

Krzysztof M. Maj

### Człowiek jest jeden a światy są dwa\*

Zacznijmy anegdotycznie, czyli tak, jak nie powinno się zaczynać recenzji: nie lubię czytać polskiej fantastyki. Borykająca się z piętnem *Piroga* i brakiem złota w Szarych Górach, z kompleksem niskoartystyczności zaszczipionym przez Stanisława Lema i potykająca się o poprzeczkę (zbyt) wysoko zawieszoną przez Jacka Dukaja, wreszcie niemogąca sobie znaleźć miejsca między literaturą marzącą o Wielkiej Rzeczpospolitej Sarmackiej a tą akceptującą pustotę i mlazgroć smętnych ulic republiki poradzieckiej – polska fantastyka ma ze sobą problem i może zniechęcać. Przyznaję się bez bicia, jakiś czas temu byłem jednym z tych zniechęconych i potrafiłem podać niemało złośliwych argumentów na rzecz słuszności tego stanowiska. Do czasu jednak.

Skłamałbym, gdybym powiedział (choć byłoby to z pewnością korzystne retorycznie), że książki Marcina Sergiusza Przybyłka jako pierwsze zachwiały stanowczością mojego buńczucznego osądu o polskiej fantastyce. Pierwszym przełomem był na pewno *Pan Lodowego Ogrodu* Grzędowicza, może niektóre z powieści Dukaja, na pewno wczesne powieści Kosika (świetny *Mars* i genialny *Vertical*) – jednak to dopiero *Granica rzeczywistości* i cały *Gamedecverse* przykuły mnie do fotela na tyle, by rywalizować o moją uwagę z równą skutecznością, co onegdaj *Marchia cienia* Tada Williamsa, do dziś pamiętana przeze mnie jako jedno z najsilniejszych doświadczeń immersyjnych. I immersja, moi drodzy, jest tu słowem kluczowym, bowiem Przybyłek jak mało który polski pisarz z filozoficzną przenikliwością równą literackiej swadzie opisuje świat, w którym światy wirtualne i świat rzeczywisty przenikają się w stopniu, który rzuca wyzwanie naszemu płochemu rozumieniu immersji jako wciągnięcia się w lekturę czy zanurzeniu w kinowym fotelu podczas seansu w IMAXie. Oto w *Granicy rzeczywistości* poznajemy Torkila Aymore'a,

\* Recenzja książki: Marcin Sergiusz Przybyłek, *Gamedec: Granica rzeczywistości*, Poznań: Dom Wydawniczy Rebis 2016, ISBN: 978-83-8062-031-5, ss. 466.

tytułowego gamedeca, „gierczanego detektywa” rozwiązującego w prawdziwie fantastycznym stylu pozornie sprawy na granicy dwóch rzeczywistości: realium i światów sensorycznych, wysoko rozwiniętych „wirtualnych realis”<sup>1</sup>, przewyższających pod względem technologicznej złożoności i siły immersji jakiekolwiek znane dziś rzeczywistości wirtualne. Przybyłkowi w lapidarnych czternastu<sup>2</sup> opowiadaniach składających się na nowe wydanie zbioru w cyklu „Horyzonty Zdarzeń” udało się dokonać pisarskiego wyczynu, który w Polsce powtórzył bodaj już tylko Wegner (w pięć lat po pierwszym wydaniu *Granicy rzeczywistości*), zaś na świecie – garstka fantastów pierwszej próby, a mianowicie dokonać spójnej i immersywnej ekspozycji futurystycznego uniwersum nie na przestrzeni kolumbryniastej, tysiącstronicowej powieści, lecz zbioru opowiadań. To z kolei wymusiło zaś pełnowymiarowe wykorzystanie możliwości stwarzanych przez światocentryczną fantastykę, a więc przede wszystkim szeregu chwytów multimodalnych, umożliwiających połączenie rozproszonych fabuł encyklopedycznymi hasłami z fikcyjnych źródeł, jak chociażby w przypadku otwierającego pierwsze opowiadanie fragmentu poradnika *Game-dec? Tylko nie to!* Vivien Lacroix czy fantastycznych i niejednokrotnie dowcipnych przekazów reklamowych, ujawniających kulisy codziennego życia w *Gamedecverse*. Obecnie świat ten rozwinął się już daleko poza granice literatury, otwierając się na transmedialne ekspansje w rodzaju gry planszowej, logotypu czy [filmu wprowadzającego do świata gry](#), a także poszerzającej się wraz z wydaniem każdej kolejnej części cyklu obszernej (kseno)encyklopedii<sup>3</sup>, ukrywającej przebogate (i pełne, jak głosi skwapliwie ostrzeżenie, spoilerów) informacje o świecie narracji pod skromnym tytułem *Słownik neologizmów i trudnych terminów*. Wszystko jednak zaczęło się od *Granicy rzeczywistości* – i dla wszyst-

<sup>1</sup> Określenie Michała Ostrowickiego, *notabene* autora chwytliwej frazy wykorzystanej w tytule tej recenzji, pochodzące z jego książki *Wirtualne realis. Estetyka w epoce elektroniki* (Kraków: Universitas 2006), w późniejszej od niej *Ontoelektronice* zamienione już na – moim zdaniem mniej przekonujące – elektroniczne *realis*.

