trochę przytłaczające dla nowego MG, lecz nie wprowadzają do gry niepotrzebnych komplikacji.

ŚWIAT DRAGONBANE

On właściwie jest, ale tak naprawdę go nie ma. Co to znaczy? Dragonbane to uniwersalny system, na którym spokojnie rozegracie przygodę w Zapomnianych Królestwach, Tamrielu, Starym Świecie, Myrtanie lub gdzie tylko będziecie chcieli. W podręczniku podstawowym nie ma nawet jakiegoś rozbudowanego lore świata, są tylko drobne inspiracje. Tu na

pomoc może przyjść kampania z Zestawu Pudełkowego „Dolina Mgieł”. W niej dostajemy całkiem duży region z własną historią, bogatym bestiariuszem, bohaterami niezależnymi oraz ogromem ciekawych lokacji do zwiedzania. Po angielsku została już wydana kolejna kampania „Path of Glory” i zapowiedziany moduł „Arkand”, w którym dostaniemy przewodnik po tym morskim mieście.

POLSKA LINIA WYDAWNICZA

Po polsku już można pobrać darmowy pdf ze Starterem do Dragonbane'a. W sprzedaży są Podręcznik Główny, Zestaw Podstawowy i ekran Mistrza Gry. Tu trzeba zaznaczyć jedną MEGA ważną rzecz. Zestaw Podstawowy, to nie Zestaw Startowy. To pełny zbiór zasad z podręcznika głównego + sand-boxowa kampania o Dolinie Mgieł. Do tego w pudełku znajdziemy zestaw kości (z unikalnymi K20),

mapę Doliny, karty Inicjatywy, karty przedmiotów, zestaw papierowych figurek BNów i potworów, dwie proste maty bitewne oraz 5 gotowych postaci. To po co komu jest Podręcznik Główny? Może ktoś chciałby mieć na półce piękne wydanie kolekcjonerskie. Może kogoś interesuje zamieszczona tam przygoda. Osobiście uważam, że w Dragonbane graczom przyda się własny poderek pod ręką, aby samemu wymyślać plan akcji w walce lub ścieżkę rozwoju swojej postaci.

Pod koniec roku 2025 swoją premierę miał też Bestiariusz do Dragonbane z ogromną ilością nowych potworów i 9 nowymi grywalnymi Rodami dla Bohaterów Gracza. Na ten moment (wiosna 2026) niebawem możemy się spodziewać kampanii Path of Glory po polsku! I tak właśnie prezentuje się polskie wydanie Dragonbane na dzień dzisiejszy.



Planszówki, które łączą ludzi. Dlaczego warto wpaść do Nine Dragons w Chełmnie?

Rafał 'Ihtul' Przybył

Są takie miejsca, gdzie już zaraz po wejściu od razu wiesz, że dobrze trafiłeś. Przyjazna atmosfera, świetni ludzie, relaks i masa tytułów do wyboru. Właśnie tak wyglądają nasze spotkania.

Gry planszowe stanowią w Polsce ogromne hobby, jednak często jest ono zarezerwowane dla wąskiego grona znajomych. Prowadzi do sytuacji, że mamy tylko 2 lub 3 osoby, z którymi gramy. Spotkania w naszym klubie są właśnie okazją dla wszystkich, którzy do tej pory nie mieli możliwości poznać nowych ludzi zainteresowanych tą rozrywką. Może nawet nie jesteś świadomy, jak duża jest to społeczność. Wiem, o czym mówię, bo sam byłem jedną z tych osób, które kiedyś coś słyszały o grach planszowych, ale nigdy wcześniej nie miały okazji w to wejść. Aż pewnego dnia zwykłe zaproszenie do rozgrywki w *Wsiąść do pociągu* całkowicie odmieniło moje wyobrażenie o tej rozrywce.

Świat gier planszowych jest niezwykle różnorodny. Mamy gry imprezowe, ekonomiczne, pojedynkowe, strategiczne, dungeon crawlery, wojenne czy kooperacyjne. Każda z nich oferuje wciągającą rozgrywkę i satysfakcję z pokonania przeciwnika

lub wyzwania, przed jakimi stawia nas gra. Ten ogromny wybór gatunków, a także istotny aspekt społeczny sprawiają, że chętnie zasiadamy do stołu. Planszówki mają dużą przewagę nad grami elektronicznymi, ponieważ pozwalają zawierać nowe znajomości, które mogą przetrwać długie lata.

W rozgrywkach online dołączamy do serwera, gdzie gramy z ludźmi z całego świata. Jeżeli w dany tytuł gra w szczyt 80 000 osób, jaka jest szansa, że ponownie trafimy dokładnie na tych samych czterech graczy? Gry planszowe są za to spotkaniem lokalnym. Czasami zdarza się, że przyjeżdżają na nie osoby z sąsiednich miast, dlatego tutaj szanse zagrania z tymi samymi ludźmi rosną astronomicznie.

Środowisko planszówkowe tworzy liczne stowarzyszenia, kluby i tematyczne spotkania. U nas w Chełmnie jest to stowarzyszenie *Nine Dragons*, a za rzeką w Bibliotece Miejskiej w Świeciu aktywnie działa Klub Gier Planszowych *Geekony*. Atmosfera na takich spotkaniach jest przyjacielska. Społeczność graczy jest otwarta i pozytywnie nastawiona do nowych osób, które chcą stawiać swoje pierwsze kroki.

JAK ZACZĄĆ W TYM HOBBY?

Wiemy już, że planszówki to ogromny rynek, ma sporo gatunków i istnieją kluby, które organizują spotkania. No ale od czego zacząć? To prostsze niż mogłoby się wydawać.

Wystarczy przyjść na jakiegokolwiek wydarzenie, gdzie gra się w gry planszowe. Nawet jeżeli jesteś sam. Organizatorzy zawsze starają się, aby każdy czuł się komfortowo. Jeżeli będzie Ci brakować kogoś do gry, osoby z obsługi pomogą, zorganizują stół, przy którym będziesz mógł zagrać z innymi albo same z Tobą zagrają.

Jeżeli masz już jakąś grę na oku, na takim spotkaniu masz szansę, że będzie ona dostępna i będziesz mógł ją przetestować. Jeżeli masz prywatną kolekcję, ale brakuje Ci graczy, możesz przyjść z własną planszówką – zobaczysz, że szybko znajdzie się ktoś chętny do gry.

Próg wejścia w świat gier planszowych jest bardzo przystępny. Proponuję zacząć od prostych tytułów, gdzie spędzisz od 30 do 60 minut na jedną rozgrywkę. Takie tytuły jak *Wsiąść do Pociągu*, *Carcassonne*, *Catan*, *7 Cudów Świata*, *Small World*, *Splendor* czy *Azul* są dobrym wyborem. Poznasz też podstawowe pojęcia, jak draft kart, stos odrzuconych kart, flip lub odwrócenie karty, rozpatrywanie akcji, wyczerpanie żetonu, ruch do 3 pól, limit ręki, pula zasobów czy pula z banku. Są to pojęcia uniwersalne, które często się powtarzają w grach planszowych.

Zawsze zaczynaj od prostszych gier. Jeśli złapiesz bakcyła, możesz sięgnąć po bardziej zaawansowane tytuły, takie jak *Cyklady*, *Blood Rage*, *Abyss*, *Descent*. Z czasem możesz sięgnąć po bardziej wymagające tytuły jak *Frostpunk*, *Northgard*, *Hegemony* czy *Black Rose Wars*. Na końcu czeka klejnot gier planszowych – legendarne *Twilight Imperium*, gra dla prawdziwych koneserów.

Jeżeli jesteś już po pierwszych spotkaniach i chcesz dowiedzieć się więcej, takie strony jak *Plan-*

szeo.pl czy *OnTable.pl* są świetnymi miejscami, gdzie możesz zacząć zdobywać informacje o grach na rynku. Bardzo popularny jest również *Board Game Geek*. Znajdziesz tam rankingi gier, forum, poradniki, zdjęcia, oceny, informacje o dodatkach oraz fanowskie rozszerzenia i moduły. To prawdziwa kopalnia wiedzy.

DLA ŚREDNIO-ZAAWANSOWANYCH I ZAAWANSOWANYCH GRACZY

Warto jeszcze powiedzieć coś o grach planszowych, które są przeznaczone dla bardziej wymagających graczy. Dla tych, którzy są już w tym hobby, to oczywistość, ale dla nowych osób może to być pewna abstrakcja. Jak kolorowa tekturka z pionkami może być trudna do zrozumienia? Tak, może. Gra planszowa staje się bardziej złożona, im więcej ma zasad, które wzajemnie na siebie wpływają.

Mówiąc prościej, mamy tu szeroki zakres działań, takich jak planowanie produkcji, wydobywanie surowców, poruszanie własnymi oddziałami czy

toczenie walk. Wszystko to gracz musi zaplanować w trakcie gry i na bieżąco modyfikować, biorąc pod uwagę duże mapy, różne rodzaje jednostek, dynamiczne cele oraz zmieniającą się kolejność graczy i ruchy przeciwnika.

Kompleksowość może też objawiać się tym, że wiele elementów ma proste zasady, ale oddziałują na siebie w różny sposób. Nie chodzi tu o liczbę zasad, ale o to, jak mechaniki na siebie wzajemnie wpływają. Planowanie i egzekwo-

wanie działań w określony sposób, aby osiągnąć założony cel, sprawia, że gra staje się zaawansowana.

Doświadczeni gracze są w stanie zaplanować swoje działania nawet na kilka tur do przodu. W trakcie rozgrywki gracze wykazujący wysoki poziom umiejętności sprawiają, że gra przebiega płynnie i jest niesamowicie wciągająca.

Współczesne zaawansowane gry planszowe mają zmieniające się zasady poprzez zagrywane kompo-

**GRY PLANSZOWE
ŚWIETNIE SPRAWDZAJĄ
SIĘ JAKO SPOSÓB NA
ZAWIERANIE NOWYCH
ZNAJOMOŚCI.
PRZEŁAMUJĄ BARIERY, BO
PRZY STOLE KAŻDY Z NAS
JEST GRACZEM. SAM
CZĘSTO POWTARZAM, ŻE
PRZY STOLE JESTEŚMY
WSZYSCY RÓWNI I KAŻDY
POWINIEN CZUĆ
SWOBODĘ, ABY ZWRACAĆ
SIĘ DO SIEBIE NA „TY”.**

menty, asymetryczne role oraz oferują szerokie możliwości podejmowania decyzji. W serwisie *Board Game Geek* mają przeważnie ocenę na poziomie około 3,5, a czas rozgrywki wynosi od 60 do 240 minut. Takie gry jak:

- *Hegemony* – symuluje działania różnych klas społecznych: korporacji, małych przedsiębiorców, klasy robotniczej oraz państwa,
- *Heroes III: Gra Planszowa* – posiadasz własną asymetryczną frakcję, eksplorujesz mapę, rozwijasz bohatera, rekrutujesz wojsko, rozwijasz miasto, toczysz walki z neutralnymi przeciwnikami, a później z innymi graczami,
- *Blood Rage* – posiadasz własny klan, który wysyła wojowników, aby zdobywać punkty zwycięstwa i zasoby potrzebne do jego rozwoju, co przekłada się na nowe możliwości taktyczne,
- *Cyklady* – planujesz poruszanie wojsk, utrzymanie terenów, zdobywanie surowców, rekrutację bestii oraz budowę lokacji,
- *Great Western Trail* – hodujesz i prowadzisz własne stada bydła przez amerykańskie prerie, aby zarabiać i zdobywać punkty zwycięstwa,
- *Twilight Imperium* – wspomniany wcześniej tytuł, w którym budujesz własne imperium obejmujące wiele planet; gra oferuje asymetryczne frakcje, zmienne cele zwycięstwa, dyplomację przy stole oraz zarządzanie infrastrukturą, ekonomią, technologią i wojskiem.

To tylko kilka przykładów. Oczywiście różnią się one między sobą poziomem złożoności. Dlatego zawsze proponuję: najpierw obejrzyj wideo, zagraj z kimś, a jeśli Ci się spodoba – kup i graj z przyjaciółmi.

HOBBY KTÓRE ZOSTAJE NA LATA

Kolekcja gier planszowych to coś, co buduje się latami. Zawsze znajdzie się okazja, aby sięgnąć po dany tytuł i spędzić świetnie czas. Gry planszowe są dziś projektowane nie tylko dla dwóch lub więcej graczy, ale również z myślą o trybie solo. W wielu tytułach jest on już standardem, a rozgrywka przeciwko „automie” potrafi przynieść podobną satysfakcję jak gra z innymi ludźmi. Oczywiście doświadczenie grania z drugą osobą jest nie do zastąpienia, jednak współczesne tryby solo są dobrze dopracowane i pozwalają testować różne strategie.

Gry planszowe świetnie sprawdzają się jako sposób na zawieranie nowych znajomości. Przełamują bariery, bo przy stole każdy z nas jest graczem. Sam często powtarzam, że przy stole jesteśmy wszyscy równi i każdy powinien czuć swobodę, aby zwracać się do siebie na „ty”.

Warto wejść w to hobby, bo liczba korzyści i satysfakcji, jakie płyną z tej formy spędzania czasu, jest naprawdę ogromna. Polecam – i mam nadzieję, że do zobaczenia przy stole!

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





Jak przeżyć „Ogrody Księżyca”? Czyli rzecz o „Malazańskiej Księdze Poległych”

Dorota "kanique" Marynowska

„Popioły już ostygły i otwieramy starą księgę. Na jej zatuszczonych stronicach chłodne słowa mówią nam o poległych, o imperium w rozkładzie.”
— Steven Erikson, *Ogrody Księżyca*

Malazańska *Księga Poległych* to seria, która podzieliła czytelników na tych, którzy porzucili ją po stu stronach pierwszego tomu, oraz na tych, którzy uważają ją za najwybitniejsze osiągnięcie w historii literatury fantasy, nie wspominając już o tych, którzy na sam widok dziesięciu obszernych woluminów dostają zawrotów głowy i profilaktycznie zapisują się do fizjoterapeuty. Nietrudno im się dziwić, Steven Erikson nie pisze książek, on buduje świat z błota, magii i krwi, nie dając nowicuszom żadnej mapy, która pomogłaby im przetrwać. Nie ma tu miejsca na pocziwego Hagrida, który wyłożyłby zdezorientowanemu Harry’emu zasady rządzące rzeczywistością. Tutaj czytelnik zostaje wrzucony w sam środek rzezi i musi radzić sobie sam. Bohaterowie żyją w tym świecie od dekad, nie będą więc robili w trakcie rozmowy wykładu o historii Imperium, czy o tym jak działa magia, bo po prostu to wiedzą.

Zadaniem czytelnika, jest obserwowanie wydarzeń i podsłuchiwanie rozmów żołnierzy przy ognisku. To tak jakbyś, układał puzzle, nie mając obrazka na pudełku. Widzisz tylko chaos, ale z czasem, niektóre elementy zaczynają się łączyć, dając satysfakcję, której nie znajdziesz w prostszych lekturach.

Warto wspomnieć o fascynujących początkach tego świata, który swoje źródło ma nie w literackich szkicach, lecz w wieloletnich sesjach RPG. Steven Erikson i Ian Esslemont spotkali się po raz pierwszy podczas wykopalisk w Ontario, Kanadzie. Ich drogi krzyżowały się jednak częściej – uczęszczali na te same kursy kreatywnego pisania, a nawet byli współlokatorami. Obaj dzielili ogromne zainteresowanie historią, antropologią i archeologią. Łącząc siły, napisali kilka scenariuszy filmowych, ale w wolnym czasie poświęcali się głównie rozgrywaniu kampanii różnych RPG. Początkowo grali w *D&D* (*Dungeons & Dragons*), jednak system ten nie do końca przypadł im do gustu, przeszli więc na bardziej elastyczny *GURPS* (*Generic Universal Role-Playing System*), który umożliwia grę na tych samych zasadach/mechanikach, w każdym możliwym świecie. Choć gry fabularne projektuje się zwy-

kle z myślą o Mistrzu Gry i graczach, oni prowadzili sesje tylko we dwójkę, na zmianę przejmując rolę prowadzącego. Właśnie tak zaczął kształtować się świat Malazu.

