

# Zuzanna i potwory

Dla M. 24/03/2019

Wszystkie prawa zastrzeżone. Zabrania się zmieniania, kopiowania i w jakikolwiek inny sposób wykorzystywania niniejszego utworu bez pisemnej zgody autora.

1.

Zuzanna niedługo skończy 11 lat. Jest ładną, ciemnowłosą, dorastającą uczennicą. Chodzi do szkoły podstawowej. Wszędzie jej pełno. Babcia mówi, że to żwawa i nadzwyczaj żywotna panienka. Zuza lubi słuchać muzyki, lubi czytać książki, sama też pisze. Pisanie to jej pasja. Ma na swym koncie kilka opowiadań, które uwielbia pokazywać gościom, którzy przychodzą do jej domu. Było jej smutno, że miała tak mało czytelników wśród swoich rówieśników. Oni są inni - myśli Zuzanna. Dla nich liczą się raczej tablety, smart-fony, gry komputerowe i komunikatory, świat mody i kreacje. Świat Zuzanny jest inny. Tamten, rówieśników nie jest dla niej aż tak ważny. Jej przestrzeń, to świat wielu wrażeń, doznań, dzięków, spostrzeżeń. To świat, w którym ciągle coś się dzieje. Przelatujące samoloty, głośne motocykle, szum wiatru, odgłosy kropli deszczu na szybach, sąsiad kujący ścianę, poranna mucha lub wieczorny komar – niedające spać – wszystko to zauważa, o tym wszystkim wie, tego doświadcza. Jest inna niż reszta klasy. Ma kilka przyjaciółek, z którymi miło spędza czas i się dobrze rozumie. Nie lubi głośnej muzyki, hałasu, migających, intensywnych świateł, nagłych zmian. Nie lubi też straszenia ani filmów sensacyjnych czy horrorów. Przekonała się o tym już jakiś czas temu.

2.

Po spacerze i pysznym obiedzie przychodzi jej do głowy pomysł na opowiadanie. Naciska przycisk zasilania, aby uruchomić laptopa. Kiedy ładuje się system Zuzanna słyszy okropne dźwięki, straszne, metaliczne - jak z horroru... Ma wrażenie, że do jej laptopa zakradł się potworny stwór, który informuje ją o tym, że tam jest, nie da się poskromić i dziewczynka ma się nie zbliżać do niego.

- Mamo, mamo – krzyczy pełnym rozpaczy i przestraszu głosem. Zanim mama odpowiedziała zrobił to jej laptop.

- Amoo, ooooo, Łeeeeeee, szzzzz, wreeeee – wydobywa się z podłączonych głośników, które jeszcze pogłębiają grozę sytuacji.

Zuzanna niewiele myśląc wybiega z pokoju. Na korytarzy mieszkania wpada na biegnącą mamę, która słyszy przestraszony głos córki oraz okropne, upiorne i dziwne dźwięki dobiegające z jej pokoju .

- Tttttaaaam coooooś się dzzzzzzzieje złeego – mówi Zuza prawie płacząc, z trudem wydobywając z siebie pojedyncze sylaby.

I jakby echo z pokoju odpowiada przez głośniki laptop:

- Eggo, ego, ego.

Mama mocno przytula Zuzannę. To jest bardzo miłe i czuje się ona od razu bezpieczniej.

- Spokojnie córeczko, jestem z tobą, zaraz sprawdzimy, co tam się dzieje.

Laptop znów zagrział swoim metalicznym głosem:

- Eeeejeeee, eeeje, eje.

Mama uśmiecha się tajemniczo.

- Czyżby coś wiedziała, wiedziała co to jest i co z tym zrobić? - myśli Zuza.

- Dziś Zuziu – mówi mama czule, głaszcząc ją po głowie – wystąpię w roli dobrej informatycznej wróżki, która tylko przypadkiem jest na etacie twojej mamy.

Zuza uspokaja się nieco, patrzy w nią jak w wybawienie, swego obrońcę i wsparcie.

- Pozwól, że opowiem ci pewną historię.

- Dobrze mamo – mówi Zuza. Myśli: niech mama opowiada i tysiąc historii, byleby te głosy zniknęły i już nigdy, ale to przenigdy nie wróciły...

Mama kontynuuje:

- W twoim komputerze jest tak jak w pewnym królestwie, które znajduje się za siedmioma górami i siedmioma rzekami.

- I jeszcze zapomniałaś – dodała Zuzia - za siedmioma morzami.

- Tak Zuziu, jeszcze za siedmioma morzami – dodaje mama.

Jak wiesz, w komputerze są różne podzespoły: wyświetlania obrazu, dźwięku, klawiatury, dysku DVD, twardego dysku, procesora, pamięci.

- To takie różnorodne, tak tego wiele – dodaje Zuzanna.

- Tak, odpowiedziała mama i kontynuuje: jest także rodzaj posłańców, którzy przenoszą wiadomości od króla do poszczególnych działów. Król zarządza całością. Tym królem jest program, system, który pilnuje całości laptopa. A komendy, to informacje ze sterowników. Każdy z nich kieruje i zarządza inną częścią twego komputera.

- A kto pilnuje mojego komputera? - pyta zaciekawiona Zuzanna?

- Król ma do dyspozycji także systemy obronne... - odpowiada mama.

- A pamiętasz, jak kupiliśmy program antywirusowy i czyszczący do komputera? - pyta Zuzia. A kto jest ich szefem, kto nimi dowodzi?

- To ważne służby - to systemy obronne. Program antywirusowy pomaga chronić komputer przed atakiem nieprzyjaznych wirusów, które chcą wprowadzić chaos w twoim laptopie. Program do konserwacji usuwa niepotrzebne pliki – czyli śmieci z systemu. Dzięki temu komputer pracuje szybciej, jest wydajniejszy, a co nie mniej ważne - jest mniej zanieczyszczony niepotrzebnymi plikami.

- Czyli szybciej pracuje i mniej się męczy – podsumowała dociekliwa Zuzia - tylko czemu mój laptop tak na mnie warczy mam?

- Już ci mówię. Był sobie system, który miał króla sterowników. Ten król pracował wtedy, gdy włączony był komputer. Ostatnio był – jak wiesz mocno zapracowany. I król rozchorował się. Przekazał władzę swemu zastępcy. Jak się okazało – władzę otrzymał w swe ręce bardzo zły, zawistny, złośliwy sterownik, który chciał przejąć usunąć króla. Dorośli mówią tak: uzurpował sobie prawo do sukcesji po królu. Chciał króla porwać i zamknąć w więzieniu.

- To straszne – odpowiada Zuza.

- I smutne, odpowiedziała mama. Bo ten zły sterownik zrobił coś, czego nikt się po nim nie spodziewał. Pozmieniał rozkazy, a urządzenia dźwiękowe komputera zaczęły działać źle. Stąd te odgłosy jak z filmu grozy.

- Aha, już spokojniejszym tonem mówi Zuza. Czyli te odgłosy, to odgłosy złego sterownika...

- Tak, dlatego z odsieczą przybyła dobra wróżka informatyczna, która jest pogromczynią złego sterownika – mówi mama

W chwilę potem resetuje komputer, wyłącza, włącza go ponownie wchodząc do ustawień. W menu wgrywa nowe sterowniki, następnie sprawdza programem diagnostycznym działanie laptopa. W domu słycać poprzednie dźwięki, które wydawał laptop podczas uruchamiania.

- Och, mam – jesteś cudowna – mówi Zuza.

Komputer działa jak wcześniej.

- Jak dobrze, że dobry król sterowników znów rządzi moim komputerem – stwierdza Zuza.

Podbiega do mamy, mocno ją ściska i całuje.

- Zawsze jak będziesz miała taki kłopot - wołaj wróżkę informatyczną – mówi wesoło mama wychodząc z pokoju.

3.

Zuza szybko podjeżdża do ciemnowiśniowego biurka na kółkach swego nowe zakupionego krzesła komputerowego . Jej myśli są już gdzieś indziej. Znajduje się w świecie kolejnego opowiadania, które właśnie teraz napisze. Jest tak skoncentrowana na nim, że nie słyszy kroków mamy, która wychodzi z pokoju. Bywało tak często. Zuza pisząc wchodzi w swój świat. Ten na zewnątrz znika. Jej świat - czuje się w nim bezpieczna, szczęśliwa i spokojna. Jest jak rzeźbiarz tworzący z nieforemnej bryły gliny swoje dzieło. Powoli, przyglądając się z każdej strony, dokonuje poprawek, wygładza, dokłada materiał, dopisuje ciąg dalszy. Zastanawia się nad występującymi w jej opowiadaniach postaciami: jak wyglądają, jakimi są osobami, czym się zajmują, co myślą, jak

