

8-14 LISTOPADA 2021 | NUMER 85

BEZBIEK

bezczenna dawka wolności i arsztwa



W TYM NUMERZE:

SMAK PREHISTORII. RECENZJA MACZUG W 2021 ROKU	5
ZAPALMY ŚWIECZKI PATRYKOWI OKONIOWI	7
ODEZWA DO BEZBEKÓW	8
ODEZWA DO CIEMNEGO LUDU	9
CZY MASZ W SOBIE UMYSŁ MASONA [TEST]	10
PRZEKORNY LOS	13
ZROZUMIEĆ LOKALIZACJĘ - WYWIAD Z RYSŁAWEM	14
RANKING MEMÓW	20
BEZBEKOWY HOROSKOP	22
SKRÓTY ODCINKÓW	24
BYĆ MOŻE ZA TYDZIEŃ	26

DO BEZBEKOWICZÓW

Urszula Skorodziłło

DRODZY CZYTELNICY,

czasem granica między spiskiem, teorią spiskową, rzeczywistością a wyobrażeniami jest całkiem płynna. Czasem ciężko odróżnić przywidzenie od przerażającego cienia. Zmysły też nie zawsze pomagają, a sam mózg domaga się sensacji.

Czy Bezbek należy do jakiejś tajemnej organizacji? Nie doszukujcie się tu żadnych podstępów. Jesteśmy tak przejrzysti, jak okulary Karola, których już nie ma. Z pewnością Wami nie manipulujemy, więc spokojnie możecie przeczytać ten magazyn. Serdecznie zapraszamy.

Nie doszukujcie się niczego, dajcie się poprowadzić,
Ula

UWAGA!

**MOŻLIWE PĘKANIE ZE ŚMIECHU, ZRYWANIE BOKÓW,
CZYTASZ NA WŁASNĄ ODPOWIEDZIALNOŚĆ***

*Magazyn Bezbek nie ponosi odpowiedzialności za szkody zdrowotne czytelników.

SMAK PREHISTORII.

RECENZJA MACZUG W 2021 ROKU

Dobrze pamiętam, jak w podstawówce po lekcjach udawaliśmy się z przyjaciółmi do pobliskiego sklepu, aby kupić łaćki, które niedostępne w sklepiku szkolnym. Obok półek wypełnionych gigantami chrupiącego świata wisiał także skromny pasek, na którym były zaczepione małe, podłużne torebki wypełnione przekąskami innymi niż wszystkie. To właśnie one są inspiracją dla tego artykułu – Maczugi. Legendarne chrupki, które dla wielu stanowią jeden ze smaków dzieciństwa. Zapewne możesz się zastanawiać, drogi Czytelniku, dlaczego dzisiaj, w 2021 roku, zdecydowałem się poświęcić 2 strony maszynopisu, czcionką 12, na wspominki o tej przekąsce. Czemu nie piszę np. o kontrowersyjnym zestawie młodego rapera lub lodach z wizerunkiem dwójki internetowych śmieszków? Już tłumaczę.

Był wieczór. W ostatniej chwili przed zamknięciem osiedlowego sklepu zdecydowałem się jeszcze na szybkie zakupy. Coś na śniadanie następnego dnia, coś do picia na wieczór... i właśnie. W dziale z przekąskami moją uwagę przykuło pudełko wypełnione rzeczonymi chrupkami. Mieszanka zaskoczenia (bo Maczugi nie są w stałym asortymencie) i nostalgii spowodowały, że dałem się skusić. Jakiś czas po powrocie do domu siedzę na łóżku, kontempluję sens życia i otwieram moją zdobycz. Tutaj muszę zaznaczyć, że mam świadomość, jakie konsekwencje niesie za sobą chrupanie w łóżku, ale tym razem postanowiłem ją zignorować i nie patrzeć za siebie. W pewnym momencie mój umysł kontemplujący rzeczywistość przerzucił się z egzystencji na rzeczony Maczugi. Podczas

niczym niepoahamowanego podjadania przyjrzałem się jednej z maczug wyciągniętej z torby. Uderzyły mnie wtedy 2 skrajne emocje: zaskoczenie jej wizerunkiem oraz admiraacja geniuszu producentów.

Drogi Czytelniku, zakładam, że wiesz, o jakich przekąskach jest tutaj mowa i jesteś w stanie zwizualizować sobie jedną maczugę. Mimo że ja również byłem w stanie to zrobić bez żadnego rodzaju przypomnienia, dopiero kiedy miałem ją w dłoni, zauważyłem, jaki nieatrakcyjny i niekonkretny ma kształt. Żyjemy w czasach, w których chrupki mogą mieć praktycznie dowolną formę: mogą być kulką, spiralą, gwiazdą, duszkiem czy nawet dzielnym psem Reksiem. Fabryczna produkcja przekąsek pozwala na stworzenie niemalże perfekcyjnych reprodukcji założonego kształtu. Zaś tutaj mamy do czynienia z niezwykle losowymi grudkami kukurydzianego tworzywa, które tylko okazjonalnie przypominają tytułową maczugę. Większa część zawartości torby wydaje się inspirowana awarią maszyny w fabryce chrupek niż konkretnym zamysłem.

Jednak wspominałem wcześniej, że kontakt z Maczugami wywołał we mnie również admiraację geniuszu. Wynika to z hipotezy, że producenci po zobaczeniu pierwszej wersji swojej przekąski,



która mocno odstawała od standardów elegancji i apetyczności w branży spożywczej (nawet jak na czasy, w których powstała) właśnie w tym upatrywali jej atutu. Za pomocą niezwykle sprytnego marketingu tchnęli życie w coś, co nie jest podobne do niczego i stworzyli produkt kultowy. Nie zapominajmy także, że zrobili to w czasach, w których walka na rynku była zacięta. Inne marki ukrywały w torebkach metalowe żetony, hologramowe karty czy nawet autentyczne banknoty 10-złotowe, żeby przyciągnąć uwagę konsumenta.

Mało doświadczony krytyk mógłby nisko ocenić samą strukturę Maczuga. W świecie, w którym większość chrupiek może być bez problemu konsumowana przez małych ludzi, którzy dopiero czekają na swoje pierwsze zęby, Maczugi wydają się kontrowersyjne poprzez swoją twardość wymagającą nie tylko pełnego, ale również zdrowego uzębienia. Natomiast tutaj musimy przypomnieć sobie, z jakiego rodzaju doświadczeniem mamy do czynienia. Obiecano nam prehistoryczną broń obuchową, a nie poduszkę do popołudniowej drzemki, walkę z bezlitosną prehistorią, a nie pobyt w SPA dla dziąseł. W tym aspekcie całym sercem stoję za twórcami. W moich oczach zachowują spójność, konsekwencję i logikę. Tego samego nie można powiedzieć o smaku.

Wiele marek przyzwyczało nas do synergii pomiędzy smakiem swoich przekąsek a ich kształtem, np. chrupki o smaku pizzy również ją przypominają. Alternatywnie chrupki mają abstrakcyjne formy, które nie są krzykliwe w swojej naturze. Zaś producenci Maczuga zdecydowali się na nadanie chrupkom w wyzywającym kształcie mającym swoje korzenie w epoce paleolitu, uwaga, smak keczupu! Nie wiem, czy można prosić o większą niekoherencję, skoro wszyscy jesteśmy świadomi, że sos, bez którego nie wyobrażamy sobie porcji frytek, zaczął pojawiać się

w książkach kucharskich dopiero w XIX wieku. Przymak jaskiniowców aż prosi się o smaki takie jak dziczyzna z ogniska, liście czy leśne owoce. My, konsumenci, oczekujemy spójności w naszych doświadczeniach kulinarnych.

Podsumowując: uważam Maczugi za ewenement w branży chrupania. Każdy aspekt wydaje się na swój sposób kontrowersyjny, a mimo to wszystkie łączą się w produkt, który teraz stanowi nostalgiczny powrót do dzieciństwa. Jest to także spotęgowane wieloletnim zniknięciem Maczuga z rynku, tylko po to, żeby swoim powrotem zaskoczyć nas na nowo i uderzyć swoją wyjątkowością niczym tytułowa maczuga. Czy dzięki temu będę do nich wracał z radością i chęcią dalszej eksploracji? Średnio. Wolę nachosy.