Ich rozgrywki nie były typowe. Zamiast czystej akcji bardziej bawiło ich wprowadzanie nowych postaci, odgrywanie ról i prowadzenie dialogów w taki sposób, by wytrącić drugą osobę z równowagi lub zaskoczyć ją nieoczywistym rozwiązaniem. Wspólnie rysowali mapy kontynentów, na których toczyli swoje partie, rozważając ruchy największych „graczy”. Każdy podbój wiązał się ze skutkami zarówno dla zdobywców, jak i podbitych. Do każdego zdarzenia konstruowali historie żołnierzy, opisywali ich wędrówki oraz dialogi po obu stronach konfliktu. W ten sposób narodziły się opowieści o pierwszych podbojach na Quon Tali, w Siedmiu Miastach oraz Genabackis, które znamy z pierwszego tomu sagi – „Ogrody Księżycy”. W całej serii można zresztą zauważyć wiele słynnych duetów, jak choćby Tron Cienia i Kotyliona czy Szybkiego Bena i Kalama. Opisanie ich relacji było łatwiejsze dzięki temu, że autorzy grali we dwójkę. Często jednak każdy z nich wcielał się w wiele postaci naraz. Zdarzały się sesje składające się wyłącznie z rozmów, podczas których nikt ani razu nie dobył miecza.

Choć drogi Eriksona i Esslemonta z czasem się rozeszły, ich wspólne pomysły przetrwały. Pierwszy tom autorstwa Eriksona został ukończony już w 1991 roku, jednak przez lata nie udawało się go sprzedać. Ostatecznie opublikowano go dopiero w 1999 roku. Główna seria składa się z dziesięciu tomów, ale uniwersum uzupełniają liczne serie poboczne, nowele i opowiadania. Ian Esslemont z czasem wrócił do wspólnego projektu i, pozostając w kontakcie z Eriksonem, napisał dotąd sześć powieści, które wspaniale rozbudowują historię świata Malazu o wątki pominięte w głównej serii.

„– (...) Cesarzowa oczekuje od swych sług posłuszeństwa i żąda lojalności.

– Podczas gdy rozsądny władca żądałby posłuszeństwa i oczekiwał lojalności.”

— Steven Erikson, *Ogrody Księżycy*

Historia powstania to jedno, ale co kryje się na kartach samych powieści? Malazańska Księga Poległych to kronika konfliktu, który ogarnia całe kontynenty, a jego korzenie sięgają setek tysięcy lat wstecz. Militarne epos wymieszany z mroczną magią

i skomplikowaną teologią, gdzie granica między bogiem a śmiertelnikiem jest cieńsza, niż mogłoby się wydawać. Śledzimy losy Imperium Malazańskiego u szczytu potęgi, które w swojej drapieżnej ekspansji napotyka jednak opór i powoli zaczyna pękać od środka. Nowa cesarzowa, Laseen, objęła tron w krwawych okolicznościach, a jej relacje z armiami, które podbiły połowę świata są, delikatnie mówiąc – napięte.

Nie ma tu podziału na czerń i biel. W *Grze o Tron* George’a R. R. Martina szybko zauważamy,

że Starkowie to „ci dobrzy”, Lannisterowie to „ci... skomplikowani”. W Malazie nie ma jednej rodziny, której kibicujemy. Próżno tu szukać rycerzy w lśniących zbrojach – znajdziemy za to zmęczonych życiem żołnierzy z wisielczym humorem. Erikson tworzy armię indywidualności, w której to nie królowie na tronach są najciekawszy, lecz kaprale w okopach.

Dlaczego więc tyle osób rezygnuje już w trakcie pierwszego tomu lub zaraz po jego zakończeniu? Dlaczego liczba czytelników między pierwszą a drugą częścią spada niemal o połowę? Odpowiedź jest prosta: Malaz posiada ekstremalnie wysoki próg wejścia. Erikson nie bierze jeńców, wymaga od nas całkowitego skupienia i zgody na to, że przez długi czas będziemy traktowani jak intruzi w obcym świecie. Musimy zaakceptować fakt, że przez pierwsze kilkaset stron będziemy błędzić jak dzieci we mgle.

**BOHATEROWIE ŻYJĄ
W TYM ŚWIECIE OD
DEKAD, NIE BĘDĄ WIĘC
ROBILI W TRAKCIE
ROZMOWY WYKŁADU
O HISTORII IMPERIUM,
CZY O TYM JAK DZIAŁA
MAGIA, BO PO PROSTU TO
WIEDZĄ. ZADANIEM
CZYTELNIKA, JEST
OBSERWOWANIE WYDA
RZEŃ I PODSŁUCHIWANIE
ROZMÓW ŻOŁNIERZY
PRZY OGNISKU. TO TAK
JAKBYŚ, UKŁADAŁ
PUZZLE, NIE MAJĄC
OBRAZKA NA PUDEŁKU.**

Wiele osób podczas czytania, popełnia kardynalny błąd – sięga po internetowe wiki. Niestety, są one wypełnione spoilerami, które zepsują największe zwroty akcji. Zaufajcie autorowi, on wie, co robi. Rzeczy, których nie rozumiecie w tomie pierwszym, znajdą wyjaśnienie nagle w tomie trzecim czy siódmym. Po przeczytaniu pierwszej części będziecie chcieli wrócić do rozdziału pierwszego – bo nagle zrozumiecie, o co w nim chodziło.

Czytając *Malazańską Księgę Poległych* zapamiętajcie o spokojnym przewracaniu kartek od lewej do prawej. Lektura Eriksona to nieustanny taniec między właściwą treścią, a dodatkami. Na początku każdego tomu znajdziecie *Dramatis Personae* – listę bohaterów, do której będziecie zaglądać, aby upewnić się, czy dany kapral służy w Zastępie Jednorękiego, czy może jest jednym z Podpalaczy Mostów. Z tyłu natomiast czekają glosariusze z opisami i wyjaśnieniami Grot, bóstw, ras, Talii Smoka czy lokacji. Zagłądajcie tam śmiało – to wasz zestaw przetrwania.

Pojawia się więc zasadnicze pytanie: po co to wszystko? Dlaczego warto fundować sobie ten intelektualny wycisk i przedzierać się przez tysiące stron, podczas których wiesz, że nic nie wiesz? Czytanie *Malazańskiej Księgi Poległych* to jak wspinaczka na Mount Everest. Często zabraknie Ci tchu, nieraz będziesz chciał się poddać, ale na

W MALAZIE NIE MA JEDNEJ RODZINY, KTÓREJ KIBICUJEMY. PRÓŻNO TU SZUKAĆ RYCERZY W LŚNIĄCYCH ZBROJACH – ZNAJDZIEMY ZA TO ZMĘCZONYCH ŻYCIEM ŻOŁNIERZY Z WISIELCZYM HUMOREM. ERIKSON TWORZY ARMIE INDYWIDUALNOŚCI, W KTÓREJ TO NIE KRÓLOWIE NA TRONACH SĄ NAJCIEKAWSI, LECZ KAPRALE W OKOPACH.

samym szczycie czeka cię widok, którego nie zapomnisz do końca życia. Ta seria, jak żadna inna, potrafi roztrzaskać serce, by po chwili zachwycić niepodrabialnym, wisielczym humorem. Kiedy w końcu zaczniesz łączyć kropki, a rozproszone wątki zderzą się ze sobą, poczujesz satysfakcję. To nie jest po prostu kolejna przygoda fantasy, to doświadczenie, po którym każdy inny świat wyda Ci się dziwnie pusty i prosty.

„– To było męczące – poskarżył się Tehol. – Chyba pójdę się położyć.

– Nie chcesz najpierw czegoś zjeść, panie?

– A zorganizowałeś coś?

– Nie.

– To znaczy, że nie mamy nic.

– To prawda.

– W takim razie, po co mnie pytasz, czy nie chcę czegoś zjeść?

– Z ciekawości. ”

— Steven Erikson, *Przyływy Nocy*.

Jeśli dobrnąłeś do końca tego tekstu i wciąż czujesz ciekawość zamiast lęku, to znak, że jesteś gotów na to wyzwanie. Ostrzegam jednak, Erikson zrujnuje Cię jako czytelnika i zostawi z książkowym kacem, którego nie wyleczy żadna inna lektura.



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".



O świecie, który nie pozwala chcieć inaczej. Filozofia w „Systemie Samoocalenia Podłej Szumowiny”

Grzegorz "Grzegorz" Damrath

Nie spodziewałem się zbyt wiele. Sięgając po pierwszy tom serii *System Samoocalenia Podłej Szumowiny* (w dalszej części tekstu skrócony do *SSPS*), byłem przygotowany raczej na nieprzyjemne wyjście ze strefy czytelniczego komfortu niż na intelektualną przygodę. Chińska powieść wydawała się w najlepszym wypadku materiałem na lekką, autoironiczną rozrywkę niż na coś, co mogłoby prowokować poważniejsze pytania natury filozoficznej. A jednak! Z każdą kolejną stroną przekonywałem się, że pod warstwą ironii i samoświadomego humoru kryje się coś, czego się zdecydowanie nie spodziewałem.

Shen Yuan, współczesny czytelnik webnovelek, trafia do świata jednej z nich i budzi się w ciele jej głównego antagonisty – Shen Qingqiu. Aby przetrwać, musi podporządkować się zasadom Systemu, który wymusza odgrywanie roli „podłej szumowiny” zgodnie z logiką fabuły. Jednocześnie próbuje zapobiec tragicznemu końcowi swojego nowego wcielenia – w oryginalnej historii Shen Qingqiu zostaje bowiem okrutnie zamordowany przez swojego ucznia, Luo Binghe, którego wcześniej prześladował.

Jedynie na pierwszy rzut oka mechanizm tej powieści jest banalnie prosty. Bohater trafia do świata, gdzie działa System – beznamiętny, algorytmiczny regulator fabuły. Przyznaje on punkty, wysyła ostrzeżenia, a za zbyt dalekie odstępstwa od wyznaczonej roli grozi śmiercią. Wszystko to wygląda jak parodia interfejsu z gry RPG: komunikaty odbywają się w głowie bohatera, którego działania są oceniane, a świat reaguje na odstępstwa od scenariusza. Można by więc uznać, że mamy do czynienia po prostu z żartem z konwencji popularnych powieści internetowych. Problem polega jednak na tym, że im dłużej czyta się o zmaganiach Shen Yuana, tym trudniej traktować System wyłącznie jako komiczny element scenografii. Zamiast tego można tu dostrzec niezwykle konsekwentną metaforę współczesnego świata.

W tym sensie powieść Mo Xiang Tong Xiu okazuje się zaskakująco bliska jednej z najbardziej ponurych intuicji Arthura Schopenhauera. Filozof ten pisał: „Człowiek może wprawdzie robić, co chce, ale nie może chcieć tego, co chce”. Zdanie to brzmi niemal jak opis sytuacji Shen Qingqiu. Bohater może wybierać strategie działania, może próbo-

wać być mniej okrutny niż jego pierwowzór, może sprytnie interpretować wydarzenia, może nawet manipulować fabułą dzięki swojej wiedzy czytelnika. Nie może jednak dokonać najważniejszego wyboru: nie może przestać być złoczyńcą w świecie, który potrzebuje złoczyńcy, aby historia mogła się w ogóle toczyć. System nie ogranicza go więc przede wszystkim na poziomie czynów, ale na poziomie samej struktury pragnienia.

I to właśnie tutaj zaczyna się filozoficzna głębia *SSPS*! Z tej perspektywy nie jest to już tylko historia o transmigracji do powieści ani ironiczna dekonstrukcja klisz haremowych webnovelek. Powieść zaczyna wyglądać raczej jak zaskakująco precyzyjna opowieść o świecie, w którym struktury społeczne i technologiczne coraz częściej określają nie tylko to, co robimy, lecz także to, co w ogóle wydaje nam się możliwe do pragnienia. Nic więc dziwnego, że historia ta zaczyna rezonować z intuicjami bardzo różnych filozofów: od Schopenhauera i Hegla, przez Zhuangziego i Baudrillarda, aż po Nietzschego i Foucaulta. Każdy z nich pozwala zobaczyć w tej pozornie lekkiej fantastycznej opowieści coś innego – mechanizm konieczności, dialektykę przemiany, niepewność rzeczywistości, walkę o wartości czy subtelne formy władzy i manipulacji. Spróbujmy więc potraktować tę historię całkiem poważnie i sprawdzić, ile filozofii ukrywa się w tej powieści.

SCHOPENHAUER A' LA XIANXIA

Jeśli spojrzeć na tytułowy System w *SSPS* nie jak na żart z mechanik RPG, lecz jak na zasadę organizującą cały świat powieści, bardzo szybko przestaje on przypominać pospolitego antagonistę. System bowiem nie jest postacią, nie ma planu, psychologii ani emocji, które można by analizować w kategoriach charakteru czy motywacji. Funkcjonuje raczej jak bezosobowy mechanizm, który generuje rzeczywistość według własnych, często niejasnych reguł.

W tym sensie System zaskakująco dobrze pasuje do metafizyki Arthura Schopenhauera, który również opisywał świat nie jako scenę racjonalnego dramatu, lecz jako efekt działania czegoś znacznie bardziej pierwotnego.

Schopenhauer twierdził, że u podstaw świata nie stoi ani rozum, ani moralność, lecz Wola. Jest ona

według niemieckiego filozofa ślepym, irracjonalnym napędem istnienia, który nie potrzebuje żadnego celu poza własnym trwaniem i nieustannym przejawianiem się w kolejnych formach życia. Wola nie pyta, czy coś jest sprawiedliwe, rozsądne czy dobre dla jednostki. Ona po prostu działa. Z tej perspektywy rzeczywistość nie jest uporządkowaną całością kierującą się racjonalnym planem, lecz raczej polem napięcia między pragnieniem a koniecznością. Człowiek może mieć wrażenie, że kie-

ruje własnym życiem, ale w gruncie rzeczy jest jedynie miejscem, w którym Wola przybiera kolejną formę.

System w powieści działa w bardzo podobny sposób. Jego „prawem natury” nie jest dobro bohaterów ani ich szczęście, lecz spójność narracji. Wszystko musi wydarzyć się tak, aby historia mogła się toczyć dalej i wytwarzać kolejne dramatyczne momenty. Najbardziej brutalnym przejawem tej zasady jest blokada OOC (Out of Character). Na pierwszy rzut oka wygląda ona jak techniczny mechanizm kontroli fabuły, coś w rodzaju automatycznego korektora, który pilnuje, by postać nie zachowywała się zbyt dziwnie. W rzeczywistości jest jednak czymś znacznie bardziej radykalnym: ontologicznym kagańcem, który ogranicza nie tylko działania bohatera, lecz także jego tożsamość. Shen Yuan może próbować działać inaczej, ale tylko w granicach roli, którą świat już mu przypisał.

Schopenhauer streszczał tę sytuację w jednym z najbardziej pesymistycznych wniosków swojej filozofii, gdy pisał, że człowiek może wybierać działania, lecz nie potrafi dowolnie wybierać własnych

**SCHOPENHAUER
STRESZCZAŁ TĘ SYTUACJĘ
W JEDNYM
Z NAJBARDZIEJ
PESYMISTYCZNYCH
WNIOSKÓW SVOJEJ
FILOZOFII, GDY PISAŁ, ŻE
CZŁOWIEK MOŻE
WYBIERAĆ DZIAŁANIA,
LECNIE POTRAFI
DOWOLNIE WYBIERAĆ
WŁASNYCH PRAGNIENI.
W ŚWIECIE SSPS TA
INTUICJA ZOSTAJE
NIEMAL DOSŁOWNIE
ZMATERIALIZOWANA.**

pragnień. W świecie *SSPS* ta intuicja zostaje niemal dosłownie zmaterializowana. Pragnienia Shena są filtrowane przez narracyjny algorytm, który dopuszcza tylko te intencje, które pasują do roli tytułowej „podłej szumowiny”. Bohater może manipulować sytuacją, łagodzić skutki swoich działań i sprytnie interpretować zasady świata, ale nie może całkowicie zmienić logiki historii, która potrzebuje określonego rodzaju antagonisty, aby móc dalej się rozwijać.

Paradoks polega na tym, że Shen doskonale rozumie mechanizm, w którym się znalazł. Jako czytelnik zna konwencję powieści, dostrzega jej tropy i przewiduje kolejne zwroty akcji – przecież przeczytał ją od początku do końca, zanim stał się jej częścią. Ta wiedza nie daje mu jednak realnej wolności. Pozwala jedynie zobaczyć sznurki, za które pociąga System i sprawia tylko, że bohater zaczyna wyraźniej odczuwać własne uwięzienie. To sytuacja dziwnie bliska tej, którą Schopenhauer przypisywał ludzkiej świadomości: rozum może analizować mechanizm świata, lecz sama analiza nie daje jeszcze możliwości jego przekroczenia.