zareagują, czym się interesują, co zrobią, czego nowego doświadczą lub się nauczą. Mijają kolejne minuty. Zuza dostrzega, że słońce powoli kładzie się spać w poduszkę z chmur, zdaje się mówić mijającemu dniu: dziękuję za ten wspólny czas, było tak miło, dobranoc. Zapadające w sen słońce przez okno pokoju dostrzega piszącą Zuzię. Z jej pokoju dobiega miarowy stukot przycisków klawiatury, który przerywany jest chwilami ciszy. Czas ten Zuza poświęca na zastanawianie się nad ciągiem dalszym. Gdy już ciąg dalszy zostaje odnaleziony, miarowy stukot pojawia się znowu... Pracuje...

5.

- Pora spać Zuziu – mówi mama. Jutro poniedziałek, lekcje od rana.

- Wiem, już, zaraz – odpowiada Zuza - jeszcze tylko dokończę, trzy zdania, bo zapomnę do jutra...

- Dobrze, zapraszam po skończeniu pisania na kolację, a później kąpiel, mycie zębów i spać – komenderuje mama.

Zuza kiwa w milczeniu głową.

Kończy na dziś, wyłącza laptop. Idzie na kolację, potem kąpie się, myje zęby i kładzie do łóżka.

6.

Zmęczona, po bardzo intensywnym dniu wchodzi do łóżka, które ma pościel w radosne sowy. Zuza lubi sowy. Podziela opinię o sowach, że to mądre ptaki. Uważa, że sama ma też coś z sowy. Lubi przebywać samotnie, raczej nie pokazuje się, obserwuje innych z oddali, z bezpiecznego miejsca. I tak jak sowy, wybiera spokojniejsze miejsca, w których czuje się bezpiecznie. To śmieszne, myśli: mieszkam w tym domu na najwyższym piętrze. Jak sowa... Mogę obserwować świat z wysoka. To zupełnie inna perspektywa. Patrzy na ścianę pokoju.

- Cześć Ołli, tylko nie śpij, pilnuj mnie - macha do siedzącej na gałęzi wychodzącej ze ściany sowy. Gałąź została zaprojektowana i wykonana przez jej mamę. Wydaje jej się, że sowa porusza dwa razy głową. Jeden raz na tak, a drugi na dobranoc...

Powoli zamyka oczy, zapraszając do siebie sen. Przez jej głowę przechodzą wspomnienia minionego dnia. Myśli o tym, co jutro będzie się działo w szkole i co będzie robiła po powrocie. Nagle, nie wiadomo skąd w głowie pojawia się obraz sprzed kilku miesięcy, gdy wraz z kilkoma znajomymi oglądała po raz pierwszy w życiu horror. Strasznie się wtedy bała. Oni chcieli oglądać jeszcze jeden. Ona protestowała. Teraz uświadamia sobie, że boi się i dziś. Telewizor, a na jego ekranie te twarze, te odgłosy, ich dziwaczne ruchy i zachowanie. Chce zamknąć oczy, stara się to

zrobić. Po chwili uświadamia sobie, że już to zrobiła. Uśmiecha się do siebie myśląc: jak można zamknąć oczy dwa razy... Trudne wspomnienia odchodzą, by za chwilę znowu powrócić. Boi się łazienki, boi się toalety. Obawia się tego że w lustrze zobaczy jakieś straszne postacie. Nigdy tego co prawda nie było, ale podobno potwory mają swoje potworne prawa. Nie lubi też chodzić przedpokojem, gdy jest tam ciemno - boi się. Przypomina sobie, jak kiedyś szła się korytarzem. Blisko ściany. Miała wrażenie, że tam będzie bezpieczniej, choć za chwilę wpadł jej do głowy pomysł, że w ścianie też coś może być. Brrr, ach ta głowa i te straszne wyobrażenia – myśli Zuza. Następnie nerwowo przekręca się w łóżku. Jej mózg pracuje już na wysokich obrotach. Oddech staje się krótki. Czuje silniejsze bicie serca. Ma poczucie, że robi się jej gorąco. Strach nasila się. Czuje się tak, jakby miała przejść przez autostradę w godzinach szczytu, a jadące samochody pojawiają się bez przerwy, zupełnie tak, jak myśli w jej głowie.

- Mamo – woła. Zapal światło na stoliku, proszę – mówi przestraszonym głosem.