Filip Pisarski

grafika: Barbara Pobiedzińska

ZAPALAMY ŚWIECZKI PATRYKOWI OKONIOWI



Sebastian Czapliński

ODEZWA DO BEZBEKÓW

Czytelnicy!

Upraszam, aby na czas lektury mojej myśli ukrytej w tych literowych szyfrach wyłączyć swoje odbiorniki oraz zamknąć oczy.

Przemawiam do Was ja – redaktor F. – uniżony sługa wysokich władz i wszelkich zwierzchności, jakie sprawują nade mną władzę w projekcie B.E.Z.B.E.K. Narażając swoje własne życie i dobre imię, przychodzę do Was z kagankiem oświaty na rozjaśnienie ociemniałych umysłów. Nadszedł najwyższy czas, aby odstąpić karty i pokazać, jak bardzo ograniczone jest Wasze pojmowanie. To moment, w którym będziecie przecierać oczy ze zdziwienia i słać wiadomości do swoich znajomych. Chcę, abyście znali prawdę...

Przez ponad rok i trzy miesiące publikowany był dla Was niepozorny tygodnik – żart, bezcenna dawka śmiechu. Nic jednak nie dzieje się bez przyczyny. Zostaliście celowo wplątani w ten wir wydarzeń, aby stać się częścią pewnego projektu. Niech nie zmyli Was nazwa „BezbeK”. To w rzeczywistości skrótowiec, który po dogłębnej analizie daje się rozwinąć jako Bardzo Epicka Zbrodnia Będąca Eleganckim Kataklizmem. Cała działalność ma na celu...

w tym miejscu znajduje się zawartość ocenzurowana przez bliżej nieopisane potężne moce¹, które nie mogą sobie pozwolić zarówno na ujawnienie tożsamości, jak i na tak poważny i rażący wyciek informacji nieprzeznaczonych dla Czytelników

Przykro mi, że przez tę ciążącą na mnie powinność zostałem przymuszony do postawienia Was, w tak bolesny sposób, przed tym straszliwym obliczem prawdy. Uważajcie, żeby powierzone Wam treści nie zostały wykorzystane przez niewłaściwe osoby w niewłaściwych okolicznościach. Od teraz żaden Czytelnik nie może czuć się w pełni bezpiecznie...

Z tą trwożną przestrogą i następującym wierszem Was, Drodzy Czytelnicy, zostawiam. Pozostańcie w dobrych, spiskowo-bezbeckich nastrojach, a wszystko traktujcie z lekkim przymrużeniem oka.

Antoni Forenda

1 Autor sugeruje, że być może mowa tu o tzw. „Wielkim BezbeKu”, ale z uwagi na swoje bezpieczeństwo woli nie potwierdzać tej informacji.

ODEZWA DO CIEMNEGO LUDU

ukryta prawda

utajona jest

i zakryta

zaiste ukryta jest prawda

przejrzyjcie ślepcy

podejdźcie chromi

posłyszcie mnie głusi

do was kieruję swoją odezwę

nie bądźcie obojętni i zimni

na()prawdę

któż jak nie ona

któż doprowadzi was do celu

ukryta prawda

utajona jest

i zakryta

zaprawdę ukryta jest prawda

Antoni Forenda

CZY MASZ W SOBIE UMYSŁ MASONA? [TEST]

Mówią, że wielkie umysły myślą podobnie. Nie inaczej jest wśród społeczności wolnomularzy, której członkowie stanowią nie tylko intelektualną, wpływową elitę, ale przede wszystkim mają swój indywidualny tok myślenia. Rozwiąż nasz test i przekonaj się, czy LOŻA jest dla Ciebie!

1. W Twojej grupie projektowej właśnie trwa burza mózgów. Jaką postawę przyjmujesz?

- a. „Niech inni zrobią wszystko za mnie, ja mam to gdzieś”.
- b. „Demokratycznie wysłuchuję propozycji, by autokratycznie wybrać najlepszą i osobiście pokierować działaniami grupy”.
- c. „Podrzucę jakiś pomysł czy dwa, ale podczas prezentacji tylko przewijam slajdy”.

2. Spośród poniższych czynników wpływu wybierz ten, który, według Ciebie, jest najważniejszy.

- a. Pieniądze.
- b. Wiedza.
- c. Władza.

3. Jest zimny wieczór. Co założysz na ważne spotkanie?

- a. Ciepłą, puchową, elegancką kurtkę.
- b. Długi materiałowy płaszcz, koniecznie z kapturem.
- c. Białą koszulę, wełniany sweter i na to wszystko marynarkę.

4. Jak spędzasz swój wolny czas?

- a. Oglądam dobry film w kinie lub w TV.
- b. Prowadzę filozoficzno-społeczne dyskusje w kręgu znajomych.
- c. Majsterkuję w garażu/warsztacie.

5. Zaproponowano Ci objęcie poniższych stanowisk. Które z nich wybierzesz?

- a. Prezes/dyrektor/kierownik.
- b. Asystent/doradca.
- c. Księgowy/rachmistrz/analitik.

6. Wskaż najbardziej wpływowego człowieka spośród niżej podanych:

- a. Władimir Putin.
- b. Mark Zuckerberg.
- c. Elon Musk.

7. Jak rozumiesz „wpływanie na świat”?

- a. Pozyskiwanie wielkiego bogactwa.
- b. Promowanie najbardziej pożądanych idei.
- c. Wspinanie się po szczeblach drabiny społecznej.

8. Która spośród podanych niżej liter alfabetu wydaje Ci się najciekawsza?

- a. S.
- b. G.
- c. M.

9. Czy, według Ciebie, dotrzymywanie przysięg jest ważne?

- a. Nie, to tylko słowa jak każde inne.
- b. W każdej obietnicy można znaleźć jakieś „kruczki”.
- c. Raz danego słowa nigdy nie można złamać!

10. Łacińską sentencją, z którą się zgadzasz, jest:

- a. „*Alii sementem faciunt, alii metunt* – kto inny sieje, kto inny zbiera”.
- b. „*Ordo Ab Chao* – porządek z chaosu”.
- c. „*Ad augusta per angusta* – do wielkich osiągnięć przez trudności”.

autor: Justyna Kawa

Przyjrzyjmy się teraz wynikom! Jeśli wśród Twoich odpowiedzi przeważa...

A – Niestety, mimo Twoich starań, nie ma w Tobie odpowiednich zdolności ani ambicji wolnomularskich. Wolisz prostsze życie, stawiasz na przyziemne sprawy i nie w głowie Ci wpływanie na świat.

B – Jeśli jeszcze nie dostał*ś od nas zaproszenia do lokalnego oddziału LOŻY, to znaczy, że nasz dział HR coś spartolił. Posiadasz idealne predyspozycje, by efektywnie oddziaływać na swoją społeczność.

C – Niewiele Ci brakuje, ale to nadal nie jest to, czego szukamy. Pracuj nad sobą, czytaj, ucz się, pozyskuj cenną wiedzę, a z czasem, kto wie, może nasze kruki Cię odnajdą?



PRZEKORNYY LOS

Czy znacie historię budynku, w którym zdobywacie wiedzę? Ja bardzo długo nie znałam. Jakie było moje zdziwienie, gdy dowiedziałam się, że na tej samej sali, w której mnie uczyli podstaw różnych gałęzi prawa, kiedyś odbywały się huczne imprezy i bale. I to nie były jakieś bale, bo samej loży masońskiej.