Mechanika punktów ZJB pokazuje to jeszcze wyraźniej. System nagradza i karze działania Shena nie według kryteriów moralnych, lecz zgodnie z dramaturgią historii. Dobrym przykładem jest scena inwazji demonów na górę Cangqiong. Bohater nie otrzymuje punktów dlatego, że działa heroicznie w sensie etycznym, lecz dlatego, że jego zachowanie dobrze wpisuje się w logikę opowieści i zwiększa satysfakcję czytelnika. Moralność okazuje się tu jedynie cienką warstwą nałożoną na algorytm optymalizujący narrację.

W tym sensie System działa jak narracyjna wersja zasady racji dostatecznej. U Schopenhauera każde zdarzenie musi mieć przyczynę; w świecie *SSPS*

każde zdarzenie musi mieć przyczynę zgodną z logiką gatunku. Gdy Shen próbuje zbyt mocno zmienić bieg wydarzeń, pojawia się korekta. Struktura świata natychmiast domyka powstałą szczelinę i przywraca opowieść do jej właściwego toru. To właśnie dlatego nawet najbardziej sprytnie próby obejścia fabuły kończą się zwykle jedynie drobnymi przesunięciami, które nie naruszają zasadniczej architektury historii.

Najbardziej niepokojące jest jednak to, że System oferuje bohaterowi iluzję kontroli. To determinizm w wersji użytkowej: uporządkowany, policzalny i pozornie sprawiedliwy. W przeciwieństwie do abstrakcyjnej metafizyki Schopenhauera wszystko wygląda tu jak dobrze zaprojektowany interfejs. Dopiero w momentach, gdy współczucie zaczyna kolidować z wymogami narracji, widać prawdziwy ciężar tej konstrukcji. Stawką wtedy staje się coś znacznie bardziej niepokojącego: fakt, że świat nie tylko ogranicza działania bohatera, lecz próbuje także regulować jego pragnienia.

Najbardziej dramatycznym przykładem takiej sytuacji jest scena, w której Shen Qingqiu strąca Luo Binghe w Otchłań. W tym momencie metafizyka przestaje być abstrakcyjną teorią i staje się doświadczeniem konkretnej decyzji. Shen wie, że jego

gest zostanie odczytany jako zdrada i że w oczach ucznia stanie się potworem, a mimo to nie potrafi uniknąć roli, którą narzuca mu logika opowieści. Struktura świata domaga się wydarzenia, które musi się wydarzyć.

Na poziomie gatunkowym wszystko wygląda znajomo. W powieściach typu stallion novel zdrada mistrza jest klasycznym katalizatorem przemiany bohatera. Upokorzenie i wygnanie stają się początkiem drogi ku potędze, a cierpienie ma zahartować protagonistę i przygotować go do powrotu w roli

**NAJBARDZIEJ
NIEPOKOJĄCE JEST
JEDNAK TO, ŻE SYSTEM
OFERUJE BOHATEROWI
ILUZJĘ KONTROLI. TO
DETERMINIZM W WERSJI
UŻYTKOWEJ:
UPORZĄDKOWANY,
POLICZALNY I POZORNIE
SPRAWIEDLIWY.
W PRZECIWIENSTWIE DO
ABSTRAKCYJNEJ
METAFIZYKI
SCHOPENHAUERA
WSZYSTKO WYGLĄDA TU
JAK DOBRZE
ZAPROJEKTOWANY
INTERFEJS. DOPIERO
W MOMENTACH, GDY
WSPÓŁCZUCIE ZACZYNA
KOLIDOWAĆ
Z WYMOGAMI NARRACJI,
WIDĄC PRAWDZIWY
CIĘŻAR TEJ KONSTRUKCJI.**

niezwycięzonego władcy. *SSPS* odsłania jednak coś więcej niż tylko literacki trop. Pokazuje moment, w którym schemat fabularny zaczyna działać jak mechanizm konieczności. Luo Binghe nie spada do Otchłani dlatego, że bohaterowie swobodnie wybrali taki przebieg wydarzeń, lecz dlatego, że bez tego upadku historia nie mogłaby wytworzyć bohatera, którego sama potrzebuje.

Właśnie w tym sensie scena ta przypomina strukturę znaną z greckiej tragedii. Tam bohater rozpoznaje mechanizm prowadzący go ku katastrofie, lecz mimo tej wiedzy nie potrafi go zatrzymać. Edyp próbuje uniknąć przeznaczenia i właśnie przez tę próbę je realizuje. W scenie Otchłani Shen znajduje się dokładnie w takim położeniu. Rozumie strukturę wydarzeń, a mimo to nie może jej przekroczyć.

I właśnie tutaj interpretacja inspirowana Schopenhauerem zaczyna być niewystarczająca. Jeśli jego filozofia pozwalała zobaczyć świat jako pole konieczności, to kolejny krok wymaga spojrzenia na historię nie tylko jako na mechanizm przymusu, lecz także jako na proces przemiany. W tym miejscu szczególnie pomocna okazuje się perspektywa innego niemieckiego filozofa – Hegla.

HEGEL, CZYLI DIALEKTYKA OTCHŁANI

Jeśli zatrzymalibyśmy się na Schopenhauerze, zobaczylibyśmy jedynie połowę obrazu świata *SSPS*. W jego perspektywie System przypominałby ślepią Wolę: bezosobową siłę popychającą bohaterów ku wydarzeniom niezależnie od ich intencji. Jednak determinizm tej powieści można czytać także inaczej – nie jako statyczną konieczność, lecz jako proces. I właśnie tutaj pojawia się Hegel, dla którego historia nie była bezsensownym cyklem cierpienia, lecz dynamicznym ruchem napędzanym sprzecznością. Konflikt nie jest w tej wizji wypadkiem przy pracy ani nieszczęśliwym odstępstwem od harmonii. Jest warunkiem przemiany.

Z tej perspektywy scena strącenia w Otchłań nabiera zupełnie innego znaczenia. Relacja mistrz-uczeń w swojej pierwotnej formie jest stabilna i hierarchiczna. Shen Qingqiu posiada autorytet mistrza, a Luo Binghe funkcjonuje jako uczeń, którego tożsamość w dużej mierze zależy od uznania przełożo-

nego. Taka struktura jest jednak zamknięta i statyczna. Nie może wygenerować postaci, która w przyszłości stanie się władcą demonów i osią narracji całego świata. Aby Binghe mógł stać się kimś więcej niż zależnym adeptem, relacja ta musi zostać rozbita. Upadek w Otchłań działa więc jak moment negacji – wydarzenie, które niszczy dotychczasowy porządek, aby umożliwić powstanie nowej formy podmiotowości.

W *Fenomenologii ducha* Hegel opisuje proces formowania się świadomości poprzez słynną dialektykę pana i niewolnika. Początkowo to pan wydaje się posiadać władzę i uznanie. Jego pozycja opiera się jednak na pewnej ukrytej zależności: potrzebuje potwierdzenia swojej dominacji ze strony podporządkowanego. Niewolnik natomiast znajduje się w sytuacji pozornego podporządkowania, lecz poprzez doświadczenie świata, pracę i konfrontację z materialną rzeczywistością zaczyna rozwijać głębszą samoświadomość. To właśnie on, a nie pan, przechodzi proces realnej przemiany. Jego świadomość zostaje ukształtowana poprzez to, co Hegel nazywa pracą negatywną – działaniem w świecie, który stawia opór i zmusza jednostkę do przekształcenia samej siebie.

W świecie kultury roli tej pracy pełni cierpienie i walka o przetrwanie. Luo Binghe wrzucony w Otchłań trafia do przestrzeni, w której znika ochrona mistrza i wszelkie struktury, które istniały na Górze Cangqiong. Zostaje zmuszony do brutalnego spotkania z rzeczywistością, w której każdy dzień jest walką z demonami, bólem i samotnością. To doświadczenie nie jest jedynie „hartowaniem” bohatera w sensie fabularnym. Jest procesem, w którym poprzez opór świata i własne cierpienie kształtuje się jego nowa tożsamość. Binghe przestaje być uczniem definiowanym przez cudze uznanie. Staje się kimś, kto zdobywa władzę poprzez własne doświadczenie i własną zdolność przetrwania.

W tym świetle czyn Shena Qingqiu przestaje być wyłącznie wymuszoną zradą. Staje się elementem większego procesu, którego sens przekracza intencje jednostki. Shen działa z lęku i poczucia odpowiedzialności, próbując jednocześnie ocalić ucznia i siebie samego. Jednak w logice świata jego gest pełni

funkcję znacznie większą niż osobista decyzja. Zło nie jest tu wartością samą w sobie, lecz momentem przejścia – negacją, która umożliwia powstanie nowej formy istnienia. W języku Hegla można by powiedzieć, że jest to moment, w którym dotychczasowa struktura relacji ulega rozbiciu, aby w przyszłości mogła zostać zastąpiona przez nową syntezę.

Ta interpretacja prowadzi jednak do niepokojącego pytania. Jeśli każde cierpienie można uznać za etap rozwoju, pojawia się pokusa usprawiedliwiania przemocy jako koniecznego kosztu historii. Hegel był zresztą tego w pełni świadomy. W jego filozofii proces rozwoju świadomości odbywa się poprzez konflikty, które dla uczestniczących w nich jednostek są często tragiczne. Historia może być racjonalna w swojej strukturze, ale nie oznacza to, że jest sprawiedliwa z punktu widzenia tych, którzy ponoszą jej konsekwencje. W mikroskali powieści Shen Qingqiu pełni właśnie taką funkcję: jego czyn staje się momentem procesu, który przekracza jego własne motywacje i wiedzę.

Z tej perspektywy System zaczyna przypominać już coś więcej niż schopenhauerowską ślepią Wolę. Jego działanie można odczytać jako przykład tego, co Hegel nazywał „chytrością rozumu”. Jednostki działają z własnych powodów – z lęku, miłości, ambicji lub instynktu przetrwania – lecz skutki ich działań zostają włączone w proces większy niż one same. Shen Qingqiu chce uniknąć tragedii pierwotnej fabuły, a Luo Binghe pragnie jedynie przetrwać. System wykorzystuje jednak te działania, aby zrealizować własny cel. Historia zostaje niejako „naprawiona”: staje się bardziej spójna i logiczna niż w pierwotnej, chaotycznej wersji powieści.

Dwuznaczność tego mechanizmu nie kończy się jednak na literaturze. W rzeczywistych sporach społecznych i politycznych często słyszymy podobne argumenty: konflikty, kryzysy czy nierówności przedstawia się jako nieuniknione etapy rozwoju. Hegłowska dialektyka była interpretowana zarówno jako narzędzie myślenia emancypacyjnego, jak i jako filozoficzne usprawiedliwienie przemocy w imię postępu. W tym sensie pytanie o konieczność zła nigdy nie jest czysto teoretyczne. Zawsze prowa-

dzi do pytania o to, kto płaci cenę za historyczną syntezę.

SSPS co prawda nie daje na to pytanie prostych odpowiedzi, ale prowadzi do pewnych ciekawych przemyśleń. Upadek Luo Binghe rzeczywiście prowadzi do jego wzrostu i przemiany, lecz jednocześnie utrwała logikę świata, w którym potęga rodzi się z cierpienia. Dialektyka nie usuwa przemocy z historii, a jedynie włącza ją w mechanizm rozwoju i nadaje jej sens z perspektywy całości.

Z tej perspektywy ostateczne pytanie nie brzmi już „czy zło jest konieczne?”, lecz raczej: jaką strukturę uznajemy za wartą podtrzymania. Jeśli historia rzeczywiście rozwija się poprzez sprzeczności, odpowiedzialność polega nie na zaprzeczaniu konfliktowi, lecz na próbie kształtowania takich form wspólnoty i relacji, które nie będą wymagały nieustannego poświęcania jednostek w imię abstrakcyjnej całości.

Powieść wykonuje jednak jeszcze jeden nieoczekiwany ruch. Zamiast pytać wyłącznie o logikę historii, zaczyna podważać sam status rzeczywistości, w której ta historia się rozgrywa. Bo jeśli świat SSPS jest światem powieści, w którym bohaterowie funkcjonują w obrębie literackich konwencji, pojawia się jeszcze bardziej fundamentalne pytanie: czy rzeczywistość, w której żyją, jest w ogóle rzeczywistością w zwykłym sensie tego słowa?

I właśnie w tym miejscu interpretacja zaczyna zbliżać się do intuicji znacznie starszych i bardziej radykalnych – tych, które można znaleźć u Zhuangziego, a później także u Jeana Baudrillarda.

ZHUANGZI I BAUDRILLARD – CZY TO W OGÓLE JEST PRAWDZIWIY ŚWIAT?

Po Schopenhauerze i Heglu wciąż poruszamy się w obrębie bardzo „zachodniego” pytania: jak działa konieczność i co struktura robi z człowiekiem. SSPS otwiera jednak jeszcze inne drzwi. Prowadzą one nie tyle do etyki czy historii, ile do ontologii – do pytania o sam status rzeczywistości. W pewnym momencie przestaje już chodzić o to, czy Shen Qingqiu mógł postąpić inaczej. Zamiast tego pojawia się bardziej niepokojąca wątpliwość: skąd właściwie wiadomo, że świat, w którym się znalazł, jest

w ogóle „prawdziwy”? To pytanie brzmi początkowo jak klasyczna zagadka filozoficzna, ale w tej powieści szybko okazuje się czymś bardziej radykalnym. Problem nie polega na tym, że bohater nie jest pewien, czy rzeczywistość jest prawdziwa, tylko na tym, że rzeczywistość, w której żyje, funkcjonuje dokładnie tak, jakby była zbudowana z fikcji.

Tutaj niemal automatycznie przychodzi na myśl historia opisana przez Zhuangziego. Filozof śni, że jest motylem, a gdy się budzi, nie wie już, czy to on śnił motyla, czy motyl śni teraz jego. Ta pozornie prosta anegdota jest jednym z najbardziej znanych obrazów taoistycznego sceptycyzmu wobec stabilnej rzeczywistości. Granica między snem a jawą okazuje się nie tyle cienka, co problematyczna. Jeśli potraktować tę historię poważnie, pojawia się dziwne odwrócenie intuicji: być może rzeczywistość nie jest czymś, co istnieje stabilnie po jednej stronie tej granicy, lecz raczej czymś, co nieustannie przesuwają się między różnymi poziomami naszego doświadczenia.

W świecie SSPS ten paradoks przestaje być filozoficzną anegdotą i staje się warunkiem egzystencji bohatera. Shen Yuan trafia do świata powieści, ale jego początkowa „zewnętrzność” zaczyna się bardzo szybko rozpuszczać. Nowe ciało reaguje bólem, reputacja w szkole kultury ma realne konsekwencje, a śmierć nie jest metaforą, lecz realnym zagrożeniem. Dawne życie zaczyna przypominać coś w rodzaju odległego snu – wyrażonego w obrazach, lecz coraz trudniejszego do zwerifikowania.

Taoistyczna perspektywa jest z natury podejrzliwa wobec sztywnych podziałów. Świat nie musi być jednoznacznie prawdziwy albo jednoznacznie fikcyjny; może być zmienny, płynny, a nawet paradoksalny. W SSPS ta płynność zostaje wpisana w samą konstrukcję powieści. Transmigracja nie

jest więc z tej perspektywy podróżą do innego miejsca, lecz raczej zmianą poziomu rzeczywistości. Shen wie, że uczestniczy w historii literackiej, ale ta wiedza nie odbiera jej ciężaru. Opowieść nie przestaje być groźna tylko dlatego, że jest opowieścią. Wręcz przeciwnie – im bardziej bohater rozumie jej mechanikę, tym wyraźniej widzi, że mechanika ta realnie organizuje jego świat.

Do tej intuicji można dopisać jeszcze jedną diagnozę, tym razem znacznie bardziej współczesną. Według Jeana Baudrillarda nowość stopniowo rozmywa granicę między rzeczywistością a jej przedstawieniem. Coraz częściej żyjemy w świecie symulaków, czyli znaków, które nie reprezentują już żadnego pierwotnego modelu, lecz zaczynają funkcjonować jako rzeczywistość sama w sobie. Baudrillard nazywa ten stan hiperrealnością: sytuacją, w której symulacja nie imituje świata, lecz go zastępuje.