Sama boi się tego zrobić, choć włącznik ma w zasięgu ręki. Strach jest zbyt silny i paraliżujący. Poza tym nie wiadomo, co mogłoby się stać z jej ręką. Z jednej strony wie, że jej strach to skutek oglądania filmu i wyobrażeń. Wie też, rozmawiała o tym wielokrotnie z mamą, czytała w sieci, że w filmie użyto komputerowych efektów specjalnych oraz charakteryzacji. Ta myśl powoduje, że na chwilę strach zmniejsza się. A z drugiej strony te obrazy, te postaci. I w tym momencie przychodzi mama. Pokój wypełnia się lekką poświatą. Nieprzyjemne myśli znikają wraz z pojawieniem się mamy i promieni światła z lampki.

- Spij kochanie, światło będzie się paliło. Ja jestem za ścianą mówi mama głaszcząc Zuzię i całuje ją po raz kolejny na dobranoc. Mama wychodzi. Zuza uspokaja się. Już nie boi się wystawić ręki spod kołdry. Macha ponownie do swej Ołli. Cichutko mówi do niej:

- Ołli, moja kochana sówko wymyśl coś na te potwory, przecież ty widzisz, jak ja się boję. Powraca spokojniejszy oddech. Jej zdenerwowane serce uspokaja się. Mija odczucie gorąca. Ponownie ma wrażenie, że sowa macha do niej. Lekki uśmiech pojawia się na twarzy Zuzy. Zасыpia.

7.

Sowy latają cicho. Zuza wie o tym. Sama kilka razy widziała lecącą sowę na działce na Mazurach jesienią zeszłego roku. Było to wieczorem. Słońce już zaszło, a na niebie pojawiały się pierwsze gwiazdy. Wtedy przed jej oczyma przeleciała bezszelestnie sowa znikając w koronie drzew. Zuza czekała na ponowny lot sowy. I doczekała się, choć czekała prawie pół godziny. Sowa majestatycznie, w ciszy przemierzała przestrzeń działki. Były to niesamowite wrażenia. Zuza

wielokrotnie o tym mówiła. Wkrótce potem w jej pokoju ze ściany wyrosła gałąź, a na niej pojawiła się pluszowa Ołli.

Nagle Ołli zaczyna machać skrzydłami. Unosi się z gałęzi wystającej ze ściany pokoju i podlatuje do Zuzy. Siada obok niej na lampie. Lampa zaczyna rzucać cień na ścianę. To cień siedzącej tam sowy – myśli Zuza. Ma wrażenie, że śni, a w chwilę potem, że budzi się.

Siada na łóżku. Przeciera oczy z resztek snu. Patrzy na sowę, której głowa zwrócona jest w jej stronę.

- Ołli, co tutaj robisz?

- Jak to co? - odpowiada sowa - przecież chciałaś, bym ci pomogła w twojej ważnej sprawie.

Wszystkie wróble ćwierkają, że chcesz rozprawić się ze swoim potworem. Czyż nie tak?

- Z jakim potworem – pyta jeszcze zaspana Zuza.

- Zuzka! – sowa mówi dobitnie, wydaje się nieco zirytowana pytaniem – z tym potworem, którego nazywasz strach. Dlatego tu jestem.

- Tak, strach to straszny potwór - odpowiada ze smutkiem Zuza.

Widzi jak sowa patrzy na nią swymi dużymi oczami. Z głębi sowy wydostaje się cudowny dźwięk pohukiwania. Zuza rozpoczyna rozmowę z sową. Dowiaduje się, że sowa ma plan. W ramach tego planu sowa poleci z Zużą do studia komputerowego, gdzie Zuza będzie pomagać w tworzeniu potworów.

Coś jednak Zuzi nie pasuje. Ma stworzyć potwory do filmu, który już widziała. Nawet we śnie, choć jest wybudzona wydaje się to dziwne. W chwilę potem dochodzi do wniosku, że jeśli coś jej nie pasuje – to nic! Jeśli mądra sowa jej to proponuje – to widocznie wie, co robi.

Sowa uśmiecha się do niej dobronnie. Zuza uświadamia sobie, że staje przed niepowtarzalną szansą pokonania tego potwora strachu. Informuje sowę, że jest gotowa podjąć wyzwanie, powalczyć, aby pokonać swój strach. A to wszystko po to, aby funkcjonować spokojniej.

