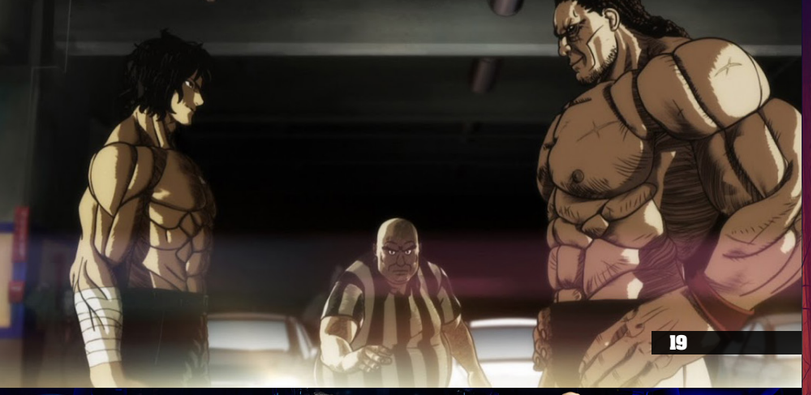
POPCORNER

Kwartalnik Bezpłatny , nr 1 (1) luty-kwiecień 2020

N SERIAL

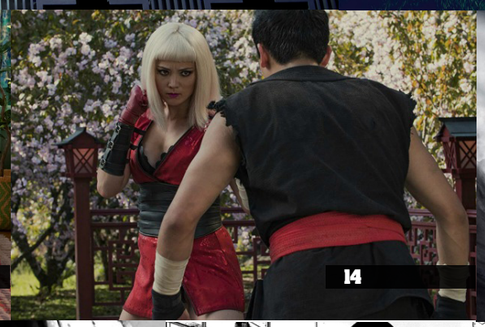
WIEDŹMIN


19

9

17

21

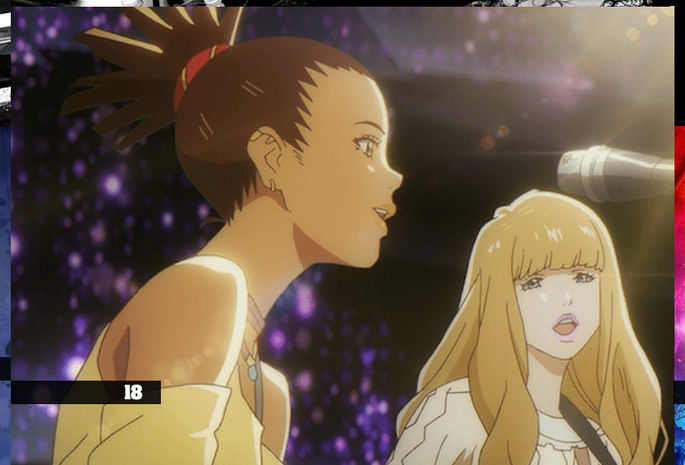

14

10

15

20

13


18

Strona Redakcyjna

POPCORNER

12

8

22

Bezpłatny magazyn
"POPCORNER"
nr 1 luty-kwiecień 2020

Redaktor naczelny:
Paweł Koczułap

Zespół redakcyjny:
Anna Szewczyk,
Anna Szumacher,
Anna Maria Sutkowska,
Jarosław Przewoźniak

Korekta:
Katarzyna Molenda

DTP:
EvilPixel

Strona magazynu:
nowastronapopkultury.blogspot.com

Fanpage magazynu:
fbcom/nowastronapopkultury

Patronat medialny:
nowy kurier ZAMOJSKI

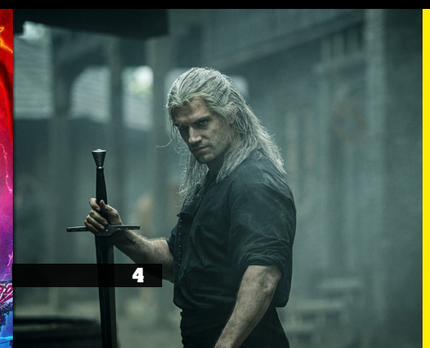
WIEDŹMIN ŁĄCZY LUDZI

Przed premierą "Wiedźmina" w internecie panował ogromny, ale typowy hype, komentowano praktycznie każde zdjęcie z planu. Po premierze sytuacja zrobiła się znacznie ciekawsza. Przez parę dni dyskutowaliśmy zażarcie o serialu w gronie znajomych. Jeszcze bardziej ucieszyła mnie sytuacja, gdy będąc w restauracji usłyszałem rozmowę czworga młodych ludzi siedzących obok mojego stolika. Zgadnijcie, o czym rozmawiali? Netfliksowy "Wiedźmin" to obecnie najchętniej wybierany serial na platformach streamingowych, zostawił w tyle zarówno "Stranger Things", jak i "The Mandalorian" Disneya. Opowiadania Andrzeja Sapkowskiego stanowiące pierwowzór pierwszego sezonu są rozchwytywane na Amazonie, gra "Wiedźmin 3" znowu wbiła się do czołówki na Steamie. Serial Netfliksa kupił mnie w całości, nie wyobrażam sobie innej wizji aniżeli to, co wykreowała Lauren S. Hissrich, showrunnerka serialu. "Wiedźmin" oprócz pełnienia ważnej funkcji społecznej przypomniał mi, jaka to frajda być fanem! Oglądam go już drugi raz, by wyłapać smaczki umiejscowione w poszczególnych epizodach.

Na koniec życzę emocjonujących seansów oraz przyjemnej lektury "Popcornera"! Do zobaczenia w kolejnym numerze.

Paweł Koczułap - redaktor naczelny

7


4

Kopiowanie i rozpowszechnianie całości lub części magazynu bez zgody redakcji zabronione. Za treść reklam i ogłoszeń redakcja nie odpowiada. Zastrzega sobie prawo do redakcyjnego opracowywania przysłanych tekstów i dokonywania skrótów. Wszystkie grafiki zostały użyte w celach informacyjnych.

WALKA Z WIEDŹMINEM

Info: „Wiedźmin" gatunek: fantasy
liczba odcinków: 8 (1 sezon) emisja: Netflix

Przeznaczenie, a może raczej koniunktura w świecie popkultury, zaprowadziły nas do tego miejsca: netflixowski Wiedźmin stał się faktem. Nie przesadzę chyba stwierdzając, że oczekiwania widzów były ogromne. Czy serial im sprostał? Spróbujmy zmierzyć się z Wiedźminem.

N SERIAL

WIEDŹMIN

Najtrudniej będzie chyba widzom, którzy nie czytali książek ani nie grali w gry, a przygodę z uniwersum zaczynają licząc n a dobrą rozrywkę. Losy walczącego z potworami wiedźmina Geralta oraz czarodziejki Yennefer i księżniczki Ciri, które spotyka na swojej drodze, mogą być dla nich trudne do zrozumienia. Zaburzona chronologia i natłok wydarzeń to trudny przeciwnik. Jeśli jednak wykażecie się uwagą, w którymś momencie wciągnie was przedstawiona historia: rywalizacja królestw i ras, klątwy i zagadki, magia. Serial to całkiem udany kawałek fantastyki, z dużą dawką poczucia humoru, szczególnie w dialogach. Potwory nie są najczęściej przerażające, ostrzegam jednak, miejcie się na baczności przed mocnymi scenami gore.

Nierówny scenariusz to ten mankament, z którym będą musieli się zmierzyć zarówno początkujący, jaki i znający pierwowzór widzowie. I już na początku dać serii spory kredyt zaufania, bo pierwszy odcinek nie należy do najlepszych w historii kina. Później jest lepiej, dostajemy interesujące, a przy tym dobrze skonstruowane i przemyślane odcinki. Na przykład, trzeci spina analogia metamorfoz upiornej strzygi i czarodziejki, a piąty – motyw roli kobiet w świecie Wiedźmina.

Podobną nierówność zauważymy w poszczególnych scenach. Bitwy, umieszczone w strategicznych częściach (w pierwszym i ostatnim odcinku), nie porywają skalą, efektami specjalnymi czy szczególnym dramatyzmem. Z drugiej strony, mamy sceny, które robią świetne wrażenie: walkę Geralta w Blaviken albo niektóre efektowne sceny plenerowe w historii ze złotym smokiem. Jak widać, zależy jaka czekoladka z pudełka akurat nam się trafi.

Każdy wieloletni fan sagi w serialu zmierzy się też oczywiście ze swoimi wyobrażeniami ulubionych postaci. Na szczęście, tutaj nie czeka nas rozczarowanie. W większości, obsada i gra aktorska są mocną stroną serialu. Henry Cavill sprawdza się doskonale jako ponury Geralt, a Anya Chalotra, wbrew obawom, jest bardzo dobrą Yennefer, szczególnie przed jej przemianą. Uwagę przykuwa też wielu bohaterów drugoplanowych: bezczelny, komiczny bard Jaskier (ulubieniec większości osób, z którymi rozmawiałam o serialu), mroczny czarodziej Vilgefortz, wojownicza królowa Calanthe.

Co do poprawności politycznej, nie wygramy z nią w produkcjach Netflixa, skierowanych do odbiorców na całym świecie. Moim zdaniem, obecność ciemnoskórych postaci w Wiedźminie nie jest bardzo rażąca. Jeśli liczyliśmy, że dostaniemy serial z typowym słowiańskim światem, to muszą nam wystarczyć słowiański bestiariusz i lokalizacja zdjęć na zamku w Ogrodzieńcu. Trudno mi nawet określić, czy muzyka w filmie jest bardziej słowiańska czy celtycka. Tak czy inaczej, wzbogacona o elektroniczne brzmienia, wypada dobrze i dodaje akcji dynamiki.

Serial nie jest drugą Grą o tron, jest w nim dużo więcej magii, są teleporty między światami. Nie jest też wierną ekranizacją prozy Sapkowskiego. Film nie zadowoli każdego, ale mimo wszystko uważam, że spełni oczekiwania fanów fantastyki.

Czy gdyby ktoś dorzucił grosza Wiedźminowi, dostalibyśmy lepszą serię? Raczej nie, bo najsłabszą stroną serialu jest nierówny scenariusz. Pierwszy sezon nie jest idealny, jednak daje podstawy, żeby na kolejny czekać z niecierpliwością. A czekać przyjdzie nam co najmniej rok. Co nam pozostaje? Możemy zanucić: Toss a coin to your witcher, o'Valley of Plenty…

Anna Szewczyk

Serial Wiedźmin jest dostępny
z oryginalnym polskim dubbingiem.
Michał Żebrowski ponowie
wcielił się w ryvijskiego łowcę potworów

TRYLOGIA STRANGER THINGS

Flagowy serial Netfliksa liczy trzy sezony. Ruszyły właśnie zdjęcia do czwartego. To doskonały moment na przypomnienie sobie całej trylogii!

Fenomen serialu

(wrażenia po pierwszym sezonie 86%)

"Stranger Things" obejrzałem dwa razy, podczas gdy każdy inny serial oglądam jeden raz. Na mojej półce stoją dwie płyty ze ścieżką dźwiękową serii. Myśląc o wyjeździe na tegoroczny festiwal fantastyki Falkon, myślę o kupnie kubka z bohaterami "Stranger Things". Jestem przedstawicielem pokolenia 30+, pokolenia Polonii 1, kaset VHS, C64, gumy Turbo i całej popkultury lat dziewięćdziesiątych ubiegłego wieku. Jakby to określił Michał Radomił Wiśniewski (autor "Jetlag", "God Hates Poland" i "Hello World"), należę do średniej klasy biurowej. Właśnie do takiej grupy kierowany jest "Stranger Things". Idealny produkt stanowiący swojego rodzaju wehikuł czasu do utraconego dzieciństwa. Twórcy serii doskonale wiedzą, za czym tęsknimy, dostarczając nam odpowiedni produkt. Tak właśnie wygląda współczesny przemysł nostalgii.

