

OKIEM STUDENTÓW

W roku akademickim 2020/2021 miałam przyjemność prowadzić dwa przedmioty, w ramach których studenci mogli wykazać się swoimi umiejętnościami pisarskimi oraz rozeznanie w świecie kultury. Były to przedmioty: film i teatr w dziennikarstwie (dla kierunku dziennikarstwo i komunikacja społeczna II stopnia) oraz warsztaty krytyczno-publicystyczne (dla kierunków filologia polska, literatura popularna i kreacje światów gier oraz dziennikarstwo i komunikacja społeczna I stopnia, a dokładnie dla studentów ze specjalności pisanie kreatywne).

Do napisania recenzji, czyli prac na zaliczenie semestru, studenci przygotowywali się praktycznie już od października. Podczas zajęć zapoznawali się m.in. z funkcjami krytyki artystycznej, ze sposobami konstruowania tekstów krytycznych, z kryteriami oceny poszczególnych tekstów kultury oraz możliwościami argumentacji i uzasadniania własnej opinii. Zagadnienia te często stawały się przyczynkiem do dyskusji na temat współczesnego życia kulturalnego regionu i kraju oraz obecności szeroko pojętej kultury w mediach (również elektronicznych). Studenci nie tylko udoskonaliли swoje umiejętności tekstotwórcze, ale także – dzięki dyskusjom – zdobyli kompetencje związane ze sztuką debaty i wypowiedzi publicznej.

Z przyjemnością przekazuję wybrane recenzje do druku.

Kamila Gieba
(Uniwersytet Zielonogórski)

Weronika Kasowska

RECENZJA GRY *FIVE NIGHTS AT FREDDY'S: SECURITY BREACH*

Five Nights at Freddy's: Security Breach to kolejna część cyklu gier horrorowych FNaF autorstwa Scotta Cawtona. Jest to druga część serii, za której produkcję odpowiada Steel Wool Studios. Gra miała swoją premierę 15 grudnia 2021 r., została wydana na platformy Microsoft Windows, PlayStation 4 oraz PlayStation 5.

Cała seria popularnej gry miała swój początek w 2014 r. W każdej z części wcielamy się w nocnego stróża, który przez pięć nocy musi dotrzeć do godziny szóstej, jednocześnie broniąc się przed morderczymi animatronikami. Przeciwnikami są maszyny ubrane w słodkie, kolorowe stroje kultowych bohaterów: kurczaka Chici, lisa Foxy'iego, królika Bunny'ego oraz tytułowego bohatera — misia Freddy'ego Fazbeara. Te cztery postacie stały się ikoniczne, od pierwszego wydania za każdym razem pojawiają się w grach, bardziej lub mniej zmienione. Charakterystyczną dla tej serii częścią jest mechanika całej gry. Nasza rola sprowadza się przede wszystkim do sprawdzania monitoringu i obserwacji, czy żaden z naszych przeciwników nie przedziera się do miejsca, w którym przebywamy. Kierowana postać jest statyczna, nie może się przemieszczać. Jednakże najnowsza część zaskakuje, ponieważ daje nam możliwość eksplorowania całej lokalizacji, w której zostaliśmy umieszczeni. A to tylko jedna z wielu pozytywnych zmian.

Pięć nocy u Freddy'ego, czyli jak stworzyć przełomowy horror

Wielu twórców głowi się często nad tym, jak stworzyć dobrą grę, która w krótkim czasie osiągnie oczekiwany sukces. Scott Cawton przyznał w jednym z wywiadów, że nigdy nie spodziewał się tego, że gra *Five Nights at Freddy's* okaże się strzałem w dziesiątkę. Scott jest twórcą również innych gier. Swoje prace nad kultową serią zaczął w momencie, gdy odniósł porażkę przy projektowaniu *Chipper & Sons*. Dość szybko uzyskał negatywne opinie na jej temat, mówiące głównie o tym, że postacie wyglądają niczym roboty, animatroniki. To zaowocowało pomysłami na kompletnie nowe dzieło. Twórca FNaF'a z początku umieścił pierwszą część na platformie IndieDB, gdzie w bardzo krótkim czasie zdobyła ogromną popularność.