Z tej perspektywy uniwersum szkół kultury można czytać nie tylko jako taoistyczny sen, lecz także jako szczególnie czysty przykład symulacji. Shen trafia do powieści, która sama jest zbiorem tropów, klisz i narracyjnych

mechanizmów. Postacie zachowują się zgodnie z przewidywalnymi schematami, a System pilnuje, aby wszystko przebiegało zgodnie z logiką gatunku. W takim świecie fabuła nie jest już opisem rzeczywistości tylko jej strukturą. Bohater funkcjonuje w przestrzeni, w której znaki literackie zastąpiły coś, co kiedyś mogło być „pierwotnym” światem.

Ta perspektywa nadaje powieści szczególną ironię. System próbuje uczynić rzeczywistość jednoznacznie i policzalną: przyznaje punkty, wysyła ostrzeżenia, zamienia zdarzenia w mierzalne parametry. Wszystko ma wyglądać na uporządkowane, przejrzyste i racjonalne. Tymczasem zarówno taoistyczna intuicja, jak i diagnoza Baudrillarda sugerują

**WSZYSTKO MA WYGLĄDAĆ
NA UPORZĄDKOWANE,
PRZEJRZyste
I RACJONALNE.
TYMCZASEM ZARÓWNO
TAOISTYCZNA INTUICJA,
JAK I DIAGNOZA
BAUDRILLARDA SUGERUJĄ
COŚ ODWROTNEGO: IM
BARDZIEJ
RZECZYWISTOŚĆ PRÓBUJE
BYĆ PRZEJRZYSTĄ, TYM
BARDZIEJ PRZYPOMINA
KONSTRUKCJĘ ZŁOŻONĄ
Z KONWENCJI. JEŚLI NIE
WIADOMO JUŻ, CZY JEST
SIĘ CZŁOWIEKIEM, KTÓRY
ŚNI POWIEŚĆ, CZY
POSTACIĄ, KTÓRA ŚNI
CZŁOWIEKA, TO CAŁA
ARCHITEKTURA KONTROLI
ZACZYNA WYGLĄDAĆ JAK
SZCZEGÓLNI
SKOMPLIKOWANY SEN
O RACJONALNOŚCI.**

rują coś odwrotnego: im bardziej rzeczywistość próbuje być przejrzysta, tym bardziej przypomina konstrukcję złożoną z konwencji. Jeśli nie wiadomo już, czy jest się człowiekiem, który śni powieść, czy postacią, która śni człowieka, to cała architektura kontroli zaczyna wyglądać jak szczególnie skomplikowany sen o racjonalności.

W tym kontekście szczególnie ciekawie brzmi jeszcze jedna opowieść Zhuangziego – ta o „pustej łodzi”. Filozof pisał, że jeśli czyjaś łódź zderzy się z Twoją i zobaczysz w niej człowieka, natychmiast poczujesz gniew. Jeśli jednak okaże się pusta, gniew nie ma już na czym się zatrzymać. Ta metafora opisuje sposób istnienia, w którym człowiek nie staje się punktem zapalnym konfliktów, lecz raczej pozwala im przepływać obok siebie.

Przez sporą część historii Shen Qingqiu próbuje właśnie takiej strategii. Nie prowokuje sporów, nie demonstruje władzy, próbuje raczej przemieszczać się przez świat jak „pusta łódź”, która nie generuje zbędnych zderzeń. W świecie kulturywacji, gdzie każdy gest interpretuje się jako sygnał statusu i dominacji, taka postawa jest niemal subwersywna. Powieść bardzo szybko pokazuje jednak, że strategia ta ma swoje granice. System zmusza Shena do działania, do zajmowania stanowiska i do wchodzenia w konflikty, których wolałby uniknąć. Nawet próba bycia „pustą łodzią” zostaje więc wciągnięta w logikę narracji.

Najciekawsze jest jednak to, że sceptycyzm wobec rzeczywistości nie prowadzi tu do obojętności. Wprost przeciwnie. Powieść pokazuje, że świadomość fikcyjności świata nie sprawia, iż cierpienie przestaje mieć znaczenie. Shen, który początkowo traktuje bohaterów jak postacie z czytanej kiedyś historii, stopniowo odkrywa, że ich losy mają ciężar niezależnie od ontologicznego statusu świata. Nawet jeśli rzeczywistość okazuje się konstruktem, konsekwencje działań pozostają realne dla tych, którzy w tym konstrukcie żyją.

Dlatego pytanie „czy to jest prawdziwy świat?” okazuje się ostatecznie nieco źle postawione. Być może ważniejsze jest inne: skoro każde działanie ma konsekwencje, czy można zachowywać się tak, jakby ich nie miało? W tym sensie powieść dopowiada do

taoistycznej intuicji coś bardzo prostego, a zarazem trudnego do zignorowania. Nawet jeśli świat okazuje się snem (albo symulacją) nadal trzeba uważać, jak traktuje się innych śniących.

I właśnie tutaj pojawia się kolejny problem. Jeśli rzeczywistość okazuje się niepewna, a struktura świata przypomina symulację złożoną z ról i konwencji, to co właściwie decyduje o tym, że coś uznajemy za dobre lub złe? Innymi słowy: jeśli ontologia świata zaczyna się chwiać, równie chwiejna staje się moralność, która była w nim zakorzeniona. Panie Nietzsche – zapraszam do tablicy!

NIETZSCHE – POZA DOBREM I ZŁEM ZŁOCZYŃCY

Po Zhuangzim, który podważa stabilność rzeczywistości, niemal naturalnie pojawia się ktoś, kto podważa stabilność moralności. Jeśli bowiem nie mamy już pewności, czy świat jest naprawdę taki, jak się wydaje, natychmiast pojawia się kolejne pytanie: skąd właściwie wiemy, że nasze kategorie dobra i zła są czymś więcej niż tylko elementem tej samej konstrukcji? W tym miejscu wkracza Nietzsche.

W *Poza dobrem i złem* nie proponuje on nowej listy cnót ani alternatywnego kodeksu etycznego. Jego projekt jest bardziej radykalny. Chce rozmontować mechanizm, dzięki któremu w ogóle zaczynamy nazywać coś dobrym lub złym. Moralność nie jest w jego ujęciu neutralnym kompasem wskazującym prawdę o świecie. Jest historycznym produktem walki o władzę, prestiż i interpretację rzeczywistości. Jeśli spojrzeć na *SSPS* z tej perspektywy, tytułowa „podła szumowina” przestaje być opisem charakteru. Staje się etykietą, którą narzuca struktura świata, aby utrzymać porządek fabuły.

W powieści widać to wyjątkowo wyraźnie, ponieważ moralność funkcjonuje tam niemal jak element scenografii. „Szumowina” ma określone gesty, ton głosu i repertuar zachowań. Ma być arogancka, okrutna i przewidywalna. Kiedy Shen Qingqiu próbuje wyłamać się z tej roli, natychmiast pojawia się ostrzeżenie OOC. System nie reaguje na jego intencje ani na etyczne motywacje; reaguje na odstępstwo od funkcji. W tym sensie Shen nie jest traktowany jak podmiot moralny, lecz jak element konstrukcji narracyjnej. Cała sytuacja przypomina

dziwny eksperyment myślowy: moralność działa tu nie dlatego, że ktoś w nią wierzy, lecz dlatego, że struktura świata potrzebuje określonych ról, aby historia mogła się toczyć.

Nietzscheańska perspektywa pozwala też zobaczyć, że konflikt w *SSPS* nie przebiega między dobrem a złem w klasycznym sensie, lecz między różnymi systemami wartości. Oryginalny Shen Qingqiu funkcjonuje w środowisku, w którym prestiż i dominacja są podstawową walutą. Okrucieństwo nie jest tam wynikiem demonicznej natury, lecz strategią utrzymania pozycji w hierarchii. W świecie, gdzie każdy gest może zostać odczytany jako oznaka słabości, łagodność bywa luksusem, na który nie można sobie pozwolić. Z kolei Luo Binghe zaczyna swoją historię z pozycji skrajnego upokorzenia. To właśnie z takiego doświadczenia rodzi się zjawisko, które Nietzsche nazywał resentymentem: moralność budowana z pamięci krzywdy i z pragnienia odwrócenia hierarchii.

W tym układzie pojawia się Shen Yuan – ktoś, kto próbuje zrobić coś znacznie trudniejszego niż po prostu „być dobrym”. Dobro w tym świecie nie jest neutralne. Często wygląda podejrzanie, ponieważ nie pasuje do przypisanej roli. Shen nie może po prostu zmienić swojej pozycji w strukturze opowieści, ale może próbować zmienić znaczenie roli, którą otrzymał. Zakłada maskę złoźcyńcy, lecz używa jej w sposób, który stopniowo podważa sens tej maski. Gesty współczucia, które w tej roli w ogóle nie powinny się wydarzyć, zaczynają rozszczelniać narrację. To właśnie tutaj pojawia się charakterystyczny paradoks: system potrzebuje złoźcyńcy, ale złoźcyńca zaczyna działać w sposób, który powoli unieważnia znaczenie samego słowa.

Nietzsche ostrzegwał w *Poza dobrem i złem*: „Ten, który z demonami walczy, winien uważać, by samemu nie stać się jednym z nich. Kiedy spoglądasz w otchłań, ona również patrzy na ciebie”. W świecie *SSPS* ta myśl nabiera szczególnej ostrości. Jeśli świat

wystarczająco długo nazywa kogoś potworem, w końcu zaczyna on tę rolę odgrywać, bo nie ma innego języka, w którym mógłby siebie opisać. Shen ryzykuje więc, że maska stanie się twarzą, a Luo Binghe – że jego cierpienie przekształci się w tożsamość, z której nie da się już wyjść.

Cytat Nietzschego nabiera tu niemal dosłownego znaczenia. W powieści *Otchłań* nie jest jedynie

**DŁUGIE OBCOWANIE
Z POTWORNOCIĄ ŚWIATA
NIE TYLKO HARTUJE
BOHATERA, ALE ZACZYNA
TAKŻE KSZTAŁTOWAĆ
JEGO SPOJRZENIE NA
INNYCH I NA SAMEGO
SIEBIE. WŁAŚNIE
DLATEGO TAK WIELE
NAPIĘCIA W TEJ
OPOWIEŚCI WYNIKA NIE
Z WALKI MIĘDZY DOBREM
A ZŁEM, LECZ Z WALKI
O INTERPRETACJĘ TEGO,
KIM W OGÓLE WOLNO
BYĆ.**

metaforą moralnej przemiany, lecz konkretną przestrzenią doświadczenia. Luo Binghe rzeczywiście spada w *Otchłań* i przez lata walczy o przetrwanie w świecie demonów, przemocy i samotności. Z tej perspektywy ostrzeżenie Nietzschego brzmi nieomal jak przypis do tej sceny. Długie obcowanie z potwornością świata nie tylko hartuje bohatera, ale zaczyna także kształtować jego spojrzenie na innych i na samego siebie. Właśnie dlatego tak wiele napięcia w tej opowieści wynika

nie z walki między dobrem a złem, lecz z walki o interpretację tego, kim w ogóle wolno być.

Nietzsche nie proponuje jednak prostego nihilizmu. Jego słynne wezwanie do wyjścia „poza dobro i zło” nie oznacza odrzucenia moralności, lecz próbę jej przewartościowania. Chodzi o moment, w którym człowiek przestaje bezrefleksyjnie przyjmować odziedziczone kategorie i zaczyna pytać, kto je stworzył oraz czy rzeczywiście odpowiadają one doświadczeniu życia. W świecie, w którym autor nie jest wszechmocnym demiurgiem, lecz raczej niedbałym konstruktorem fabuły, odpowiedzialność za sens spada na tych, którzy w tym świecie funkcjonują. Shen nie jest nadczłowiekiem w sensie siły czy dominacji. Jego gest polega raczej na próbie wyrwania się z gotowych kategorii i stworzenia relacji, które nie będą wyłącznie produktem przemocy i hierarchii.

Nietzsche pomaga też zobaczyć coś, co wykracza poza literaturę. Systemy społeczne bardzo lubią moralne etykiety, ponieważ upraszczają one porządkowanie świata. Słowa takie jak „toksyczny”, „nie-

bezpieczny” czy „bezużyteczny” często nie opisują człowieka, lecz jego funkcję w strukturze relacji. W powieści etykieta „podłej szumowiny” porządkuje fabułę; w rzeczywistości podobne etykiety porządkują konflikty społeczne i polityczne. Dzięki nim świat wydaje się prostszy, choć w rzeczywistości staje się tylko bardziej schematyczny.

Jeśli więc *SSPS* jest opowieścią o determinizmie, Nietzsche dopowiada do niej jeszcze jedną ważną intuicję. Najskuteczniejszą formą zniewolenia nie jest przymus działania, lecz przymus wartościowania. Kiedy świat narzuca nam język, w którym mamy opisywać siebie i innych, zaczynamy myśleć jego kategoriami. Wtedy wyjście „poza dobro i zło” nie oznacza porzucenia moralności, lecz odwagę, by zapytać, kto tę moralność napisał i komu naprawdę służy.

A jednak sama zmiana języka nie wystarcza, jeśli struktura świata wciąż nagradza określone zachowania i karze inne. Nawet najbardziej krytyczna refleksja nad moralnością nie znosi faktu, że bohaterowie *SSPS* funkcjonują w systemie, który mierzy, klasyfikuje i ocenia ich działania. W tym sensie pytanie o wartości nieuchronnie prowadzi do pytania o władzę: o to, kto ustala reguły gry i w jaki sposób zostają one utrwalone. I właśnie tutaj interpretacja zaczyna przesuwac się w stronę problemu, który szczególnie interesował Michela Foucaulta.

FOUCAULT I WOLNOŚĆ W ŚWIECIE ALGORYTMÓW

Jeśli Nietzsche pokazał, że moralność jest konstrukcją historyczną i produktem walki o interpretację świata, kolejny krok musi dotyczyć czegoś jeszcze bardziej przyziemnego: mechanizmów, które sprawiają, że pewne wartości zaczynają faktycznie obowiązywać. W tym miejscu interpretacja prowadzi do pytania o władzę – nie tę spektakularną, która objawia się w zakazach i przymusie, lecz tę znacznie subtelniejszą, która działa poprzez reguły gry, systemy ocen i niewidzialne architektury zachowania. To właśnie ten problem próbował uchwycić Michel Foucault, analizując sposób, w jaki nowoczesne społeczeństwa organizują ludzkie działania poprzez obserwację, pomiar i normalizację.

Czytając *SSPS*, trudno oprzeć się wrażeniu, że tytułowy System jest właśnie taką strukturą władzy. Nie dlatego, że jawnie zmusza bohatera do konkretnych działań, lecz dlatego, że nieustannie ocenia jego zachowanie. Punkty ZJB, komunikaty ostrzegawcze i blokady OOC tworzą środowisko, w którym Shen Qingqiu zaczyna kalkulować swoje decyzje w odniesieniu do logiki systemu. Władza nie musi tu bezpośrednio ingerować w każdą sytuację. Wystarczy świadomość, że każde odstępstwo od scenariusza może zostać wykryte i ukarane. To właśnie w takim środowisku zaczyna działać pewien charakterystyczny mechanizm: bohater nie musi być stale kontrolowany, ponieważ sam zaczyna patrzeć na swoje działania z perspektywy systemu.

Foucault opisywał podobny mechanizm na przykładzie panoptikonu – modelu więzienia zaprojektowanego tak, aby więzień nigdy nie miał pewności, czy jest obserwowany. W rezultacie zaczyna kontrolować się sam. Nadzór zostaje zinternalizowany, a władza działa nie poprzez nieustanną interwencję, lecz poprzez samą strukturę obserwacji. W świecie *SSPS* System pełni bardzo podobną funkcję. Bohater nie musi być ciągle karany, aby podporządkować się jego regułom. Wystarczy, że istnieje jako instancja oceny, która w każdej chwili może zareagować. W pewnym sensie najskuteczniejszą formą kontroli okazuje się nie kara, lecz sama możliwość kary.

Z tej perspektywy System w powieści przypomina wiele mechanizmów znanych nam z nowoczesnych społeczeństw. Wskaźniki efektywności, targety sprzedażowe, algorytmy widoczności w mediach społecznościowych czy scoringi kredytowe często mają racjonalne uzasadnienie, lecz z czasem zaczynają funkcjonować jak autonomiczne systemy oceny rzeczywistości. Punktowanie nie tylko opisuje świat, ale zaczyna go współtworzyć. Zamiast pytać, co jest sensowne lub dobre, coraz częściej pytamy po prostu, co działa i jest skuteczne w danym systemie. W takim świecie decyzje przestają być przede wszystkim moralne lub polityczne; stają się decyzjami strategicznymi wobec określonego mechanizmu oceny.