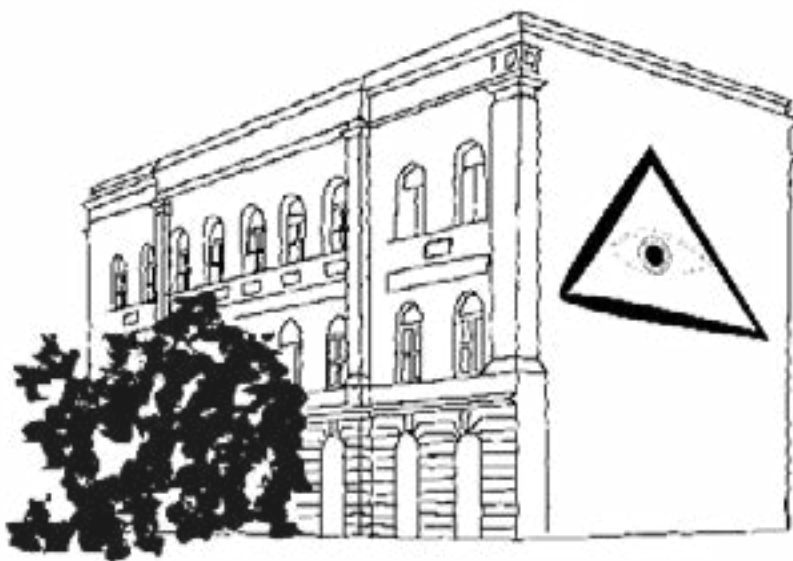
Łoża ta nazywała się „Erwin dla Światła i Prawdy”. Miała ona siedzibę przy placu Słowiańskim 9. W tym właśnie budynku mieści się aktualnie Wydział Prawa i Administracji w Zielonej Górze. Pierwszy odnaleziony dokument, który zaświadcza o istnieniu loży, pochodzi z 26 października 1846 roku. Znajdziemy w nim zgodę wydaną przez Wielką Lożę na stworzenie siedziby w mieście Grünberg.

Wolnomularze zebrali się po raz pierwszy w siedzibie 14 grudnia 1846 roku. Pierwszym Mistrzem Katedry został pan von Wiese. Nie wiem, kim był. Z pewnością kimś ważnym, ponieważ masoni gromadzili elity mające na celu stworzenie świata, w którym nie będzie wojen oraz przemocy, a także skupiali się na doskonaleniu sfery duchowej. Miało to doprowadzić do powstania religii powszechnej. Jak łatwo się domyślić – Kościół katolicki nie był tym szczególnie zachwycony. Z tego względu do dziś przynależność do loży może skończyć się dla Was ekskomuniką (nie podpuszczam).

Kontynuując, budynek przy placu Słowiańskim, a dokładnie sala na pierwszym piętrze, została zaaranżowana na masońską świątynię. Spotykali się tam przedstawiciele różnych grup społecznych. Jak na Zieloną Górę przystało, zasiadało w niej sporo winiarzy, architektów, a także fabrykantów. Zasiadał nawet sam burmistrz!

Spotkania odbywały się w czwartki (dziwnym zbiegiem okoliczności to właśnie w tym dniu redaktorzy w Bezbeku muszą wysyłać swoje teksty. Przypadek? Nie sądzę). Tematyka spotkań była bardzo różnorodna. Do poszerzania swojej wiedzy masoni mieli własną bibliotekę, a na potrzeby wszelkiej innej działalności stworzyli restaurację. Szczyła się ona tytułem restauracji lożowej.

Łoża została zlikwidowana na mocy ustawy z dnia 17 marca 1935 roku. Ostatnim Mistrzem



Katedry był Karl Hassel. Pełnił on tę funkcję przez 14 lat. I tak to właśnie się zakończyło. Chyba.

Studenci prawa z Zielonej Góry mają jednak możliwość poczuć tę atmosferę. Uczyć się w tym samym miejscu, w którym odbywały się bale czy spotkania dyskusyjne loży masońskiej.

Powstaje pytanie: czy aby na pewno loża zniknęła?

Z tym pytaniem Was zostawiam.

autor: Bajaderka

ZROZUMIEĆ LOKALIZACJĘ – WYWIAD Z RYSŁAWEM

O lokalizowaniu* gier, językach i dobrej literaturze opowiadał nam wieloletni tłumacz Ryszard Chojnowski, znany także jako Rysław. Wywiad prowadził Mateusz Matłok, a pomagali mu Maciek (Hex Zero Rouge) oraz Mary.

Mateusz Matłok: Naszą rozmowę zaczniemy od tematu pańskiej pracy dyplomowej na studiach anglistycznych. W jednym z materiałów na swoim kanale wspominał Pan o tym, że traktowała ona o Tolkienie. Mógłby Pan opowiedzieć, co dokładnie Pana zainteresowało?

Rysław: Pisałem o istotach baśniowych, które pojawiły się u Tolkiena. Praca nosi tytuł *The Community of Fairy Creatures in the world of J.R.R. Tolkien*. To był 1997 rok, jeszcze zanim otrzymałem dostęp do sieci. Pisałem ją na Amidze 1200 w programie Wordsworth i korzystałem z materiałów fizycznych – miałem np. mikrofilmy z niedostępnymi inaczej rozprawami krytycznymi, które przeglądałem w czytelni na Uniwersytecie Wrocławskim. Wtedy nie było jeszcze zbyt dużo literatury krytycznej na temat Tolkiena, zwłaszcza w Polsce, więc musiałem szukać źródeł bibliograficznych w inny sposób. Dziś tę pracę można przeczytać w uczelnianej bibliotece i, z tego, co wiem, studenci chętnie po nią sięgają.

M.M.: Czy wiedza, którą zdobył Pan podczas jej pisania pomagała Panu później w pracy tłumacza?

R.: Służy mi ona cały czas. Jest to wiedza kulturoznawcza, także na temat nazewnictwa, zmian, jakie wprowadzał Tolkien, pochodzenia stworzeń fantastycznych (które sam wymyślił, które powstały na bazie jego eksplozji kreatywności) itp. To jest klasyka literatury i, moim zdaniem, tłumacz powinien jak najwięcej czytać, jak najwięcej wiedzieć i mieć jak najszerze horyzonty, szczególnie jeśli porusza się w granicach tego samego gatunku, przeniesionego do innego medium. Jest to jedna z podwalin, kamieni milowych, z których czerpiemy do dziś.

M.M.: Z czystej ciekawości, ile książek Pan czyta w ciągu roku?

R.: Kilkadziesiąt, tak sędzę. Niestety, nie kilkakaset, ale kilkadziesiąt na pewno się znajdzie, jeśli liczyć także te słuchane podczas ćwiczeń fizycznych. Jestem słuchowcem, zatem częściej pamiętam to, co usłyszałem, niż co zobaczyłem.

M.M.: Co najbardziej poleciłby Pan naszym Czytelnikom?

R.: Na początek koniecznie audio *Opowieści z meekhańskiego pogranicza* Roberta Wegnera, genialnie czytane przez Filipa Kosiora – bardzo dobra literatura, nietatwa, ale napisana piękną polszczyzną! Od czasu do czasu przypominam sobie również *Pana Lodowego Ogrodu* J. Grzędowicza, fantastycznie czytanego przez Jacka Rozenka. Od czasu, gdy w 1981 roku mając osiem lat kupiłem *Całą prawdę o planecie Ksi*, jestem także wielkim fanem twórczości Janusza Zajdla. Na początku nie za bardzo tę książkę rozumiałem, dlatego później sięgnąłem po (nieco przystępniejsze) *Wyjście z cienia*, ale tę pierwszą książkę polecam absolutnie każdemu, bo jest to dzieło wizjonerskie. Oprócz tego *Limes Inferior*, *Paradyzja* i *Cylinder van Troffa*. Bardzo często wracam do Lema, acz niekoniecznie cięższych, jak *Summa technologiae*, tylko bardziej do zabaw językowych, chociażby w *Dziennikach gwiazdowych* i *Cyberiadzie*. Czasami wracam również do pana Andrzeja Sapkowskiego. Oprócz polskich mistrzów fantastyki lubię poczytać dobry kryminał, najlepiej osadzony albo w realiach lat 80., albo w Polsce lub krajach ościennych w okresie XX-lecia międzywojennego, dzięki czemu mogę czegoś nowego się o nich nauczyć; stąd bardzo lubię utwory pana Marka Krajewskiego. Bardzo dużo czytam również komiksów, ostatnio kupiłem np. brakujące *Thorgale*

i nowe wydanie *Kajka i Kokosza*, a więc rzeczy, które towarzyszyły mi niemal cały czas. Wychowywałem się m.in. na twórczości pana Chmielewskiego, Tadeusza Baranowskiego, Janusza Christy, Jerzego Wróblewskiego, Grzegorza Rosińskiego, Szarlotty Paweł, Marka Szyszko. To są takie nazwiska, które kształtowały moje dorastanie, dzieciństwo, „nastolecie” i cały czas jest to coś dla mnie bardzo bliskiego.