Five Nights at Freddy's to przełomowa gra, zmieniła bowiem oblicze horroru. Została na samym początku doceniona przez kultowych graczy, w tym m.in. przez Markipliera, Jacksepticeya czy MatPata z Game Theory. Co czyni ją taką wyjątkową? Twórca gry stworzył ją samodzielnie od podstaw. Animacja, tło, postacie, każdy najmniejszy element świata przedstawionego są jego tworem. Jej prostej mechanice sprostać mogą

nawet początkujący. Kolejnym dobrym pomysłem okazała się tematyka. Dzięki zagadkom i zatrważającej zbrodni schowanej pod maskami słodkich misiów gra swoją historią potrafi wciągnąć nawet najbardziej znudzonych graczy. Oprócz tego nie brakuje w niej ciągłej atmosfery strachu oraz zaskakujących niespodzianek.

Okiem dawnego gracza

Na samym początku podchodziłam dość sceptycznie do najnowszej odsłony gry. Pierwsza część serii wyszła w 2014 r. i teraz, po prawie siedmiu latach, wróciła ze swoją następną adaptacją. W ciągu tego czasu Scott zdążył już wydać przeszło siedem gier z głównej części oraz dodatkowych pięć spin-offów. Po takiej liczbie i niezbyt dobrych poprzednich odsłonach wydawało mi się, że ta najnowsza również okaże się kompletną porażką. Jednakże już na samym początku gra zmieniła po części moje zdanie.

Zazwyczaj ekrany startowe w poprzednich częściach miały ciemną paletę barw oraz przedstawiały często udemonizowane postacie, z którymi będziemy mieli styczność. Ma to zazwyczaj budzić niepokój, oddawać jakąś cząstkę tego, co nas czeka. Jednakże w *Five Nights at Freddy's: Security Breach* na samym początku widzimy kolorowe tło, a po włączeniu gry dostajemy krótką cutscebkę przepelnioną barwnym tłem oraz przyjemną muzyką. Tutaj pojawiło się moje pierwsze zaskoczenie. Nie wiedziałam, czy mam styczność z oryginalnym FNaF'em, czy jego fanowską wersją. Mimo wszystko, pierwsze spojrzenie na tak dobrze znaną postać, jak Freddy Fazber (w tym przypadku nazywanym Glamrock Freddy), na nowo rozbudziło we mnie ekscytację oraz przypomniało o sentymencie, którym darzę tę serię.

Fabuła

W każdej z poprzednich części znajdowaliśmy się w jednej z pizzerii, lecz tym razem cała historia rozgrywa się nie na terenie zwykłej pizzerii, a na ogromnej płaszczyźnie całego ośrodka przepelnionego różnego rodzaju atrakcjami oraz lokacjami. Wcielamy się nie w postać stróża nocnego, a małego chłopca, który w tej części musi wytrwać jedną noc w ośrodku. Gregory – nasz główny bohater – zostaje przypadkowo zamknięty w placówce, po której grasują animatroniki. Za dnia bywają potulne, jednakże w nocy, nie wiedzieć dlaczego, starają się dopaść naszą postać. Wszystko obraca się przeciwko nam i nawet tamtejszy stróż nocny wydaje się wrogo nastawiony. Jedyną przyjazną postacią okazuje się Glamrock Freddy, który za wszelką cenę stara się nam pomóc. Na początku myślałam, że jego przyjazne podejście może być podstępem, jednakże dość szybko okazało się, że było to dość mylne wrażenie. Sama postać zdobyła moją sympatię niemalże natychmiastowo. Naszymi głównymi przeciwnikami okazują się jednak inni ikoniczni bohaterowie całej placówki: Glamrock Chica, Roxanne Wolf i Montgomery Gator. Na ich czele stoi natomiast przebrana w strój królika Vanny Wanessa, kontynuująca spuściznę mordercy z poprzednich części. Jednakże mimo kontynuowania

mechanizmu fabularnego, który został zastosowany i w tej części gry, musimy spędzić wiele godzin, biegając bez ambicji z jednego końca mapy na drugi (ponieważ torów fabularnych tu nie doświadczymy podczas głównowatkowej rozgrywki), to taki styl prowadzenia fabuły, charakterystyczny dla FNaF'a, zupełnie tu nie pasuje. Oznacza to, że fabuła zarysuje się dopiero wtedy, gdy zdobędziemy wszystkie „okruszki”, porzucane po ogólnie rzecz biorąc całym świecie gry. Jako gracze musimy się wynudzić, przejść wiele kryzysów i wytrwać mordercze znużenie rozgrywki, aby znaleźć to, co zachęci nas do tej serii. Uważam, że odkrycie wszystkich „sekretów” gry, a tak właściwie po prostu fabuły gry, może przynieść satysfakcję, jeśli jesteśmy na bieżąco z historią. Gracz, który nie jest zaznajomiony z historią z poprzednich części, nie będzie posiadał w sobie chęci parcia do przodu i szukania wszystkiego, co ukryte. Dlatego, aby dać się wciągnąć w świat gry, zalecałabym zapoznanie się z całym uniwersum serii.