W pierwszym odcinku ojciec głównego bohatera próbuje nastroić śnieżący telewizor, bo chce obejrzeć odcinek "Knight Ridera", główna bohaterka przełączając kanały tv trafia na "He-Mana", a na ścianie pokoju wisi plakat głośnego filmowego hitu lat siedemdziesiątych - "Szczęki". Dochodzą jeszcze gry RPG, w które namiętnie gra paczka szkolnych kolegów oraz komiksy „X-Men", które regularnie czytają. Mieścina, w której rozgrywa się akcja serialu, to doskonale odwzorowana Ameryka lat osiemdziesiątych tak dobrze znana z emitowanych w naszej telewizji seriali. Stare samochody, rowery BMX, moda i szkolne obrazki rodem z "Beverly Hills 90210". Takich smaczków jest dużo więcej. Serial to swoista kopalnia nostalgii, w której dusza się raduje. Do tego wszystkiego dorzucić należy moce nadprzyrodzone. W tym aspekcie kłania nam się "Z archiwum X", "Miasteczko Twin Peaks", "E.T." czy "Jumanji", czyli tytuły, które doskonale pamiętamy z okresu młodości. Seria jest pełna tajemnic, atmosfera zagęszcza się z odcinka na odcinek. Trudno nie połknąć tak smakowitego, magicznego kąska.

Jednak nie samą nostalgią człowiek żyje. Odniesienia do klasyki nie znaczyłyby nic, gdyby serial nie spełniał współczesnych standardów. Świetna praca kamery, scenariusz angażujący widza i trzymający w napięciu do samego końca, dobra gra aktorów - "Stranger Things" ma to wszystko. Na planie błyszczy nie tylko Winona Ryder, Millie Bobby Brown grająca Jedenastkę została wręcz objawieniem pierwszego sezonu. Chyba wspominałem również o ścieżce dźwiękowej? Czołówka serialu jest genialna, wprowadza widza w klimat serii.

Jak widać w "Stranger Things" doskonale zgrały się wszystkie elementy. Jest to najlepszy serial Netflixa, dla pokolenia 30+ powinien być opatrzony naklejką "musisz obejrzeć". Co prawda znam osoby, które zrezygnowały z seansu po trzecim odcinku, nie dając szansy magii nostalgii. Najwidoczniej w młodości nie przepadały za science-fiction albo nie lubią rozpamiętywać starych, dobrych czasów. Może zaserwowana historia jest momentami nieco przewidywalna, ale całość nie jest już tak oczywista. Ciekawym zabiegiem jest również ukazanie akcji z trzech perspektyw (kilkunastoletnich chłopców, zrozpaczonej matki i zakochanych nastolatków). Czekam z niecierpliwością na 27 października (26 mam urodziny - nowa seria będzie więc doskonałym prezentem), aby ponownie powrócić do miasteczka Hawkins, spotkać dobrych znajomych, poznać ich dalsze losy i zapewne rozwiązać kolejną, tajemniczą zagadkę. Niech ten wagonik nostalgii jedzie jak najdłużej, będzie to z korzyścią dla widza.

Nowa przygoda

(wrażenia po drugim sezonie 87%)

W trakcie oglądania drugiego sezonu "Stranger Things" buzia dosłownie śmiała mi się z radości. Czułem się, jakbym spotkał starych, dobrych znajomych. To była druga niezapomniana wizyta w Hawkins.

Minął prawie rok od tragicznych wydarzeń z poprzedniego sezonu, życie na pozór wróciło do normy. "Na pozór", ponieważ Will Byers nadal ma niepokojące wizje, w których przenosi się do innego wymiaru, gdzie musi uciekać przed czymś, co na pierwszy rzut oka przypomina wielkiego pająka. Tymczasem w miasteczku, tuż przed świętem Halloween, dochodzi do dewastacji plantacji dyń. Komendant Jim Hopper podejrzewa, że zniszczenia mogą nie być dziełem człowieka... a to nie wróży niczego dobrego. Nowa przygoda rozwija się powoli, jest mroczniejsza i pod koniec wciąga na maksa! Twórcy nie mieli łatwego zadania, gdyż kontynuacja pozbawiona jest aury tajemniczości, na której opierał się pierwszy sezon. Najmłodsi bohaterowie serii naturalną koleją rzeczy wydorośleli. Dustin ma już zęby "perełki", a Jedenastka piękne, kręcone włosy. Do paczki przyjaciół dołącza również nowa koleżanka Max, która na starcie wzbudza ogromny szacunek u chłopaków, uzyskując najlepszy wynik w "Dragons Lair" na automatach. Zobaczymy również dalsze perypetie miłosne w trójkącie Nancy - Steve - Jonathan. Świetnie wypada jak zwykle Winona Ryder grająca Joyce - mamę Willa. Postacie i rozwój relacji między nimi to kolejny plus tej odsłony serii.

Drugi sezon "Stranger Things" oczywiście popkulturą stoi! Ponownie mamy nawiązania i odwołania do kultowych dzieł - starszy brat Max prowadzi swoją furę niczym Mel Gibson z "Mad Maxa", paczka bohaterów w święto Halloween przebiera się za bohaterów "Ghostbusters", a w tv emitowany jest zwiastun jedynki "Terminatora" z Arnoldem Schwarzeneggerem - mamy w końcu 1984 rok. Takich smaczków jest wiele, ich odkrywanie sprawiło mi ogromną przyjemność. Jeżeli chodzi o ścieżkę dźwiękową, to mamy kilka nowych utworów, ale została czołówka pierwszego sezonu i bardzo mnie to cieszy, bo jest klimatyczna.

Bracia Duffer wykonali swoją pracę celująco, gdyż fani dostali produkt dokładnie taki, na jaki czekali. Miałem obawy, czy drugi sezon nie obniży nieco lotów, ale jeżeli zerkniecie na procentową satysfakcję, to jest ona nawet nieznacznie większa. Jakieś wady? Scenariusz momentami jest przewidywalny? Pewne sceny ocierają się o kicz? Można by pewnie na siłę szukać wad, ale po co? "Stranger Things 2" umiejętnie absorbuje uwagę widza. Ja tymczasem chętnie powrócę do Hawkins po raz trzeci, w międzyczasie racząc się serialem "Stranger Things Beyond", w którym znajdziemy wypowiedzi aktorów na temat naszego ulubionego serialu.

Gorące lato w Hawkins

(wrażenia po trzecim sezonie 90%)

W jednej ze scen trzeciego sezonu "Stranger Things" Mike mówi do Willa Byersa „nie jesteśmy już dziećmi". Paczka sympatycznych dzieciaków, którą doskonale pamiętamy z pierwszego sezonu, rozpoczyna najbardziej burzliwy okres życia, tzw. wiek dojrzewania. W związku z powyższym sesje Dungeons & Dragons schodzą na bok, na horyzoncie pojawiają się pierwsze miłosne problemy. Nie ma to jak dorastanie w szalonej końcówce lat osiemdziesiątych.

Wątki obyczajowe stanowią spory fragment nowego sezonu. Mike chodzi z Nastką, rozstają się - schodzą z powrotem itp., z kolei szeryf Hopper, przybrany ojciec dziewczyny, instruuje przyszłego zięcia na zasadzie "cokolwiek zrobisz mojej córce, ja zrobię tobie" (świetny moment!). Nastka zyskuje prawdziwą przyjaciółkę w osobie dziewczyny Lucasa - Max. Z kolei Dustin spędza najwięcej czasu ze Steve'm i jego nową koleżanką Robin. Jedynie Will dorasta trochę wolniej od pozostałych, najchętniej nadal siedziałby w piwnicy i grał w gry fabularne. Pamiętając, co przeżył w dwóch poprzednich sezonach, trzeba mu wybaczyć tę dziecinność. Co z kolei słychać u "dorosłych" bohaterów? Joyce odkrywa dziwne zjawisko z magnesami, Jonathan i Nancy pracują w gazecie, gdzie zajmują się sprawą zmutowanych szczurów krążących po okolicy, ciało Billy'ego zostaje opanowane przez potwora z drugiego wymiaru, w okolicy pojawiają się źli Rosjanie, z których jeden jest silny niczym terminator (fani Arnolda będą zachwyceni!). Ot, codzienność w Hawkins. A właśnie, samo miasteczko dorobiło się pierwszego dużego centrum handlowego z prawdziwego zdarzenia, będącego ważnym miejscem dla całej fabuły.

Brzmi to wszystko jak serial klasy B? Jasne, że tak. Niektóre rzeczy specjalnie są przerysowane, przecież to "Stranger Things". Bracia Dufferowie po raz trzeci serwują wciągającą historię w znanych retro klimatach. Uwierzcie, ta klisza jeszcze się nie przetarła. Z nowości w serialu pojawiła się postać homoseksualna, ale to standard netflixowych produkcji. Po premierze ponownie ruszył przemysł nostalgii (czytaj: nowe książki, komiksy, gadżety na rynku itd.). Ja na takie chwyty po kolejnym sezonie już się uodporniłem, ale na czwarty sezon czekam. Netfliksie, zagraj to jeszcze raz! Oczywiście zagrają, w końcu trójka pobiła rekordy oglądalności.

Paweł Koczułap

NIEWYKORZYSTANE SZANSE

Info: „1983” gatunek: alternatywna historia
liczba odcinków: 8 (1 sezon) emisja: Netflix

1983 – pierwszy polski serial sieci NETFLIX, z którym widzowie wiązali tyle nadziei i oczekiwań. Niestety, okazał się serią niewykorzystanych możliwości. Jego twórcy muszą zrozumieć, że połączenie ponurego świata Roku 1984 Orwella i estetyki PRL, choć bardzo oryginalne, nie wystarcza. Widz oczekuje od dobrego serialu znacznie więcej.

Zaczyna się bardzo dobrze. Powracamy do PRLu. W 1983 roku dochodzi do zamachów w największych polskich miastach. To zmienia losy naszego kraju – ludzie jednoczą się w bólu, komunizm nie upada. Dostajemy coś na kształt „socjalizmu z ludzką twarzą”. Państwo się rozwija, technologia idzie do przodu, powstają monumentalne budynki ze szkła i betonu. Polska otwiera się na obcokrajowców. Tylko obywatele muszą wyznawać oficjalną ideologię państwa i liczyć się z tym, że są stale obserwowani przez służby bezpieczeństwa. I tu zaczyna się akcja.

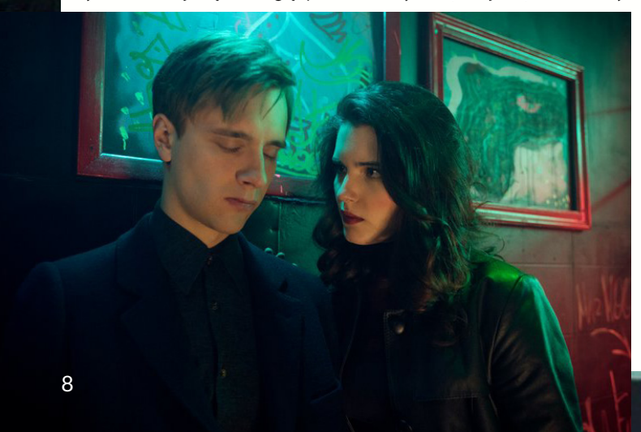
Kajtek, student prawa (dziwne, że nie stał się memem), dostaje od swojego profesora akta sprawy sprzed lat, którą postanawia rozwiązać. Równocześnie śledztwo rozpoczyna oficer śledczy Janow: bada sprawę samobójstwa chłopaka zaangażowanego w działalność Lekkiej Brygady – bojówkowej organizacji opozycyjnej. Oczywiście okazuje się, że obie zagadki są ze sobą powiązane. Żeby je rozwiązać, nasz młody prawnik wypytuje kogo się da o tajemnicze stare zdjęcie, a śledczy o rysunki z notesu samobójcy... Ale schematyczność nie jest głównym zarzutem wobec filmu.

