



O autorze

Stanisław Lem urodził się 12 września 1921 r. we Lwowie. Tam też uczęszczał do II Gimnazjum im. Karola Szajnochy, a potem próbował się dostać na Politechnikę Lwowską. Zdał egzamin, ale nie został przyjęty. Dzięki ojcu – lekarzowi – rozpoczął studia na Lwowskim Uniwersytecie Medycznym. Naukę przerwał z wybuchem II wojny światowej. Pracował wtedy jako mechanik samochodowy i spawacz. Współpracował również z ruchem oporu. W 1944 r., kiedy do Lwowa wkroczyła Armia Czerwona, wrócił na studia. W 1946 r. z całą rodziną został repatriowany do Krakowa, gdzie podjął studia medyczne na Uniwersytecie Jagiellońskim. W 1982 r., po wprowadzeniu stanu wojennego, przeniósł się do Wiednia. Do Polski wrócił w 1988 r. Chorował na serce, zmarł 27 marca 2006 r. w Krakowie, mając 85 lat.

Był filozofem, ale głównie pisarzem znanym przede wszystkim z tego, że tworzył prozę fantastyczno-naukową stawiającą pytania natury filozoficznej i moralnej o sens życia ludzkiego i rozwoju cywilizacji. Do jego najbardziej znanych powieści należą: *Astronauta*, *Solaris*, *Niezwycięzony*, *Opowieści o pilocie Pirxie*. Jest autorem opowiadań *Dzienniki gwiazdowe* i eseju *Summa technologiae* oraz *Bajek robotów* – zbioru opowiadań, w których cechy



Geneza

literatury science fiction przeplatają się z tradycyjną baśnią i bajką – a także *Księgi robotów* i *Cyberiadą*. Lem był laureatem wielu nagród, a jego książki przetłumaczono na około 40 języków. Jego nazwiskiem nazwano planetoidę 3836 Lem, odkrytą w 1979 r.

Geneza

Bajki robotów Stanisława Lema ukazały się po raz pierwszy w roku 1964. Trzy ostatnie z nich, tzn. *Jak ocalał świat*, *Maszyna Trurla* i *Wielkie lanie*, zamykające pierwsze wydanie tomiku, dały początek nowej, zamkniętej całości opowiadań, tzw. *Cyberiadzie*. Jej bohaterowie – sławni konstruktorzy Trurl i Klapaucjusz – stali się, obok pilota Pirxa i Ijona Tichego, bohatera *Dzienników gwiazdowych*, najbardziej znanymi postaciami w twórczości Lema. Pomysł napisania *Bajek robotów* pisarz zaczerpnął od Rogera Cailloisa, który literaturę science fiction nazwał współczesną baśnią. Jednak Lem świat baśni podporządkował fantastycznej opowieści, takiej, która pochodzi ze świata istot mechanicznych.



Trzej elektrycerze

PLAN WYDARZEŃ

1. Stworzenie na odległej planecie niezwykłych istot – Krynoidów.
2. Wieści o niewyobrażalnych bogactwach Kryonii i próby jej podbojów.
3. Przybycie na Kryonię elektrycerza Mosiężnego.
4. Pojawienie się elektrycerza Żelaznego i jego nieudana próba podboju planety.
5. Najazd na planetę elektrycerza Kvarcowego.
6. Zdobywanie przez niego stolicy Krynoidów – Frygidy.
7. Pokonanie wodza Krynoidów – Boreala.
8. Zwycięstwo odniesione nad Albucydem Białym, Jenerałem-Minerałem.
9. Pokonanie księcia Astroucha.
10. Śmierć Kvarcowego w starciu z Baryonem Lodoustym – największym mędrce.
11. Pouczenie skierowane do Krynoidów.



Trzej elektrycerze

STRESZCZENIE

Dawno temu żył sobie wielki konstruktor-wynalazca, który ciągle wymyślał i budował nowe i niezwykle urządzenia. Pewnego razu postanowił połączyć w jedno śmierć z życiem. W tym celu na odległej planecie stworzył z wody, a dokładnie z zamrożonego oceanu i jego gór lodowych, rozumne istoty, tzw. Kryonidów.

Nowe istoty zbudowały z czasem niesamowitą **cywilizację, która swój rozwój zawdzięczała** panującemu na planecie **przeraźliwemu mrozowi**. Najmniejsze choćby ciepło groziło jej zagładą. Z czasem Kryonia zaczęła słynąć we wszechświecie z ogromnych bogactw, które tak naprawdę powstawały z oszlifowanych zamrożonych i pociętych gazów.

**CYWILIZACJA
KRYONIDÓW**

Niebawem też zaczęli najeżdzać na nią wojownicy z innych planet, aby ją podbić i zagarnąć bogactwa, które z dala mamiły ich swym niepowtarzalnym blaskiem.