Mary: Według mnie nawet najbardziej udane tłumaczenie nie byłoby w stanie w pełni oddać tego, jaki zamysł miał autor. Czy mając do wyboru dane dzieło, nieważne, czy mowa o książce, czy grze, wybrałby Pan wersję oryginalną czy przetłumaczoną?

R.: To może się wydać dziwne, ale wolę dobre tłumaczenie. Dany twórca, tworząc dzieło w swoim języku, pisał je pod odbiorcę, który w tej kulturze jest zanurzony najczęściej od lat młodzieńczych. Mimo że znam angielski w stopniu co najmniej zadowolającym, nie wychowywałem się w Anglii ani w Stanach, nie dorastałem w tamtej kulturze i choćby z tego powodu pewne niuanse mogą mi umykać. Mogę używać lepszych form gramatycznych niż większość Anglików czy Amerykanów, bo zwykle osoby uczące się danego języka jako drugiego mówią poprawniej niż tubylcy, ale nigdy nie będę jednym z nich. Chociaż czytając oryginał, mogę wychwycić pewne rzeczy, które mogą umknąć w tłumaczeniu, to jednak nie odbiorę danego dzieła tak, jak wykształcony członek danej społeczności, dla którego dany tekst kultury powstał. Mogę starać się odczytywać jak najwięcej, szperać w źródłach, starać się poszerzyć horyzonty, ale cały czas dla mnie język polski jest tym żywiołem, w którym czuję się lepiej. Łatwiej jest mi przyswajać treści w tym języku, który otacza mnie ze wszystkich stron. Jeśli odbieramy jakieś dzieło i nie czujemy żadnego dysonansu, jeśli zastanawiamy się nad przekazem, a nie językiem, to znaczy, że mamy do czynienia z dobrym tłumaczeniem. Oryginał jest najlepszy tylko wtedy, gdy potrafimy go zrozumieć, a jest to trudne nawet wtedy, gdy doskonale znamy dany język.

Hex: W grach nierzadko mamy do czynienia z językami stworzonymi na potrzeby danej produkcji, np. w *Skyrim*. Ciekawi mnie, czy takie języki są tłumaczone najpierw na język angielski, a później na polski, czy od razu lokalizuje się go w każdym języku?

R.: Nie pracowałem przy *Skyrimie*, ale z tego, co wiem, tam nic nie zostało zmienione. Nie pamiętam żadnego przypadku, kiedy w takim języku trzeba było cokolwiek przerabiać albo dostosować do polskiego. Jeśli pojawiają się szyfry, to wtedy tak, ale nie pamiętam sytuacji, gdzie byłby to dodatkowy język. Zazwyczaj, gdy jest mowa o innych językach, tworzy się tylko określone wyrażenia, określone słowa, pochodzące z wyimaginowanego języka bez ogólnej struktury, gramatyki, składni itd.

H.: Czy jeśli w grze zawarto określoną gwarę, to zmienia Pan ją na góralską albo poznańską, żeby oddać daną stylistykę?

R.: W piśmie bardzo rzadko. Jeśli już, to taka stylizacja pojawia się w dialogach, wypowiedana przez aktorów, co chyba najbardziej słychać u nas w *Hearthstone*, gdzie np. dranei mówią z takim wschodnim zaśpiewem, a krasnoludy delikatnie zaciągają po śląsku. Gdybym pochodził z Londynu i przyjechałbym do Liverpoolu, wszyscy by wiedzieli, że jestem ze stolicy, i na odwrót. Jeśli jednak spod Wrocławia pojedę do Warszawy, to nikt w Warszawie się nie zorientuje, że jestem z tamtych okolic. W języku polskim nie ma tak wielu zróżnicowanych akcentów, dlatego trudniej jest to przekazać czy to w piśmie, czy to w mowie, ale te najbardziej charakterystyczne akcenty można – oczywiście też nie w pełni, bo tu chodzi jedynie o taką delikatną stylizację, zaznaczenie, że dana postać mówi w ten, a nie inny sposób.

H.: Jak tłumaczy się gry wielojęzyczne? Chodzi mi o sytuację, gdy np. w grze, zlokalizowanej po angielsku pojawia się jakiś tekst po hiszpańsku.

R.: W takim przypadku tekst w języku hiszpańskim należy zostawić, bo takie wstawki są umieszczone

specjalnie po to, by zaznaczyć niezrozumiałość danej kultury. Wtedy pojawia się problem dla osób, które władają takim językiem, bo dla nich jest to normalne, ale najpewniej wtedy traktują to jako ciekawostkę, reprezentację osoby, która mówi w ich języku. Tłumaczymy jedynie główny tekst oraz napisy w tłumaczeniu drugiego języka w kwadratowych nawiasach.

H.: Tłumaczy Pan produkcje z języka angielskiego na polski. Jaką trudność sprawia Panu prędkość zmieniania się tego języka w kontekście języka *pidgin English***?

R.: To jest najtrudniejsze, jeśli chodzi o warstwę słownikową, bo pojawia się wiele nowych słów, ale mamy Internet, który za wszystkim nadąża. Gdyby to były czasy materiałów dostępnych jedynie drogą drukowaną, to byłby duży problem z ich aktualnością na dzień korzystania. Dziś z kolei mamy wiele internetowych słowników, jak np. Urban Dictionary, gdzie natychmiast pojawiają się sformułowania, które dopiero co zagościły w jakiegokolwiek wersji języka angielskiego. Można za tym gonić, aczkolwiek wymyślanie ich polskich odpowiedników jest już tworzeniem neologizmów, co do których nie wiemy, czy w naszym języku zaistnieją. Nie mniej, trzeba to zrobić, jeśli pojawia się sformułowanie, które nie ma jeszcze polskiego odpowiednika.

M.M.: W pańskim dorobku lokalizacyjnym pojawiły się takie tytuły jak dodatek do *Baldur's Gate*, *Diablo 2*, *The Bard's Tale*, *Warcraft 3*, *Hearthstone* czy *Diablo 3*. Czy z dzisiejszej perspektywy uważa Pan, że któreś z tłumaczeń można by zrobić lepiej?

R.: Każde. Nigdy nie jestem do końca zadowolony ze swojej pracy. Oczywiście, jeśli ktoś napada bezpośrednio na moje „dzieci”, to ich bronię, ale jestem surowym „ojcem”. Jeśli tylko można coś zmienić, to robię to, ale w każdym są wady, nie ma idealnego tłumaczenia. Są dobre, niektóre bardzo dobre, są też średnie, których jakość wynikała z presji czasu, niemożności technicznych lub, szczególnie na samym początku, z braku umiejętności i doświadczenia. W każdym bym coś poprawił, w każdym dostrzegam coś, czego inni nie widzą, a co mi nie brzmi, co zgrzyta. Są takie gry, które – jako żywe produkty – są nieustannie poprawiane i przed to coraz lepsze. Są też i takie gry, które wiem, że niektórym zgrzytają, szczególnie jeśli chodzi o nazwy własne, a ja uważam je za co najmniej bardzo dobre, jak np. *Hearthstone*.

M.M.: Rok temu podczas premiery *Warcraft 3: Reforged* wybuchła dość spora kontrowersja w związku z przetłumaczeniem nazw własnych, które kiedyś pozostawiono bez zmian. Jak w takim razie należy z nimi postępować?