W sprawy zamieszane są rząd, wojsko, służby bezpieczeństwa, milicja, Amerykanie, Rosjanie, Wietnamczycy... Od razu zostajemy wrzuceni na głęboką wodę – liczba wątków, bohaterów i nazwisk do zapamiętania sprawiają, że film jest bardzo trudny w odbiorze. Wątki się mieszają, nie wiemy właściwie, jaką zagadkę rozwiązujemy… Jakiś czas temu znalazłam w Internecie stronę z pytaniami dotyczącymi fabuły serialu. Przyznam, że wiele z nich ja też sobie zadawałam… Skoro taka strona była potrzebna, świadczy to o sporym zagmatwaniu fabularnym i niezrozumieniu ze strony widzów. Poza tym, o ile wiele kwestii jest niejasnych, nielogicznych lub po prostu niepotrzebnych, inne są wręcz nachalnie pokazane wprost, bez wiary w inteligencję widza. Także dialogi oraz gra aktorska, mimo świetnej obsady, wypadają najczęściej bardzo słabo i nienaturalnie.

Doceniam serial za niebanalny pomysł (chociaż niektórzy twierdzą, że ściągnięty z serialu Człowiek z Wysokiego Zamku – o alternatywnej wizji historii, gdzie zwyciężył nazizm) i dbałość o takie niuanse jak rozbudowane metro w Warszawie. Doceniam za stronę wizualną z cyberunkowymi ujęciami i za (niestety nieliczne) dobre sceny jak choćby recytacja Wielkiej improwizacji Mickiewicza na podziemnym spotkaniu opozycji. Serial zmarnował jednak potencjał by stać się wielowymiarową, ekscytującą historią, do której będziemy wracać albo przynajmniej udanym filmem rozrywkowym.

Podobno przy ponownym oglądaniu serii wszystko jest bardziej jasne, fabuła układa się całkiem zgrabnie. Ale ile osób zdecyduje się na ponowne obejrzenie serialu, którego nie zrozumiały?

Anna Szewczyk



ZAPAŁKA PODPALIŁA RYNEK MUZYCZNY

Po dziesięciu latach przerwy powrócili z nowym albumem studyjnym, który aktualnie jest promowany na widowiskowej, stadionowej trasie koncertowej. Rammstein jest na ustach wszystkich, przyczyniły się do tego przygotowane z niemiecką precyzją działania marketingowe. Jak to się stało, że jedna zapałka podpaliła rynek muzyczny AD 2019? Powodów jest kilka, a najważniejszy jest taki, że nowa płyta to petarda!

Premierowe utwory, zgodnie z wcześniejszymi zapowiedziami członków zespołu, są bardziej różnorodne w stosunku do poprzednich dokonań kapeli. Taki eksperymentalny zabieg z jednej strony ukazuje wszechstronność Rammsteina, z drugiej przyciąga nowych słuchaczy. Ale jest to kontrolowana rewolucja, bardziej nawet ewolucja. Największe pozytywne zaskoczenia? Dla mnie „Auslander”, piosenka wyjątkowo melodyjna, wręcz taneczna, można by przy niej bawić się w dyskotece. „Zeig Dich” mówi o grzechach kościoła (jakże aktualny temat), rozpoczyna i kończy się żeńskim chórem (również nowość).”Puppe” zaczyna się spokojnie, wręcz usypia słuchacza, by w pewnym momencie łupnąć rozszalałym, wręcz psychopatycznym głosem Tilla Lindemanna. „Diamant” to z kolei jedyna na płycie ballada, intymne wyznanie przy minimalnej oprawie muzycznej, idealnie wyciszające. W „Weit Weg” jest dużo elektroniki i rozmachu, coś pięknego. „Radio” to natomiast ukłon w stronę Kraftwerk. „Sex”, „Was ich liebe” i „Tattoo” usatysfakcjonują starszych fanów, zwłaszcza ten ostatni tytuł brzmi jakby pochodził z początków twórczości niemieckich muzyków. Najbardziej klimatyczne i majestatyczne utwory z kolei rozpoczynają (słynny „Deutschland” o trudnej historii Niemiec) i kończą (kontrowersyjny „Hallomann”) płytę.

Przyznaję, jestem fanem Rammstein od początku ich kariery. Uwielbiam styl, który stworzyli swoją twórczością. Album z zapałką na okładce jest dla mnie największą premierą muzyczną roku. Nie chcę polecać go fanom, ponieważ oni już dawno mają płytę na półce. Nowe wydawnictwo polecam osobom, które Rammsteina jeszcze nie posmakowały! Kupcie płytę, wieczorem połóżcie się w łóżku, załóżcie słuchawki i wciśnijcie przycisk play. To będzie niezapomniana muzyczna podróż, spodoba się wam, gwarantuję! Rammstein to najlepszy towar eksportowy od naszych zachodnich sąsiadów.

Paweł Koczułap

RAMMSTEIN W POLSCE!

17 lipca 2020 roku na Stadionie Narodowym w Warszawie zagra Rammstein w ramach swojej stadionowej trasy koncertowej. Uczestnicy widowiska usłyszą kawałki z recenzowanej płyty oraz największe hity, takie jak „Du Hast”, „Sonne”, „Ohne dich”, „Pussy” czy „Engel”. Ten ostatni utwór zostanie wykonany wspólnie z zespołem Duo Jatekok i publicznością. Dwie sympatyczne panie towarzyszyły niemieckiej kapeli podczas trasy AD 2019. Gotowi na niezapomniany spektakl z ogniem w roli głównej? „Popcorner” też tam będzie!

Wielka literatura na ekrany!

W ciągu ostatnich kilku miesięcy pojawiło się sporo zapowiedzi emocjonujących seriali fantastycznych i science-fiction, które będziemy mogli obejrzeć w 2020 i 2021 roku. Chcemy dla was podsumować najważniejsze z nich, bazujące na kultowych seriach literackich. Sami zobaczcie, czy nie warto czekać?

Rok 2020 będzie też rokiem kontynuacji cenionych seriali, które zdobyły sobie licznych fanów. Wspomnę tu choćby o trzecim sezonie serialu Dark (choć po poprzednim, w mojej ocenie „średnio udanym" sezonie, nie czekam na kontynuację z niecierpliwością). Pojawią się też nowości. Jak choćby Ragnarok – seria nawiązująca do mitologii nordyckiej. Czy będzie to tylko serial dla młodzieży, czy każdy znajdzie coś dla siebie? To się okaże już wkrótce, serial startuje na Netflixie już w styczniu. A trochę później, w 2021 roku kolejny hit – drugi sezon losów Wiedźmina Geralta.

Rok 2020 (i 2021) zapowiada się obiecująco. Przynajmniej dla fanów fantastyki. A na jakie seriale Wy czekacie najbardziej?

Anna Szewczyk

Przyszłość galaktyki – czyli Fundacja

Apple zapowiedziało serial na podstawie „Fundacji" I. Asimova. To wizja świata (albo raczej wszechświata) rządzonego przez Imperium Galaktyczne. Genialny Matematyk, Hari Seldon, dzięki nowej nauce, psychohistorii, oblicza, że Imperium wkrótce upadnie, a świat pogrąży się w chaosie. Zapowiada się bardzo interesująco! Może umieszczam tytuł w zapowiedziach na 2020 i 2021 rok trochę na wyrost, bo data premiery nie jest znana. W każdym razie, czekamy z niecierpliwością.

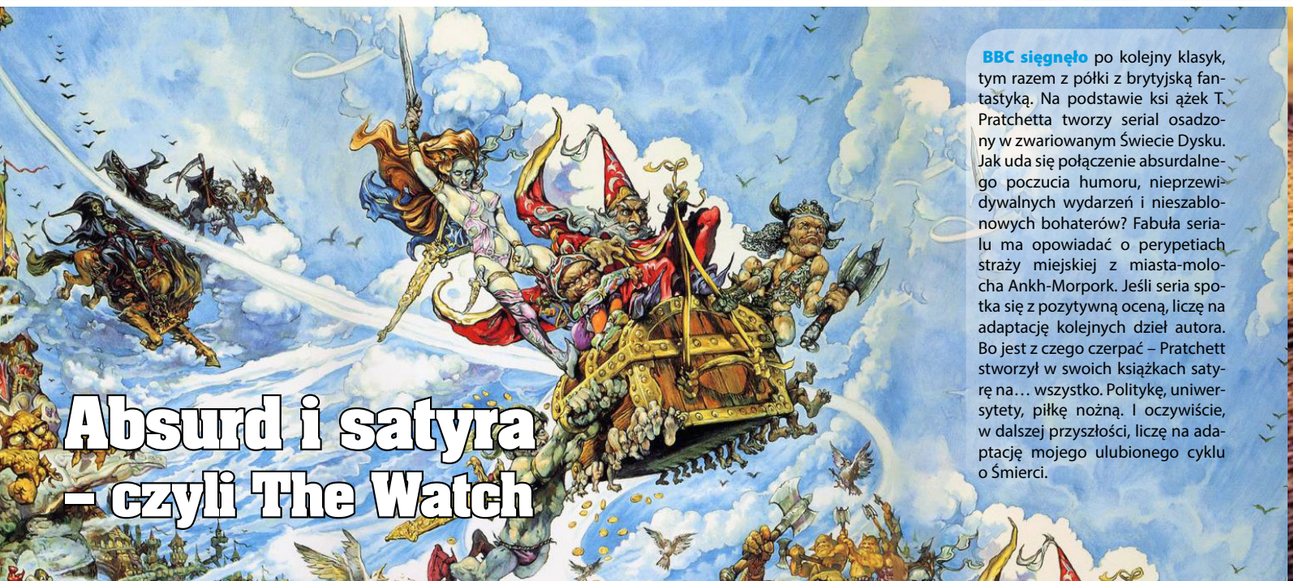
Walka o melanż (jakkolwiek to brzmi ;)) – czyli Diuna

Po pierwsze: obsada. Timothée Chalamet jako książę Paul, Rebecca Ferguson jako lady Jessica, Oscar Isaac jako książę Leto. Do tego inni świetni aktorzy grający mniejsze, ale charyzmatyczne postaci. Historia walki o panowanie nad planetą Arrakis zwaną Diuną, z bezkresnymi piaskami skrywającymi pokłady melanżu (najcenniejszej substancji w świecie) i zamieszkałymi przez potworne czerwie, znów porwie naszą wyobraźnię. Choć literacki pierwowzór autorstwa F. Herberta jest momentami pompatyczny i przegadany, sama historia stanowi materiał na emocjonujący film, którego największymi zaletami będą uniwersalny temat walki o władzę i stworzony w szczegółach świat.

Więcej Targaryenów! – czyli House of the Dragons

Jaki ród w Grze o tron najbardziej Wam się spodobał? Starkowie, a może Lannisterowie? Jeśli Targaryenowie, to macie szczęście, bo właśnie oni dostaną swój serial. Akcja House of the Dragons, bo taki tytuł ma nosić seria, którą stworzy HBO, toczyć się będzie kilkaset lat przez fabułą Gry o Tron. W tworzenie scenariusza został zaangażowany G. R. R. Martin, produkcja ma być też oparta na jego książce Ogień i krew. Wprawdzie nie ma potwierdzenia, że serial ukaże się w przyszłym roku, ale może czeka nas mała niespodzianka na Boże Narodzenie 2020?