<sup>2</sup> Do trzynastki tekstów z poprzedniego wydania dołączył tu *Żołnierz*, opowiadający o pierwszej sprawie Duncana Powersa.

<sup>3</sup> Ksenoencyklopedia – termin Richarda Saint-Gelaisa z książki *L'Empire du pseudo: Modernités de la Science-fiction*, definiujący fantastyczne encyklopedie definiujące obco brzmiące (stąd nazwa) artefakty, lokacje czy nazwy własne, mogące, co istotne, nie tylko występować w jednej powieści (filmie, grze, książce itd.), ale także w innych utworach tego gatunku. Klasycznym przykładem jest ansibl, który znajdziemy zarówno w *Ekumenie* Ursuli le Guin, jak i w sadze o Enderze Orsona Scotta Carda (*product placement*: zainteresowanych odsyłam do swojego artykułu na ten temat, opublikowanego w „Zagadnieniach Rodzajów Literackich” pod zniechęcającym tytułem [Allotopia – wprowadzenie do poetyki gatunku](#)).

kich, którzy z twórczością Marcina Przybyłka się jeszcze nie zetknęli, wznowienie przygotowane przez Dom Wydawniczy Rebis jest znakomitą okazją do nadrobienia tego braku w erudycji.

O wyjątkowej wartości recenzowanego zbioru opowiadań świadczy jednak nie tylko jego olbrzymi potencjał światotwórczy i wprawa, z jaką wprowadza on czytelnika w realia roku 2194 i szereg złożonych problemów geopolitycznych, ekonomicznych i kulturowych, które doprowadziły chociażby do tego, że Warszawę, w której rozpoczyna się historia Torkila, zaczęto nazywać Warsaw City. Opowiadania składające się na tom są bowiem rzadkim przykładem prozy, którą czyta się nie tylko z niezwykłą satysfakcją, ale i zarazem autentycznym uznaniem dla literackiego kunsztu autora, ujawniającego się nie tylko w dobrej (na tyle, na ile umie to ocenić ktoś, kto konwencję kryminału zna z powieści Agathy Christie i serialu *Detektyw Monk*) konstrukcji fabuł detektywistycznych, jak i łączącej je makronarracji, rozwijającej się w jedną z lepszych *space oper* w literaturze polskiej. Obok lapidarnych perełek narracyjnych w rodzaju *Małpiej pułapki*, *Mroku* czy tytułowej *Granicy rzeczywistości*, znajdziemy tu bowiem załączki późniejszej historii znanej ze *Sprzedawców lokomotyw*, *Zabaweczek*, *Czasu silnych istot* i niedawno wydanych *Obrazków z Imperium* – co jest dobrym argumentem za powrotem do lektury zbioru nawet dla tych czytelników, którzy zawędrowali wraz z Torkilem aż ku najdalszym rubieżom Imperium Drogi. Nowym czytelnikom doradzę szczególnie uważną lekturę opowiadania *Flashback*, które w zwodniczo groteskowym opisie przygody gamedeca w grze *Otchłań* tylko udaje odstępstwo od głównego wątku fabularnego, a tymczasem zawiera wiedzę kluczową dla zrozumienia filozoficznych zawiłości kolejnych tomów cyklu. Obok *Małpiej pułapki*, którą cenię najwyżej jako jeden z najlepszych komentarzy do estetyki świata wirtualnego, najmilej wspominać opowiadanie *Zawodowiec* – dla samej maestrii w opisie sieciowej rozgrywki drużynowej i postaci Petera „Crasha” Kytresa, którego po prostu nie da się nie lubić.

Rzadko kiedy mam okazję – a jeszcze rzadziej ochotę – pisać tak pozytywne recenzje i dlatego nawet nie bardzo wiem, jakie powinno się pisać ich zakończenia. Mało który bowiem polski pisarz radzi sobie równie dobrze na polu fabułowtórczym, postaciotwórczym i światotwórczym – i, by nie szukać daleko, Przybyłek w cuglach wygrywa swą wszechstronnością z samym Jackiem Dukajem, którego mistrzostwo na ostatnim polu nie ratuje od przykładowego potępienia za stworzenie postaci (i imienia!) Hieronima Barbeleka czy od żywienia uzasadnionej niechęci za zamrożenie w czasie fabuły *Lodu*. Marcin

Przybyłek swą *Granicą rzeczywistości* niewątpliwie przekroczył więc granicę – i to nie jedną, bowiem nie tylko tę dzielącą fantastykę polską od rozwijającej się nieporównanie dłużej na Zachodzie, ale także i tę sztuczną, wykorzystywaną na naszym gruncie do nieślusznego oddzielania domniemanie zachowawczej warsztatowo fantastyki od eksperymentatorskiej prozy postmodernistycznej. Przeczytajcie, a zanurzycie się w tchnącym realnością i wiarygodnością świecie sensorycznym – i to bez konieczności zażywania game-pilla czy przechodzenia procesu dewitalizacji z użyciem nanowtyczki.