W takim środowisku wolność przyjmuje bardzo szczególną formę. Nie polega ona na całkowitym braku ograniczeń, lecz raczej na możliwości poruszania się w obrębie wcześniej zaprojektowanej architektury. Można wybierać różne ścieżki, ale mapa została przygotowana wcześniej. Można być kreatywnym, o ile kreatywność mieści się w przewidzianych ramach. To właśnie dlatego problem Shena nie wynika wyłącznie z jego charakteru ani z pojedynczych decyzji. Wynika z konstrukcji świata, który produkuje określone role, konflikty i możliwości działania.

Ta obserwacja jest ważna również poza literaturą. Współczesne narracje publiczne bardzo często skupiają się na moralnej ocenie jednostek, ignorując architekturę systemów, w których te jednostki funkcjonują. Czasem łatwo powiedzieć, że ktoś „za mało się starał” albo „podejmował złe decyzje”. Znacznie trudniej zapytać, jakie reguły gry sprawiają, że pewne decyzje są premiowane, a inne karane. *SSPS* pokazuje tę zależność w formie niemal laboratoryjnej: Shen próbuje działać przyzwoicie, ale dobra wola nie jest wszechmocna w świecie, który nagradza określone zachowania i sankcjonuje inne.

Jednocześnie powieść nie kończy się fatalizmem. Bohater nie obala Systemu jednym spektakularnym gestem. Zamiast tego próbuje stworzyć w jego obrębie przestrzenie, w których relacje między ludźmi nie są całkowicie podporządkowane logice punktów i ról. Właśnie tutaj pojawia się interesująca szczelina w strukturze władzy. System może kontrolować role, rankingi i scenariusze, ale nie potrafi w pełni kontrolować sensu relacji między ludźmi. Przyjaźń, lojalność czy współczucie nie mieszczą się łatwo w tabelach punktów.

Jeśli władza próbuje zredukować ludzi do samej ich funkcji, każda próba zobaczenia w kimś podmiotu staje się drobnym gestem sprzeciwu. W tym sensie świat powieści nie działa jak eskapizm, lecz raczej jak soczewka. Pozwala zobaczyć w wyostrojonej formie mechanizmy, które w codziennym życiu pozostają mniej widoczne. Świat *SSPS* redukuje ludzi do ról: uczniów, mistrzów, antagonistów czy bohaterów. W rzeczywistości podobne procesy zachodzą

w innych językach: pracowników, użytkowników, klientów czy zasobów.

Dlatego wolność w takim świecie polega nie tylko na wyborze między dostępnymi opcjami, ale także na odzyskiwaniu języka i relacji, które nie redukują ludzi do funkcji w systemie. Problem Shena okazuje się więc zaskakująco współczesny. Żyjemy w strukturach, które premują to, co mierzalne, a podejrzliwie patrzą na to, czego nie da się łatwo policzyć: troskę, solidarność czy wspólnotę. A jednak to właśnie te elementy często okazują się jedynymi realnymi szczelinami wolności w świecie zaprojektowanym do zarządzania zachowaniem.

W tym miejscu interpretacja zatacza pewne koło. Zaczęliśmy od pytania o determinizm świata, w którym bohater nie może „chcieć inaczej”. Przeszliśmy przez dialektykę historii, niepewność rzeczywistości i walkę o znaczenie moralnych kategorii. Teraz widać wyraźniej, że wszystkie te wątki prowadzą do jednego problemu: relacji między jednostką a strukturą, która organizuje jej życie. To właśnie z tej perspektywy najlepiej widać, że...

NAJGROŹNIEJSZY SYSTEM TO TEN, KTÓREGO PRAGNIEMY

Na końcu tej historii zostaje przede wszystkim pewne niewygodne rozpoznanie. Świat przedstawiony w *SSPS* nie działa jak klasyczna opowieść o wolności bohatera, który dzięki sprytowi lub sile charakteru przełamuje narzucone mu ograniczenia. Przeciwnie: wszystko wskazuje na to, że struktura świata jest znacznie silniejsza niż pojedyncza wola. Bohater może podejmować decyzje, ale nie zawsze może zdecydować, jakie pragnienia w ogóle będą w tym świecie możliwe do pomyślenia. W tym sensie tragedia Shena nie polega na tym, że nie jest wystarczająco wolny, lecz na czymś bardziej subtelnym: jego wolność działa w obrębie systemu, który wcześniej określił horyzont tego, co w ogóle można uznać za sensowne działanie.

Najboleśniej widać to w relacjach między ludźmi. Im lepiej Shen Qingqiu rozumie mechanizm historii, w której się znalazł, tym trudniej traktować ją jak grę. Wiedza o strukturze świata nie przynosi wyzwolenia, lecz raczej pogłębia poczucie odpowie-

działności. Ból pozostaje bólem nawet wtedy, gdy rozumiemy reguły systemu, który go wytwarza. Zdrada pozostaje zdradą nawet wtedy, gdy można ją wyjaśnić logiką fabuły. To właśnie tutaj fantastyczna konwencja przestaje być eskapizmem, a zaczyna przypominać coś znacznie bardziej niepokojącego: model świata, w którym struktury są w stanie produkować tragedie, a jednocześnie ukrywać własną odpowiedzialność za ich powstanie.

Dlatego najważniejszym momentem tej opowieści nie jest triumf bohatera ani spektakularne przełamanie systemu. Jest nim raczej chwila, w której człowiek zaczyna dostrzegać, że role, które wydają się naturalne i oczywiste, są w rzeczywistości elementami większej konstrukcji. To doświadczenie nie daje łatwego wyjścia z sytuacji. Uświadamia jedynie coś znacznie bardziej niekomfortowego: wiele z tego, co uznajemy za konieczne, jest w gruncie rzeczy rezultatem reguł, które ktoś kiedyś napisał, a które z czasem zaczęły wyglądać jak sama struktura rzeczywistości.

W takim świecie opór rzadko przyjmuje formę wielkich gestów. Nie polega na jednym heroicznym akcie, który zmienia bieg historii. Częściej jest czymś znacznie mniej widowiskowym: przesuwaniem znaczeń, odmową przyjęcia narzuconej etykiety, próbą zobaczenia w drugim człowieku kogoś więcej niż funkcji przypisanej przez strukturę. Jeśli świat próbuje sprowadzić ludzi do ról, samo potraktowanie kogoś jako osoby staje się formą sprzeciwu. To właśnie dlatego w tej historii najbardziej radykalne momenty nie polegają na spektakularnych walkach czy zwycięstwach, lecz na drobnych aktach empatii, które nie pasują do logiki systemu.

Być może właśnie dlatego najgroźniejszą formą zniewolenia nie jest sytuacja, w której ktoś zabrania nam działać. Znacznie groźniejsza jest taka, w której zaczynamy pragnąć dokładnie tego, czego oczekuje od nas system. Kiedy jego normy zaczynają brzmieć

jak zdrowy rozsądek, a jego miary stają się jedynym językiem wartości, opór przestaje być w ogóle widoczny. Wtedy nie trzeba już przemocy ani cenzury. Wystarczy, że ludzie będą spontanicznie pragnąć tego, co podtrzymuje istniejący porządek.

W tym sensie najważniejsza lekcja tej powieści nie dotyczy fantastycznego świata kultywacji. Dotyczy znacznie bardziej przyziemnego pytania: jak rozpoznać moment, w którym system przestaje być narzędziem organizującym życie społeczne, a zaczyna być mechanizmem produkującym nasze pragnienia. Bo właśnie wtedy zaczyna się najbardziej subtelna forma władzy – taka, w której ludzie sami odtwarzają struktury, które ich ograniczają, przekonani, że robią to z własnej woli.

Dlatego ostateczny problem nie polega na tym, jak znaleźć miejsce wolności w świecie zdominowanym przez systemy. Problem polega raczej na tym, jak zmienić samą strukturę świata, która określa, co jest w nim możliwe do pomyślenia. Jeśli bowiem reguły gry pozostają nienaruszone, nawet najbardziej heroiczne gesty szybko zostają wchłonięte przez logikę systemu i zaczynają działać na jego korzyść.

W tym sensie *SSPS* prowadzi do wniosku, który jest jednocześnie bardzo prosty i bardzo niewygodny. Prawdziwa zmiana nie zaczyna się wtedy, gdy bohater staje się silniejszy od systemu. Zaczyna się wtedy, gdy przestajemy traktować jego reguły jako naturalne. Dopiero w tym momencie pojawia się możliwość wyobrażenia sobie świata, w którym role nie są przeznaczeniem, a struktury nie są losem.

W świecie, który nie pozwala chcieć inaczej, pierwszym aktem wolności bywa czasem nie heroiczny bunt, lecz coś znacznie bardziej radykalnego: odmowa uznania, że istniejący porządek jest jedynym, jaki może istnieć. I być może właśnie od takiego momentu zaczyna się każda realna zmiana.

Powrót do Hogwartu

Grzegorz "Grzegorz" Damrath

W 2000 roku ośmioletni Grześ sięgnął po pierwszą część przygód nastoletniego czarodzieja i nie wiedział jeszcze, że właśnie zaczyna relację, która potrwa niemal dekadę. Nie wiedział tym bardziej, że przygoda z tą serią stanie się dla niego ważnym doświadczeniem formacyjnym – kształtującym gust i zamiłowanie do fantastyki. To była pierwsza książka, która nie tylko go zainteresowała, ale całkowicie pochłonęła. Świat wokół przestawał istnieć, a powrót do rzeczywistości był przykrym obowiązkiem. Potteromania przyszła szybko i została na lata, towarzysząc kolejnym etapom dorostania.

Z dzisiejszej perspektywy widzę, że w dużej mierze byłem na Harry'ego Pottera skazany. Na przełomie wieków literatura młodzieżowa w obecnej formie praktycznie nie istniała. *Opowieści z Narnii* wydawały mi się anachroniczne, a *Ziemiomorze* Ursuli Le Guin zbyt wymagające jak na ośmiolatka dopiero odkrywającego przyjemność czytania. Harry Potter idealnie wypełnił tę lukę – był wystarczająco prosty, żeby wciągnąć, i wystarczająco rozległy, żeby się w nim zgubić.

Prawdopodobnie właśnie dlatego działał tak dobrze. Bo był światem, który nie stawiał oporu. Światem, który można było przyjąć bez pytania o jego zasady, logikę czy konsekwencje. Światem, który dawał się kochać bez konieczności jego rozumienia.

Dziś, ćwierć wieku później, wracam do tej serii z ogromnym sentymentem, ale też z obawą, że dawny zachwyty może nie przetrwać próby czasu. Impulsem do ponownej lektury była także świeża przygoda z powieścią *Okrutny książę* Holly Black, która uderzyła mnie dojrzałością w podejściu do emocji, przemocy i trudów dorastania. Nie tylko sposobem ich przedstawienia, ale samym faktem, że w ogóle zostają tam potraktowane poważnie. Na jej tle *Harry Potter* wydał mi się momentami zaskakująco zachowawczy – jakby opowiadał o świecie pełnym przemocy, nierówności i strachu, ale jednocześnie usilnie omijał ich najtrudniejsze konsekwencje.

Tam, gdzie *Okrutny książę* opuszcza strefę komfortu i nie daje łatwych odpowiedzi, *Harry Potter* często wybiera bezpieczniejszą ścieżkę. Niektóre tematy są łagodzone, inne upraszczane, a jeszcze inne – po prostu pomijane. I dopiero z dzisiejszej

perspektywy zaczyna być widać, jak wiele z tego świata zostało opowiedziane połowicznie. Mimo tych wątpliwości przeczytałem (oraz przesłuchałem w formie audiobooka) całą serię od nowa. Ten tekst jest zapisem tej konfrontacji. Nie próbą rozliczenia książki, która była dla mnie bardzo ważna, ale zrozumienia, co właściwie się zmieniło. Bo być może problem nie polega na tym, że *Harry Potter* się zestarzał. Być może tym problemem jest fakt, że to ja przestałem być dzieckiem.

PRÓG WEJŚCIA I PUSTY POKÓJ

Jednym z największych atutów i kluczem do sukcesu serii od samego początku był niski próg wejścia. Książki napisane są prostym, klarownym językiem, pozbawionym stylistycznych fajerwerków, który pozwalał młodemu czytelnikowi niemal bezwysiłkowo zanurzyć się w świecie przedstawionym. To właśnie ta przystępność sprawiła, że dla całego pokolenia były one tą pierwszą prawdziwą lekturą czytaną z własnej woli, od deski do deski, często po kilka razy.

Z perspektywy dorosłego czytelnika widać jednak wyraźnie, że ta prostota ma swoją cenę. Styl Rowling rzadko wychodzi poza funkcjonalność, służy opowiadaniu historii, ale nie próbuje być wartością samą w sobie. Nie prowokuje, nie eksperymentuje, nie buduje dodatkowych znaczeń poza fabułą. To jeden z powodów, dla których trudno mówić o *Harrym Potterze* jako o wielkiej literaturze w sensie stricte literackim, choć niekoniecznie jest to zarzut, który realnie przeszkadza w lekturze.

Byłoby zresztą nieuczciwie oczekiwać od literatury młodzieżowej formalnej wyrafinowanej stylistyki. Jej siłą jest komunikatywność, tempo i emocjonalna dostępność, a nie językowe eksperymenty. Rowling (być może intuicyjnie) doskonale rozumiała tę zasadę i wykorzystała ją do maksimum, tworząc tekst, który nie stawia oporu i nie wybija czytelnika z rytmu. Prosty język nie tylko nie przeszkadzał, ale wręcz znikał, pozwalając historii działać w sposób niemal przezroczyście.

Podobną zasadę można dostrzec nie tylko w języku, ale również w konstrukcji samego świata. Uniwersum Harry'ego Pottera od początku było zaska-

kująco oszczędne w szczegółach. Magia działa „bo tak”, instytucje funkcjonują raczej jako narracyjne skróty niż spójne systemy, a wiele elementów istnieje bardziej jako sugestia niż domknięta koncepcja. Z dorosłej perspektywy można uznać to za brak konsekwencji, ale z perspektywy dziecka była to cecha, która działała na korzyść całej historii.

Ten świat przypominał pusty pokój umeblowany tylko na tyle, by dało się w nim zamieszkać, ale pozostawiający ogromną przestrzeń na własne projekcje. Czytelnik nie dostawał zamkniętego, w pełni opisanego uniwersum, lecz ramę, którą mógł sam wypełnić własną wyobraźnią i (co tu kryć) naiwnością. Hogwart był jednocześnie szkołą, azyłem, sceną dojrzewania i obietnicą innego życia, a jego znaczenie w dużej mierze zależało od tego, co czytelnik wnosił do niego ze sobą.

Głębię temu światu nadawała nie tylko sama treść książek, ale również wyobraźnia odbiorców oraz aktywność fandomu, który dopisywał emocje, teorie i alternatywne interpretacje. W pewnym sensie uniwersum Harry'ego Pottera zawsze było współtworzone i nigdy nie funkcjonowało jako zamknięty, w pełni zdefiniowany system. To właśnie ta otwartość pozwoliła tak wielu czytelnikom poczuć, że ten świat jest ich.

Dopiero z dzisiejszej perspektywy widać wyraźnie, że ta konstrukcja ma swoje ograniczenia. Późniejsze próby dopowiadania świata przez autorkę, czy to na portalu *Pottermore*, czy w wypowiedziach publicznych, często sprawiały wrażenie reaktywnych i niespójnych. Nie wynikało to wyłącznie z ich jakości, ale z faktu, że wchodziły w konflikt z wyobrażeniami, które zdążyły się już utrwalić wśród czytelników.

Trudno jednak nie zauważyć, że gdyby ten świat od początku był bardziej złożony, logiczny i szczegółowo zaprojektowany, ośmioletni Grześ mógłby się od niego po prostu odbić. Prostota była kluczem do wejścia, a niedookreślenie działało jak zaproszenie. Świat Harry'ego Pottera nie był kompletny, ale był wystarczająco pojemny, by można było uczynić go własnym.

ZEPSUTA MAGIA

Jedną z pierwszych rzeczy, które zaczynają trzeszczeć przy dorosłym powrocie do serii o Harrym Potterze, jest sama natura magii, a właściwie brak jej jasno określonych zasad. Jako dziecko w ogóle tego nie widziałem. Magia była magią i jak w *Zaczarowanym ołówku* – miała zachwycać, ratować bohaterów z opresji i to w zupełności wystarczało. Zupełnie nie potrzebowałem wtedy tego, by ktoś mi ją szczegółowo wyjaśniał. Problem pojawia się dopiero, gdy wraca się do tych książek po latach, mając już w głowie inne światy fantasy, oparte na spójnych systemach reguł i konsekwencji.