Absurd i satyra – czyli The Watch



BBC sięgnęło po kolejny klasyk, tym razem z półki z brytyjską fantastyką. Na podstawie ksi ążek T. Pratchetta tworzy serial osadzony w zwariowanym Świecie Dysku. Jak uda się połączenie absurdalnego poczucia humoru, nieprzewidywalnych wydarzeń i nieszablonowych bohaterów? Fabuła serialu ma opowiadać o perypetiach straży miejskiej z miasta-molocha Ankh-Morpork. Jeśli seria spotka się z pozytywną oceną, liczę na adaptację kolejnych dzieł autora. Bo jest z czego czerpać – Pratchett stworzył w swoich książkach satyrę na… wszystko. Politykę, uniwersytety, piłkę nożną. I oczywiście, w dalszej przyszłości, liczę na adaptację mojego ulubionego cyklu o Śmierci.

Powrót do Śródziemia – serial Władca Pierścieni

Władca Pierścieni i Hobbit to klasyka, do której ciągle wracamy. Co kilka lat powraca też temat nowego filmu osadzonego w tolkienowskim świecie. W tym roku nadzieje fanów wzrosły, gdy Amazon potwierdził, że pracuje nad takim właśnie serialem. Póki co, wiemy o nim niewiele. Fabuła będzie wyprzedzać akcję z Władcy Pierścieni, poznaliśmy też pierwsze nazwiska obsady. Nie wiadomo jednak, czyje losy będziemy znów śledzić: Aragorna, Gandalfa, Saurona, Sarumana? Premiera serialu prawdopodobnie w 2021 r. Jeśli Amazon się postara, hit gwarantowany.

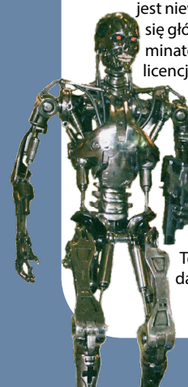
ODTRUTKA NA MROCZNE PRZEZNACZENIE

Polska gra wideo w uniwersum Terminatora

Info: „Terminator: Resistance" gatunek: strzelanka producent: Teyon platformy: PC, PS4, XONE (2019)

Wiecie, czym jest linia zagłady? To przesuwający się do przodu ciąg egzoszkieletów T-800, uzbrojonych w broń plazmową, których celem jest eliminacja każdego napotkanego człowieka. W taki sposób wymordowano mój oddział, na szczęście jakimś cudem ocalałem i wraz z resztką niedobitków staram się dotrzeć do Baron, kobiety, która dowodzi miejscowym Ruchem Oporu. Skynet z nieznanych powodów wysyłał za mną infiltratora T-800 celem wytropienia i eliminacji. Nazywam się Jacob Rivers, witajcie w świecie po Dniu Sądu.

Pamiętacie wspomnienia Kyle'a Reese'a z pierwszej części Terminatora? Los Angeles po zagładzie nuklearnej, szkielety budynków, zniszczone pojazdy, wszędzie gruzy, ludzkie czaszki i wielkie maszyny na gąsienicach, w powietrzu łowcy HK. Najgorsi byli jednak infiltratorzy, w filmie z 1984 roku mamy okazję zobaczyć, jak jeden z nich dostaje się do schronu ludzi i masakruje oddział Ruchu Oporu i cywili. Z kolei w drugim Terminatorze na początku filmu widzimy wspomnianą linię zagłady. W kultowych dziełach Jamesa Camerona takich obrazów jest niewiele, ponieważ akcja dzieje się głównie w przeszłości. Gra „Terminator: Resistance" powstała na licencji filmów, fabułę ulokowano kilkadziesiąt lat po Dniu Sądu, przed tym, jak Skynet wysłał Arnolda Schwarzeneggera w przeszłość, by ten zabił Sarę Connor, matkę przyszłego zbawcy ludzkości. Produkcja polskiego studia Teyon jest prequelem do wydarzeń z Terminatora 1 i 2.



„Terminator: Resistance" ma szansę zostać pełnoprawną trzecią częścią cyklu. Ta sztuka nie udała się przeciętnemu dziełu Tima Millera, od którego zaraz po premierze odciął się nawet sam Cameron pomimo, że wcześniej mocno promował tytuł. Co nie udało się filmowcom, doskonale wyszło twórcom gamedevu. W grze czuć specyficzny klimat znany wszystkim fanom oryginału, poruszanie się po zniszczonym Los Angeles przy dźwiękach a la Brad Fiedel daje ogromną frajdę. Scenariusz jest wiarygodny, gameplay po godzinie nabiera tempa. Trzeba również dbać o relacje z postaciami niezależnymi. Są sceny seksu w pierwszoosobowej perspektywie, gra wyprzedziła w tej kwestii tak bardzo wyczekiwany „Cyberpunk 2077" od CDP RED.

W tej strzelance z elementami rpg zostałem żołnierzem Ruchu Oporu i zmierzyłem się z legendarnymi T-800. Pamiętam bicie serca, gdy pragnąc ratować kompana, szedłem korytarzami opuszczonej fabryki mając świadomość, że gdzieś czai się na mnie infiltrator, a moje M16 trzymane w dłoniach niewiele pomoże. Trzymających w napięciu i zapadających w pamięć momentów jest dużo więcej. „Terminator: Resistance" obok „Blair Witch" jest jednym z największych pozytywnych zaskoczeń AD 2019. Polecam jako odtrutkę na nieszczęsne „Mroczne Przeznaczenie". Polski gamedev rządzi!

Paweł Koczułap

STRACH NA WŁASNEJ SKÓRZE

Info: „Blair Witch" gatunek: horror producent: Bloober Team platformy: PC, PS4, XONE (2019)

Po co gram w gry wideo? Z różnych powodów. Czasami dla czystej rozrywki (Fifa), czasami by wziąć udział w przygodzie (seria Wiedźmin), czasami dla nostalgii ("Horizon Chase Turbo"), czasami by doświadczyć czegoś na własnej skórze, na przykład strachu.

Sceny grozy z książki rozgrywają się w głowie czytelnika, w przypadku filmu jesteśmy biernymi odbiorcami tego, co widzimy na ekranie, jedynie gry wideo dają możliwość poczuć strach na własnej skórze tak intensywnie, jak to tylko możliwe, gdyż to my jesteśmy głównym bohaterem. Warunkiem jest ciekawa historia w rękach zdolnych twórców. Tak się stało w przypadku polskiej gry "Blair Witch".

Fenomen i przerażającą historię wiedźmy z Blair nakreśliłem całkiem niedawno na łamach NSP, w obszernym tekście przekrojowym. Wspomniałem wówczas o powstającej grze krakowskiego studia Bloober Team na licencji Lionsgate, nawiązującej do słynnego filmu grozy z 1999 roku. Od pokazu pierwszego zwiastuna gry na targach E3 w Los Angeles miałem podskórne przeczucie, że to może się udać.

Fabuła gry bardzo angażuje emocjonalnie. W 1996 roku w lasach Black Hills zaginął dziesięcioletni chłopiec. Wcielając się w skórę byłego policjanta Ellisa, zabieramy ze sobą psa Bulleta i dołączamy do poszukiwań. Wchodząc do lasu ogarnęło mnie dziwne przeczucie, że mogę z niego nie wrócić. Do dyspozycji miałem telefon komórkowy (z zasięgiem jest różnie), przez który mogłem pograć w węża lub "Space Invaders" (!) oraz porozmawiać ze swoją partnerką - Jess (ukłon w stronę "Firewatcha"). Bohater naturalnie skrywa tajemnice i traumy przeszłości, które odkryjemy stopniowo podczas leśnej wyprawy. Na dodatek, im głębiej w las, tym robi się mroczniej i straszniej... gwarantuję, że gdy Bullet zacznie warczeć, gęsia skórka pojawi się natychmiast. Jeszcze nigdy w żadnej grze las nie był tak realistyczny i nie budził takiej grozy. Bałem się, czując podskórnie czyjąś obecność.

Całość wyprawy trwa około siedmiu godzin. To dobrze, bo w czasach, gdy czas wolny bardzo się szanuje, to dawka odpowiednia,

WIEDŹMA I FOUND FOOTAGE

W roku 2000 grupka licealistów organizuje wieczór filmowy z horrorem. Wśród wielu tytułów klasy B w magnetowidzie ląduje kaseta "Blair Witch Project", będąca przerażającym zapisem ostatnich chwil życia trójki młodych ludzi, którzy weszli do przeklętego lasu sprawdzić, czy miejscowa legenda o czyhającej tam wiedźmie jest prawdziwa. Pytanie: zapis jest autentyczny czy wyreżyserowany? Licealiści uwierzyli, że przerażające wydarzenia rzeczywiście miały miejsce, bo przyjmując taką tezę po prostu przyjemniej było się bać.

Powyższy obrazek ma zapewne w pamięci wielu współczesnych trzydziestokilkulatków. To w czasach ich wczesnej młodości film "Blair Witch Project" powstał i szybko obrósł legendą, zyskując status kultowego. Dzieło Daniela Myricka i Eduardo Sáncheza w okresie swojej premiery wniosło powiew świeżości do nieco skostniałego gatunku, stając się prekursorem konwencji found footage. Jest to technika filmowa, w której film stylizowany jest na znalezione amatorskie nagranie, a wydarzenia prezentowane są z perspektywy kamery należącej zwykle do jednego z bohaterów. Całość sprawia wrażenie amatorskiego paradokumentu, co ma potęgować u widza wrażenie autentyczności. "Blair Witch Project" zapoczątkował modę na tę konwencję. Twórcy doskonale wykorzystali fakt, że widz będzie bardziej bał się tego, co wydaje się realne. Koszt produkcji był niewielki, film okazał się wielkim sukcesem kasowym i zarobił miliony. Kanoniczny tytuł stanowi dzisiaj franczyzę, z której skorzystali również polscy twórcy.

Paweł Koczułap

Złośliwi twierdzą, że "Death Stranding" (pol. Wdarcie Śmierci) to symulator doręczyciela przesyłek. I poniekąd mają rację, bo to gra drogi w otwartym świecie. Tylko, że świat jest po apokalipsie, wskutek której ludzie żyją pod ziemią, w ogrodzonych murami resztkach miast chroniąc się przed deszczem, dziwnymi istotami z zaświatów i zwykłymi bandytami. Kurier Sam Porter Bridges może ten świat uratować. Na jego barkach i plecach (dosłownie!) spoczywać będzie misja odbudowania zniszczonej Ameryki i ponownego scalenia społeczeństwa. Witajcie w niebezpiecznym, ale jednocześnie fascynującym świecie Hideo Kojimy.

SYMULATOR KURIERA

Gra autorska legendy gamedevu

Info: „Death Stranding" gatunek: postapo producent: Kojima Productions platformy: PS4 (2019)

"Pixel" 94%, "PSX Extreme" 9+, "CD-Action" 8+ - polska prasa branżowa mówi jednym głosem "hit"! Tak samo specjalistyczne serwisy internetowe, również zagraniczne (tylko jeden - nazwę pominę, żeby nie robić reklamy - nisko ocenił grę, ale była to nieudana próba zyskania popularności na kontrowersji) są zachwycone. Na długo przed premierą hype rósł z każdym nowym zdjęciem, zwiastunem itp. (analogicznie jak w przypadku netfliksowego "Wiedźmina"), więc oczekiwania były ogromne. Hideo Kojima w przedpremierowych wywiadach podkreślał, że nie tworzy klasycznej gry wideo, tylko coś więcej, co pozostawi po sobie ślad w naszym życiu. Udało się, "Death Stranding" graficznie powala na kolana (zwłaszcza na PS4 Pro), fabuła wysoko stawia poprzeczkę nie tylko innym grom, ale również filmom czy literaturze. Historia wciąga tak mocno, że można zapomnieć o świecie realnym, historie poszczególnych postaci i nagłe zwroty akcji łapią za serducho, finał natomiast powoduje opad szczęki (Hideo Kojima ostrzegał: "będziecie płakać"). Wbrew pozorom, Hideo Kojima poskładał ten świat z dużą wiarygodnością i sensem. I jeszcze ta klimatyczna i powodująca miły dreszcz muzyka w trakcie gameplayu!