Najpierw zjawił się **elektrycerz Mosiężny** (wykonany z mosiądzu). Bardzo ciężko stąpał po planecie i topniały pod nim lody. Dlatego w końcu zginął – wpadł w otchłań lodowego oceanu. Kolejnym najeżdźcą był **elektrycerz Żelazny** (wykonany z żela-

**PODOBÓJ
KRYONII**



za). Przed wyruszeniem na podbój planety napił się płynnego helu, by obniżyć swą temperaturę. Ale to nie wystarczyło. Pod wpływem tarcia atmosferycznego rozpałił się, a hel wyparował z jego wnętrza. Uderzył, świecąc na czerwono, w skały lodowe, które się przed nim otworzyły. Wydostał się jeszcze na powierzchnię, ale wszystko zamieniało się przy nim w biały obłok, z którego padał śnieg. W końcu usiadł i zaczął czekać, aż ostygnie, ale kiedy chciał wstać, okazało się, że smary stwardniały mu w stawach i nie może się ruszyć. Pozostał na planecie przysypany śniegiem i wyglądał jak biała góra, zakończona wystającym ostrzem z jego hełmu.

W końcu przybył na Kryonię trzeci **elektrycerz**, zwany **Kwarcowym** (wykonany z kwarcu, czyli minerału, dwutlenku krzemu, jego bezbarwnej odmiany). Nie przerażała go niska temperatura, ale własne myślenie, ponieważ od tej czynności się rozgrzewał. Początkowo dzielnie sobie poczynał i odnosił zwycięstwa jedno po drugim. Najpierw zdobył **stolicę Krynoidów – Frygidę**. Potem pokonał **wodza Kryonidów – Boreala** (właściwie będącego lodowcem) i ograbił go z klejnotów, które jednak pod wpływem ciepła powstałego na skutek wzruszenia wyparowały. Odnosił też zwycięstwo nad Albucydem Białym, Jenerałem-Minerałem, strażnikiem skarbców królewskich. Następnie z trudem pokonał księcia Astroucha, który przybył na pomoc Albucydowi. Miał on na sobie zbroję



Trzej elektrycerze

azotową, hartowaną w helu, od której rozchodziła się tak niska temperatura, że powstrzymywała siłę i szybkość atakującego. Na koniec Kwarcowy stał się z **Baryonem Lodoustym** – **największym mędrce**m Kryonidów.

Baryon podstępnie go pokonał, zmuszając do myślenia. Elektrycerz rozgrzał się i wpadł pod lód. Potem mędrzec-zwycięzca wyjaśnił Kryonidom, dlaczego nie obawiał się starcia z elektrycerzem. Kwarcowy nie mógł zrozumieć jego gestów, ponieważ gdyby umiał myśleć, nie przybywałby na przeraźliwie chłodną planetę, której wszystkie bogactwa to nic innego jak tylko zamrożone gazy.

PROBLEMATYKA BAJKI

- I Naukowcy ciągle próbują zapanować nad światem, nadać mu nowe prawa, stąd też ich dążenia do połączenia w pewne niepowtarzalne całości rzeczy wzajemnie się wykluczających, np. życia i śmierci.
- II Ludzie chciwi i głupcy (wszyscy elektrycerze) zawsze przegrywają w starciu z obrońcami konkretnych wartości (broniący się Kryonidzi).
- III Agresja jednej cywilizacji na drugą, często podyktowana chęcią podboju i zagarnięcia jej dóbr, zawsze jest skazana na niepowodzenie.



Bajka o maszynie cyfrowej, co ze smokiem walczyła

PLAN WYDARZEŃ

1. Masowe instalowanie na planecie przez króla Poleandra maszyn myślących.
2. Smutek władcy spowodowany brakiem prawdziwych wrogów.
3. Budowa przez inżynierów królewskich sztucznych przeciwników.
4. Gry wojenne prowadzone na planecie i cierpienie poddanych.
5. Marzenia władcy o prowadzeniu wojen w kosmosie.
6. Budowa maszyny cyfrowej na księżycu.
7. Zniekształcona treść depezy i stworzenie przez maszynę elektrosmoka.
8. Pożarcie elektromaszyny przez elektrosmoka i jego atak na planetę.
9. Kolejne wyprawy zbrojne przeciw potworowi i ich niepowodzenie.
10. Pożeranie przez smoka po kawałku księżyca.
11. Depesza wysłana przez potwora do króla.



Bajka o maszynie...

12. Prośba władcy do starej maszyny strategicznej o ratunek.
13. Warunki narzucone przez maszynę Partobonowi.
14. Nieudane próby zgładzenia smoka.
15. Zastosowanie metody kolejnych przybliżeń.
16. Samozagłada potwora.
17. Radość króla i wyrzuty czynione mu przez elektromaszynę.
18. Kolejne zagrożenie i natychmiastowa interwencja władcy.
19. Przemiana Partobona.

STRESZCZENIE

Na planecie – **Kyberze** – żył **król Poleander Partobon**. Słynął z tego, że **był władcą bardzo wojowniczym** i stosował nowoczesne metody walki. Wykorzystywał osiągnięcia cybernetyki, czyli nauki zajmującej się konstruowaniem samosterujących maszyn myślących. Kazał je umieszczać wszędzie – nawet kamieniom leżącym przy drogach na jego rozkaz wprawiano „mózdzki elektryczne”, aby ostrzegały przechodnia przed potknięciem się. Elektryczne mózgi zostały też wszczepione: drzewom, chmurom, góróm i dolinom, a także słupom czy murom. Jednym słowem, **cała Kybera była spowita siecią rozumnych maszyn**.