W pierwszych tomach serii magia jest wyraźnie baśniowa, „miękka” i podporządkowana nastrojowi sceny. Coś się dzieje, bo powinno się wydarzyć, a czytelnik nie zadaje pytań o mechanikę ani ograniczenia. W późniejszych częściach J. K. Rowling zaczyna jednak ten system utwardzać. Pojawiają się zasady, artefakty o ogromnej mocy, prawne regulacje użycia zaklęć i sugestia, że magia podlega określonym prawom. I właśnie wtedy pojawia się zgrzyt, bo magia staje się jednocześnie systemem i nim nie jest. Potrafi wszystko, ale tylko wtedy, gdy fabuła tego potrzebuje, a rozwiązania raz wprowadzone często znikają bez większych konsekwencji.

Najbardziej spektakularnym przykładem pozostaje Zmieniacz Czasu z *Więźnia Azkabanu*. Jako dziecko byłem zachwycony samą ideą podróży w czasie i sceną ratowania Hardodzioba. Dorosły czytelnik zadaje sobie jednak znacznie mniej wygodne pytania. Dlaczego tak potężne narzędzie powierzono trzynastoletniej uczennicy tylko po to, by mogła chodzić na więcej lekcji? Dlaczego nie wykorzystano go później, gdy stawka była nieporównywalnie wyższa? I wreszcie, co właściwie oznacza jego istnienie dla całej logiki świata, w którym można cofnąć się i zmienić przebieg wydarzeń? Oczywiście fandom oraz sama autorka wypracowali wiele wyjaśnień, ale brzmią one raczej jak desperackie próby łatania fabularnych luk niż element przemyślanej konstrukcji.

Podobny problem widać w motywie lojalności różdżek. Przez większość serii budowana jest intuicja, że różdżka wybiera czarodzieja i tworzy z nim

unikalną więź. W finałowym tomie okazuje się jednak, że własność może zmieniać się poprzez rozbicie przeciwnika, co nagle wprowadza zupełnie nową mechanikę do świata. Trudno nie zadać sobie pytania, dlaczego przez siedem tomów pełnych pojedynków nie miało to większych konsekwencji i dlaczego zasada ta staje się kluczowa dopiero wtedy, gdy jest potrzebna fabularnie.

Podobnie chwiejnie wygląda sama praktyka rzucania zaklęć. Harry wielokrotnie używa czarów, których działania w pełni nie rozumie, a ograniczenia magii pojawiają się wybiórczo, często tylko po to, by podnieść napięcie w konkretnej scenie. Najlepszym tego przykładem jest choćby scena, gdy używa on zaklęcia *Sectusempra*. Z dorosłej perspektywy coraz trudniej oprzeć się wrażeniu, że magia nie jest tu spójnym systemem, lecz elastycznym narzędziem narracyjnym, które rozszerza się i kurczy w zależności od potrzeb historii.

Kiedyś magia była czystym zachwytem i obietnicą nieograniczonych możliwości. Dziś coraz częściej odsłania swoją konstrukcyjną prowizoryczność. To, co kiedyś wydawało się wolnością, zaczyna wyglądać jak brak reguł, a brak reguł w świecie, który próbuje udawać system, przestaje być magią, a zaczyna być nieprzyjemną wygodą narracyjną.

CO Z TYM MINISTERSTWEM MAGII?

Kolejną z rzeczy, które mocno zmieniają się przy dorosłym powrocie do serii o Harrym Potterze, jest spojrzenie na politykę świata czarodziejów. Przyznam szczerze, że jako dziecko kompletnie mnie to nie interesowało. Ministerstwo Magii było tłem, urzędniczą przeszkodą, grupą dorosłych, którzy jak zwykle nic nie rozumieją i tylko komplikują życie bohaterom. Dopiero po latach widać, że zamiast biurokratycznej dekoracji dostajemy coś znacznie bardziej niepokojącego: studium instytucjonalnego rozkładu, w którym propaganda, korupcja i autorytarne odruchy nie są wyjątkiem, lecz systemową normą.

Najlepiej widać to za rządów Korneliusza Knota. Jego reakcja na powrót Voldemorta nie wynika z braku dowodów, lecz z lęku przed destabilizacją systemu i utratą kontroli. Zamiast zmierzyć się z realnym zagrożeniem, uruchamia maszynę propa-

gandy, podporządkowuje prasę i publicznie dyskredytuje nieletniego chłopaka, który mówi prawdę. Z dziecięcej perspektywy jest to po prostu niesprawiedliwość wobec bohatera. Z dorosłej staje się modelowym przykładem państwa, które w sytuacji kryzysowej wybiera kontrolę narracji zamiast konfrontacji z rzeczywistością.

Im dalej w serię, tym wyraźniej widać, że Ministerstwo dysponuje ogromną władzą, ale nie posiada realnych mechanizmów jej ograniczania. Brakuje przejrzystości, odpowiedzialności i jakiegokolwiek formy kontroli instytucjonalnej. System bardziej przypomina feudalną sieć wpływów niż nowoczesne państwo, w którym obowiązuje prawo. Nazwisko, pochodzenie i majątek okazują się mieć większe znaczenie niż formalne procedury, a rody takie jak Malfoyowie funkcjonują praktycznie ponad instytucjami.

Szczególnie niepokojący jest sposób, w jaki działa wymiar sprawiedliwości, uosabiany przez Wizengamot. W teorii jest to najwyższy sąd czarodziejów, instytucja mająca stać na straży prawa i równoważyć władzę wykonawczą Ministerstwa. W praktyce jego działanie podważa jedną z najbardziej podstawowych zasad nowoczesnego państwa, czyli trójpodziału władzy.

W świecie Harry'ego Pottera granice między władzą wykonawczą a sądowniczą są nie tylko rozmyte, ale właściwie nie istnieją. Wizengamot, który powinien być niezależnym organem kontrolnym, pozostaje silnie uzależniony od decyzji Ministra Magii i bieżącej sytuacji politycznej. Nie pełni roli bezpiecznika wobec nadużyć władzy, lecz raczej ich formalnego potwierdzenia.

Procesy, które obserwujemy w serii, dalekie są od jakichkolwiek standardów sprawiedliwości proceduralnej. Oskarżeni nie mają realnej możliwości obrony, decyzje zapadają pod wpływem presji politycznej lub opinii publicznej, a wyroki wydają się wynikać z potrzeby utrzymania porządku, a nie usta-

lenia prawdy. Przesłuchanie Harry'ego, które ma miejsce w *Zakonie Feniksa*, prowadzone w pełnym składzie sądu mimo relatywnie błażej sprawy, pokazuje, że system potrafi mobilizować swoje najcięższe narzędzia nie po to, by wymierzyć sprawiedliwość, lecz by zdyscyplinować jednostkę.

Jeszcze bardziej wymowny jest przypadek Syriusza Blacka, skazanego bez procesu i przetrzymywanego przez lata w Azkabanie.

Z perspektywy dziecka to dramatyczna niesprawiedliwość wobec konkretnej postaci. Z perspektywy dorosłego to dowód na to, że w sytuacjach kryzysowych system prawny świata czarodziejów ujawnia swoją prawdziwą upiorną naturę.

W takim układzie trudno mówić o jakiegokolwiek równowadze władz. Ministerstwo kontroluje aparat administracyjny, wpływa na przekaz medialny, a jednocześnie

pozostaje w stanie faktycznej dominacji nad wymiarem sprawiedliwości. Wizengamot nie ogranicza władzy, lecz ją sankcjonuje. Prawo przestaje być narzędziem ochrony obywatela, a staje się narzędziem legitymizowania decyzji politycznych.

Na to wszystko przychodzi jeszcze wspomniany Azkaban. To nie jest tylko fantastyczne więzienie, lecz państwowy system tortury psychicznej oparty na wysysaniu nadziei i woli życia. Jeszcze bardziej niepokojące jest to, że społeczeństwo akceptuje jego istnienie bez większego sprzeciwu, a wysyłanie tam ludzi bez rzetelnego procesu bywa traktowane jako uzasadnione działanie prewencyjne. W takim świecie kara przestaje być elementem sprawiedliwości, a zaczyna pełnić funkcję narzędzia kontroli i zastraszenia.

Dojście Voldemorta do władzy przestaje więc wyglądać jak gwałtowne przejście dobrze funkcjonującego systemu. Raczej przypomina wykorzystanie mechanizmów, które od dawna były gotowe na autorytaryzm. Rejestry krwi, aparat śledczy, więziennictwo i biurokracja istniały wcześniej, a ich struktura nie wymagała zasadniczej zmiany, by mogły zostać

**WIZENGAMOT, KTÓRY
POWINIEN BYĆ
NIEZALEŻNYM ORGANEM
KONTROLNYM,
POZOSTAJE SILNIE
UZALEŻNIONY OD
DECYZJI MINISTRA MAGII
I BIEŻĄCEJ SYTUACJI
POLITYCZNEJ. NIE PEŁNI
ROLI BEZPIECZNIKA
WOBEC NADUŻYĆ
WŁADZY, LECZ RACZEJ
ICH FORMALNEGO
POTWIERDZENIA.**

użyte w sposób jawnie opresyjny. Zmieniła się przede wszystkim ideologia, która zaczęła nimi zarządzać.

Tutaj po raz kolejny dziecięca optyka rozpada się na kawałki. Nagle okazuje się, że największym zagrożeniem nie jest wyłącznie jeden czarny charakter, lecz instytucje, które od dawna działały w sposób umożliwiający jego dojście do władzy. Voldemort nie tworzy bowiem systemu od nowa, tylko pokazuje, czym ten system zawsze mógł się stać.

EKONOMIA ŚWIATA CZARODZIEJÓW

Przy ponownym powrocie do serii przychodzi moment, w którym oprócz polityki i instytucji zaczyna zastanawiać... ekonomia. Jako dziecko w ogóle tego nie analizowałem. Malfoyowie byli „tymi złymi, bogatymi”, Weasleyowie „tymi dobrymi, biednymi” i na tym poziomie symbolika działała bez zarzutu. Dopiero z dzisiejszej perspektywy dorosłego (na dodatek z ekonomicznym wykształceniem) pojawiają się pytania znacznie mniej bajkowe.

Bo świat czarodziejów jest paradoksalnie światem ogromnej obfitości i bardzo realnego niedostatku jednocześnie. Magia pozwala naprawiać przedmioty, dopasowywać ubrania, multiplikować jedzenie i przemieszczać dobra bez kosztów logistycznych. Nie istnieją ograniczenia produkcyjne znane ze świata mugoli, a mimo to społeczeństwo funkcjonuje tak, jakby te ograniczenia nadal obowiązywały. Powstaje wrażenie świata, który posiada narzędzia gospodarki post-niedostatku, ale operuje w logice niedoboru.

Najbardziej widać to na przykładzie Weasleyów. Ich bieda buduje empatię wobec Rona, ale przy bliższym przyjrzeniu zaczyna wyglądać bardziej jak zabieg fabularny niż logiczna konsekwencja zasad świata. Skoro ubrania można magicznie reperować, a jedzenie powielać, wizja chłopaka skazanego na zniszczone, niedopasowane szaty traci ekonomiczny sens. Nawet uwzględniając ograniczenia magii, uni-

wersum przypomina raczej gospodarkę nadmiaru niż system realnego braku zasobów.

Jeszcze wyraźniej widać to w sposobie, w jaki świat przedstawiony traktuje nierówności. Harry, który już na starcie jest obrzydliwie bogaty, otrzymuje od Minerwy McGonagall nową, najnowocześniejszą miotłę bez większego uzasadnienia poza swoim talentem i rolą w drużynie. Dla odmiany Ron przez długi okres zmuszony jest korzystać z uszkodzonej różdżki i funkcjonować w połatanych szatach, co realnie wpływa na jego

bezpieczeństwo i komfort nauki. Trudno nie odnieść wrażenia, że system nie tylko nie niweluje nierówności, ale wręcz je reprodukuje, nagradzając tych, którzy już znajdują się w uprzywilejowanej pozycji.

Problemem wydaje się więc nie produkcja, lecz dystrybucja i zarządzanie. Hogwart, który powinien być kuźnią elit, nie przygotowuje młodych czarodziejów do funkcjonowania w złożonej gospodarce. Program nauczania skupia się na zaklęciach i historii magii, ale pomija ekonomię, innowację czy instytucjonalne myślenie o rozwoju. Świat sprawia wraże-

nie technologicznie zatrzymanego w miejscu, jakby magia rozwiązywała codzienne problemy, ale jednocześnie blokowała jakikolwiek postęp systemowy.

Jeszcze ciekawiej wygląda sektor finansowy. Bank Gringotta jest jedyną instytucją bankową, przez którą przechodzą wszystkie zasoby. Już samo to czyni go monopolem o ogromnej władzy, a brak konkurencji czy mechanizmów kredytowych sugeruje gospodarkę pozbawioną narzędzi rozwoju i mobilności społecznej. Jednocześnie instytucją tą zarządzają gobliny, traktowane przez czarodziejów jako rasa niższa i pozbawiona pełni praw, w tym dostępu do różdżek. Zarządzają majątkiem świata, ale nie mają równej sprawczości, co trudno odczytywać inaczej niż jako systemową nierówność wpisana w fundament gospodarki.

**HARRY, KTÓRY JUŻ NA
STARCIE JEST
OBRZYDLIWIE BOGATY,
OTRZYMUJE OD
MINERWY MCGONAGALL
NOWĄ,
NAJNOWOCZESNIEJSZĄ
MIOTŁĘ BEZ WIĘKSZEGO
UZASADNIENIA POZA
SWOIM TALENTEM I ROLĄ
W DRUŻYNIE. DLA
ODMIANY RON PRZEZ
DŁUGI OKRES ZMUSZONY
JEST KORZYSTAĆ
Z USZKODZONEJ RÓZDŻKI
I FUNKCJONOWAĆ
W POŁATANYCH SZATACH,
CO REALNIE WPŁYWA NA
JEGO BEZPIECZEŃSTWO
I KOMFORT NAUKI.**

W tym świetle bieda Weasleyów przestaje być tylko wzruszającym tłem, a zaczyna wyglądać jak objaw świata, który nie potrafi wykorzystać własnej obfitości i normalizuje strukturalne podziały, choć posiada narzędzia, by je znieść. To co wydawało się po prostu zróżnicowaniem bohaterów po latach staje się obrazem systemu, który reprodukuje nierówności nawet tam, gdzie mógłby je łatwo zniwelować.

RASA, KREW I NIEWOLNICTWO

Przy dorosłym powrocie do serii o Harrym Potterze pojawia się moment, w którym zaczyna się ją czytać nie tylko przez pryzmat magii, polityki czy ekonomii, ale także etyki. Nie dlatego, że się tego aktywnie szuka, lecz dlatego, że pewnych rzeczy po latach nie da się już „odzobaczyć”. To, co kiedyś było prostą metaforą walki dobra ze złem, zaczyna rozszczepiać się na poziom symboliczny i dosłowny, a oba te poziomy nie zawsze pozostają ze sobą spójne.

Na poziomie metafory przekaz wydaje się jasny. Ideologia czystości krwi Voldemorta to czytelna paralela rasizmu i biologicznych hierarchii. Jako dziecko odbierałem to intuicyjnie i bez większych wątpliwości. Źli gardzą mugolami i „szlamami”, dobrzy się temu sprzeciwiają. Problem zaczyna się wtedy, gdy dorosły czytelnik przestaje patrzeć wyłącznie na to, co saga potępia, a zaczyna analizować również to, co jednocześnie normalizuje.

Bo o ile „źli” czarodzieje są rasistami wobec ludzi niemagicznych, o tyle ci „dobrzy” często wykazują protekcjonalny stosunek wobec innych inteligentnych istot. Najbardziej problematyczny pozostaje wątek domowych skrzatów. Jako dziecko widziałem w nich element fantastycznego kolorytu, źródło humoru i egzotyki. Dorosła lektura ujawnia jednak system niewolniczy oparty na magicznym przymusie, który narracja dodatkowo oswaja sugestią, że skrzaty same pragną służby, a wolność przynosi im cierpienie.