Doznania estetyczne

Uderzające jest przeistoczenie z założenia strasznej gry, która ma budzić w nas grozę, w grę wręcz cukierkową. Jednak mimo tej graficznej zmiany *Five Nights at Freddy's: Security Breach* dalej jest w stanie wzbudzić w nas lęk oraz irracjonalne poczucie niepokoju. Na początku miałam ku temu pewne obawy, ponieważ myślałam, że będzie to jedna z gier, która dobrze wygląda tylko na trailerach. Jednak już samo menu główne pokazało mi, że jestem w błędzie. Po rozpoczęciu rozgrywki dostajemy piękną cutsценkę, o której już wcześniej wspominałam. Jest to na pewno czymś przyjemnym dla oka oraz stanowi odskocznnię od swoich poprzedników. Gdy w starszych częściach dostawaliśmy migające, szumiące obrazy, błagające wręcz o pominięcie, tak w tej mamy na czym zawiesić wzrok. W trakcie samej rozgrywki zdarzało mi się niejednokrotnie zatrzymać, aby przyrzeć się detalom oraz szczegółom, które zostały dopracowane z ogromną dbałością. Jednym z największych zaskoczeń okazały się stare maszyny do gier wideo, które zostały porzucane po całym obiekcie. Wyświetlają one ruchome obrazy, przedstawiające ekrany startowe pikselowych gier. Niestety w trakcie rozgrywki pojawiają się pewne problemy związane z płynnością obrazu oraz samą stabilnością gry, które są spowodowane bieżącym renderowaniem się przedstawionego świata, co zaburza immersję.

Rozgrywka

Gra daje nam możliwość w pełni trójwymiarowej rozgrywki, w dodatku przy częściowo otwartym świecie, co wiąże się z pewnymi problemami. Gdy fabuła oraz cała reszta trzymały jakiś poziom, tak mechanika na ich tle wypada nieco gorzej. Nasz główny bohater może się ukrywać, rzucać przedmiotami w celu odwrócenia uwagi nieprzyjaciół lub biegać (traci jednak wówczas siły). Jako Gregory na wyposażeniu mamy również urządzenie zwane Faz-Watch, które podarował nam Freddy. Dostarcza ono potrzebnych

informacji i umożliwia dostęp do systemu monitoringu, latarkę oraz tutejsze 'broń' (Faz-Cam i Fazblaster) mogące ogłuszyć nieprzyjaciół. Oprócz unikania naszych głównych przeciwników musimy również wymijać roboty sprząające oraz pilnujące placówki. Początkowo wydają się ciekawym dodatkiem oraz wyzwaniem, jednak po pewnym czasie stają się po prostu irytujące. Bywają nieznosne do takiego stopnia, że jako gracz tkwimy w jednym miejscu przez naprawdę długi czas. Niestety to nie koniec niedociągnięć. W trakcie przechodzenia jednego z zakończeń natrafiamy na finałową walkę z bossem. Nie oszukujmy się – Steel Wool Studios nie potrafi tworzyć ostatecznych pojedynków. Tym, co dostajemy, jest bieganie po pomieszczeniu, unikając przy tym ataków Roxanne Wolf, jednocześnie naprawiając Freddy'ego. I moglibyśmy robić to w nieskończoność. Walka dość szybko staje się nużąca, trwa zdecydowanie zbyt długo, a my jako gracze nie jesteśmy w stanie stwierdzić, co jest jej głównym celem. Przez to mechanika w znacznym stopniu umniejsza końcowym wrażeniom.

Ogólna ocena

Ta część jest zdecydowanie czymś nowym. Wywołuje jednak we mnie mieszane odczucia. *Five Nights at Freddy's: Security Breach* nie do końca zawiodła moje oczekiwania, lecz w niektórych momentach była rozczarowująca. Głównym problemem nie okazała się fabuła czy ogólna trudność przyzwyczajania się do nowej mechaniki, a sam niedoszlifowany system walki oraz przeszkód. W znacznym stopniu utrudniał mi rozgrywkę, wywołując momentami chęć porzucenia gry.

Prócz tak trywialnego błędu, oprawa zarówno graficzna, jak i muzyczna pozostają bez zarzutu, ratując całokształt gry. Główna historia, wprowadzająca nam tym razem bardziej rozbudowane postacie z lepszymi motywami oraz większą głębią, również wpływa na moje doświadczenia z tą częścią FNaF'a. Cieszę się, że tym razem dostaliśmy coś więcej niż papierowe postacie oraz czarno-białą historię.

Wprawdzie w ciągu tych kilku lat zdążyłam zapomnieć o niesamowitych emocjach i doznaniach, które towarzyszyły mi w trakcie gry, to najnowsza odsłona FNaF'a zdołała przywrócić wręcz młodzieńczą radość przeżywania wszystkiego na nowo, chociaż na krótki moment. Mogłabym polecić ją bardziej zagorzałym fanom. Nowym graczom radzę odczekać odpowiedni okres, aby gra mogła przejść swoją pierwszą fazę szumu oraz stanieć (aktualna cena na Steam wynosi 142,99 zł). W przeciwnym razie mogą zawieść się dość szybko, zważywszy na wygórowaną cenę gry, która nie jest odpowiednia do jej jakości. W moim ostatecznym odczuciu *Five Nights at Freddy's: Security Breach* jest grą dobrą. Mam nadzieję, że Scott dość szybko upora się z piętzącymi się problemami i bugami występującymi w grze, aby móc podnieść jej ogólną ocenę.

Adam Kwiatkowski

IT TAKES TWO (HAZELIGHT STUDIOS, 2021) – RECENZJA

It Takes Two to przygodowa, logiczno-zręcznościowa gra szwedzkiego studia Hazelight, utrzymana w familijnej estetyce. Po udanym i ciepło przyjętym *A Way Out* z 2018 r. (średnia ocen według serwisu Metacritic: 78) producenci znów mierzą się z kooperacją przeznaczoną dla dwóch graczy. Produkcja została wydana 26 marca 2021 r. na komputery osobiste i konsole: PS4 i PS5 oraz Xbox One i Xbox Series X|S.

„You’re here to fix your relationship!”

Fabula *It Takes Two* opowiada przygody rodziców młodej Rose – Cody’ego i May. W małżeństwie dwojga nie układa się najlepiej, więc oboje planują rozwód. W niewyjaśniony sposób ich świadomość przenosi się jednak do wykonanych przez córkę gliniano-drewnianych lalek, które zostają oddane kontroli graczy. Cody i May szukają sposobu, by wrócić do własnych ciał z pomocą pewnej specyficznej, a nawet ekscentrycznej książki: *Księgi miłości* dra Hakima. Jak się prędko okazuje, swój cel osiągną tylko wtedy, gdy dojdą do porozumienia i zaczną współpracować.



Księga miłości dra Hakima jest przewodnikiem Cody’ego i May w ich przygodzie

„Col-lab-or-a-tion! You understand?”

Rozgrywka *It Takes Two* składa się z płynnie następujących po sobie etapów pełnych wyzwań. Każdy z nich cechują różnorodne mechaniki, style gry, style artystyczne, przeciwnicy i zagadki. Z biegiem czasu i rozwojem fabuły Cody i May zwiedzają swój dom, zauważając jego bajkowy wymiar. Odkrywają oni tajemnice pokoju Rose, poznają swoje podwórko, przypominają sobie wykonane z klocków konstrukcje, które budowali razem z córką. W końcu stają przeciwko groźnym przeciwnikom pokroju starego odkurzacza, skrzynki na narzędzia czy pluszowej małpy-kosmonauty. Każdy z tych etapów prezentuje nowe sprzęty, a wyposażenie bohaterów uzupełnia się wzajemnie: na początku przygody Cody znajduje gwoździe, a May odnajduje głowę młotka, którą nosi na plecach. Razem, wykorzystując swój nowy ekwipunek, mogą dostać się w niedostępne inaczej miejsca. Proste, a jakie efektowne.

W późniejszym etapie jeden z bohaterów używa wyrzutni żywicy, a drugi ma karabin zdolny ją podpalać. W ten sposób nie tylko znów dostają się tam, gdzie wcześniej nie byliby w stanie dotrzeć, ale też pokonują przeciwników w walce. Tak właśnie prezentuje się idea *It Takes Two*: do pokonania niemal wszystkich wyzwań w grze, jak podpowiada jej nazwa, „potrzeba dwojga”. Kontrolujący poczynania skłóconych rodziców gracze muszą współpracować, by pomóc podopiecznym osiągnąć cel i uratować ich relacje z córką i ze sobą nawzajem.



Bohaterowie w pojedynkę nie są zbyt skuteczni. Wspólnie wykorzystując swoje wyposażenie i umiejętności, osiągną więcej

Ogromną zaletą produkcji jest prezentowana w niej różnorodność poziomów. Dzięki zmieniającym się często mechanikom gra przez całość zabawy utrzymuje zainteresowanie na najwyższym poziomie. Przynosi mnóstwo satysfakcji: najpierw z odkrywania nowości, a potem z właściwego wykorzystywania ich do postępu w fabule. Warto wspomnieć również o odpowiednio wyważonym poziomie trudności: gra jest przystępna dla początkującego gracza, ale potrafi też sprawić trudność bardziej zaznajomionemu z elektroniczną rozrywką zawodnikowi. Niepowodzenia jednak nie frustrują, ale motywują do osiągnięcia pozytywnego wyniku.

„Welcome to your first couple’s challenge!”

Gra nie zawsze jest jednak kooperacją w znaczeniu współpracy dla osiągnięcia wspólnego celu. Gdzieś tam twórcy umieścili minigry odgrywające również rolę znajdziek. W nich Cody i May są zwykle stawiani przeciw sobie, rywalizując o wyższy wynik punktowy w konkretnym wyzwaniu. Zabawy te są w pełni opcjonalne, ale stanowią miłą odmianę od ciągłej współpracy – urozmaicają rozgrywkę, a i podsycają ducha rywalizacji. Może i do osiągnięcia sukcesu potrzeba dwojga, ale przecież jedno z pary zawsze może być lepsze, prawda? Bohaterowie, a być może i gracze, otrzymują niejedną okazję, by sobie coś udowodnić.

Dzięki tym wszystkim elementom rozgrywce *It Takes Two* trudno coś zarzucić: jest to zabawa na najwyższym poziomie, a aspekt kooperacyjny – możliwość zabawy i rywalizacji z przyjacielem czy partnerem – tylko dodaje frajdy całości.

„You two [...] butterflies floating in the mountains like love birds”

Choć rozgrywka *It Takes Two* błyszczy niemal na każdym kroku, warstwa wizualna nie ustępuje jej w żadnym stopniu. Poziomy zostały zaprojektowane z pomysłem, a odwie-

dzane lokacje robią niemałe wrażenie. Czasami podziwiamy bajkową oprawę pełną żywych i kontrastujących barw, a czasami przemierzamy szare, brudne przestrzenie pod podłogami domu bohaterów. W obu przypadkach poziomy są spójne i pełne urzekających detali, dopracowanych w najmniejszych szczegółach.

Prawdopodobnie jednym z najsłabszych elementów produkcji jest muzyka. Nie chodzi o to, że jest ona zła, zwyczajnie niespecjalnie zapada w pamięć albo w ogóle nie daje się zauważyć. Po prostu jest, spełnia swoją funkcję, ale nic ponadto. Choć nie można o niej powiedzieć za dużo dobrego, trudno powiedzieć i coś złego. Warstwa audialna nie przeszkadza w odbieraniu pozostałych, świetnych elementów gry – i to tutaj wystarcza.

„Your Relationship is now more in sync!”

Wersja gry przystosowana do PS5 i ogrywana na tej właśnie konsoli działa bez żadnych problemów w rozdzielczości 4K i 60 klatkach na sekundę. Co się z tym wiąże, rozgrywka jest komfortowa przez cały czas zabawy dzięki płynnym animacjom i dokładnie ukazywanym na ekranie telewizora przestrzeniom. Choć produkcja nie wykorzystuje wszystkich możliwości najnowszego kontrolera Sony DualSense – jak np. adaptacyjne spusty czy panel dotykowy – z oryginalnymi akcesoriami PlayStation można bawić się świetnie.

Studio Hazelight, wydając kolejną grę kooperacyjną, poszło za ciosem i pozwoliło przyjacielom cieszyć się wspólną rozgrywką bez konieczności zakupu dwóch kopii ich produktu. By bawić się w *It Takes Two* z najbliższymi, wystarczy zakupić i pobrać grę na jednym urządzeniu, a na drugim zainstalować darmowy program: *It Takes Two – Friend's Pass*. Po otrzymaniu zaproszenia od osoby posiadającej pełną wersję gry znajomy może bez problemu dołączyć do rozgrywki. Rozwiązanie niestety nie działa pomiędzy różnymi platformami, jednak w dobie pieniężenia przez twórców czegokolwiek się da, studiu Hazelight naprawdę należą się słowa uznania. Tak trzymać!



W grze odwiedzimy zarówno bardziej ponure poziomy...



... jak i te bardziej kolorowe i radosne

„...I was the last copy. Because I was selling the best!”

It Takes Two to produkcja niemal kompletna. Świetnej, wyważonej, zaskakującej na każdym kroku rozgrywce, wyjątkowej oprawie wizualnej i przemyślanym projektom poziomów oraz przeciwników brakuje tylko zapadającej w pamięć muzyki. Na szczęście pozostałe elementy produkcji stoją na tak wysokim poziomie, że wszelkie jej wady schodzą na dalszy plan. Opowiadana historia Cody’ego, May i Rose nie jest odkrywczą, a jej zakończenie przewidzi na początku przygody nawet dziecko. To jednak wcale nie przeszkadza, ponieważ nie fabuła jest najważniejsza w tej grze. *It Takes Two* to przede wszystkim świetna zabawa i miło spędzone dziesięć godzin pełnych emocji, zaskoczeń, a nawet wzruszeń. Swoją najnowszą produkcją studio Hazelight po raz kolejny wytycza nowy standard gier kooperacyjnych. Uznanie krytyków (średnia ocen w serwisie Metacritic: 89) i wiele nagród (w tym m.in. nagroda Gry Roku na gali The Game Awards) mówią jasno: róbcie zrzutkę i kupujcie swoją kopię gry. Jedną, bo choć potrzeba dwojga, jak widać, nie potrzeba wcale niepotrzebnie naciągać graczy¹.



Bohaterowie, mimo początkowej niechęci, w końcu znajdują wspólny język

¹ W recenzji wykorzystałem cytaty oraz ujęcia z gry i materiałów promocyjnych *It Takes Two* (Hazelight Studios, 2021).

Natalia Wajman

RECENZJA KSIĄŻKI W CIEMNEJ DOLINIE. RODZINNA TRAGEDIA I TAJEMNICA SCHIZOFRENII ROBERTA KOLKERA²

Nikogo nie zdziwię, kiedy powiem, że Wydawnictwo Czarne i literatura *non fiction*, w której się specjalizuje, jest od lat tak samo niezawodne. Sięgając po ich pozycje, mamy świadomość, że się nie zawiedziemy i dobrze spędzimy czas przy lekturze. Możemy także spodziewać się komfortu lektury ze względu na porządne wydanie, tłumaczenie i korektę. Pomimo 25 lat na rynku wydawniczym ich pozycje nadają branży publikacyjnej powiewu świeżości. Jedną z najnowszych serii Wydawnictwa Czarne jest Seria Amerykańska, w której ukazują się książki opisujące kulturę i historię Stanów Zjednoczonych, biografie buntowników, awangardowych artystów, opowieści o miejscach i czasach, w których powstawał mit wolnej i niepokornej Ameryki. Taką pozycją jest książka wybitnego amerykańskiego dziennikarza, Roberta Kolkera.

W ciemnej dolinie. Rodzinna tragedia i tajemnica schizofrenii to wielki hit ostatniego czasu. Swoją premierę książka miała 15 września 2021 r. i mimo braku dużej promocji cieszy się ogromnym zainteresowaniem. Niewiele jej można zarzucić, a nawet wypada ją głośno pochwalić.

Historia opowiedziana przez Kolkera rozpoczyna się od Dana i Mimi Galwinów. Wzięli oni ślub zaraz po II wojnie światowej, rodzinę zakładali w czasach rosnącego dobrobytu, awansowali do klasy średniej, kupili piękny dom. Marzyli o dużej rodzinie i ich marzenie się spełniło, doczekali się aż dwanaściorga dzieci. Za zamkniętymi drzwiami ich domu nie wszystko było jednak takie piękne. Historia rodziny Galwinów wywołuje ciarki na ciele i jednocześnie wzbudza ogromne zainteresowanie od początku do samego końca. Opowieść o dążeniu do spełnienia amerykańskiego snu przerwana przez okropną chorobę, pokazującą z biegiem czasu wszystkie swoje tragiczne oblicza, to coś, na co nie da się przygotować. Kolker prezentuje czytelnikom owoc swoich wielkich poszukiwań, ogromu wiedzy, zebranych informacji, wywiadów i dokumentów na temat Galwinów.

Sześcioro z dwanaściorga dzieci Mimi i Dana cierpiało na schizofrenię i inne zaburzenia, które nękały rodzinę przez większość ich życia. Kiedy rodzice starali się stworzyć dla swoich dzieci dobry i dostatni dom, sześcioro ich synów, jeden po drugim, traciło kontakt ze światem. Schizofrenia w tamtych czasach była jak wyrok dla całej rodziny. Choroby psychiczne nie zawsze były uznawane za prawdziwe schorzenia, a szpitale psychiatryczne służyły bardziej jako przechowalnia dla chorych niż pomoc z prawdzi-

² Praca powstała w ramach przedmiotu warsztaty krytyczno-publicystyczne i została napisana pod kierunkiem dr Kamili Gieby.

wego zdarzenia. Sama psychiatria w drugiej połowie XX w. była zdominowana przez podejście psychoanalityczne, stąd w tekście można też znaleźć gratkę dla zainteresowanych tematem, a mianowicie to jak koncepcja „schizofrenogennych matek” wyglądała w zderzeniu z prawdziwymi przypadkami tego schorzenia.

Poznajemy te historie za sprawą dorosłych już dzieci Galwinów. Bardzo precyzyjnie i z dużą dokładnością opisują oni próby leczenia, eksperymentalne metody, pobyty w placówkach zamkniętych, ogromne dawki leków i nieskuteczne terapie prowadzone przez tuziny lekarzy znajdujących się na samym początku drogi, dzięki której psychiatria ustabilizowała swój status wśród innych dziedzin medycyny.

Wiele punktów widzenia, z jakimi mamy do czynienia, czyli perspektywa m.in. dzieci, sąsiadów, lekarzy, sprawia, że jako czytelnicy zyskujemy szeroką panoramę sytuacji rodziny Galwinów. Warto zaznaczyć, że terminy medyczne używane przez lekarzy w wypowiedziach i dokumentacji są skrupulatnie objaśniane, przez co tekst jest płynny i nie ma problemów z jego zrozumieniem.

Reportaż porusza trudną tematykę nie tylko ze względu na chorobę. Znajdziemy tam także motyw rodziny wielodzietnej, walczącej o byt i emocje domowników, które wynikają z trudnej sytuacji materialnej. Co się z tym wiąże, spotykamy się także z pokoleniową samotnością i rozkładem rodziny. Przewijają się tam także wielowymiarowa agresja i wojna w wymiarze globalnym (wojenne doświadczenia Dana) i tym skoncentrowanym wokół domu Galwinów oraz ich rodzin (walka z chorobą).

Ta książka to studium ludzkich emocji w sytuacji ekstremalnej, kiedy wystawia się człowieka na wpływy choroby, braku pieniędzy, widma załamania kariery i krzywdy ze strony bliskich.

Kolker zręcznie łączy przejmującą historię rodziny Galwinów, którą opisuje szczególnie i z ogromną empatią, z fascynującymi dziejami psychiatrii. Ale *W ciemnej dolinie...* ma również trzeci wymiar – to socjologiczny portret Ameryki drugiej połowy XX w., jej pragnień, ambicji i wypieranych problemów.

Jedynie, czego brakowało mi podczas lektury, to perspektywa samych chorych. Opinie rodziny i lekarzy są po prostu subiektywne. Rodzina spogląda na sytuację przez pryzmat swoich przykrych wspomnień, a lekarze bardzo często opierają się na swoich nadziejach i zbyt łagodnie interpretują stany i zachowania Donalda oraz jego brata Jima, które dla czytelnika wydają się karygodne i niemożliwe do usprawiedliwienia.

Moje wrażenia po tej lekturze są niezwykle pozytywne. Dawno nie miałam okazji czytać tak dobrego i dopracowanego reportażu, który omawia tematykę okołomedyczną w przystępny, ale niebanalny sposób. Wszystkie jego plusy składają się na to, że ta pozycja to dla mnie dziesiątka w dziesięciostopniowej skali.