8.

Zuza rozgląda się dookoła. Jest trochę zdezorientowana. Patrzy na siebie. Jest ubrana. Później gdzieś zniknęła. Sowa informuje ją, że znajdują się w studiach firmy produkującej efekty specjalne do filmów. Zuza rozmawia z pracownikami studia. Pokazują jej możliwości nowych komputerów i systemów do tworzenia grafiki i animacji. Zuza staje przed niepowtarzalną szansą. Może zagrać w filmie. I to w jakim... Będzie potworem polującym na.. sowy. Ta propozycja przeraża ją. Chwilę później na jej ramieniu ląduje Ołli. Gdyby nie to, że poczuła jej pazurki, nie zauważyłaby, że ona tam siedzi. Zuza rozmawia z sową. Radzi się jej. Boi się o Ołli. Sowa odpowiada, że czeka Zużę

wspaniała zabawa. Motywuje ją do udziału w zdjęciach. Sama sowa też będzie filmowana. Zuza zauważa, że sowa mówi o tym z wielkim zadowoleniem i dumą, unosząc dziób wysoko do góry. Pracownicy studia zapraszają Zuzę i Ołli do wielkiej, wysokiej sali. Sala jest w jednolitym niebieskim kolorze. Plan jest następujący: najpierw będzie filmowana sowa, a później Zuza. Sowa rozmawia z filmowcem, ustalają scenariusz przelotu. Miga czerwone światło. Zapala się napis START. Sowa machając skrzydłami startuje. Wykonuje w powietrzu: beczkę, korkociąg, świecę oraz to, co sowy lubią najbardziej – czyli lot nurkowy. Powtarza sekwencję kilka razy. Zuza dostrzega napis STOP. Zauważa, że sowa ląduje na kamerze, tuż obok operatora.

- Dobra robota Ołli – mówi operator Mike.

Skąd u licha ją zna myśli Zuza. Lecz zanim myśli rozkręca się w poszukiwaniu odpowiedzi, Zuza słyszy jak jest proszona na plan zdjęciowy. Operator Mike mówi jej i pokazuje, co i jak ma robić. Zuza słucha pilnie. Wie, co teraz będzie. Zapala się START, Zuza działa, daje z siebie wszystko. Z utęsknieniem czeka na STOP. Zmęczona kończy pracę. Mike i cała ekipa biją brawo.

Zuza siada do stolika dla zespołu. Mirinda i cola dobrze jej robią. Pije, zaspokajając pragnienie. Jest zadowolona. Ołli pojawia się bezszelestnie obok niej.

9.

Inna część studia to stanowiska komputerowe. Zuza zainteresowana jest ogromnymi ekranami komputerów na których można oglądać animację.

Podchodzi do niej młody, wysoki mężczyzna w czapce z daszkiem. Widnieje na niej napis: Boston Celtics. Facet chyba lubi koszykówkę, myśli Zuza. Następnie zaprasza ją do komputera. Mówi, że ma na imię Paul. Zuza siada obok niego. Ołli jest już na miejscu. Tylko skąd wiedziała, że tam ma być – zastanawia się Zuza. Paul pokazuje jej przygotowany materiał. Zuza ogląda figury Ołli, a potem siebie. Paul włącza analizę. W tym czasie zapala się kilka diod LED, a na wyświetlaczu pojawia się napis: PRZETWARZANIE. Zuza widzi pasek postępu przetwarzania, taki sam jak w jej laptopie, gdy kopiuje pliki. Rozmawiają o tym, jaki Zuza proponowałaby scenariusz. Paul zapisuje szczegóły. Pasek zapełnia się cały, diody gasną, a na wyświetlaczu pojawia się napis PRZETWARZANIE ZAKOŃCZONE.

10.

Paul mówi o tym, że przygotował dwie sekwencje. Pierwsza to Zuza – sowa, druga: sowa – Zuza. Następnie wprowadza do komputera pierwsze ustawienia bazowe tj. scenariusz polowania na sowę.



Polującą jest Zuza. Wygląda jak postać z horroru. Cerę ma wysuszoną, bladą, zęby żółte, nierówne, wydłużone, oczy przekrwione i zapadnięte, skóra twarzy ma dziwne kolory: odcienie szarego i niebieskiego, włosy przerzedzone, potargane, długie szponiaste pazury kończą pomarszczone dłonie. Ubrana jest w porozdzierany, poprzecierany czarny strój, wygląda jak worek – myśli Zuza. Jej sprężysty chód zamienia się w nieporadne stąpanie. Przygląda się samej sobie samej po przetworzeniu. I nie dowierza. Patrzy na Paula. Ten dostrzega jej wzrok. Jego spojrzenie zdaje się mówić: tak, takie są możliwości komputerowych efektów specjalnych. Mija kilka minut, które poświęcane są na kompilację i łączenie ujęć. Paul mówi: patrzcie, już prawie gotowe. Jeszcze dołącza muzykę, prawie taką jak dźwięki laptopa, które już doskonale zna Zuza. Sowa patrzy na wielki ekran z takim samym zainteresowaniem jak Zuza.

Paul prosi Zuzę o naciśnięcie przycisku START. Zuza naciska. Ruiny starego zamku, noc, wiatr, chmury, na niebie, księżyc w pełni. W niebieskawym świetle księżycy widać postać, która ugania się za szybującą sową. Postać zła, szyderczą, gniewną, która stara się złapać sowę w locie. Zuza przypomina sobie, że nie latała. Pyta Paula jak to zrobił. Paul uśmiecha się wskazując dłonią na komputery. To dzięki nim z pięknej dziewczyny stała się wredną, brzydką, unoszącą się w powietrzu, goniącą za sową staruchą. Brr, brzydactwo, ohydztwo – myśli Zuza, ale jaka technika... Paul potwierdza i mówi, że są tacy ludzie, którym to się podoba. Zuzanna już bez lęku, wręcz z zaciekawieniem ogląda przekształconą siebie. Sekwencja kończy się. Widzi zbliżenie złapanej, nieruchomej sowy w szponach staruchy. Paul mówi o tym, że teraz scenariusz filmu będzie odwrotny. Zuzę zaciekawia o co chodzi. Paul naciska kolejną sekwencję przycisków. Zuza dostrzega jakiegoś ogromnego, obrzydliwego ptaka – jakby prehistorycznego dinozaura, który kogoś goni. Kim jest ten ktoś goniony? Przecież to ja – myśli Zuza. Zaciekawia ją, co będzie dalej, czy ucieknie. Ucieka przez las. Ptaszysko jest daleko, choć ma wrażenie, że zbliża się. Nagle, niespodziewanie las kończy się. Zuza wbiega na polanę. A na niej dopada ją to straszne stworzenie, z wielkim dziobem i pazurami u nóg oraz na skrzydłach. Patrzy na Ołli, która uśmiecha się mówiąc: no to mamy remis: jeden do jednego w łapaniu. Zuza śmieje się razem z Paulem i Ołli. Wszyscy całkiem dobrze się bawią.

11.

Na dotykowym ekranie sterowania pojawia się lista:

Kubuś Puchatek

Simpsonowie

Garefield

Myszka Miki  
Tom and Jerry  
Potwory i spółka  
Epoka lodowcowa  
Gdzie jest Nemo?  
Madagaskar  
Ratatuj  
Shrek  
Toy Story

Paul mówi, że to tylko część filmów, które są dostępne do modyfikacji. Zuza stwierdza, że te filmy będą OK.

Poniżej listy znajduje się duży czerwony przycisk PRZEKSZTAŁCENIE.

Zuza zastanawia się, co będzie teraz.

Paul mówi spokojnym, ciepłym głosem:

- A teraz najważniejsza część programu. Zuza – zmierzysz się z potworami.

Zuza spogląda na sowę, która uśmiecha się tajemniczo.

Paul przesiada się na boczne miejsce, pozwalając Zuzi na dostęp do przycisku PRZEKSZTAŁCENIE.

Czy jest pani gotowa – mówi Paul bardzo oficjalnym głosem zwracając się do Zuzi. Pierwszy raz ktoś do mnie tak się zwrócił myśli Zuza i potakuje głową. Czuje, jak serce zaczyna bić szybciej. Zaczyna się denerwować. Paul mówi o tym, że zadaniem Zuzy będzie naciskanie przycisku PRZEKSZTAŁCENIE i obserwowanie, jak będą wyglądały postacie z horroru, który oglądała wcześniej. Zuza naciska przycisk START. Widzi horror, który oglądała kilka miesięcy temu. Pojawia się strach. Zdecydowanie naciska PRZEKSZTAŁCENIE. I co widzi? Zamiast potwornej postaci z horroru – Kubuś Puchatek, ten poczciwy miś. Tylko skąd wziął się w horrorze myśli Zuza. Jego nieporadność w działaniu wywołuje na jej twarzy szczery i głęboki uśmiech. Naciska ponownie przycisk. I co widzi: zamiast obrzydliwych postaci pojawiają się Simpsonowie, z ich tekstami. Olli zaśmiewa się, trzymając skrzydła dotykające swoich boków. Jak to śmiesznie wygląda. Sowa podpiera się skrzydłami pod boki. Kątem oka dostrzega Paula, który płacze ze śmiechu. Kolejny przycisk: tym razem postacie mają kształt i posturę kocura Garefielda, który cały jest wymazany ulubioną lazanią. Klik: tym razem myszka Miki, kaczor Donald. Paul płacze coraz mocniej. Sowa zachowuje się tak, jakby miała spaść z poprzeczki, na której siedzi. Klik i... Tom and Jerry, Potwory i spółka, Epoka lodowcowa, Gdzie jest Nemo?, Madagaskar, Ratatuj, Shrek i na koniec Toy Story. Zuza ma oczy pełne łez. Czuje, jak od śmiechu boli ją brzuch. Paul zgubił gdzieś

czapkę – tak się zaśmiewa, trzymając się za brzuch. Łzy wyciera w rękaw. Patrzy na sowę, która ledwo siedzi ma poprzeczce, z trudem utrzymując równowagę. Sowa chyba płacze. Zuza zastanawia się, czy ktoś poza nią na świecie widział płaczącą ze śmiechu sowę.

12.

- Zuziu, Zuziu kochanie wstawaj. Wydaje jej się, że z oddali słyszy czyjś znajomy głos. Tak, to mama budzi ją do szkoły.

- Kochanie, wstajemy, pobudka – kontynuuje znany głos.

Zuza powoli otwiera oczy. Chce wstać szybko – tak jak to robi zazwyczaj. Lecz nie może. Czuje, że bolą ją mięśnie brzucha. Czemu? Powoli przypomina sobie wydarzenia z nocy. Przenosi wzrok na Ołli. Sowa siedzi tak jak wieczorem na gałęzi wystającej ze ściany. Zuza ma wrażenie, że sowa mruga do niej okiem. Poniżej sowy na ścianie dostrzega jakąś kartkę. Co na niej jest? Ogniskuje wzrok na kartce. I co widzi: narysowany przycisk i napis: PRZEKSZTAŁCENIE. Patrzy na sowę. Ta siedzi nieruchomo, lecz Zuzi wydaje się, że uśmiecha się. Zuza z trudem wstaje z łóżka.

Wchodzi do toalety. Na przeciwko wejścia dostrzega kartkę, a na niej napis: PRZEKSZTAŁCENIE. Jej mózg pracuje na zwiększonych obrotach. PRZEKSZTAŁCENIE – gdzieś to już było. Tak, podczas przygody z sową. Na lustrze naprzeciwko wejścia do łazienki także wisi kartka, no jaka? Tak: PRZEKSZTAŁCENIE. Uśmiechnięta idzie pod prysznic śpiewając na głos. Brzuch zdaje się mniej boleć.

Do łazienki wchodzi mama pytając: nie mogłaś w nocy spać?

- Czemu tak sądzisz mamo - odpowiada Zuza.

- No te kartki, które rozwiesiłaś w całym domu. Co one oznaczają.

Zuza już wie. A pytanie mamy pozostawia bez odpowiedzi. Bo przecież Zuza stoi pod prysznicem, a tam nie wszystko słychać.

Wchodząc do pokoju patrzy na Ołli i mówi:

- Bardzo ci dziękuję za pomoc.

Sowa jak zwykle siedzi na gałęzi, która wystaje ze ściany. Nie mówi nic. Siedzi, jakby nic się nie wydarzyło. To co zwraca uwagę Zuzi, to ten dziwny wyraz głowy, a w oczach pojawiają się nigdy tam nie widziane błyszczących ogniki. To wszystko zdaje się oznaczać: a nie mówiłam... a nie mówiłam, że się uda.

Na stoliku, na którym w nocy paliła się lampka Zuza zauważa coś leżącego. Podchodzi bliżej i co widzi: czapka z daszkiem. Na czapce widnieje napis: Boston Celtics. Taką samą zgubił Paul – myśli Zuza.