"Death Stranding" to metafizyczne doświadczenie - składając do kupy państwo, nie tylko przemierzałem równiny i góry, patrzyłem na szkielety wieżowców, porośnięte mchem wraki aut itd., ale również, pomimo że byłem sam, na każdym kroku doświadczałem obecności innych graczy - kurierów. Hideo Kojima zrobił coś na kształt pozytywnego multiplayera. Grając online, działania kurierów przenikają się, co prawda nie widzimy innych graczy, ale możemy sobie nawzajem pomagać, np. korzystać ze wspólnego mostu podczas przeprawy przez rzekę. W praktyce taki system sprawdza się doskonale, co najważniejsze, nie czujemy się wtedy samotni w tym opustoszałym świecie.

Arcydzieło? Tak! Uważam, że "Death Stranding" to niezapomniane doznanie, dla którego warto kupić PS4 Pro w ostatniej fazie jej życia. Tytuł gry roku 2019 gwarantowany, a być może i generacji. Byłem przekonany, że ten zaszczyt przypadnie "Cyberpunkowi 2077" albo drugiej części "The Last of Us". Po przejściu "Death Stranding" nie jestem już tego taki pewny. Hideo, jesteś wielki! Udowodniłeś, że w dzisiejszych czasach wciąż można robić wielkie i ambitne dzieła, podnosząc tym samym poprzeczkę innym twórcom.

Paweł Koczułap

AWATARY, TRANSHUMANIŚCI I SCREENAGERS

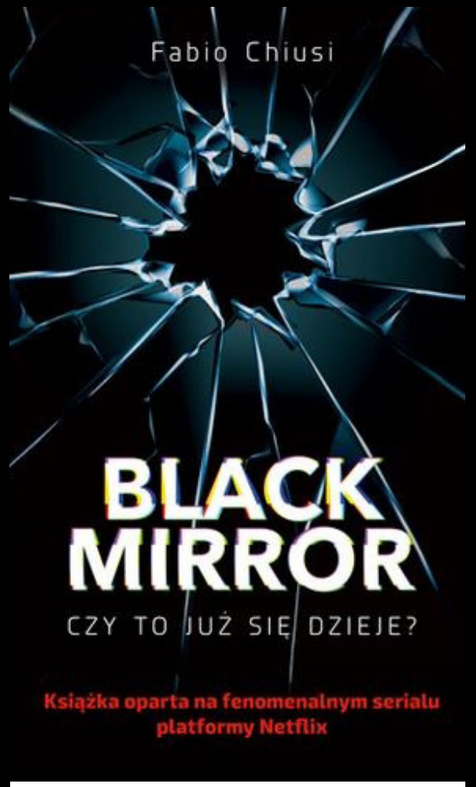
Fabio Chiusi, książka *Black mirror. Czy to już się dzieje?*

Info: „Black mirror. Czy to już się dzieje?" autor: Fabio Chiusi
gatunek: fantastyka wydawca: Wydawnictwo Dolnośląskie (2019)

Serial Czarne lustro stał się fenomenem ostatnich lat. Niepokojąca wizja świata, w którym rozwój zaawansowanych technologii przyniósł zgubne skutki, budzi w widzach sprzeczne uczucia, od niesmaku po zachwyt. Często jest to też uczucie ulgi, że problemy przedstawione w serialu to dopiero pieśń przyszłości. Ale czy na pewno tak jest, czy to już się nie dzieje? – zastanawia się włoski publicysta Fabio Chiusi.

W każdym rozdziale Chiusi opowiada o wpływie technologii na wybraną sferę naszej rzeczywistości. Pisze o polityce, gdzie z jednej strony Internet ułatwia udział obywateli we władzy (islandzka konstytucja napisana online przez obywateli), a z drugiej stwarza nowe pola do manipulacji opinią publiczną. O braku zaufania, jaki rodzi kontrolowanie dzieci przez rodziców czy nauczycieli przy użyciu aplikacji „szpiegujących" aktywność w sieci. Zwraca uwagę na obsesję oceniania i przyznawania punktów, która choć zazwyczaj dotyczy restauracji albo hoteli, coraz częściej przenosi się na wystawianie ocen ludziom. Sporo miejsca poświęca też życiu wiecznemu. Czy dla nieśmiertelnych ludzi nie zabraknie zasobów na ziemi? Czy możemy przetrwać tylko jako roboty? Czy gdyby istniała możliwość życia wiecznego pod postacią swojego awatara, zdecydowalibyśmy się na to? Oczywiście, *Black mirror* nie daje łatwych odpowiedzi.

Nie pozwala też na komfort odsunięcia od siebie opisanych problemów. Wydaje nam się, że technologia jeszcze nami nie rządzi. Jest dobrze, dopóki nie ma algorytmu na prawdziwą miłość. Niestety, mina nam rzednie gdy przypomnimy sobie, że Chiny odmówiły prawa lotu albo przejazdu pociągiem kilkunastu milionom swoich mieszkańców, którzy (według systemu oceny obywateli) sprawowali się niewystarczająco dobrze. Oprócz tego, system może zakazać noclegu w dobrym hotelu albo posłanie dziecka do lepszej szkoły.



Black mirror… to jedna z tych książek, które zachęcają do dalszego zgłębiania tematu, który opisują. Przyznam, że po lekturze zaczęłam szukać informacji o nowinkach takich jak tap eye (przenośny komputer noszony na oku, przypominający okulary) czy oprogramowanie Eternime (zbiera nasze myśli i wspomnienia tworząc awatara żyjącego po naszej śmierci). Poczytałam też o transhumanistach, którzy wieszczą życie wieczne ludzi-robotów…

W odbiorze książki przeszkadzało mi zbyt szczegółowe streszczanie odcinków serialu *Czarne lustro*, które są punktem wyjścia do rozważań. Momentami irytował mnie też styl wypowiedzi – bezpośredni i dziennikarski, ale często uderzający w moralizatorskie tony, z obowiązkowym teatralnym zawieszeniem na końcu każdego rozdziału. Taki zabieg jest niepotrzebny, treść sama w sobie skłania do zatrzymania się i zastanowienia nad opisanymi problemami.

Pogodziliśmy się z tym, że żyjemy otoczeni czarnymi ekranami. Co będzie dalej? Jaką cywilizację zbuduje pokolenie Z – zapatrzonych w smartfony młodych ludzi zwanych nieco ironicznie „screenagers", którzy nie wyobrażają sobie życia bez technologii. Czy uda im się zrealizować śmiałe marzenia ludzkości i zachować przy tym nie tylko zdrowy rozsądek, ale i nasze człowieczeństwo? Jeśli jesteście gotowi na jeszcze więcej pytań o przyszłość naszego świata, polecam lekturę *Black mirror. Czy to już się dzieje?*

Anna Szewczyk

Magdalena Witkiewicz

PENSJONAT PEŁEN TAJEMNIC

Intrygujące połączenie obyczajówki i horroru

Info: „Cymanowski Młyn" autor: Magdalena Witkiewicz i Stefan Darda
gatunek: thriller wydawca: Wydawnictwo FILIA (2019)

Przechodząca małżeński kryzys para po trzydziestce dostaje prezent w postaci opłaconego urlopu w pensjonacie na Kaszubach. Byłoby romantycznie, gdyby historię pisała tylko Magdalena Witkiewicz, mająca w swoim dorobku kilka dobrych obyczajówek. Tym razem pisarka tworzy duet ze Stefanem Dardą, polskim mistrzem powieści grozy. Literaci podzielili się rozdziałami. Witkiewicz świetnie poprowadziła wątki obyczajowe, dodając szczyptę erotyki, Darda odpowiada za tworzenie klimatu niepokoju. Pomimo różnic w stylu pisania, fabuła jest spójna.

Tytułowy Cymanowski Młyn na pierwszy rzut oka wydaje się sielskim miejscem. Opisem kaszubskiego krajobrazu można się zachwycić. Pensjonat położony jest pod lasem, w pobliżu wsi Cymany. Właścicielem jest sympatyczny starszy pan, Jerzy Zawiślak. W prowadzeniu gospodarstwa agroturystycznego pomaga mu syn Łukasz. Goście mogą nauczyć się jeździć konno i korzystać z uroków pobliskiego jeziora. To idealne miejsce do wypoczynku na łonie natury, więc Monika i Łukasz mają możliwość oderwania się od zgiełku wielkiego miasta i skupienia się na odbudowie wzajemnej relacji. Kobieta bardzo na to liczy, ale czy podobnie myśli jej lekko otyły i łysiejący, wiecznie zapracowany mąż prawnik? Sprawy wkrótce się komplikują, na dodatek syn właściciela bardzo przypomina Monice dawną miłość. Brzmi niczym tani romans? To pozory, w trakcie urlopu pary na jaw wyjdą przerażające tajemnice, autorzy powieści dokonają zaś całkowitej dekonstrukcji oblicza niektórych bohaterów.

Nie ukrywam, że to nazwisko autora "Domu na Wyrębach" i cyklu "Czarny Wygon" przykuło moją uwagę do tej pozycji. Stefan Darda lubi pisać o lokalnych demonach, zjawach czy straszydłach. Na dodatek robi to w taki sposób, że czytelnik czuje ciarki na plecach, zwłaszcza jeżeli czyta książkę w nocy. Po drugiej stronie jeziora, wśród uschniętych drzew, znajdują się bagna zwane Pomarliskiem, z których nocami dobiega dziwny pisk obcej kobiety. Losy bohaterów intrygują, posuwająca się naprzód fabuła wzmaga napięcie, powieść chłonie się niemal na jednym wdechu. Epilog jest przemyślany i satysfakcjonujący. Eksperyment w postaci duetu Magdalena Witkiewicz - Stefan Darda wypalił.

Paweł Koczułap

TYLKO MIŁOŚĆ MOŻE CIĘ URATOWAĆ

Info: „Jetlag” autor: Michał R. Wiśniewski
gatunek: dramat psychologiczny wydawca: Wydawnictwo Krytyki Politycznej (2014)

Główny bohater „Jetlagu” to współczesny trzydziestolatek: mieszkający w mieście, pracujący w korporacji, utrzymujący powierzchowne relacje międzyludzkie, imprezujący w weekendy, spłacający kredyt za mieszkanie, ściągający seriale z internetu, grający w gry wideo, użytkownik facebooka... Główny bohater „Jetlagu” nie ma imienia, ponieważ jest nim czytelnik.

Twoją uwagę przykuwa pendrive wbudowany w ścianę budynku. Zgrywasz dane na laptopa. Zdjęcie kobiety w króliczej masce, zrobione w damskiej toalecie wydaje się na tyle intrygujące, że chcesz wiedzieć coś więcej o tajemniczej fotografii. Możesz liczyć na pomoc Wiktora, kolegi z pracy, który ma to *coś*, co działa na kobiety. Na jednej z imprez poznajecie dwie dziewczyny. Patrycja, zwana Patsy, to dziewczyna po przejściach, nadal wierząca w miłość, która wkrótce zostaje dziewczyną Wiktora. Z kolei twoją uwagę przyciąga Zuza – przykładna matka i żona, zmieniająca się pod nieobecność męża-marynarza w królową miejskich imprez. Pojawiają się także epizodyczni bohaterowie, poznajesz ich życiowe historie, kończące się często mocnym akcentem. Jednakże główna oś fabularna będzie obracać się wokół ciebie, Wiktora, Patsy i Zuzy. Po nitce do kłębka traficie na trop furrysów, ludzi przebierających się za zwierzęta. Późniejsze wydarzenia wpłyną znacząco na życie twoje oraz twoich przyjaciół, zmuszając do postawienia sobie pytania o to, kim naprawdę jesteśmy.

Ważne okażą się wzajemne relacje łączące bohaterów. Tak, zakochasz się w Zuzie. Będziesz bał się przyznać do tego sam przed sobą, ale tak się stanie. Sama myśl o dziewczynie będzie sprawiała ci ogromną radość. Czy to miłość okaże się nadzieją we współczesnym świecie? Ale czy w świecie nienawiści ma prawo bytu? Odpowiesz sobie na to pytanie dopiero po przeczytaniu ostatniej strony. Pewnego razu Patsy powie, że koniec świata nastąpi, gdy ludzie zapomną o miłości. Innego końca nie będzie. Z pozoru sitcom, obyczajówka przerodzi się w dramat młodych ludzi, paranoję, a nawet science-fiction. Zaskakująca opowieść, taki współczesny Matrix.

Tytuł kierowany jest do współczesnych trzydziestolatków, nie znaczy to jednak, że po książkę nie może sięgnąć osoba starsza lub młodsza. Autor zawarł w niej wiele odniesień do popkultury, z której polskie pokolenie trzydziestolatków czerpie pełnymi garściami. Taki czytelnik wyłapie wszystkie smaczki, aluzje i będzie miał dodatkową przyjemność podczas lektury. Wiśniewski prezentuje pokoleniowy portret za pomocą mocno rozbudowanych zdań, korzystając z doświadczenia nabytego przy pisaniu bloga. Treść powieści ociera się o sens ludzkiej egzystencji, *Jetlag* wydaje się więc doskonałym materiałem do późniejszych dyskusji.

Książka po premierze zebrała dobre recenzje, została nominowana do Nagrody Conrada za debiut literacki. Wywołała za to niekonieczne pozytywne reakcje wśród internautów. Pokolenie trzydziestolatków postanowiło się bronić, nie zgadzając się z prezentowaną wizją rzeczywistości, zapewniając, że są w życiu szczęśliwi, dobrze zarabiają, mają rodziny, jeżdżą na zagraniczne wakacje itd. Badania statystyczne pokazują jednak, że jest inaczej, duży procent dorosłych dzieci mieszka wciąż z rodzicami i korzysta z pomocy materialnej. Nie ma latających samochodów, jest za to rozczarowująca rzeczywistość. Książka ma gorzki wydźwięk, przepełniona jest wszechogarniającą melancholią. Wiśniewski jest świetnym obserwatorem, w powieści odnajdziesz zapewne cząstki siebie. Ciekawy wywiad z autorem z dnia premiery można obejrzeć na YouTubie, wpisując w wyszukiwarce *Jetlag* Michał R. Wiśniewski.

Dla biurowej klasy średniej, gdyż takiego określenia używa autor w stosunku do pokolenia trzydziestolatków, jest to pozycja z gatunku *musisz przeczytać*. Debiutanckie dzieło zostanie zapewne w pełni docenione po latach. Tymczasem zabieram się za kolejny tytuł Wiśniewskiego *God Hates Poland*. Zapowiada się ciekawie.

Paweł Koczułap

CICHY POGWAR DZWONECZKÓW

Debiut literacki Łukasza Wiktora Izarowskiego

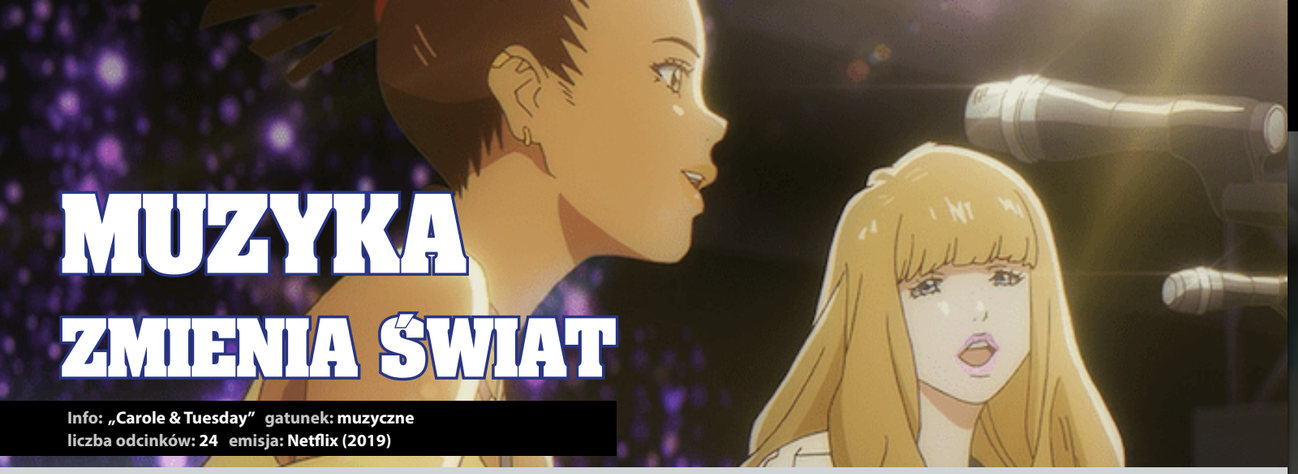
Info: „Pogwar” autor: Łukasz W. Izarowski
gatunek: horror wydawca: Alter Manes (2019)

Jak to mówią, “pierwsze koty za płoty”. Współtwórca dwóch części antologii “Horror na Roztoczu” i współautor (wraz z córką) książki dla dzieci “Apokalipka” wydał pierwszą samodzielną i pełnoprawną powieść o tajemniczym tytule “Pogwar”. Z okazji premiery miałem możliwość zamienić z Łukaszem kilka słów. Zażartował: “jeżeli będzie kiepskie, to może nie pisz recenzji”. Napisałem, bo “Pogwar” kiepski nie jest.

Po skończeniu lektury w głowie miałem dwie kapitalne sceny, w których gęsty klimat można ciąć nożem: emocjonujący pojedynek głównej bohaterki z... tego nie zdradzę, bo popsuję wam zabawę, oraz sam finał. Izarowski doskonale potrafi dawkować napięcie grozy w historii obyczajowej. Akcja "Pogwaru" toczy się latem gdzieś w zapomnianej mieścinie Sęki Złe niedaleko Hrubieszowa i Werbkowic. Przebywająca na emigracji w celach zarobkowych młoda kobieta Zofia Więckowska dostaje informację, że jej kilkuletni syn Eryk będący pod opieką męża pijaka i znienawidzonej teściowej, uległ poważnemu wypadkowi, którego następstwem jest dziwna choroba wyniszczająca organizm od środka. Kobieta podejmuje decyzję o powrocie w rodzinne strony, nie przypuszczając, że zapoczątkuje tym samym serię dramatycznych wydarzeń w Sękach Złych.

Autor w wywiadach, jak i na wstępie książki wspomniał, że zarys fabuły zrodził się we śnie, później wystarczyło ten sen odpowiednio rozbudować. Historia Zofii, Eryka i jego niewidzialnego przyjaciela stopniowo wciąga i, co ważne w przypadku powieści grozy, trzyma w napięciu. Całości dopełnia klimatyczna okładka zaprojektowana przez Darka Kocurka. Widzimy na niej również bohaterów i zdarzenia, które będą miały miejsce w drugiej części powieści. Jej wstępna premiera przewidziana jest na 2020 rok. Ja czekam, bo "Pogwar" ma swój klimat. Jeżeli drugi tom będzie na podobnym poziomie, to będziemy mogli śmiało stwierdzić, że Łukasz Wiktor Izarowski debiut ma wymarzony. Kupujcie, bo dobre!

Paweł Koczułap



MUZYKA ZMIENIA ŚWIAT

Info: „Carole & Tuesday” gatunek: muzyczne
liczba odcinków: 24 emisja: Netflix (2019)

„Dedykujemy tę piosenkę wszystkim na całym świecie, którzy kiedykolwiek czuli, że są całkiem sami. To był nasz punkt wyjścia, pierwsza piosenka, jaką napisałyśmy razem”

Rynek zalewany jest taką ilością anime, że dochodzi do autentycznego problemu, co wybrać. Kiedyś człowiek nie miał tego kłopotu, oglądał wszystko to, co akurat było w telewizji (czyli jakieś pięć serii na krzyż). Teraz co miesiąc wychodzi kilkanaście do kilkudziesięciu tytułów, a większość z nich jest średnia lub słaba. I praktycznie wszystkie dostępne dzięki rozwojowi technologii i platformom internetowym. „Carole & Tuesday” nie zachęcało tytułem, ale kreska na okładce w sumie była miła dla oka, no i seria pochodziła ze studia Bones. A jeśli coś na rynku jest pewne, to że studio Bones nie zrobi wam krzywdy. To spod ich rąk wyszło – losowo podaję pięć tytułów –„Wolf's Rain”, „Scrapped Princess”, „Fullmetal Alchemist”, „Ouran High School Host Club” i ostatnio „My Hero Academia”. Są praktycznie niezdolni do zrobienia złego anime. Prawdopodobnie.

Więc o czym właściwie jest anime o tak nijakim tytule? Wyobraźcie sobie dziewczynę z dobrego domu, która marzy o tym, by grać i śpiewać, ale przez status społeczny matki jest praktycznie ubezwłasnowolniona. Więc chwyta gitarę, ucieka z domu i jedzie do stolicy, by tam zacząć od zera. Wyobraźcie sobie dziewczynę z obozu uchodźców, która utrzymuje się z prac dorywczych, a w wolnym czasie rozstawia swój keyboard na moście. Gra i śpiewa i marzy o tym, by kiedyś przebić się ze swoimi tekstami i piosenkami w świecie, gdzie nikt już nie pisze tekstów, bo wszystko analizowane jest i tworzone przez sztuczną inteligencję. Wyobraźcie sobie wreszcie ich spotkanie na tym moście, chwilę oszołomienia, kiedy między nimi przeskakuje iskra porozumienia, a potem paniczną ucieczkę przed policją, bo na owym moście nie wolno grać. Umieśćcie to wszystko na Marsie, pięćdziesiąt lat po kolonizacji. To podstawa tej serii, ale też jej tło, bo tak naprawdę to anime opowiada o spełnianiu marzeń i o nie dawaniu się przeciwnościom losu. Tak, miejscami jest to wszystko przesłodzone. I owszem, trafiają się tam dramaty, a bohaterki bez przerwy muszą radzić sobie z problemami, które jak kłody pod nogi rzuca im wspomniany los i branża muzyczna, ale koniec końców wiecie, że to nie może skończyć się źle.

Druga sprawa, wiecie co jeszcze studio Bones ma genialne? Muzykę. Opening i ending do „OHSHC” to majstersztyk wpadania w ucho. „Wolf's Rain” miało Steve'a Conte, a to ten sam gość, który odpowiadał za najbardziej dramatyczne piosenki w „Cowboy Bebop”. „Fullmetal Alchemist” większość openingów i endingów miało na poziomie topki japońskiej listy przebojów rockowo-popowych. A seria „Carole & Tuesday” to kwintesencja muzyki. Tam muzyka opowiada historię. Śpiewają i grają obie główne bohaterki, ich rywalka Angela, która zmienia fach modelki na karierę piosenkarki, gwiazdy muzyki Marsa, konkurencja w konkursach talentów czy też wokaliści i zespoły występujące na festiwalach. Znajdziecie tu wszystko, od elektronicznego popu po rap. No i są oczywiście tytułowe Carole i Tuesday, które nie mają za sobą zaplecza technicznego, ale za to posiadają współgrające ze sobą wokale, gitarę klasyczną i keyboard. I mnóstwo zaparcia podbudowanego talentem – bo wcale nie ukrywam, że po jakimś czasie zaczyna się traktować bohaterów tego anime jak żywych ludzi.

Animacja jest płynna, kolory przepiękne a postaci dobrze skonstruowane i autentycznie posiadające jakąś głębię (rodziny, znajomych, powiązania i przeszłość, która na nie wpływa). Do tego widać, że twórcy odrobili pracę domową jeśli chodzi o kwestie dotyczące chociażby procesu tworzenia piosenek, grania na instrumentach, a nawet historii muzyki – tytuły wszystkich odcinków to tytuły istniejących utworów znanych gwiazd. Ogólnie widać, że w serię włożono mnóstwo czasu i pieniędzy, ale przede wszystkim serca i pasji. Ktoś, kto nie kocha muzyki nie byłby w stanie stworzyć takiej serii i to się czuje.

Tak, zakończenie może nie jest najwyższych lotów. Tak, na pewno znalazłoby się więcej rzeczy, do których można by się przyczepić. Ale w sumie po co, jeśli to taka piękna wizualnie i muzycznie seria, w którą można się owinąć jak w wielki, pluszowy koc? Hej – idzie zima, na dworze ciemno i złem pizga i to, co jest wam potrzebne do szczęścia, to anime, które jest słoneczne, ciepłe i tak bardzo pozytywne. „Carole & Tuesday” to właśnie ta seria, która uszczęśliwi was jak torcik bezowy, gorące kakao i kolorowe skarpety w mroźny mroczny dzień.

Anna Szumacher

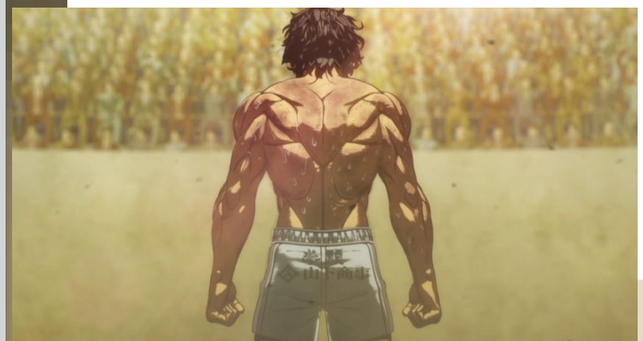
KRWAWY SPORT

Info: „Kengan Ashura” gatunek: bijatyka
liczba odcinków: 24 emisja: Netflix (2019)

Kupiec chcący sprzedać swój towar chwyci się każdego sposobu, aby tego dokonać. Będzie wciskał konsumentom darmowe próbki, zleci jakiemuś młodemu i pięknemu celebrycie, aby zachwalał w mediach jego produkt. W końcu będzie nas przekonywał, że tylko jego towary spowodują, że zdobędziemy szacun na dzielni. Walka o klienta potrafi więc być wyrafinowana, ale też bezpardonowa. Zastanawialiście się jednak kiedyś, jak wygląda walka o klienta między korporacjami?

Kazuo Yamashita jest podstarzałym pracownikiem korpo. Jego wyniki w pracy są kiepskie, jednak dzięki niezwykle rozwiniętej umiejętności podlizywania się szefowi wciąż trwa na swoim stanowisku. W życiu też nie idzie mu za dobrze. Żona od niego odeszła, a jego synowie wybrali karierę gangstera lub hikikomori. Nic więc dziwnego, że gdy przypadkiem Kazuo natyka się na bójkę w ciemnej uliczce, dochodzi do wniosku, że zmarnował życie, zamiast po prostu żyć. Los bywa jednak przewrotny. Kolejnego dnia prezes korporacji, w której zatrudniony jest nasz bohater, wzywa go na dywanik. Zamiast srogiego ochrzanu Yamashita zostaje uraczony opowieścią, która zaczyna się w epoce Edo, kiedy to spory między konkurentami w środowisku kupców rozwiązywano za pomocą pięści. Okazuje się, że zwyczaj ten, zwany Kenga, jest kultywowany do dziś. Kazuo zaś ma zostać managerem reprezentanta Nogi Group, Tokity “Ashury” Oumy.

Już od pierwszych minut historia w „Kengan Ashura” skupia się na skonfrontowaniu starego Yamashity z młodym Oumą. Robi to na zasadzie symetrii, pokazując zmęczonego życiem korpoludka, który niczego w życiu nie osiągnął i tak naprawdę do niczego nigdy nie dążył oraz skupionego na celu, wysportowanego mężczyznę. Prowokuje to widza do zadania sobie pytania, z którą z postaci bardziej się identyfikuje. Może się to wydawać brutalne, bo jeżeli widz jest zbliżony wiekiem do Kazuo i ma podobne do niego osiągnięcia, to może on popaść w depresję. Nie oszukujmy się, Yamashita nie ma już szans osiągnąć tego, co osiągnął Ouma. Nie oznacza to jednak, że nie może on w żaden sposób zyskać na tym układzie. Niestety, historia przedstawiona w anime szybko gubi ten wątek (który jest dość ważny w mandze) i szybko umniejsza rolę Yamashity, którego rola w serialu sprowadza się głównie do bycia komediowym przerywnikiem.



Dość jednak smęcenia. Opisywana tu seria jest przede wszystkim brutalną bijatyką i jako taka sprawdza się znakomicie. Czyste sporty walki mogą się niewtajemniczonym wydawać nudne. Tutaj jednak wszystko jest zorganizowane tak, aby było jak najciekawiej. Poszczególni zawodnicy są bardzo charakterystyczni zarówno pod względem fizycznym, jak i stosowanych przez nich technik, a ich historie są strasznie ciekawe. Tutaj wielki plus dla twórców za to, że zdecydowali się na pokazanie retrospekcji w formie prostych animacji 2D, które wyglądają świetnie. Gorzej rzecz ma się z animacją 3D. Ta standardowo już u Japończyków znacznie odbiega od poziomu, jaki znamy choćby z Amerykańskich seriali czy filmów. Nie będę się tu na ten temat za bardzo rozpisywał, bo w każdym anime animowanym technologią CGI wygląda to podobnie. Boli to szczególnie w seriach takich jak „Kengan Ashura”, których najważniejszą częścią są liczne dynamiczne starcia.

„Kengan Ashura” jest kolejnym anime wyprodukowanym przez Netflix, w którym poszatkowano fabułę. W 12 odcinkach zmieszczono aż 73 rozdziały mangi (nie licząc rozdziałów specjalnych). Usunięto kilku bohaterów. Niektóre starcia znacząco skrócono, inne zaś w ogóle pominięto. Na pociechę zaznaczę, że sposób przedstawiania kolejnych zawodników turnieju prezentuje się naprawdę imponująco. Wszystko wygląda tak, jak na najlepszych sportowych galach. Na pochwałę zasługuje również Mana Hinata, seyiuu grająca Sayakę Kataharę, będącą komentatorem zawodów Kengan. Włożyła ona naprawdę dużo pracy w modulację głosu, dzięki czemu przyjemnie się słucha biogramów kolejnych zawodników.

Naprawdę trudno jest mi ocenić prezentowaną tu serię. Z jednej strony całkiem nieźle funkcjonuje ona jako osobny byt. Z drugiej, osoby znające oryginał będą srodze zawiedzione. Tak więc sami musicie ocenić, do której kategorii się zaliczacie i czy chcecie dać szansę „Kengan Ashura”.

Jarosław Przewoźniak

CZYŻ NIE POWINNO BYĆ PIĘKNE?

Info: „Dobranoc Punpunie” gatunek: **dramat**
liczba tomów: **7** wydawca: **Kotori (2019)**

Na zapowiedź wydania „Dobranoc, Punpunie” wielu fanów Inio Asano zareagowało gromkim „No wreszcie!”. Byłoby jednak niesprawiedliwe pominąć wdzięczność i ulgę, którą wówczas czuliśmy. Pojawienie się prac tego mangaki na polskim rynku zawdzięczamy Hanami (pierwszy tom „Solanina” wyszedł dekadę temu), ale po „Osiedlu Promienistym” (2010) na długo zapadła cisza i dopiero gdy Kotori sięgnęło w ubiegłym roku po ciekawą, choć kontrowersyjną „Dziewczynę znad morza”, nadzieje na publikację sztandarowego tytułu zdolnego twórcy odżyły. I nie zawiodły. Ale czy sami czytelnicy nie będą rozczarowani?

„Dobranoc, Punpunie” nie jest już komiksem najnowszym. Widać to choćby po elementach świata przedstawionego (bohaterowie oglądają kasety VHS). A tymczasem społeczeństwo się zmienia, nowe technologie przynoszą inne szanse i inne zagrożenia… Tylko ludzie jakoś uparcie powtarzają te same błędy. I choć manga Asano została osadzona w konkretnych realiach, które z „obecnych” dryfują w stronę „minionych”, to poruszane w niej problemy pozostają aktualne. Niestety.

Tytułowy bohater jest przeciętnym japońskim chłopcem. Chodzi do podstawówki, ma swoich kolegów, którzy próbują być bardzo dorośli, a także koleżanki, w tym uroczą Aiko, która z miejsca podbiła serce nieco i tak zbyt kochliwego Punpuna. Gdy przyjrzymy się bliżej jego rodzinie, przeciętność ustępuje miejsca patologii. Bezrobocie, alkoholizm, przemoc domowa – to zaledwie garstka problemów, którymi borykają się ci niepozbawieni przecież serca i dobrej woli ludzie. Punpun szuka schronienia w swoim uczuciu do Aiko, czy raczej niejasnych wyobrażeniach, jak to między nimi powinno być, oraz w grupie rówieśniczej. Ale Asano dobrze wie, że opowieści o niewinnym dzieciństwie można wsadzić między bajki. Chłopcy w wieku Punpuna, a więc na oko dziesięcioletni, to w mandze co do jednego mali onaniści, zainteresowani głównie wygrzebanymi ze śmietników czasopismami pornograficznymi i częściami ciała, których przeznaczenia jeszcze za dobrze nie rozumieją. No, ewentualnie kupą. Jak widać, „Dobranoc, Punpunie” nie zapowiada nam beztroskiej rozrywki. „Życie wygląda inaczej”, mówi Asano. Japonia nie jest taka cool, jak chciałaby fundacja Cool Japan. Problemy społeczne istnieją. I dotykają zwłaszcza tych najbardziej bezbronnych – czyli najmłodszych. Jednym z ważnych tematów mangi jest japońska edukacja seksualna, a raczej jej brak. Od Nagaty Kabi wiemy, że młodzież opuszcza szkolne mury z problemami na elementarnym poziomie „co w co”. To nie jest śmieszne ani żałosne, tylko przerażające, tak samo jak wizje, które legną się w głowie Punpuna uświadamianego pornografią i atlasami anatomicznymi.

Chłopak będący centralną postacią komiksu nie wypowiada ani słowa. Ale z rówieśnikami się dogaduje. Pewien wgląd w wewnętrzny świat Punpuna da nam narracja, choć ten niebezpośredni przekaz myśli sugeruje, że nadal wiemy trochę za mało. Wygląd Punpuna nie dziwi nikogo poza nami. Ale czemu – poza przykuciem uwagi czytelników – ma służyć ukazywanie głównego bohatera jako rysowanego schematycznie ptaszka z patyczkowatymi kończynami? Stylizacja na dziecięce bazgroły może podkreślać jego naiwność, myślę jednak, że za decyzją mangaki stały ważniejsze powody. Po pierwsze, przy tak charakterystycznej kresce trudno byłoby zrobić z Punpuna zwykłego chłopca. Postacie Asano nigdy nie są przeciętne, mocno zapadają w pamięć, a tymczasem Punpun miał być poniekąd maską dla każdego z nas, mostem łączący nas z dawno (lub nie tak dawno) minionym etapem życia. Po drugie, wiele scen z udziałem ptasiej rodziny jest naprawdę przykra. Guz na czole ptasiej mamy i dosadne rady padające z jej dzióbka za sprawą przyjętej konwencji nie wydają się tak drastyczne, może nawet trochę nas śmieszą, choć jest to śmiech przez łzy. Niedawno zmarły Hideo Azuma w świetnym „Dzienniku z zaginięcia” udowodnił, że za pomocą bardzo sympatycznych SD można opowiedzieć strasznie smutną historię. Warsztatowo Inio Asano jest nieporównywalnie sprawniejszym rysownikiem, więcej też w „Punpunie” zabawy formą. Fotorealistycznym (a czasami wręcz tworzonym z obrobionych zdjęć) tłom towarzyszą graficzne cytaty. Postacie dzieci, choć zróżnicowane, mają więcej wspólnego z mangowym mainstreamem, podczas gdy twarze dorosłych przypominają karykatury, co zresztą współgra z zachowaniem starszych bohaterów. Dzięki większemu formatowi (A5) i zbiorczemu wydaniu możemy bardziej docenić walory i rysunków, i fabuły. Przekład Tomasza Molskiego stara się różnicować język postaci, tłumacz nie unika dosadniejszych słów tam, gdzie są potrzebne, a druk wygląda, jak powinien (co przy tej ilości rastrów nie jest bynajmniej błahym komplementem).

Wiele z akcji w mandze to wgląd w umysł dziecka – surrealistyczne sceny, dadaistyczne rysunki grubą kreską. Jednak Inio Asano zabiera nas w podróż do krainy fantazji właśnie po to, byśmy ostatecznie zeszli na ziemię. Jego komiks – w polskiej edycji zalecany czytelnikom co najmniej szesnastoletnim – to według mnie apel do dorosłych. Apel o uważność wobec własnych i cudzych dzieci, o zrozumienie młodego człowieka, jego lęków i dylematów. Apel o szczerą rozmowę, gdy taka jest potrzebna, niezasłanianie się frazesami i pozami. Wreszcie apel o to, by zwyczajnie nie schrzanić małemu człowiekowi startu, a co często za tym idzie – i reszty życia. Brzmi górnolotnie? Zastanówcie się, co czuje chłopiec, gdy uzmysławia sobie, że jego ojciec siedzi w więzieniu po tym, jak roztrzaskał swojej żonie głowę tosterem, a matka łamie rękę przy nieudanej próbie samobójstwa w szpitalu. Dramat bohaterów Asano nie polega na tym, że są podli, nie brak w mandze momentów rodzicielskiej czułości i autentycznej troski – brak natomiast narzędzi komunikacji, brak nazywania rzeczy po imieniu, przyznawania się do błędów… Ani pierwsza (druga, trzecia…) szkolna miłość, ani tym bardziej męskie, ekhem, rozrywki, ani naiwne piosenki o marzeniach temu nie zaradzą. Czy dzieciństwo nie powinno być piękne? Powinno – tak jak młodość, wiek dojrzały, starość, jak całe życie. Ale będzie ono dokładnie takie, jakie sobie i innym stworzymy.

Vanitachi

TERAPEUTYCZNA MOC PRZYJAŹNI

Info: „Rilakkuma i Kaoru”” gatunek: **okruchy życia**
liczba odcinków: **13** emisja: **Netflix (2019)**

Rilakkuma to japoński miś, którego określenie kawaii nie będzie na wyrost. Pluszak podbił sektor zabawek, producenci wręcz prześcigają się w produkcji kolejnych gadżetów. Korzenie Rilakkumy sięgają jednak ilustrowanej powieści dla dzieci.

Na podstawie oryginału japońscy twórcy zrobili dla Netfliksa serial „Rilakkuma i Kaoru”, wykorzystując animację tworzoną na podstawie klatek będących zdjęciami, tzw. animację poklatkową. Patrząc na miodność tytułowego misia, wybór tej techniki zamiast klasycznej animacji wydaje się strzałem w dziesiątkę. Nie dajcie się jednak zwieść, serial nie jest bajką dla dzieci. Wręcz przeciwnie, przypadnie do gustu współczesnym, pracującym trzydziestolatkom. Zaskoczeni?

Kaoru to ambitna kobieta, która świata nie widzi poza swoją pracą. Mieszka w Tokio, pracuje za biurkiem w korporacji, sumiennie podchodzi do wykonywania obowiązków. Gdy coraz więcej koleżanek zakłada rodziny, dziewczynie zaczyna doskwierać samotność i brak bliskiej osoby. Pewnego dnia w jej domu zamieszkuje grupa pluszowych misiów z Rilakkumą na czele. Czy niezwykli lokatorzy nadadzą egzystencji Kaoru więcej radości? „Rilakkuma i Kaoru” to trzynaście krótkich epizodów obrazujących dwanaście miesięcy życia Kaoru i pluszaków. Dzięki niestandardowej oprawie opowieść jest lekko przyswajalna, zaś tematy, które przemyca, w tej lekkości nie są banalne.

Paweł Koczułap

Cyborgi klasy B

Przełom lat 80/90 to wysyp filmów postapokaliptycznych i cyberpunkowych. Obok uznawanych dzisiaj za arcydzieła obrazów, takich jak "Blade Runner" Ridleya Scotta i "Terminator 2" Jamesa Camerona, wypożyczalnie kaset wideo zostały wręcz zalane falą tandetnych filmów klasy B, które, o dziwo, nawet dzisiaj mają swoich wielbicieli.

Małe wytwórnie filmowe zachęcone sukcesem wysokobudżetowych produkcji zaczęły masowo inwestować niewielkie pieniądze w futurystyczne opowieści przeznaczone na rynek wideo, licząc na odniesienie sukcesu jak najmniejszym kosztem. Kulejący scenariusz i reżyseria, ubogie scenografie, chałupnicze efekty specjalne, drugoligowi aktorzy marzący o karierze w Hollywood. Takie połączenie nie mogło wróżyć niczego dobrego. W krótkim czasie na rynek trafiło kilkadziesiąt tandetnych filmów, niektóre z nich uważane są dzisiaj za dzieła kultowe.

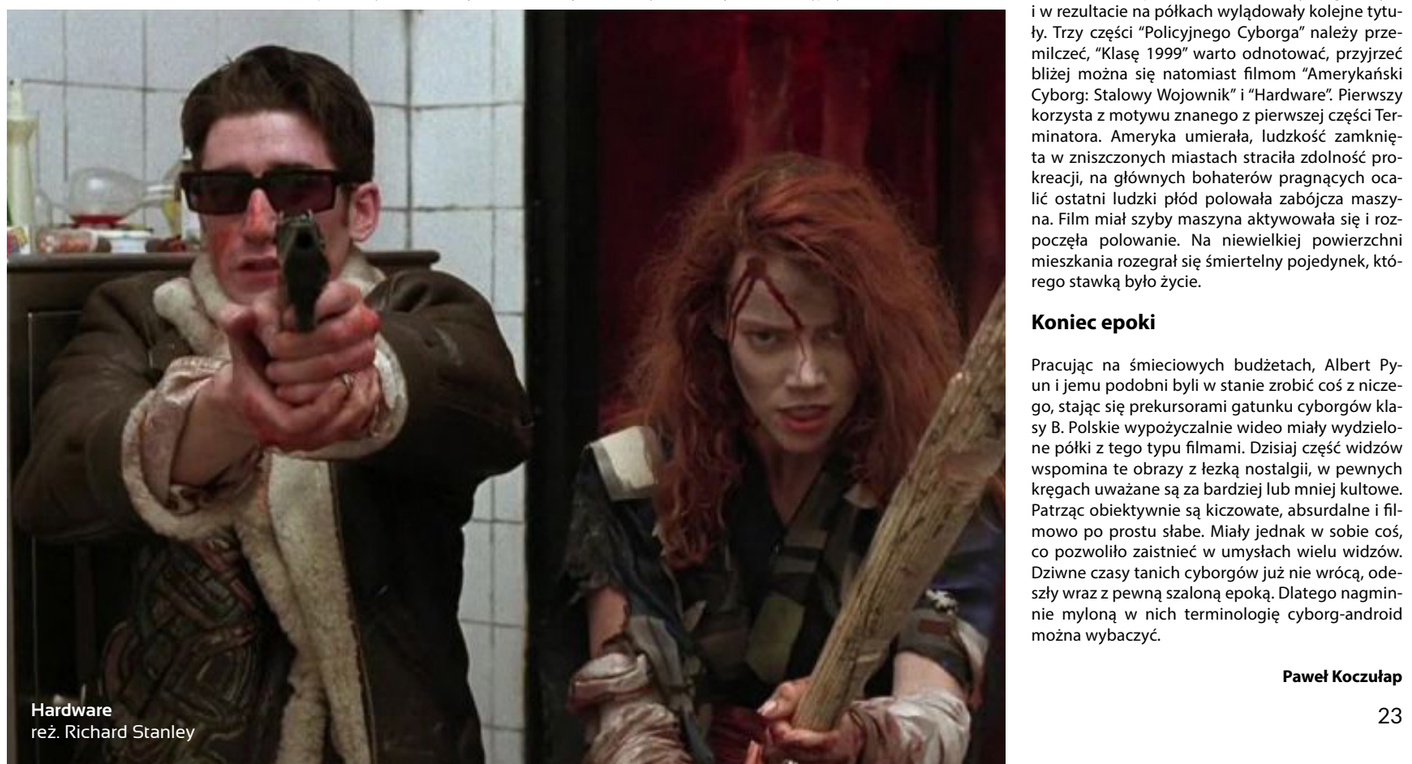
Trudne początki

Albert Pyun to jeden z najbardziej rozpoznawanych amerykańskich twórców kina klasy B, mający na koncie reżyserię kilkudziesięciu filmów, z których dwa zasługują na większą uwagę. "Cyborg" premierę miał w 1989 roku. Pierwotnie Pyun miał reżyserować film o He-Manie, wytwórnia Cannon zainwestowała pieniądze w dekoracje, z produkcji He-Mana zrezygnowano, dekoracje zostały i trzeba było je wykorzystać, więc reżyser na kolanie napisał scenariusz "Cyborga". Główną rolę zagrał wówczas mało znany Jean-Claude Van Damme, który niechętnie wspomina pracę na planie. Podczas kręcenia jednej ze scen częściowo pozbawił kolegę wzroku. Sprawa znalazła finał w sądzie, aktor zapłacił wysokie odszkodowanie. Opowieść o widowiskowym pojedynku samotnego mściciela z bezwzględnym gangiem na tle zniszczonej Ameryki znalazła jednak uznanie wśród bywalców wypożyczalni. Po latach reżyser wyznał, że jego wizją było nakręcenie "Cyborga" w formie teledysku bez dialogów, jednak wytwórnia kategorycznie odrzuciła nowatorski jak na ówczesne czasy pomysł. