

szkoła podstawowa **4-6**

OPRACOWANIA lektur uzupełniających

STANISŁAW LEM

CYBERIADA

Streszczenia lektur
uzupełniających

Charakterystyki
i problematyka

Odpowiedzi na
pytania z testów
i sprawdzianów

pewniak
na teście

GREG
WYDAWNICTWO

Stanisław Lem



Biografia

Stanisław Lem urodził się w **1921 r.** we Lwowie, zmarł w **2006 r.** w Krakowie. Studiował medycynę (z przerwą na czas wojny). W 1946 r. cała rodzina przeniosta się do Krakowa. W czasopiśmie zostały wydane jego wiersze, a w „Nowym Świecie Przygód” wydrukowano w odcinkach pierwszą powieść fantastyczną *Człowiek z Marsa*. Zaskoczony sukcesem pierwszej powieści książkowej *Astronauci* Lem postanowił zająć się fantastyką. Ożenił się w 1953 r. z Barbarą Leśniak. Mieli jednego syna, Tomasza. W latach 1983–1988 przebywał poza granicami Polski. Został pochowany według obrządku katolickiego, choć deklarował się jako agnostyk. Był poważanym naukowcem na wielu uniwersytetach oraz w wielu krajach. Znano go jako filozofa, futurologa oraz eseistę. Jego nazwiskiem nazwano planetoidę – 3836Lem.

Cyberjada pierwszy raz ukazała się w 1965 r.

” CYBERIADA

Czas i miejsce akcji

Nie znamy dokładnego czasu, miejsce nie jest realne; główni bohaterowie mieszkają na **nienazwanej planecie**, skąd wyruszają w podróżę w **Kosmos**.

Bohaterowie

Trurl – wybitny konstruktor, o którego podróżach czytamy najczęściej; bywa porywczy, najpierw mówi, a później myśli, często zabiera się za rzeczy, które z góry skazane są na porażkę.

Klapaucjusz – konkurent Trurla, równie wybitny konstruktor; żywią do siebie *chłodną przyjaźń* i udzielają sobie wzajemnie pomocy. Często widzimy Klapaucjusza jako obserwatora i analizatora konstrukcji Trurla, ocenia je okiem znawcy; jest racjonalny, ułożony i bardzo tajemniczy.

Plan wydarzeń

1. Maszyna Trurla, która wykonuje wszystko na literę „n”.
2. Problemy Klapaucjusza i Trurla z maszyną rozumną nieumiejącą liczyć.
3. Prezent od Trurla dla Klapaucjusza – Maszyna Do Spetniania Życzeń.
4. Pierwsza podróż Trurla i Klapaucjusza w Kosmos – zastosowanie metody Gargancjana.
5. Przechytrzenie króla Okrucjusza przez konstruktorów podczas drugiej wyprawy.
6. Problemy ze smokami prawdopodobieństwa.
7. Miłosna interwencja Trurla na planecie Wielkiego Władcy Protrudyna Asteryjskiego.
8. Żarty króla Baleryona i związane z nimi problemy konstruktorów.
9. Pomoc Trurla dla Stalookich w pozbyciu się intruza.
10. Ukaranie Gębona nadmiarem informacji.
11. Nieprzemyślana pomoc Trurla złemu królowi Eksyliuszowi.
12. Zamówienie króla Genialona na maszyny opowiadające.
13. Maszyna Dobrycy i jej pragnienie uszczęśliwiania ludzi.
14. Problem Trurla z maszyną Kobyszcze.
15. Zamrożeni przybysze w domu Trurla i Cyfrania.
16. Ambicje artystyczne pierwszego Odmrożeńca.

17. Problemy Siemi – planety drugiego Odmrożeńca.
18. Próby tworzenia światów idealnych przez Trurla i Klapaucjusza dla króla Hipolipa Sarmadzkiego.

Krótkie streszczenie

Cyberiada to cykl opowiadań o dwóch konkurujących ze sobą konstruktorach – Klapaucjuszu i Trurlu.

Trurl konstruuje maszyny zazwyczaj zupełnie nieprzydatne, niedorzeczne, a czasem nawet groźne. W opowiadaniu *Jak ocalał świat* wynalazł maszynę, która potrafiła wykonać wszystko na literę „n”. Zaproszony na prezentację Klapaucjusz poprosił, by maszyna zrobiła „nic”. Naukowcy z przerażeniem stwierdzili, że świat zaczyna znikać. Nim ją zatrzymali, zniknęły bezpowrotnie ze świata *graszaki, pćmy, murkwie, gwajdolnice* i wiele innych wspaniałych zjawisk. Kolejnym nieudanym wynalazkiem Trurla była ośmiopiętrowa maszyna rozumna opisana w opowiadaniu *Maszyna Trurla*. Zapytana o wynik działania $2 + 2$, uparcie podawała wynik 7. Okazało się, że maszyna się uparła i nie chciała współpracować. Trurl zaczął ją kopać. Maszyna zbuntowała się i zaczęła gonić konstruktorów, po drodze niszcząc wiele domostw. Uciekli do wąwozu, gdzie w końcu maszynę przywaliła lawina. Następnym wynalazkiem Trurla była Maszyna Do Spełnienia Życzeń, opisana w opowiadaniu *Wielkie lanie*. Konstruktor wystął tę maszynę do Klapaucjusza w prezencie. Ten zażyczył sobie kopii Trurla. Gdy stanął przed nim jego rywal, zaprowadził go do piwnicy i zbił. Kopii Trurla na szczęście udało się zbiec. W opowiadaniach *Siedem wypraw Trurla i Klapaucjusza* bohaterowie wyprawili się w Kosmos. Pierwszą planetą, jaką odwiedzili, była planeta rządzona przez Potworyka i Magieryka. Zażądali od konstruktorów nowej broni. Bohaterowie postanowili zastosować pomysł łączenia się umysłów żołnierzy w jedno. Na skutek tego żołnierzom wzrosła wrażliwość na piękno, przyrodę i nauki filozoficzne. Armie zamiast walczyć uśmiechały się do siebie.

W tym czasie Trurl pracował nad skonstruowaniem maszyny piszącej wiersze. Po początkowych niepowodzeniach Elektrybał zaczął tworzyć piękne poematy na najróżniejsze tematy. Utwory te doprowadziły do załamania wielu poetów, bo nikt nie potrafił im dorównać. Niektórzy załamani stracili nawet życie. Trurl został ciężko pobity, a maszynę chciano zniszczyć. Nie udało się to jednak i wysłano ją w Kosmos. Podczas kolejnych podróży konstruktorzy budowali maszynę-zwierzę do ćwiczeń myślowych, maszynę do odkochiwania się, maszynę do zamiany osobowości, maszynę-straszynę do wypędzenia Nieznańca-potwora, symulator świata i wiele innych.

Trurl pewnego razu uratował maszynę Dobrycego, która chciała stworzyć Altruicynę. Pewnego dnia na dom Trurla spadły trzy bryły lodowe. Po odmrożeniu ich opowiedzieli swoje historie. Pierwszy Odmrożeniec był artystą perkusistą, drugi przybył z planety Siemia.

Konstruktorzy próbowali też stworzyć nowy świat, w którym wszyscy będą szczęśliwi i niczego nie będzie ludziom brakować. Niestety próby te nie powiodły się.

STRESZCZENIE

***Jak ocalał świat* (streszczenie rozdziału)**

Konstruktor Trurl skonstruował maszynę, która potrafiła wykonać wszystko na literę „n”. Zaprosił do siebie konstruktora Klapaucjusza, aby pochwalił się maszyną. Ten nakazał maszynie zrobić „naukę”. Maszyna zacharczała i wkrótce na placu zaczęło się roić od naukowców. Klapaucjusz stwierdził, że nie o taką naukę mu chodziło, i zażyczył sobie „nice”, to jest drugą stronę wszystkiego. Maszyna naprodukowała tak wiele

antymaterii, że na niebie uformował się antyświat. Średnio zadowolony konstruktor poprosił o „nic”. Maszyna znieruchomiła. Trurl od razu zaczął wychwalać jej mądrość. Gość obruszył się na widok jego radości i niewykonania polecenia przez maszynę. Zaczęli się kłócić, gdy wtem spostrzegli, że świat zaczyna znikać. Jak się okazało, urządzenie cały czas pracowało, zamieniało w nicość wszystko i nie tylko na literę „n”. Klapaucjusz wykrzykiwał na całe gardło *Stój! Stój!*, jednak nie zdołał uratować graszaków, pćm, murkwi, gryzmaków, gwajdonic i wielu innych rzeczy, które zdążyły zamienić się w niebyt. I stąd nigdy nie będzie nam dane ich poznać i podziwiać.

Maszyna Trurla (streszczenie rozdziału)

Ośmiopiętrowa maszyna rozumna to kolejny pomysł konstruktora Trurla. Zadowolony z siebie, zadał jej pytanie testowe: ile jest dwa plus dwa. Maszyna zacharczała i gdy ten zaczął się niecierpliwić, odpowiedziała, że siedem. Trurl, chcąc, aby się poprawiła, zadał to pytanie po raz kolejny i kolejny, a ta za każdym odpowiadała mu uparcie, że siedem. Poprosił o pomoc Klapaucjusza, który akurat tamtędy przechodził. Konstruktor, słysząc maszynę, uznał, że Trurl przez przypadek skonstruował zamiast mądrej maszyny – głupią. Gdy zaczął przedstawiać plusy posiadania takiej maszyny, Trurl raz po raz z wściekłości kopał jej korpus. Ta dawała mu ostrzeżenia, które bagatelizował. W końcu nie wytrzymała i zbutowała się. Konstruktorzy zaczęli uciekać przed maszyną. Chcieli schronić się wśród domostw, jednak ona je burzyła. Maszyna żądała wydania Turla w zamian za ocalenie miasta. Klapaucjusz nie zostawił kolegi samego i razem udali się na spotkanie z monstrem. Zaczęli biec w kierunku wąwozu. Ukryli się w jaskini kilkanaście metrów nad ziemią, jednak maszyna z powodzeniem wspięła się. Własnym cielskiem zakryła jedyne wyjście. Byli w pułapce. Maszyna chciała przeprosin od Trurla i odpowiedzi, ile jest dwa plus dwa. Klapaucjusz zmuszał kolegę do odpowiadania tak, jak maszyna sobie tego życzyła, czyli siedem. Jednak zdenerwowany i zniesmaczony kłamstwem konstruktor na całe gardło zaczął ją wyzywać i wykrzykiwać poprawny wynik działania, czym wzburzył maszynę. Wtem, na szczęście dla uwięzionych, pod wpływem wstrząsów spadła lawina i ciężkie kamienie przygniotły konstrukcję Trurla. Maszyna do ostatniej kropli oleju trwała w przekonaniu, że dwa i dwa to siedem. Przeistoczyła się w bryłę martwego żelastwa. Konstruktorzy bez słowa udali się w drogę powrotną.

Wielkie lanie (streszczenie rozdziału)

U drzwi domu konstruktora Klapaucjusza pojawiła się Maszyna Do Spetniania Życzeń. Był to podarek od Trurla dla przyjaciela i wielkiego kolegi. Klapaucjusz „wpuścił” prezent do domu, wyczuwając podstęp. Pracując nad pewną trójnożną konstrukcją, co jakiś czas prosił maszynę o potrzebne przyrządy, a ta mu je robiła. Po skończonej pracy zażądał, aby ta wykonała mu Trurla – najprawdziwszą kopię. Po dłuższym czasie przed Klapaucjuszem stanął w pełni realistyczny kolega konstruktor. Zaczął rozmawiać z gospodarzem na temat pracy, którą ten obecnie wykonuje. Klapaucjusz jednak nic mu nie odpowiedział. Zabrał go do piwnicy, w której go związał i zbit. Kłopoty Trurl tłumaczył, że jest prawdziwym Trurlem i wymyślił podstęp, aby dowiedzieć się, co Klapaucjusz konstruuje tak długo. Gospodarz wyśmiał zmyśloną historyjkę i bił, aż brakło mu sił. Gdy poszedł się zdrzemnąć, Trurl uwolnił się i uciekł wraz z maszyną. Następnego dnia Klapaucjusz odwiedził Trurla, by mu podziękować. Jednak konstruktor nakrzyczał na niego, że niewłaściwie potraktował jego podarek. Gdy owa kopia wróciła, miała ochotę zabić Klapaucjusza, jednak prawdziwy Trurl rozebrał ją na części, mając na względzie dobro przyjaciela. Słyszając to, Klapaucjusz bardzo mu podziękował

i podali sobie ręce na zgodę. Wieść o wielkim sercu Trurla dotarła aż na dwór królewski. Król oznaczył konstruktora Orderem Wielkiej Sprężyny i Gwiazdą Helikonoidalną. Klapaucjusz był bardzo zazdrosny. Po powrocie do domu znów się zaryglował i kończył taką samą Maszynę Życzeń, jaka została mu подарowana, jednakże Trurl zakończył pracę wcześniej niż on.

Siedem wypraw Trurla i Klapaucjusza

Wyprawa pierwsza, czyli pułapka Gargancjana (streszczenie rozdziału)

Zgodnie z tradycją, że konstruktorzy posiadający Dyplom Omnipotencji Perpetualnej z wyróżnieniem mogli podróżować po Kosmosie, wyprawili się w podróż Trurl i Klapaucjusz. Mieli nieść dobrą radę i pomoc. Trafili na planetę, na której czerwona linia odgradziły się dwa państwa – żółte i różowe. Rozdzielili się i tak Trurl trafił do państwa pod rządami Potworyka, a Klapaucjusz pod rządami Magieryka. Pierwszy z nich był wielkim sknerą, oszczędzał na wszystkim. Drugi charakteryzował się rozrzutnością. Nie szczędził na sztukę czy wykwiłne uczy. Obydwaj królowie zażyczyli sobie od przybytych nowej broni. Zawczasu Trurl i Klapaucjusz umówili się, że zastopują receptę Gargancjana. Chodzi w niej o połączenie umysłów za pomocą wtyczki. Na hasło *Połącz się* wszyscy stają się jednym.

Problem polegał tylko na tym, że żołnierzom wzrosła wrażliwość na piękno, przyrodę i nauki filozoficzne. Gdy rozpoczęła się konfrontacja batalionów z tych dwóch państw, doszło do kulminacji świadomości. Obie armie uśmiechały się do siebie. Na zewnątrz bityszczał korpus, lecz wewnątrz stanowiła życzliwość. Ze złością patrzyli na to Potworyk oraz Magieryk. W tym samym czasie Trurl i Klapaucjusz ruszyli w drogę powrotną.

Wyprawa pierwsza a, czyli elektrybatt Trurla (streszczenie rozdziału)

Konstruktor Trurl, po zbudowaniu maszyny liczącej, której tragiczna historia została już opisana, podjął się zrobienia maszyny piszącej wiersze. Nie lada wyzwaniem było zaprogramowanie jej. Od powstania Kosmosu minęło mnóstwo czasu i wydarzeń. Wprowadzał programy odpowiedzialne za logikę, emocjonalność i wrażliwość. Dodatkowo sam musiał przyswoić setki ton literatury oraz poezji. Zaprosił Klapaucjusza na pokaz swej maszyny. Ta z początku tworzyła całkiem nieskładnie i bez sensu. Trurl, wpadłszy w panikę, zaczął poprawiać kable, złączki, aż Elektrybatt wystawiany na próby przez Klapaucjusza tworzył wspaniałe poematy na najdziwniejsze tematy. Nikt, żaden największy człowiek-poeta nie mógł się z nim równać. Niejeden z nich odebrał sobie życie na skutek załamania. Sam Trurl został ciężko pobity. Postanowiono pozbyć się Elektrybatta. Nie udało się go jednak zniszczyć. Jest gdzieś w odległym Kosmosie i nawet sam Trurl nie wie, gdzie się podziewa.

Wyprawa druga, czyli oferta króla Okrucjusza (streszczenie rozdziału)

Konstruktorzy planowali kolejną wyprawę w Kosmos. Nie mogąc zdecydować się na ciepłą bądź chłodną planetę, utożyli wielki napis, na którym oferowali swoje zdolności, i czekali na propozycje z innych planet. Po niedługim czasie przybył postaniec od króla Okrucjusza, który zaprosił Trurla i Klapaucjusza do siebie. Okazało się, że król jest zapalonym łowcą i życzy sobie, aby w ciągu dwunastu dni konstruktorzy zrobili mu potężne maszyny-zwierzęta, na których będzie mógł rozwijać swe mistrzostwo myśliwskie. Jeśli nie podołają, będzie zmuszony wtrącić ich w przepaść jak wielu poprzedników. Wystraszeni zabrali się prędko do pracy. Wiedząc, że wkłóto czają się szpiedzy, mówili do siebie językiem matematycznym niezrozumiałym dla owych

szpiegów. W następnych dniach składali prośby o wiele przydatnych, jak i kompletnie niepasujących przedmiotów. W końcu nadszedł dzień próby – konstruktorom założono kajdany i zamknięto ich w lochu, a król udał się na polowanie. Niepozorna maszyna miała zdolność do przeistaczania się i w pewnym momencie naprzeciw władcy stanęło trzech cyberpolicjantów. Zakuli go i uprowadzili. Na nic zdążył się poszukiwania. Gdy Trurl i Klapaucjusz stanęli przed wielkim kanclerzem i ten zaczął wyliczać im ich winy, przybył postaniec – cyberminister. Przyniósł wolę króla, aby spełnić wszystkie żądania konstruktorów w zamian za jego uwolnienie. Tak więc dworzanie między innymi zbudowali wspaniały statek wypelniony po brzegi kosztownościami. W sumie było sześć postulatów. Gdy byli gotowi do startu, przywołali potwora, aby uwolnił króla. Ten jednak się zbuntował i konstruktorzy byli zmuszeni rozbić wszystkie tworzące go atomy. Oczom zebranych ukazał się król Okrucyusz, będący w środku maszyny, cały, lecz bardzo zły. Trurl i Klapaucjusz ruszyli w drogę powrotną.

Wyprawa trzecia, czyli smoki prawdopodobieństwa (streszczenie rozdziału)

Trurl i Klapaucjusz pobierali nauki w Wyższej Szkole Neantycznej, w której obiekt zainteresowań jest przede wszystkim to, co nie istnieje. Konstruktorzy wyróżnili się na płaszczyźnie smoków. Zastosowali do nich rachunek prawdopodobieństwa i stworzyli smokologię probabilistyczną. Trurl wynalazł wzmacniacz prawdopodobieństwa. W zależności od wielokrotności smok wydaje się mniej, bardziej lub kompletnie widzialny i realistyczny. Ludzie byli przez nie atakowani. Nasi bohaterowie zdecydowali się wyruszyć w kolejną podróż, aby pomóc planetom nawiedzonym przez smoki za sprawą nieodpowiedzialnego Bazyleusza. Rozdzielili się. Klapaucjusz, wracając po udanej akcji na Prestopondi, zatrzymał się na planecie króla Pstrycjusza. Miejscowym dokuczała Echidna. Konstruktor, dowiedziawszy się, że niedługo przed nim pokonać potwora próbował jego kompan, wyruszył na jego poszukiwanie. Trurl obraził się na władcę i zniknął. Klapaucjusz napotkał na swej drodze tubylców niosących daninę smokowi – różne kosztowności, czego wcześniej nie dawano. Okazało się, że zmiana ta nastąpiła zaraz po przybyciu Trurla. Klapaucjusz ruszył dalej w drogę. Zmierch się zbliżał, więc zatrzymał się i wtedy ujrzał smoka w wąwozie. Niestety nie działała broń, którą go atakował. Smokiem okazał się być przebrany przyjaciel. Król mu nie chciał zapłacić, więc straszył dalej, aby w postaci daniny otrzymać należność.

Wyprawa czwarta, czyli o tym, jak Trurl Kobietron zastosował, królewicza Pantarktyka od mąk miłosnych chcąc zbawić, i jak potem do użycia dzieciomiotu przyszło (streszczenie rozdziału)

Tuż nad ranem do Trurla przybył postaniec z dalekiej planety, na której jeszcze trwał okres średniowiecza. Wielki Władca Protrudyn Asteryjski prosił konstruktora, by ten zarządził nieszczęśliwej miłości królewicza Pantarktyka do Amarandyny z wrogiego cesarstwa. Trurl niepewnym głosem zgodził się, choć wątpił, czy na coś się przyda. Po przybyciu na miejsce od razu zabrał się do pracy, zamieniając Świątynię Dumania na Kobietron. W nim księżę miał przerzucić uczucie z kobiety na maszynę. Ta próba nie przyniosła zamierzonego skutku. Wiele namyślił się Trurl, lecz i deliryzator, i trywialnica pogłębiały miłość następcy tronu. Pozostało tylko przekonać cesarza do oddania mu jego córki. Temu miały służyć dzieciomioty. Araubraria została „zbombardowana” niemowlętami wykonanymi chemicznie. Widząc niebezpieczeństwo przeludnienia, cesarz zgodził się na ślub. Trurl tuż przed wyjazdem zniszczył wszystkie wykonane sprzęty i utytułowany powrócił do domu.

Wyprawa piąta, czyli o figlach króla Baleryona (streszczenie rozdziału)

Król Baleryon ponad wszystko kochał zagadki, łamigłówki oraz zabawę w chowane-go. Gdy należało podjąć ważną dla państwa decyzję, potrafił trzy dni udawać żyrandol. Znał na pamięć wszelakie zabawy i chciał odmiany – dla tego, kto wymyśli najlepszą kryjówkę na świecie, obiecał koronny dyament rodu Cymberyków, z których się wywodził. Akurat konstruktorzy podczas kolejnej podróży odwiedzili ową planetę i podjęli wyzwanie. Przedstawili władcy aparaturę w kształcie rogów. Gdy przyłożyło się je do czoła innej osoby, następowała wymiana osobowości. W ciele pierwszej osoby znajdował się umysł drugiej osoby. Podczas prezentacji Trurl niechący przyłożył rogi do głowy Baleryona i w ten sposób król stał się Trurlem, a Trurl królem. Naraz monarcha wybiegł na ulicę, krzycząc i śmiejąc się, a w niecałą godzinę trzy razy wymienił ciało. Klapaucjusz najpierw biernie przyglądał się, jak medycy wynosili półświadomego króla-Trurla z sali, a następnie wybiegł za Baleryonem. Ten zdążył już poturbować ciało jego kompana i świadomością wymienić się z komendantem policji. Po myśli Klapaucjusza został on schwytany. Zmyślił historię, że jest marynarzem, którego zaatakował jegomość z rogami, że w porcie ma statek z mnóstwem najpiękniejszych łamigłówek z całego świata dla samego monarchy. Zachłanny Baleryon wybiegł z sali skuszony wizją zagadek. Wtedy chytry Klapaucjusz wykradł pozostawione rogi i gdy król wrócił, prędko wkradł się w ciało policjanta. Kazał zamknąć Klapaucjusza-Baleryona, udał się do Trurla-Króla i tam nakazał przynieść ciało przyjaciela. Po przemianie w ciele władcy umieszczono umysł marynarza, a król został umieszczony w kukuczce zegarowej. Policjantowi umysł kukuczki nie przeszkadzał. Klapaucjusz oczywiście również znów był sobą. A Trurl jeszcze jako władca wziął ze skarbca klejnot, więc mogli udać się w spokoju w dalszą drogę.

Wyprawa piąta a, czyli konsultacja Trurla (streszczenie rozdziału)

Staloocy to lud niebojący się nikogo i niczego. Mieli swoją maszynę maszyn, doskonałą pod każdym względem. Pewnego razu na ich planetę przyleciała kometa-kobieta. Nie chciała jej opuścić dobrowolnie, więc Staloocy ją spalili. Po czasie pojawiło się „coś” okropnego, nikt nie wiedział, czym to jest. Żadna maszyna-straszyna nie pomogła w przepędzeniu intruza. Mieszkańcy poprosili o pomoc przelatującego Trurla. Konstruktor zażyczył sobie biurka, stempli, papieru, atramentu, maszynistki i listonosza. Ten ostatni całą dobę biegał tam i z powrotem z pismami, które Trurl urzędniczym językiem wypisywał, a to „coś” odwoływało się, jednak bez odpowiednich załączników i paragrafów. Zmęczony ową biurokracją intruz sam opuścił planetę, a Trurl wraz z maszynistką odleciał.

Wyprawa szósta, czyli jak Trurl i Klapaucjusz Demona Drugiego Rodzaju stworzyli, aby zabójcę Gębona pokonać (streszczenie rozdziału)

Trurl odczytał Klapaucjuszowi fragment starej księgi opisujący Nieznańca-potwora, który atakuje podróżujących przez Pustynię Kirową. Trurl postanowił to sprawdzić i choć Klapaucjusz nie był tym pomysłem zachwycony, wyruszył w podróż wraz z przyjaciелеm. Trasa, którą opisywała księga, nie miała nic wspólnego z rzeczywistością – podróżni musieli zmagać się m.in. ze śmieciai kosmicznymi. Gdy dotarli na miejsce, do ich statku głowę wsadził zabójca Gębón. Chciał od konstruktorów jakiejś drogocennej, prawdziwej informacji. W zamian za obiecane późniejsze uwolnienie zrobili mu Demona Drugiego Rodzaju. Ten miał przetwarzać atomy na informacje. Konstruktorzy oddalili się szybko, a Gębón zagłębił się w szereg do niczego mu niepotrzebnych

informacji. Potwór został ukarany za łapczywość wszelakiej wiedzy i po dziś dzień owa kara trwa.

Wyprawa siódma, czyli o tym, jak własna doskonałość Trurla do złego przywiodła (streszczenie rozdziału)

W tym czasie Trurl cechował się zadufaniem i pychą. Wyruszył w podróż i na małej planecie spotkał króla Eksyliusza, wygnanego ze swego państwa. Konstruktor, obawiając się, że po ponownym wstąpieniu na tron władca krwawo zemści się na zdrajcach, zbudował mu nowe państwo... w pudełku. W pełni żywe i realistyczne. Ten natychmiast zaczął rządzić okrutną ręką. Po powrocie Klapaucjusz oburzył się, słysząc, na co Trurl skazał owo biedne państwo. Wytłumaczył mu, że symulator świata, który stworzył, od ich własnego świata różni jedynie wielkość. Malutcy poddani króla tyrana boją się, umierają i cierpią naprawdę. Gdy konstruktorzy wrócili na planetę, aby wszystko odkręcić, okazało się, że stworzone rozumne istoty przejęły planetę, a tyran Eksyliusz został Księżycem.

Bajka o trzech maszynach opowiadających króla Genialona (streszczenie rozdziału)

Pewnego razu do Trurla przybył wierny sługa króla Genialona, który poprosił konstruktora o zbudowanie trzech maszyn opowiadających – służących bystrości, rozrywce oraz nauce. Po przybyciu przed oblicze władcy Trurl zechciał od razu zaprezentować opowieści swych maszyn, które one same zaczerpnęły ze wspomnień z jego głowy.

Pierwsza historia dotyczyła państwa Wielowców, których władca Mandrylion zaprzagnął posiadać Doradcę Doskonałego. Po wykonaniu prośby Trurl nie otrzymał zapłaty, za to został poważnie poturbowany. Nawet Klapaucjusz nie był w stanie doradzić mu, jak ma odzyskać należność, skoro jego własna maszyna swoimi doskonałymi radami na to nie pozwoli. Ostatecznie spowodował rozbórkę Doskonałego Doradcy, którą zarządził król. Spowodowały to podejrzane listy od konstruktora do maszyny, które jednak nic w sobie podejrzanego nie zawierały. Pozbawiony mądrości Mandrylion zapłacił Trurlowi, obawiając się jego grózb.

Następna maszyna opowiadała o tym, jak to król Męczydław Trzeci chciał się dowiedzieć od Trurla, jak uzyskać doskonałość. Konstruktor opowiedział mu dwie historie – pierwsza dotyczyła doskonałej zemsty, a druga idealnego doznania miłosnego. Niestety żadna nie kończyła się pomyślnie dla bohaterów, czyli nie były doskonałe.

Trzecia maszyna opowiedziała o przypadkowo powstałym Majmaszu. Przelatujący w pobliżu Trurl rzucił dziurawym garnkiem i na skutek wielu zawirowań wytworzyła się siła wprawiająca w życie maszynę. Przez wiele setek lat Majmasz był wzbudzany do działania kilka razy, ponieważ wilgotny klimat mu szkodził. Będąc sam na planecie śmieci, wymyślił sobie współmieszkańców, lecz na wskutek rdzy, niszczących części i wody doszło do zwarcia i Majmasz zastygł na zawsze.

Trzecia maszyna opowiedziała jeszcze historię o Starcu, który pisząc wielkie dzieła o Kosmosie, nigdy nie doczekał się chwały. Był zły na pokolenie, które tak haniebnie z nim postępowało, nie doceniwszy go. Klapaucjusz, który przez przypadek natknął się na niego w opuszczonej chatce, po dziś dzień zastanawia się, czy „Testamentum” starca powinien światu objawić, czy zniszczyć.

Po przedstawieniu opowieści przez maszyny Trurl otrzymał zapłatę w postaci zdrowia.

Altruizyna, czyli opowieść prawdziwa o tym, jak pustelnik Dobrycy kosmos uszczęśliwić zapragnął i co z tego wynikało (streszczenie rozdziału)

Trurl uratował przed całkowitym rozpadem pewną mizernie wyglądającą maszynę. Nazywała się ona Dobrycy i przez sześćdziesiąt siedem lat żyła jako pustelnik. Dobrycy chciał zmiany świata, jednak nie wiedział, jak mógłby zacząć uszczęśliwiać innych. Opisał konstruktorowi, jak spotkał na swojej drodze Klapaucjusza. Przyjaciel Trurla opowiedział maszynie historię, jak wyruszył w podróż w poszukiwaniu Najwyższej Fazy Rozwoju i trafił na kanciastą planetę. Na niej spotkał bardzo dziwnie wyglądających tubylców – nie byli ani ludźmi, ani maszynami. Uznał, że jest u celu. Nie potrafił jednak porozumieć się z mieszkańcami. Sam więc zbudował urządzenie z zaprogramowaną Najwyższą Fazą Rozwoju dla uzyskania Ostatecznych Odpowiedzi. Maszyna tłumaczyła, że nie można wszystkich uszczęśliwić i usuwać wszystkich problemów, bo wynikają z tego kolejne problemy. Uległa jednak namowom i przekazała przepis na Altruizynę. Po jej wykonaniu Klapaucjusz przekazał prosek Dobrycemu, który jednak na skutek wypadku wysypał całą walizkę preparatu do rzeki nieopodal miasta. Mieszkańcy od tej pory odczuwali bóleści kogoś innego z odległości kilkuset mil. Wściekli zdemaskowali Dobrycego, pobili i wystali w Kosmos, a stamtąd trafił on pod dom Trurla.

Kobyszcze (streszczenie rozdziału)

Do Klapaucjusza przybył Trurl, żaląc się, że wszystko, co uczynili, jest zbyt zwyczajne i niewarte pamięci. Chciał wykonać Szczęście, nie powielając jednak błędów Dobrycego. Klapaucjusz próbował wybić przyjacielowi ten pomysł z głowy, ale Trurl wczytywał się w stare księgi i szukał wskazówek. Nie potrafił jednak w swych konstrukcjach połączyć szczęścia z dobrem. Klapaucjusz, komentując twory przyjaciela, pokazywał problemy, jakie z nich wynikają. Pierwszy prototyp, Kobyszcze, zdenerwował Trurla wątpliwościami, iż to on jest jego konstruktorem. Następnie Trurl testował różne społeczeństwa, od pełnowymiarowych po mikroskopijne. Zbudował maszynę mądrości, jednak jak się okazało, mądrość polegała na zleceniu innemu własnych zadań, toteż konstrukcja budowała kolejne maszyny. Do nich potrzeba było dozorczy, a ponieważ on sam nadawał się do tej roli najbardziej, wykonał maszynę i wprowadził do niej swoje „ja”. Jednak i ona nie zamierzała współpracować. Trurl ją wylączył. Poszedł po poradę do swego zmarłego Mistrza i Profesora Kerebrona. Ten, zły, że były uczeń, zdolny, choć leń, budzi go po tylu setkach lat, skarcił go za brak podstawowej wiedzy książkowej. Ostatecznie powiedział mu, że ma obudzić swą cyberkopię i pozwolić jej funkcjonować.

Edukacja Cyfrania (streszczenie rozdziału)

Klapaucjusz został mianowany rektorem uniwersytetu. Trurl z obawy przed samotnością skonstruował Cyfrania, będącego jego następcą i potomkiem. Podczas lekcji filozofii na dom Trurla spadły trzy bryły lodowe, w których były zamrożone Istoty z Gwiazd oraz perkusja. Konstruktor wraz z Cyfraniem odmrozili przybyszów. Ci, gdy tylko doszli do siebie, opowiedzieli im swoją historię.

Opowieść pierwszego Odmroźca (streszczenie rozdziału)

Pierwszy z ich jest artystą perkusistą o wielkich zdolnościach. Podróżował po Kosmosie, grając we wszystkich najlepszych orkiestrach. Udał się do państwa Hafnu, który słynął z muzykalności. Wypytywał wielu o to miejsce, lecz albo nie dostawał żadnej odpowiedzi, albo dwie sobie przeczyły. Wielkie było jego zdziwienie, gdy

dotarłszy na miejsce, ujrzał piękną salę, wiele zdobień i mnóstwo muzyków. Zasiadł za bębnami i po rozpoczęciu utworu usłyszał zamiast muzyki fałszywe dźwięki, a jego instrument wydawał odgłos jak zabawka. Wiedział jednak, że nie może narzekać ani komentować. Goryllium zjadało tych, którzy nie zatrzymali uwag dla siebie. Dlatego muzycy rozmawiali ze sobą poprzez brzuchomówstwo. Fałszowali z przerażenia – nikt nie wiedział, czy w środku koncertu przed samym Grólem nie zostanie pożarty. Na to nasz bohater wygłosił przemówienie, że orkiestra jest zastraszana przez potwora. Potwór zaczął łkać, bo myślał, że jest przez wszystkich kochany i robił to z miłości do Gróla. Obrażony zaczął wychodzić z sali, a Gról, przeproszając, ruszył za nim. Przy tym zamieszaniu przybysz tak szybko uciekał, że aż wystartował bez rakiety i wbił się w lecącą lodową kometę. Tak trafił do Trurla.

Opowieść drugiego Odmroźca (streszczenie rozdziału)

Drugi Odmroźniec przybył z planety Siemia. Rozwijały się na niej wszelkie oznaki życia i cywilizacji. Zajmowano się głównie myśleniem, filozofią i cielesnością. Wybuchła wojna światowa i nastąpiła bieda. Nie przyniosła wiele ofiar, jednak wywołała kłótnie na tle duchowym. Oprócz tego nie dało się dojść do porozumienia w sprawie ptci przyszłego państwa już po wojnie. To wszystko, czym się zajmowano, doprowadziło do jednego efektu – po piętnastu latach budowania cywilizacji mieszkańcy Siemi znów stali się niczym pierwotni troglodyci. Dlatego też, niezadowoleni z tego faktu, zdecydowali się wypić cykutę. Nie zdążyli – przyszedł zimny wichur i całe państwo zamarzło.

Powtórka (streszczenie rozdziału)

Na dwór króla Hipolipa Sarmadzkiego przybyło dwóch misjonarzy z misją głoszenia o Bogu. Król, który nigdy o nim nie słyszał, wyraził wielkie zainteresowanie i przyjął ową wiarę entuzjastycznie. Przywołał do siebie Trurla i Klapaucjusza, aby poprosić ich o zbudowanie nowego świata, w którym niczego nie będzie ludziom brakować i będą szczęśliwi. Konstruktorzy bardzo niepewnie przyjęli propozycję. Zadanie wykonali – pierwszy mały świat posiadał możliwość cofania czasu i przeżywania jednego dnia kilka razy. Wynikło z tego wiele problemów, na które konstruktorzy nie mieli wpływu. Kolejny świat był w idealnej harmonii etyki i humanizmu. Ten również nie spodobał się władcy. Król przekonał się, że odwracalność i podzielność czasu nie są niczym dobrym. Poprosił o inny pomysł. Trurl i Klapaucjusz po długiej kłótni zdecydowali się na rezygnację ze wszelkich ograniczeń przestrzeni i materii. Lecz ten świat był jeszcze bardziej nieprzewidywalny i niezrozumiały, nawet dla konstruktorów. Wtedy Klapaucjusz wpadł na pomysł stworzenia świata, w którym on jako stwórca nie ingeruje w decyzje mieszkańców, a oni zamiast wybierać, działają bez zastanowienia, wiedząc, że nie czeka ich żadna kara. Ostatecznie Trurl przedstawił dowód na niemożność zbudowania doskonałego świata.

Problematyka

Przedstawione wydarzenia z udziałem dwóch konstruktorów, Trurla i Klapaucjusza, są opisywane w komicznej konwencji, nieraz z użyciem ironii lub groteski, a **każda z opowieści kończy się nauką bądź przestrożą**. W wyprawie piątej A autor porusza charakterystyczny dla współczesnego świata problem, jakim jest biurokracja – **nadmiar formalności i niezrozumiałego urzędowego języka**. Za pomocą „maszyny na wielkie Be” Trurl przepędza intruza, który dobrowolnie sam nie chciał opuścić planety Stalookich. W historii o zbójcy Gębonie mamy opisaną **karę za pychę i nieograniczoną chciwość wiedzy**. Ów potwór kazał

konstruktorom zbudować sobie Demona Drugiego Rodzaju przetwarzającego atomy na wiedzę. Autor **nie neguje posiadania mądrości, lecz zwraca uwagę na odpowiednią selekcję – na potrzebne i mniej potrzebne informacje.**

Wiele opowieści Stanisław Lem poświęca też **tematowi doskonałości, a raczej udowadnianiu, że nie można jej osiągnąć** – król Genialon słyszy to od Trzech Maszyn opowiadających, robot Dobrycy przekonuje się na własnej skórze, że nie jest w stanie uszczęśliwić jednocześnie wszystkich. Proszek, który zastosował (altruizyna), powodował, że ludzie odczuwali emocje i ból innych z odległości kilkunastu mil. Sami konstruktorzy próbowali zbudować idealny świat. Po wielu nieudanych próbach okazuje się, że jest to nieosiągalne.

Temat miłości i nieudolnych prób kontrolowania jej i uczynienia z niej narzędzia dla własnych korzyści znajdujemy w historii o królewiczu Pantarktyku. Trurl chciał, aby między innymi tenże przeniósł to uczucie z księżniczki na maszynę-kobietron. **Próba potraktowania miłości jako towaru**, który możemy transportować z jednego człowieka na, w tym przypadku, maszynę, kończy się niepowodzeniem.

Autor **nie zapisuje morałów wprost**, lecz doprowadza czytelników do nich poprzez prowadzenie historii. Razem z bohaterami zadajemy sobie pytania **o prawa natury i etykę, o doskonałość i o prawo do wiecznego szczęścia.**



Lektury obowiązkowe znajdziesz w książce
Leksykon lektur i wierszy – szkoła podstawowa klasy 4–6!

Kup na www.greg.pl 

Autorzy:

Jakub Bączyński, Olga Gradoń, Adam Karczewski, Anna Kremiec,
Jakub Matusiak, Damian Molicki, Izabela Natódka, Agnieszka Nawrot,
Karolina Rymut, Dorota Stopka, Lucyna Szary, Aldona Szóstak, Joanna
Tomasik, Weronika Widzińska, Barbara Włodarczyk, Maria Zagnińska,
Kamila Zawadzka

Redakcja i korekta:

Agnieszka Antosiewicz, Maria Zagnińska

Wydanie I

© Copyright by Wydawnictwo GREG® Sp. z o.o.

Wydawnictwo GREG®

ul. Klasztorna 2B
31-979 Kraków
tel. (12) 680 15 50
www.greg.pl

Księgarnia internetowa: www.greg.pl

Znak firmowy GREG® zastrzeżony w Urzędzie Patentowym RP.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Żadna część niniejszej publikacji nie może być reprodukowana
lub przedrukowana bez pisemnej zgody Wydawnictwa GREG®.

Projekt okładki:

Aleksandra Zimoch

Layout i skład:

Pracownia Register

Zdjęcia i portrety – domena publiczna.