R.: Miałem dużo rozmów, dyskusji i dywagacji z osobami, które próbowały mnie przekonać, że nie mam pojęcia o tłumaczeniu, bo pojawił się np. Piekłorycz [oryginalnie: *Hellscream* – przyp. red.]. Temat tłumaczeń nazw własnych jest wśród graczy niezbyt przedyskutowany. Wielokrotnie spotykałem się z dziwnym sformułowaniem, że nazw własnych się nie tłumaczy, co jest ewidentną bzdurą, bo nazwy własne tłumaczymy od setek lat, a kiedyś robiło się to nawet bardziej niż teraz. Dziś prawie w ogóle się nie przekłada na język polski, ale kiedyś tłumaczono wszystko! Istnieje np. takie słynne zdjęcie powstańca warszawskiego, który trzyma w rękach komiks o tytule *Błysk Gordon*. Teraz pewnie nikt by nie wpadł na pomysł przetłumaczenia *Flasha* na „Błysk”.

M.M.: Odnoszę wrażenie, że dziś bardziej stawia się na globalizację i powszechną rozpoznawalność danego dzieła tak, by było rozpoznawalne wszędzie w takiej samej formie. W następnym roku zadebiutuje np. kontynuacja filmu *Doctor Strange*, której podtytuł *in The Multiverse of Madness* przetłumaczono na „w wieloświecie szaleństwa”. Tłumaczenie to wzbudziło niechęć u części widzów.

R.: No dobrze, dam w takim razie odwrotną sytuację: mamy *Wiedźmina*, który został przetłumaczony na *The Witcher*, to jest z resztą tłumaczenie, o którego autorstwo spieram się z Adrianem Chmielarzem. Do tego pan Sapkowski kiedyś proponował jeszcze *The Hexer*. Ludzie za granicą nie łamią sobie języka polskojęzyczną nazwą. Inny przykład: mamy wielu superbohaterów, Batmana, Supermana, Spidermana, ale także Kapitana Amerykę i Czarną Wdowę. Nie ma tu konsekwencji i nie sądzę, że wprowadzenie w tym przypadku konieczności tłumaczenia wszystkiego ma sens, bo niektóre nazwy są już utrwalone kulturowo, mimo że każdy będzie wiedział, o co chodzi, gdy powiemy np. „Człowiek-Nietoperz”, natomiast nazwa angielska jest krótka i zwarta: „Batman”. Tak samo z „Człowiekiem-Pajakiem”, tu też wiemy, o co chodzi. Często spotyka się obie formy wymiennie i wówczas nie razi to w oczy. Sądzę, że gdyby wypuścić kontrolnie plakaty czy zajawki z napisem „Człowiek-Pajak”, to nie byłoby z tym problemu, bo jesteśmy przyzwyczajeni także do tej formy. Myślę, że to właśnie przyzwyczajenie, taka pamięć językowa jest czymś niezwykle ważnym, co sprawia, że dane sformułowanie budzi jakieś oburzenie lub nie. Jak to powiedział inżynier Mamoń „lubię te piosenki, które już znam” i podobnie jest z nawykiem do pewnych wyrażen. To, co znamy z dzieciństwa, przyjmujemy jako coś normalnego. Podobnie, gdyby np. nazwy miejscowości ze świata *Forgotten Realms*, czyli Zapomnianych Krain, tłumaczyć od początku na język polski; nikt by się dziś

nie dziwił, że zamiast *Candle Keep* jest Twierdza Świec albo **Neverwinter** przetłumaczono by na Nigdy-Zimę.

M.M.: Racja, ale z drugiej strony mamy np. *Warcrafta 3*, który został zlokalizowany tylko częściowo – jest np. Muradin Miedziobrody, ale już Thrallowi towarzyszy Grom Hellscream.

R.: Sądzę, że gdybym na początku przy *WarCraftcie 3* przetłumaczył wszystkie przydomki, to nie byłoby teraz problemów z Piekłoryczem. To jest moje niedopatrzenie – dostałem wtedy wskazówkę, aby wszystko przetłumaczyć, natomiast wtedy nie potrafiłem, nie miałem dobrych pomysłów, dlatego zlokalizowałem jedynie część nazw. W przeciwnym wypadku dziś gracze mówiliby: „O, to jest tak, jak pamiętam za młodu!”. Zauważam to dość często. Pamiętam, że gdy wyszedł *Warcraft 3*, na mnie i Marcina, który pomagał mi przy tłumaczeniu, wylało się wiele niemiłych określeń na forach miłośników serii. Podobnie było przed premierą *Diablo 2*. Pamiętam, że zostałem nawet zaproszony do Wirtualnej Polski na wywiad, żeby trochę uspokoić nastroje. Mocna fala niechęci wybiła tylko z tego powodu, że gracze wcześniej grali po angielsku, a teraz gra miała być po polsku. Wydaje mi się, że udało mi się wtedy przekonać część osób, że polska wersja jest warta uwagi, a teraz, ta sama polska wersja *Warcrafta 3* jest otoczona wręcz nimbem niesamowitości i kultowości, zaś moim zdaniem tłumaczenie to zostało poprawione przy *Reforged*, i to znacznie, bo zostało uzgodnione do **Hearthstone'a**. Udało się poprawić wiele głosów, wiele dźwięków, które przy trójce nie do końca grały z racji konieczności odgrywania kilku ról przez tych samych aktorów.

M.M.: Przyznam szczerze, że zaskoczyła mnie wzmianka o oburzeniu w kontekście polonizacji oryginalnego *Warcrafta 3*.

R.: Mogą Państwo tego nie pamiętać, ale to był przełom wieku. Sytuacja wtedy wyglądała tak, że gdy jakakolwiek gra wychodziła po polsku, od razu głos zabierały wirtualne bojówki obrońców angielskich wersji. Wielu internautów chciało obrzydzić wszystkim polskie wersje, mówiąc, że tylko, za przeproszeniem, debile i kretyni grają po polsku, a prawdziwy gracz gra tylko po angielsku, polskie wersje to zło, bo kształtują analfabetów itd. Z takimi osobnikami toczyłem wielokrotnie boje na różnych forach, starając się ich przekonać. Trochę taka walka z wiatrakami, ale kilka z nich udało mi się zburzyć. Starłem się przede wszystkim przekonać krytyków, że najlepszy jest wybór: jeśli chcesz grać po angielsku, masz dostęp do wersji oryginalnej, ale nie można odmawiać prawa do gry po polsku osobom, które np. nigdy się nie uczyły angielskiego,

nie mają zdolności językowych albo po prostu wolą grać w swoim języku. Obecnie zaś mamy taki rynek, że gra musi zostać zlokalizowana, jeśli chce odnieść u nas sukces.

M.M.: W lokalizowanych przez Pana grach często zawiera Pan odniesienia do polskiej kultury, np. w *Diablo 3* mamy *Pastorał Natanka* i topór *Mięsny Jeź*. W odcinku podcastu Rock i Borys, poświęconym premierze *Diablo 2: Resurrected* powiedział Pan, że wdrażanie odwołań do polskiej kultury, a zwłaszcza starych polskich komedii, jak np. *Seksmisja* czy *Miś*, ma sens, ponieważ nawet jeśli gracze nie skojarzą tego z pierwotnym źródłem, to odwołanie mimo wszystko nie zginie z powodu powiązania z daną grą. Czy jednak w takim wypadku nie gubi się wartości jego oryginalnego znaczenia?

R.: Nie, nie sądzą, by to był znaczący problem. To zawsze ma być mrugnienie okiem do gracza. Jeśli ktoś rozpozna dane odwołanie, to super, zawsze jest to dla takiej osoby wartość dodana, ale nie można polegać na tym, że każdy je rozpozna. Ludzie lubią szukać takich rzeczy, choć już nie każdy musi wiedzieć dokładnie, co z czego pochodzi, dlatego znajomość źródeł nigdy nie może przesądzać o zrozumieniu dzieła.

M.M.: Czy jest jakiś szczególny gatunek lub konkretna seria gier, którą tłumaczy się Panu najlepiej?

R.: Dobre pytanie. Na pewno gry Blizzarda, np. *Diablo* które jest jedną z moich ulubionych serii. Dużo przyjemności sprawia mi też tłumaczenie *Hearthstone'a*, można tam pobawić się kreatywnością, szczególnie przy odzywkach jednostek, bo musimy wyrazić charakter karty, dając jej tak naprawdę tylko trzy wypowiedzi: gdy zostaje wyłożona na stół, gdy atakuje i schodzi ze stołu. Swego czasu dobrze się bawiłem przy *The Bard's Tale*, *Baldurach* i *Tormencie*, ogólnie przy grach z systemem D&D, w który grałem od początku lat 90. Najtrudniej z kolei tłumaczyło mi się symulatory samochodowe, jak np. *GP3 Geoffa Crammonda*, gdzie był bardzo dokładny opis działania samochodów F1. Do gry dołączona była bardzo gruba instrukcja i tłumaczenie tego było dużym wyzwaniem. Na szczęście pomagał mi wtedy Maciej Bojko, mój przyjaciel, z którym nadal współpracuję, a który jest bardzo wkręcony w sporty motorowe i zna się na tym. On to wszystko trzymał w ryzach. Nie jest łatwo tłumaczyć gry specjalistyczne, dotyczące czegoś, co istnieje w świecie realnym. Przeróżająco trudną grą w tłumaczeniu był też *Chess Master*. Nie pamiętam, która to była wersja, ale zawierała sto najważniejszych partii szachowych z komentarzem. To było gigantyczne wyzwanie, większe nawet niż *Torment*.

M.M.: Pamięta Pan, jak długo zajęło Panu to tłumaczenie?

R.: Trwało to na pewno parę miesięcy, to był olbrzymi projekt, pewnie na 5000 stron. Pomagali mi wtedy Ania Gidyńska i Marek Wieruszewski.

M.M.: Przygotowując się do naszej rozmowy, dowiedziałem się, że aby dana lokalizacja znalazła się w grze, wcześniej musi zostać sprawdzona przez sztab testerów. Czy często dochodzi do konfliktów pomiędzy nimi a tłumaczami?

R.: To zależy, czy grę testuje firma zewnętrzna, czy ta sama, która robi tłumaczenie. Wychodzę z założenia, że najlepsza sytuacja jest w drugim przypadku, bo oni już tę grę znają z procesu lokalizacyjnego. Na przełomie wieków robiliśmy w ten sposób, że np. grałem wcześniej w jakiś tytuł, tłumaczyliśmy go i, jako że mieliśmy do tego odpowiednie narzędzia, mogliśmy wrzucać przetłumaczone teksty od razu do gry i sprawdzać, jak one wyglądają. W przypadku firm trzecich bywa różnie, bo czasami testowaniem zajmują się osoby wzięte z tzw. łapanki, niemające pojęcia ani o grach, ani o języku polskim, a jedynie będące przedstawicielami danej nacji w kraju, w którym odbywają się testy. Często w takich przypadkach poszukuje się pracowników na pojedynczy kontrakt. Dla przykładu, testy jednej z dużych firm odbywają się w Hiszpanii, bo tam znajduje się ich centrum lokalizacyjne. Są tam testowane wszystkie języki, a szefem polskiego działu testów jest Niemiec, niemówiący w ogóle po polsku. Czasami tester, zwłaszcza, gdy jest osobą nową i chce się wykazać, wyszukuje błędy tam, gdzie ich nie ma, albo ma jakąś swoją wizję tego, jak powinien wyglądać język, często nie mając o tym zielonego pojęcia, próbując jednocześnie to wymusić. Taka osoba ma bardzo dużą władzę i jest w stanie zrobić z tekstem wszystko, zwłaszcza mając za nadzorcę kogoś, kto w jej języku nie mówi i nie jest w stanie sprawdzić jej poprawek.

M.M.: Z drugiej strony wydawca może w ogóle nie inwestować w testy, przez co do gry trafia złe tłumaczenie, a bywa i tak, że dany tytuł nie zostanie zlokalizowany w ogóle. Od czego zależy czy dana gra otrzyma lokalizację? Czy w grę wchodzi wyłącznie czynniki finansowe?

R.: To jest pytanie bardziej do wydawców, ja mogę się jedynie domyślać, jak to wygląda. Koszty lokalizacji, szczególnie tekstowej, nie są duże i wydaje mi się, że każdy wydawca, który wydaje grę w Polsce, może pozwolić sobie na lokalizację tekstową, nawet jeśli

tytuł nie jest jakimś przebojem. Nie rozumiem, na przykład, czemu *Resident Evil: Village* nie pojawił się w polskiej wersji. Sądzę, że to musiał być jakiś błąd w Excelu, ktoś coś źle policzył lub zaznaczył, wskutek czego tytuł ten nie został zlokalizowany, w przeciwieństwie do takiego *Monster Hunter*, który wyszedł na Nintendo Switch i otrzymał pełne tłumaczenie. Wydając grę w Polsce niektórzy wydawcy mogą bać się, że za lokalizację tekstową sporo zapłacą, ale koszty te są na pewno mniejsze, niż przy tłumaczeniu na język rosyjski, francuski, niemiecki, włoski czy hiszpański.

M.M.: Tam, gdzie nie ma tłumaczy od wydawcy, często pojawiają się fanowskie grupy, które lokalizują dany tytuł. Czy zdarzało się tak, że proszono Pana o pomoc przy pracach nad nieoficjalnymi projektami?

R.: Nie licząc *Fallouta* wiele lat temu, kontaktowała się ze mną grupa WiA Parker, której pomagałem przy translacji pierwszego *Diablo*, gdzie nawet użyczyłem swojego głosu kilku postaciom. Gdybym dziś otrzymał taką prośbę, pewnie niestety musiałbym odmówić, bo nie za bardzo mam czas, szczególnie jeśli projekt jest większy. Mogę służyć radą, ale chyba nie chciałbym brać w coś takim udziału, zwłaszcza przy pracy pod czyjąś komendą, bo wydaje mi się, że główny koordynator takiego projektu mógłby zacząć się rządzić, co nie byłoby dobre. Wolę nie wchodzić w niczyje kompetencje, natomiast sam zamierzam przetłumaczyć, w swoim tempie, grę *Blade Runner*, którą niedawno pokazywałem podczas transmisji na swoim kanale.

M.M.: W artykule CD-Action (wydanie 02/2020) na temat lokalizacji, pan Janusz Mrzigod, również zajmujący się tłumaczeniem gier, wspominał o tym, że tłumaczy bardzo często pomija się w listach płac i napisach końcowych danych produkcji. Czy, według Pana, kwestia anonimowości lokalizatorów ma szansę się zmienić?

R.: Mam taką nadzieję. Obecnie jest tak, że po przetłumaczeniu wielu tytułów nadal nie możemy o tym mówić. To nie jest sympatyczna sytuacja, bo są projekty, z których jesteśmy zadowoleni, ale nie możemy się nigdzie naszą pracą pochwalić. To jest też m.in. powód, dla którego zrezygnowałem ze współpracy z firmą Electronic Arts, z którą współpracowałem 15 lat – gdy dostałem informację, że nie mogę na swojej stronie umieścić informacji o przetłumaczeniu jakiegoś tytułu ani dać okładki tej gry, poczułem się dość nieswojo. Nawet tłumacząc listę płac, byłem pierwotnie proszony, by się wpisać, a i tak ostatecznie mojego nazwiska nie było. To nie jest miłe. Teraz już na to nie patrzę, za

pierwszym razem podczas premier jakichś gier jeszcze zerkatem, czy jestem wymieniony np. w instrukcji. Dziś nie zwracam już na to tak dużej uwagi, chociaż nadal towarzyszy mi miłe uczucie, gdy czytam swoje imię i nazwisko, bo jest to dla mnie podkreślenie, że przy danym dziele pracowałem, zwłaszcza gdy jestem z tej pracy zadowolony. Mimo wszystko, taki stan rzeczy się musi zmienić. Nie jestem pewny, czy ta kwestia jest uregulowana prawnie, ale obowiązek podawania autorów polskiej wersji powinien być zawarty w odpowiednich zapisach, bo jest to ważne także dla graczy. Podam przykład: wiemy, że polskim tłumaczem T. Pratchetta jest Piotr Cholewa, wyśmienity fachowiec i sądzę, że gdyby pojawiła się informacja, że pan Piotr przetłumaczył jakąś inną książkę, to mogłoby to potencjalnie skusić odbiorców, znających jego dotychczasowy dorobek.

M.M.: Czytając o trudnościach, z jakimi spotykają się tłumacze, szczątkowej pomocy ze strony wydawców, konfliktach z działami testów i anonimowości swoich tłumaczeń, wielu aspirujących tłumaczy może poczuć się nieswojo. Jaka jest zatem zaleta pracy nad lokalizacjami?

R.: To jest po prostu frajda, przynajmniej dla mnie. To jest przyjemne, gdy uda się coś dobrze przetłumaczyć, gdy widzimy efekty naszej pracy. Mogą być osoby, dla których to się może wydawać czymś niewartym zachodu, ale ja to osobiście lubię i cały czas, mimo wielu lat pracy w tej branży, sprawia mi to przyjemność. Tłumaczę na pewno mniej niż kiedyś, bardziej wybieram sobie rzeczy, które chcę tłumaczyć, a ostatnio pracuję nad drobniejszymi, np. niedawno na moim kanale prowadziłem transmisję z tłumaczenia gry *Squingle VR*, które było bardziej miniwykładem albo zajęciami praktycznymi. Zazwyczaj nad takimi małymi projektami pracuję nie dla jakiejś gratyfikacji finansowej, ale z intencją udostępnienia ich szerszej grupie osób, a być może przy okazji także za kilka kluczy do rozdania.

M.M.: Nawiązując jeszcze do Pana kanału, muszę zadać pytanie, które zapewne dręczy również innych Pana widzów: Czy „Angielski dla graczy” powróci?

R.: Na pewno, ale musi powrócić pod inną nazwą, aby to było coś bardziej kuszącego do kliknięcia. Każdy odcinek „Gryśława” ma więcej polubień niż „Angielski dla graczy”, co jest trochę deprymujące, bo wkładałem w te odcinki dużo czasu i przekazywałem, wydaje mi się, interesującą wiedzę, a z przykrością zauważam, że miałbym, zapewne, więcej wyświetleń, gdybym nagle zaczął rzucać wulgaryzmami. To jest straszne, że ciężiej

jest zachęcić do oglądania materiału interesującego, pogłębiającego wiedzę, niż do materiału, który ma szokować i wzbudzać śmiech, przerażenie lub obrzydzenie. Nie chcę żerować na tanich emocjach, chciałbym to odpowiednio przekazać, więc, niestety, mimo niechęci do tego trendu, muszę to jakoś lepiej sprzedać, bo to się bardzo słabo ogląda. Muszę przemyśleć, jak to zrobić: może poszukać promocji u twórców z większymi zasięgami, jak np. Rock i Borys, może wdrożyć lepsze miniaturki, na których będę trzymał się za głowę i udawał przerażenie, śmiech czy płacz. Nie wiem, czy to sprzedaje materiał, ale chyba, niestety, tak. (*śmiech*)

M.M.: Dziękuję za rozmowę!

R.: Dziękuję!

Wywiad przeprowadził: Mateusz Matłok, a pomagali mu Maciek (Hex Zero Rouge) oraz Mary.

*Lokalizacja - adaptacja kulturowa danego dzieła z jednego języka na drugi; przystosowanie tekstu kultury do potrzeb językowych, regionalnych i technicznych danego rynku;

SUBIEKTYWNY TYGODNIOWY

RANKING MEMÓW

BY LENA ŚNIADŁA

autor: Piotr Melniczenko

>KIEDY PODPUSZCZASZ ZIOMKA, ŻE NA BANK NIE WYCHYLI PUSZKI MLEKA SKONDENSOWANEGO NA HEJNAŁ, A ON MÓWI TYLKO 'POTRZYMAJ MI RYBĘ':



autor: Łukasz Bednaruk

**Rzadkie zdjęcie kontroli jakości w Banku Spermy
Ptasiomleczkowane 2021**



autor: Elżbieta Rembelska



Camelot

Płaszcz z diagonału

Camelot

Płaszcz z domieszką kaszmiru



autor: Krystian Szaniawski



autor: Adrian Potoniec



autor: Michał Nowak

autor: Maciek Gądek



Przychodzi Włód do lekarza



autor: Michał Mareczko

autor: Krzysztof Pietrzak





BEZBEKOWY HOROSKOP

NIEZAWODNE PRZEPOWIEDNIE BEZBECKIE 14.11–20.11

Baran (21.03–20.04)

Zadbaj o swój dobrostan i skup się na sobie. Przy odpowiednim nastawieniu wszystkie Twoje problemy znikną jak ludzie spadający z krańca płaskiej ziemi.

Byk (21.04–21.05)

Nadchodzące dni przyniosą Ci nie lada zaGADkę. Kiedy ją rozwiążesz – wszystko zrozumiesz. Bądź uważn*.

Bliźnięta (22.05–22.06)

W najbliższym czasie możesz mieć poczucie braku wpływu na swoje życie. Dużo wydarzy się poza Twoją kontrolą. Czyżby ktoś rządził Twoim życiem? Czyżby ktoś rządził światem? Hmm...

Rak (23.06–22.07)

Nadchodzi wspaniały moment, by znaleźć nowe hobby. Być może znajdziesz swoje powołanie? Być może znajdziesz ludzi, którzy będą dla Ciebie jak bracia (lub bractwo)?

Lew (23.07–23.08)


Ten tydzień przyniesie wiele pytań, a mało odpowiedzi. Poczujesz się zagubion* jak kosmici w Roswell. Kim jesteśmy? Dokąd zmierzamy? Pierwsze było jajko czy kura?

Panna (24.08–23.09)

Spędź więcej czasu ze swoimi przyjaciółmi. Poczucie bliskości i zrozumienia pomoże Ci oczyścić piątą komorę serca.

Waga (24.09–23.10)

Wydarzenia zaistniałe w ciągu najbliższych dni mogą wydać Ci się skomplikowane jak rozbudowana teoria spiskowa. Uważaj, by nie zrobić fałszywego kroku, a wszystko wróci do normy.



Skorpion (24.10–22.11)

Zamów sobie pizzę. Pizza jest dobra na wszystko. A do tego wygląda jak nasz świat – okrągła i płaska.

Strzelec (23.11–21.12)

W najbliższym tygodniu czeka Cię moment, w którym będziesz zmuszon* kłamać jak z nut, by zachować twarz. Musisz wznieść się na wyżyny swojego talentu i odstawić mistyfikację porównywalną do lądowania na Księżycu.

Koziorożec (22.12–20.01)

Nadchodzący tydzień to najlepsza pora, by zmienić swoje otoczenie. Zerwij ze starymi nawykami i zrzuć je tak, jak gad zrzuca starą skórę.

Wodnik (21.01–18.02)

Czujesz spadek formy? To na pewno przez jesienny, melancholijny nastrój. Pozwól sobie na chwilę zamulenia. Albo wolno mulenia. Albo szybko mulenia. Jak wolisz.

Ryby (19.02–20.03)

To Twój czas! Czego się nie dotkniesz, zakończy się dla Ciebie sukcesem. Wszystko będzie dla Ciebie jasne jak słońce, proste jak drut i płaskie jak ziemia!

Kaszubska Czarownica

SKRÓTY ODCINKÓW #1591-1595

PONIEDZIAŁEK

LS #1591

Karol od teraz BEZ OKULARÓW

Jak sam tytuł odcinka wskazuje Karol nie ma okularów. Zrobił sobie operację i teraz nic nie widzi, ale podobno będzie coś widział za tydzień. Wpuszcza sobie krople do oczu, a przy okazji się dowiadujemy, że Włodek ma kropłowstręt. On sobie kropli nie da wpuścić. Fenomenalnym montażem Radek Dubisz zanurza nas w świat doznań Karola przechodzącego operację korekty wzroku. Operacja była wykonana metodą wynalezioną w Gotham przez Jokera - metodą Smile. Teraz Karol przez miesiąc nie może się kąpać z plebsem żeby mu się zakażenie nie wdało. Włodek mówi, że fajna ta bluza od Dawida Myśliwca z miodożerem, w przeciwieństwie do kurtki, którą Mon kazała mu kupić samemu. Włodek nie podołał temu zadaniu, kupił cienką kurtkę i musiał ją oddać. Banknot z Kaczyńskim został wyemitowany przez NBP i jest to najbrzydszy banknot na świecie bez podziału na kategorii wagowe. Włodek kontynuuje myśl z poprzedniego tygodnia i wznawia swoją tyradę na temat nawigacji. Została potwierdzona historia o Ferrari w Wieliczce pod chmurką. Karol nie może wierzyć własnym oczom, choć w tym stanie nie odróżnia Ferrari od dużego fiata. Memento Willisich - pamiętaj o lodach.

WTOREK

LS #1592

Siłujemy się na ręce

Włodek ma pracę dla Karola jako przyklaskiwacz jego różnym pomysłom, ale nie podał widetek, co nie jest w sumie dziwne, bo nie umie liczyć do czterech. Słuchajcie. Włodek udaje siebie. *Ejzur*. Jaka chmura, wariacie? Pani wróżka wywróżyła w kosmosie. Położyła karty i głosuje za *Ejzur*, dlatego że w sumie nie wiadomo, ale śmiesznie. Nie pędź. Ale nie mówi pani gdzie, ale ostrzeżę, że się rozczarujesz. Karol ma objawienie, nikt nie wie, o co chodzi. Szatan kładzie Jezusa na rękę. Jezu... pfy, nie masz psychy. Włodek przegrywa z Karolem dwoma rękami. Piekło wygrywa, bo hell(o)w(ee)n... znaczy Edzia mówi, że gdzieś jest „i”, ale nikt nie wie gdzie. Może pani wróżka wie. Edzie posypana jest posypką. Cześć, Mon. Karol jest za gruby. Sorry, Karol.

ŚRODA

LS #1593**Włodek przyniósł do studia i zjadł surową rybę**

Jaki jest Okoń? No jaki? Dobry? Bo to nie jest tak, że dobry albo niedobry. Jeżeli miałabym powiedzieć, co w Okoniu cenię najbardziej to memy. Memy, które podały mi odrobinę uśmiechu, kiedy tego najbardziej potrzebowałam. Memy to życie. Memy to śmiech. Memy to taniec. Sorry, nikt mnie nie prosił o autobiografię. Włodek przyniósł dwie torby jedzenia. Karol je keczup z talerzyka widelcem. Majonez z przepiórki też. Smak Dniestru w mleku zagęszczonym... WIDELCEM!!! Z TALERZYKA PO KECZUPIE!!!!!! Smak Ropcyc. Piwko z chleba. Torcik kijowski. Karol wymięka. Mniamciuśkie sezamki. Nic dziwnego, że jak ktoś widzi Karola nago to go nie poznaje. *Miażdżycza dołącza do czatu.* Okoń w odcinku LS-a. Patryk je mięso. Potwierdzone info. Taranka. Bez głowy. Bez ogona. Bez skóry. Nie szanujemy zębów i zgryzu, gryziemy jak taśmę klejącą. Mocno. Rozbieramy. Suszona ryba. Włodek jest kozakiem z Ukrainy. Prawdziwy Rusek. Gryzie jak Reksio kość. Nie może zostać ani okruszek. Po rybie mleko zagęszczone z gwinta. Mogę powiedzieć jedno o tym odcinku: WŁODEK JEST W CIĄŻY! POWTARZAM: WŁODEK JEST W CIĄŻY!!!!

CZWARTEK

LS #1594**Pieniądze, stadnina i wielka kariera w Chinach, czyli bogate życie Sławomira**

Lekko Stronniczy pranksterzy dzwonią do Memigiusza Mroza, żeby mu powiedzieć, że jego paczka z wielkim, czarnym dildosem się rozwaliła. Memigiusz ma dość – wyłączył telefon. Polscy naukowcy zrobili nanomembraną oczyszczającą wodę. Jest tania, za niecałe 300 dokładnie to za 200. Z fakturą byłoby drożej. Sławomir Świerzyński, lider zespołu Bayer Full to jak sama nazwa zespołu wskazuje – bajerant. Gdzie on nie był, jakich piosenek nie skopiował, on Francję, on Włochy, on zamiatał chińskie lochy. Malina napisała maila nostalgicznego o tym jak to po szkole zawsze chodziła na lody mango Willischa. Włodek przyznał, że istotnie były pyszne.

PIĄTEK

LS #1595**RADIOHEAD: Muzyka tylko dla ludzi inteligentnych**

A co to była za piosenka co 10 lat temu Włodek ją użył w promo, które się nie ukazało? Jakiś Radiohead, ale nie wiadomo co konkretnie. Ponawiamy próbę dodzwonienia się do Mroza. Ma cały czas wyłączony telefon. W Ropczykach stała się jakaś randomowa rzecz i Karol się załamał. Nie wytrzymał i na chybił trafił odrzucał wszelkie tematy proponowane przez Włoda. Stanęło na pociągu, który miał być pchany przez pasażerów, ale choćby to było 1000 atletów i choćby zjedli tysiąc kotletów, to by i tak nic nie dało. Próbują wyłączyć i włączyć pociąg, ale dopiero włożenie do ryżu coś daje. *Down is the new up!* To była ta piosenka z promo. Pół odcinka, załamanie nerwowe i zawracanie dupy Jurkowi (brat Włodka) zajęło dotarcie do tego faktu. Mariam opowiada o tym, jak praktykuje ramadan. To ma coś wspólnego z różnicami, jakie są we wschodach i zachodach w Polsce, dowiedzie się z odcinka. Karol nie omieszkał się przy okazji pomylić i powiedział, że wyznawców islamu jest więcej niż chrześcijan. Byliby chorzy, gdyby jakiegoś byka nie popełnili w odcinku. Z nieba lecą dissy na piekło. Takie już jest boskie prawo, że jak idziesz do nieba, to możesz się śmiać z potępionych i żaden Bóg cię już nie może odbawić.

Autor:

Elizabeth Landeberg i Maciek

BYĆ MOŻE ZA TYDZIEŃ:

1. Jak powstrzymać się przed pluciem innym w oczy?
2. Ryży bez gogli – o ile zmniejszyła się ryżowość ryżego?
3. Dlaczego okularnicy zawsze tak źle wyglądają bez bryli?
4. Najładniejsze/Najbrzydsze banknoty świata
5. TOP 10 nasion
6. Jedzą rybę, Okonia smak, to miłości znak
7. Proto-Sławomir
8. Czy membrana to sitko?
9. Co mówi o Tobie muzyka, której słuchasz?
10. Zrozumieć Radiohead
11. Masz przez cały czas wyciszony telefon? Witaj w klubie!
12. Czy Adam Montażystten sabotuje wizerunek Włodka?
13. Filmy o początkach czegoś, odc. XYZ: Lekko-Stronniczy
14. Między Niebem a Piekłem – rozpracowaliśmy siatkę szmuglerską!
15. Jak anioł z demonem – układy międzywymiarowe

ZNAJDŹ NAS:

Magazyn Bezbek sp. niejawna
ul. Bezbecji 25/10 lok. 1

38-870 Wieliczka, koło Krakowa

Tel: 0 000 000 000

E-Mail: magazynbezbek@gmail.com

FB: Magazyn Bezbek

WWW.MAGAZYNBEZBEK.PL

REDAKCJA:

ZAŁOŻYCIELKA: Urszula Skorodziłto

KOREKTA: Hanna Wysopolska, Monika Lepionka, Lena Śniadała, Sebastian Czapliński, Agnieszka Karpl

SKŁAD I EDYCJA TEKSTU: Magda Ryl

GRAFIKA: Barbara Pobiedzińska, Justyna Kawa

AUTORZY: Bajaderka, Antoni Forenda, M.

Matłok, Dr M. Ason, Filip Pisarski, Sebastian Czapliński

OKŁADKA: Justyna Kawa

**KUP DWIE RYBY W
BEST MARKECIE,**

**T R Z E C I A
D O S T A N I E S Z
G R A T I S**

!!!