W tym kontekście działania Hermiony w ramach W. E. S Z. przestają być sympatyczną nadgorliwością, a zaczynają wyglądać jak próba emancypacji przedstawiona jako naiwna i przesadzona. Narracja nie tylko nie wspiera tej inicjatywy, ale momentami ją ośmiesza, co z dzisiejszej perspektywy budzi we mnie

wyraźny dyskomfort. Nawet finał tego wątku nie przynosi systemowej zmiany. Fakt, że Harry sam staje się właścicielem skrzata, nie jest problematyzowany, tak jakby „dobry pan” wystarczył, by problem moralny przestał istnieć.

Podobne napięcia pojawiają się przy reprezentacji innych grup. Świat Pottera pozostaje zdominowany przez białą, brytyjską perspektywę, a postacie należące do mniejszości funkcjonują głównie na drugim planie i rzadko otrzymują realną sprawczość. Trudno czyta się dziś też opisy goblinów, których fizjonomia i rola bankierów uruchamiają skojarzenia z historycznymi stereotypami na temat Żydów. Nawet jeśli nie była to świadoma intencja autorki, dorosła lektura nie pozwala tych kontekstów zignorować.

Gdy dołożyć do tego późniejsze próby rozszerzania uniwersum o inne kultury, często oparte na powierzchownym i wybiórczym wykorzystywaniu ich mitologii, obraz staje się jeszcze bardziej niejednoznaczny. To, co miało być otwarciem i poszerzeniem świata czarodziejów, może być odbierane jako gest jedynie symboliczny i tokenizm, który nie idzie w parze z rzeczywistym pogłębieniem reprezentacji.

Jako dziecko widziałem w serii o Harrym Potterze opowieść uczącą między innymi, że rasizm jest zły. Jako dorosły czytelnik widzę w tym samym miejscu historię, która potępia dyskryminację na poziomie metafory, ale jednocześnie reprodukuje ją w dosłownym świecie przedstawionym. To napięcie nie wynika z jednego błędu, lecz z konstrukcji całego uniwersum.

Nie niszczy to być może całkowicie sentymentu do serii, ale sprawia, że nie da się już czytać jej wyłącznie jako niewinnej baśni. Bo okazuje się, że nawet w świecie, który chciał być moralnie jednoznaczny, pewne struktury nierówności pozostały nienaruszone, a dorosła lektura potrafi być pod tym względem bardziej niepokojąca niż magiczna.

DEKONSTRUKCJA AUTORYTETÓW

Jedną z wyraźniejszych zmian przy dorosłym powrocie do serii jest sposób patrzenia na autorytety. Jako nastolatek nie miałem wobec nich większych wątpliwości. Albus Dumbledore był uosobieniem mądrości i dobra, a Severus Snape mrocznym, lecz ostatecznie

tragicznym bohaterem. Ponowna lektura książki dość mocno zmienia te wizerunki i w ich miejsce wprowadza manipulację, etyczną niejednoznaczność oraz realny koszt decyzji, które wcześniej wydawały się konieczne i usprawiedliwione.

W przypadku Dumbledore'a trudno nie dostrzec, że jego relacja z Harrym opiera się na głębokiej asymetrii wiedzy i kontroli. Zamiast być przewodnikiem, który pomaga bohaterowi zrozumieć sytuację, staje się architektem planu, w którym Harry pełni określoną funkcję. Stopniowo przygotowuje go do roli narzędzia w wojnie, której zasad i konsekwencji chłopak długo nie rozumie. Odkrycie, że był elementem strategii zakładającej jego własną śmierć, zmienia optykę całej tej relacji i każe zadać pytanie o granice odpowiedzialności mentora.

Filozofia wyższej konieczności, którą Dumbledore reprezentuje, prowadzi do zwycięstwa, ale opiera się na kłamstwach, przemilczeniach i instrumentalnym traktowaniu innych. W dorosłej lekturze coraz trudniej uznać te działania za słuszne. Nawet jego rola jako dyrektora Hogwartu zaczyna budzić wątpliwości. Tolerowanie przemocy między uczniami, zatrudnianie niebezpiecznych nauczycieli i wielokrotne narażanie dzieci na realne zagrożenie przestają wyglądać jak element przygodowej konwencji, a zaczynają przypominać poważne zaniedbania.

Jeszcze bardziej ambiwalentnie wypada Snape. Dla młodszego odbiorcy jego lojalność miała wymiar niemal romantyczny, wpisujący się w narrację o ukrytym bohaterstwie i poświęceniu. Z dorosłej perspektywy coraz wyraźniej widać jednak, że motywacją tej lojalności nie jest moralna przemiana, lecz obsesja i nieprzepracowane odrzucenie. W efekcie tego niedojrzały emocjonalnie Severus nie chroni więc Harry'ego z dobroci serca, ale tylko dlatego, że jest on synem jego niespełnionej miłości.

Fakt, że przez lata okazywał pogardę i znęcał się psychicznie nad uczniami, a szczególnie nad Harrym, przestaje być z tej perspektywy zwykłą surowością nauczyciela, a zaczyna wyglądać jak systematyczna przemoc wobec dzieci. Wymowny pozostaje przykład Neville'a, który bał się Snape'a bardziej niż Voldemorta. Cały ten wątek w dorosłym odbiorze nabiera zupełnie innego ciężaru i podważa

sposób, w jaki narracja próbuje później odkupić tę postać.

Heroizm Snape'a jako podwójnego agenta pozostaje bezdyskusyjny, ale nie unieważnia wcześniejszej toksyczności i zamięłowania do upokarzania innych. Bohaterstwo i okrucieństwo funkcjonują tu obok siebie, a próba ich pogodzenia prowadzi do napięcia, którego nie da się łatwo rozwiązać. To, co w dzieciństwie było wzruszającym finałem, w dorosłej lekturze zaczyna przypominać moralny skrót, w którym cierpienie i lojalność mają zrównoważyć lata przemocy.

W ten sposób na moich oczach Dumbledore przestaje być nieskazitelny mentorem, a Snape romantycznym męczennikiem. Oboje okazują się postaciami znacznie trudniejszymi, niż pozwalała zobaczyć to dziecięca wiara w mądrość dorosłych. Problem nie polega jednak wyłącznie na ich moralnej złożoności, lecz na tym, że narracja zdaje się zachęcać czytelnika, by tej złożoności nie kwestionować.

CIEŃ AUTORKI I ŚMIERĆ CZARODZIEJSKIEGO ŚWIATA

Jest jeszcze jeden poziom dorosłej lektury, którego jako dziecko nie mogłem przewidzieć. Kiedy miałem osiem lat, J. K. Rowling była dla mnie całkowicie przezroczysta. Książki po prostu istniały, a świat magii funkcjonował jak autonomiczna przestrzeń, oderwana od rzeczywistości i osoby, która go stworzyła. Z wiekiem ta iluzja zaczyna się jednak rozpadać. Coraz trudniej ignorować fakt, że za tym światem stoi konkretna osoba, która aktywnie uczestniczy w sporach społecznych i realnie wpływa na życie innych ludzi.

W przypadku serii o Harrym Potterze to zderzenie jest szczególnie bolesne. Publiczne wypowiedzi J. K. Rowling dotyczące osób transpłciowych nie są jednorazowym potknięciem ani niefortunna opinia. Tworzą spójny zestaw przekonań wpisujących się w nurt określany jako „gender critical”, który jest wykluczający i dehumanizujący. To nie jest abstrakcyjna debata, tylko realny konflikt, w którym słowa mają konsekwencje, a pozycja autorki sprawia, że jej głos ma ogromny zasięg i ciężar.

Najbardziej uderzające jest to, jak bardzo rozmija się to z wartościami, które wielu czytelników odczy-

tywało z samej serii. Harry Potter był dla całego pokolenia opowieścią o inności, wykluczeniu i potrzebie akceptacji. Dla wielu osób ze społeczności LGBTQ+ był czymś więcej niż książką. Był miejscem schronienia, symboliczną obietnicą, że bycie „innym” nie oznacza bycia gorszym. W tym kontekście publiczne działania autorki nie są neutralne. Są doświadczeniem rozczarowania, a dla części odbiorców również poczuciem zdrady.

W moim przypadku ten problem przestaje być czysto teoretyczny. Nie chodzi już tylko o to, jak interpretować tekst, ale o to, czy i w jaki sposób w nim uczestniczyć. Każda decyzja o sięgnięciu po nowe dzieło powiązane z tym uniwersum, obejrzeniu adaptacji czy zakupie produktu staje się jednocześnie decyzją o wspieraniu osoby, której działania uznaję za krzywdzące. Ta świadomość skutecznie odbiera radość z obcowania z tym światem. To, co kiedyś było czystą przyjemnością, dziś jest obciążone moralnym dyskomfortem, którego nie da się zignorować.

W ten sposób pytanie o oddzielenie dzieła od twórcy przestaje być abstrakcyjną debatą, a staje się realnym problemem. Nie jest to już kwestia interpretacji, lecz granic własnego uczestnictwa. Można próbować mówić, że tekst żyje własnym życiem, że został przejęty przez czytelników i funkcjonuje niezależnie. Ale trudno całkowicie oddzielić historię od osoby, która nie tylko ją stworzyła, lecz także nadal aktywnie kształtuje jej znaczenie i czerpie z niej realne korzyści.

To właśnie dlatego fandom próbuje dziś „odzytkować” tę opowieść na własnych zasadach. Fanfiki, alternatywne interpretacje czy świadome ignorowanie wypowiedzi autorki są próbą uratowania tego, co w tej historii było ważne. Są też dowodem na to, że więź z tym światem nie została zerwana, ale została głęboko nadwyrężona.

Dorośla perspektywa nie pozwala już jednak wrócić do punktu wyjścia. Świat Harry’ego Pottera przestaje być już jednak bezpieczną, zamkniętą przestrzenią wyobraźni. Zostaje wciągnięty w rzeczywistość, w której słowa mają konsekwencje, a twórcy ponoszą odpowiedzialność za to, co mówią

i robią. Historia się nie zmienia, ale zmienia się kontekst, w którym ją czytamy.

I być może właśnie w tym sensie czarodziejski świat umiera. Nie dlatego, że znika, lecz dlatego, że przestaje być niewinny. Nie da się już wejść do niego bez świadomości tego, co znajduje się poza jego granicami. Jednocześnie to, co kiedyś było schronieniem, staje się miejscem, do którego wraca się z coraz większym oporem.

DZIEDZICTWO NIEDOSKONAŁE

W tym miejscu warto postawić jedną rzecz jasno. Tym, co najbardziej boli w dorosłej lekturze, wcale nie są dziury fabularne, uproszczenia czy niespójności świata. Wprost przeciwnie. To one były kiedyś największą siłą tej historii. Prostota i niedookreślenie nie były wadą, lecz warunkiem wejścia. Dzięki nim można było po prostu czytać, bez analizowania zasad i rozkładania wszystkiego na czynniki pierwsze.

Powrót do Hogwartu okazał się więc na pewnym poziomie doświadczeniem całkiem przyjemnym. U uruchomił masę wspomnień, nostalgii i emocji, które gdzieś po drodze zostały przykryte codziennością. Przez chwilę znowu działało to tak, jak kiedyś, nawet jeśli już nie w pełni i nie bez zastrzeżeń.

Problem pojawia się gdzie indziej i jest dużo poważniejszy niż jakiegokolwiek fabularne niedociągnięcia. Największym problemem tej serii nie jest jej konstrukcja, tylko jej autorka, która nie pozwala o sobie zapomnieć i która swoją publiczną aktywnością wchodzi w spór wymierzony w drugiego człowieka. To nie jest już kwestia interpretacji ani różnicy zdań tylko działania i słowa, które są krzywdzące i wykluczające.

W tym momencie powrót do tej historii przestaje być czymś neutralnym. Trudno czerpać przyjemność z czegoś, co jest powiązane z osobą, której działalności nie chce się wspierać. Trudno też zupełnie oddzielić świat od jego twórcy, kiedy ten twórca wciąż aktywnie kształtuje jego odbiór. Dlatego mam wrażenie, że to była moja ostatnia podróż Hogwart Expressem. Nie dlatego, że ta historia przestała mieć znaczenie, ani dlatego, że nie budzi już emocji. Po prostu dlatego, że coś w niej nieodwracalnie pękło.

Wszyscy żyjemy na jednej kłodzie

Kamil "Drakkainen" Gelert

Jako fan animacji i produkcji studia Pixar Animation Studios nie mogłem przejść obojętnie obok ich najnowszego dzieła. Dlatego w dniu polskiej premiery, czyli 6 marca, wybrałem się na film „Hoppers” – w naszej rodzimej dystrybucji znany jako „Hopnięci”.

„Hoppers” opowiada historię młodej, niezwykle buntowniczej dziewiętnastolatki, która kocha przyrodę i od najmłodszych lat stara się ją chronić za wszelką cenę. Na uczelni w jej ręce trafia prototypowe urządzenie pozwalające wykonać tytułowy „hop”, czyli przenieść ludzką świadomość do sztucznego ciała zwierzęcia. Bohaterka postanawia wykorzystać tę technologię, aby uratować ukochane jezioro – miejsce, przy którym spędziła znaczną część swojego życia. Właśnie w ten sposób zostajemy wciągnięci w centrum wydarzeń, o których opowiada ta produkcja. Więcej szczegółów fabularnych wolę jednak pominąć, aby uniknąć spoilerów.

Na szczególną uwagę zasługuje warstwa wizualna filmu. Styl animacji był już wcześniej wykorzystywany przez studio w produkcji „Turning Red” (w Polsce znanej jako „To niewypanda”), jednak w porównaniu z tamtym filmem został tutaj wyraźnie dopracowany. Animacja jest płynna, gładka i bardzo przyjemna w odbiorze, a ewentualnych błędów trudno się doszukiwać. Widać też trend, który obserwuję w animacjach od kilku lat – uproszczenie mimiki i zmniejszenie liczby detali na twarzach postaci. Mimo to nie wpływa to negatywnie na odbiór całości.

Dzięki decyzji polskiego dystrybutora miałem możliwość obejrzenia filmu w oryginalnej wersji językowej i był to bardzo dobry wybór. Choć sama główna bohaterka nie należy do szczególnie interesujących postaci, nadrabiają to bohaterowie drugoplanowi, którzy momentami wręcz kradną całe sceny. Moim zdecydowanym faworytem okazał się Król George. Charyzma i ciepło bijące od tej postaci są wyraźnie wyczuwalne – widać, że twórcy włożyli w nią najwięcej serca, co przełożyło się na znakomity efekt. To zdecydowanie najjaśniejszy punkt całej produkcji. Pozostałe głosy również zostały bardzo dobrze dobrane i świetnie oddają charakter bohaterów. Na uwagę zasługuje także obsada – obok mniej znanych aktorów głosowych pojawiają się takie nazwiska jak Meryl Streep, Jon Hamm czy Dave Franco.

Przechodząc do fabuły – to kolejny z mocnych punktów filmu. Scenarzyści nie poszli po linii najmniejszego oporu. Wprost przeciwnie – zdecydowali się na kilka mniej oczywistych rozwiązań fabularnych, co jest miłym zaskoczeniem, zwłaszcza biorąc pod uwagę niektóre historie, które w ostatnich latach oferowały studia należące do The Walt Disney Company. Mimo to opowieść pozostaje stosunkowo prosta i spełnia swoją funkcję. Bohaterowie przechodzą wyraźne przemiany – mniejsze lub większe – co stanowi kolejny plus produkcji. Wyraźnie zaznaczony jest również przekaz filmu, który opiera się na motywach przyjaźni, zaufania i współpracy,

a relacje między postaciami są wiarygodne i dobrze poprowadzone.

Seans okazał się naprawdę bardzo przyjemny. Dostaliśmy solidną dawkę humoru, który trafi zarówno do młodszych, jak i starszych widzów. Sceny mające wzruszać faktycznie działają, a całość jest

dobrze wyważona pod względem emocjonalnym. Zdecydowanie jest to produkcja warta obejrzenia, choć nie nazwałbym jej dziełem wybitnym. Myślę, że ocena 7/10 będzie w tym przypadku w pełni zasłużona.



„Duncan The Tall – czyli jak zostać rycerzem i nie zwariować”

Kamil "Drakkainen" Gelert

Od premiery ostatniego sezonu "Gry o tron" minęło blisko siedem lat. Ta epicka, nierówna, ale przez pierwsze sezony wybitna przygoda rozpalala wyobraźnię i była wspólnym doświadczeniem milionów widzów. W międzyczasie otrzymaliśmy powrót do Westeros w postaci „Rodu smoka” – produkcji solidnej, momentami efektownej, lecz dla wielu pozbawionej tej iskry, która uczyniła pierwowzór fenomenem popkultury. Tym razem jednak HBO sięgnęło po materiał skromniejszy, bardziej kameralny – i paradoksalnie właśnie w tej skali znalazło sukces.

„Rycerz Siedmiu Królestw” to kolejna odsłona uniwersum „Sagi lodu i ognia” autorstwa George'a R. R. Martina. Adaptacja opowiadań o Dunku i Jaju (znanych anglojęzycznym czytelnikom jako „Tales of Dunk and Egg”) nie próbuje być kolejną operą smoków i wielkiej polityki. To opowieść o błocie, potarganych płaszczach, o rycerskim etosie testowa-

nym nie na polu wielkiej wojny, lecz w małych, ludzkich sytuacjach.

Produkcja osadzona jest w świecie przepelnionym magią i legendą, ale twórcy świadomie odsuwają te elementy na dalszy plan. Nie ma tu epickich bitew rozpisanych na tysiące statystów ani monumentalnych smoków przecinających niebo. Zamiast tego dostajemy opowieść o drodze – dosłownej i metaforycznej. Historia rozpoczyna się, gdy giermek Dunk traci swojego pana, ser Arlana z Pennytree. W ostatnich chwilach życia mistrz pasuje go na rycerza, przekazując nie tyle miecz, co wartości. Problem w tym, że ser Arlan był rycerzem wędrownym – bez ziemi, bez herbu o wielkim znaczeniu, bez zaplecza politycznego. Jego dziedzictwem jest honor i stary koń, jak to mówią „żył prosto, lecz bez wygod”.

Duncan jest prosty, fizycznie imponujący, ale wewnętrznie naiwny. Pije, gdy jest okazja. Cieszy się jedzeniem i muzyką. A kiedy widzi niesprawie-

dliwość – reaguje. Nawet jeśli oznacza to skrzyżowanie miecza z kimś, kto stoi znacznie wyżej w hierarchii. Ten kontrast między społeczną drabiną Westeros a moralnym kompasem bohatera jest osią całej historii. Serial pokazuje, że w świecie, gdzie tytuły często znaczą więcej niż czyny, prawdziwe rycerstwo bywa anachronizmem.

Strukturalnie produkcja jest zaskakująco oszczędna. Sześć odcinków po około trzydzieści minut to format bliższy miniserialowi niż monumentalnej sadze. I bardzo dobrze. Narracja nie cierpi na dłużyzny znane z późniejszych sezonów „Gry o tron”. Każda scena ma cel, dialogi są zwarte, a rozwój postaci konsekwentny. Twórcy nie próbują nadmuchać historii do rozmiarów, których materiał źródłowy nie udźwignie. Dzięki temu całość ma rytm przypominający dobrze napisaną nowelę.

Od strony technicznej serial prezentuje się nad wyraz solidnie. Scenografia i kostiumy stawiają na realizm – widać kurz, pot i zużycie materiałów. Westeros w tej odsłonie nie jest pałacową galerią przepychu, lecz krainą gościńców, turniejowych błotnistych aren i prowizorycznych obozowisk. Zdjęcia operują naturalnym światłem i stonowaną paletą barw, co nadaje produkcji niemal historycznego charakteru. Walki są krótkie, brutalne i pozbawione przesadnej choreograficznej efektowności – bardziej przypominają starcia zmęczonych ludzi niż balet mieczy.

Na osobne wyróżnienie zasługuje warstwa aktorska. Duncan w interpretacji głównego aktora (który

musi udźwignąć postać jednocześnie naiwną i moralnie niezłomną) wypada autentycznie. Nie jest to heros z marmuru, lecz człowiek uczący się swojej roli. Chemia między nim a młodym towarzyszem podróży – przysłym kimś znacznie ważniejszym, niż mogłoby się wydawać – wprowadza lekkość i humor, które równoważą ciężar moralnych dylematów.

Czy serial ma wady? Dla widzów oczekujących smoków, wielkiej polityki i spektakularnych zwrotów akcji – z pewnością. Skala jest kameralna, stawki osobiste, a konflikty bardziej obyczajowe niż epickie. Czasem można odnieść wrażenie, że historia kończy się zbyt szybko, że chciałoby się jeszcze jednego rozdziału. Ale może właśnie w tym tkwi jej siła – pozostawia niedosyt, a nie zmęczenie.

„Rycerz Siedmiu Królestw” nie próbuje konkurować z rozmachem dawnych sezonów „Gry o tron”. Zamiast tego proponuje coś dojrzałego: refleksję nad tym, czym jest honor w świecie, który coraz mniej go potrzebuje. To opowieść o rycerstwie bez złotej poświaty legendy. I być może najbardziej ludzka historia, jaką Westeros miało do zaoferowania od lat.

W mojej ocenie jak i wielu internautów, co widać po ocenach poszczególnych odcinków w popularnych serwisach typu „IMDb” jest to fenomen. Totalne zaskoczenie, które pochłonęło mnie w zupełności i chcę więcej. Nie jest to serial idealny, ale śmiało i z czystym sumieniem może dostać ode mnie solidną 9.



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".

Dan Drelich - Ȋąćez

Następną historię pochodzającą ze sfabularyzowanych zapisków pochodzących z “Ł1”, autorstwa nieznanego, być może związanego z owym “Ł1”, do którego odnośnik znalazł się na końcu tekstu. Dotyczył jeszcze bardziej starożytnego odkrycia, któremu podobnych nie udało się jeszcze odnaleźć robotom z Sekcji Eksploracji Podziemnej, w której najlepszymi modelami były niezrównane ŁY-5-E-K-i. ARCHO postanowiło pozostawić tę opowieść w oryginalnie poszarpanej formie, by wiernie oddać atmosferę epoki.

Kopaczki z Towarzystwa Archeo po przebicciu się przez wyjątkowo cienki pokład pogniecionego złomu, natrafili na halę pełną skrzyń, hermetycznie zamkniętych, wykonanych z jakiegoś nieznanego stopu metali. Zajmowały całą przestrzeń, aż pod sam sufit.

Kilka z nich wypełniono przedmiotami bez większej wartości: płytek z prostokątnymi elementami wykonanymi z jakiegoś twardego materiału o barwie szarej lub czarnej, z miniaturowymi symbolami wtopionymi w błyszczącą powierzchnię. Takich znaleziono już niesprzedawalne tony i Archeo dawno zarzuciło ich wydobywanie.

W rogu pomieszczenia znajdowały się pancerne drzwi, zamykane jedynie na zasuwę bez szczególnych zabezpieczeń, jakby czekające na znalazcę, choć ciężko skorodowane od tego czekania. Ekipa zakładowych smarników w uniformach czarnych na tyle, by nie trzeba było ich zmieniać po każdej robocie, zjawiała się jeszcze tego samego dnia i po panelu intensywnego olejenia zostawiła stal zasuwę i zawiasów śliską i błyszczącą. W międzyczasie przybyli detaliści z pędzelkami i minikielniami. Delikatnie uchylili drzwi i ostrożnie wtargnęli do wnętrza.

W ciemnej komnacie, w przezroczystym prostopadłościennie spoczywał zakrzywiony metalowy płaskownik z jednej strony szpiczasty, a z drugiej opleciony pasami z nieznanego – materiału oraz płaska skrzynka niepodobna do tych z głównej hali. Wydała się być wykonana po części z tej samej, co pasy, substancji, a na brzegach i rogach z metalu o żółtawym i szarawym zabarwieniu. Metalowe części inkrustowane były kolorowymi szkiełkami oszlifowanymi w regularne formy. Jeden tylko grzbiet artefaktu stanowił całość z resztą pokrywy, pozostałe trzy odsłaniały masę cienkich płytek o kolorze bla-

dożółtym, które po rozwarciu oprawy okazały się być zrobione z jeszcze mniej trwałego materiału.

Były to cienkie jednakowo przycięte płachty, pełne ilustracji i ciągów symboli pradawnego systemu zapisu.

Naukowcom znane już były te litery, bo w szczątkowej formie zachował się prawie cały alfabet, to na kawałkach kamienia, wtopionego w inne skały, które domniemana aktywność geologiczna topienia, petryfikacji, scalania i wietrzenia na przestrzeni dość znaczącego czasu zatarła wiele, lecz wiele też zachowała. Do tej pory nie odszyfrowano jednak znaczenia ciągów symboli, więc pozostały one w użytku jedynie jako forma zdobnicza, w postaci tatuaży, graffiti kredowych i innych prób zachowywania myśli i uczuć w obliczu niecierpliwego czasu. Części znaków dopasowano dźwięki, jakie wydawały się najbardziej adekwatne. Instytut Pisma zalecił, by w wymawianiu liter z brzuskami i kółkami wyraźnie otwierano oczy, a przy znakach diakrytycznych unoszono brwi.

Standaryzacja odczytywania tych znaków i surowe kary za nieprzestrzeganie ustalonych reguł uspokoiły nieco urzędników piątego stopnia, którzy obawiali się utraty kontroli nad przepływem informacji w przypadku, gdyby ktoś wpadł na pomysł szyfrowania przekazu opozycji, o której istnieniu krążyły plotki w korytarzach łazyrstw Syrykała Ulimłęku.

Wykopalisk było sporo, nic jednak tak delikatnego jak materia, z której wykonano to znalezisko, nie zostało odkryte do tej pory i podniecenie na jego widok, które wybuchło wśród archeów, przyćmić mogły jedynie próby zrozumienia znaczenia zawartych w nim zapisów i ilustracji.

Dalej tekst przytoczył część wczesnego zapisu w formie fonetycznej.

”Dgłqs ndćeh dgłqbbmqb”

– odczytano tytuł na pierwszej stronie zaraz po grubej oprawie wytrzeszczając wszystkie czytające oczy jedenaście razy i raz unosząc brwi.

A dalej:

”pdgs pgand”, „ldsąnqgq”

i jakiś długi ciąg znaków.

Oczywiście nikt nie był w stanie zrozumieć znaczenia tych wyrazów. Pierwsi, którzy ujrzeni te strony szybko przeszli do następnych z samymi obrazkami, z których każdy poruszał wyobraźnię i wzbudzał westchnienia zachwytu nad starożytnością skarbu i z niedowierzania, że takie rzeczy możliwe były tak dawno. Wyobrażenia o przedprzeszłości, do tej pory nie poparte niczym, opisywały ją jako czasy prymitywne i bezmyślne.

Delikatnie przekładali karty.

Po paru stronach niejasnego tekstu kolej nadeszła na ilustracje.

Był tam potwór o zaspanych oczach, kłach w paszczy, z wylatującym z niej wiatrem. Miał skrzydła i długi ogon.

Tuż pod nim przedstawiono pełen rurek jego przekrój.

Na następnej stronie była jakaś konstrukcja, też z rur, z delikatnie zakropkowanym kształtem tego, co wydawała się wyjaśniać następna ilustracja, z której krzywo uśmiechał się tłuściutki chłopiec w niezwykłym uczesaniu na głowie, i podobnym ornamencie w wazonie w jednej ręce, a w drugiej z pucharem, siedzący na beczce, która z kolei ustawiona była na niskim postumencie.

Ciągiem znaków, który powtarzał się najczęściej był ciąg znaków, który badacze zgłoskowali jako „ńąćez”, co w celach marketingowych Archeo jeszcze przez tałe promowało w znaczeniu „czegoś co może prowadzić do nieoczekiwanych i wcześniej niedosiętych rezultatów”. Ta strategia skokowo przysporzyła Towarzystwu znaczących, choć krótkotrwałych dochodów i wiele eksponatów zostało wystawionych na aukcje pod tą nazwą z numerem kolejnym dołączonym do „Fig. №”

W tałel później nowe słowo było już w posiadaniu powszechnym i ńąćezie pojawiły się również u wędrownych sprzedawców w handlu przed- i posezonowym, a zwłaszcza przy promocjach kupna niesprzedawalnych bubli, na które moda przemijała tak błyskawicznie, jak ulatniali się sprzedawcy chcący się ich pozbyć.

Na rogach ulic i na targowiskach krzyczeli:

– ńąćez na podagrę! ńąćez na czyraki! ńąćez na chorobę śwędzącą!

Po parunastu tałelach znaczenie ńąćez zaczęło oznaczać „bubel”, albo „strata czasu”.

Jak każda moda i to przeminęło, i świat zapomniał o niej, a znalezisko spoczęło na najniższym podziemnym poziomie pewnego niepozornego na powierzchni, a wwiercającego się w dół niezliczonymi poziomami budynku w Niesbarze, na brzegu Pustyni Krzemowej, od pięciu do ośmiu dni jazdy od stolicy na zachód. Tam znajdowała się nie figurująca w ewidencji, lecz główna siedziba Towarzystwa Archeo. Zarząd wraz z Prezesem Barcyem nie chcąc być namierzonym, nie operował w stolicy, gdzie znajdował się oficjalnie zarejestrowany adres na parceli, na której stała kolorowa blaszenica z udawanymi biurami, a dostęp od miasta i tak był utrudniony – wiódł przez oleiste moczary zachodnich slumsów.

Prezes przez stołecznych agentów rozpuszczał plotki, że jest w biurze, albo że właśnie wyjechał w delegację. W ten sposób był obecny, ale nieosiągalny.

Tu tekst urwał się nadpalonym strzępem, lecz inny arkusz z gęstszej płótna nawiązał do wątku.

Na Zachodnich Rubieżach nie było nadgorliwych urzędników i to właśnie tam zwożono świeże łupy, by dokonać wstępnej ich wyceny.

W centrum Doomy, jak i w każdym innym większym mieście, Archeo miało punkty, w których odbywała się sprzedaż tańszych i aukcje droższych zdobyczy.

Stołeczny bazar wyposażony był w alejki regularnie posypywane krzemowym piaskiem i co zamożniejsi mieszczanie chwalili sobie zakupy miejscu choćby nieco mniej niż reszta miasta narażającym na ochłapanie ich wyglancowanych butów. Piasek

pochodził głównie z pustyni na zachodzie, którego sprowadzaniem zajmowało się Archeo i dbając o swój wizerunek handlowy, posypywało nim uliczki wokół hali aukcyjnej i opłacanych przez nie reklam.

W zakratowanych gablotach przed budynkiem wykładano dziwy z najnowszych wykopalisk. Ekspozycje nie były jeszcze na sprzedaż, ale miały zachęcić potencjalnych kupców do przedaukcyjnych sprzeczek i negocjacji. Przyszli kupcy u białego od kredowego pyłu asystenta aukcyjnego rejestrowali swoje imiona na wielkiej tablicy wiszącej nad recepcyjną ladą.

Któregoś dnia wystawiono wyjątkowo mało ponętne spłowiałe płachty z ostatniej wyprawy umieszczone na liście pod nieatrakcyjną nazwą „ńą-ćież dgląs ndćeh dgląbbmgąh”, które nie doczekały

się własnej rubryki na tablicy i po przelezeniu całego dnia w gablocie wystawowej wylądowały z powrotem w magazynie, po czym jako „interesujące-bezwartościowe” przewieziono je do Niesbaru, do kolekcji osobistej samego Prezesa. Miał on słabość do przedmiotów tej kategorii, bo przypominały mu czasy, gdy jako młody chłopak z kolegami z zachodnich slumsów bawił się w łowców skarbów w miejskich śmietnikach i na wysypiskach.

ARCHO-G2-0028 uniosło jeden z wysięgni-
ków i miękkimi palcami wykonało gest, jakby
chciało coś złapać w powietrzu.

W Ł1 starano się zachować skrupulatność w śle-
dzeniu ruchów Archeo, z powodów strategicznych.

– dopisało zadowolone ze swojej biegłości
w interpretacji.

SŁOWNICZEK:

PANŁEL - 1/10000 część roku, około 1 godziny

TAŁEL - roku solarny (liczony od przesilenia zimowego)

SYRYKAŁ - rząd

ULIMŁĘK - Państwo

ŁAZYR - minister

ŁAZYRSTWO - ministerstwo



Książka „Archiwista” Dana Drelicha jest już dostępna w Empiku!

Kliknij, żeby sprawdzić!

KRAKEN

powróci
niebawem!



ADRES REDAKCJI: ul. Grudziądzka 36, 86-200 Chełmno

REDAKTOR NACZELNY: Grzegorz "Grzegorz" Damrath

REDAKTORZY: Dorota "kanique" Marynowska, Karol Orenkiewicz,

Paweł Płotkowiak, Amelia Turowska

PROJEKT OKŁADKI: Amelia Turowska

© Copyright by Stowarzyszenie Klub Fantastyki "Nine Dragons", Chełmno 2026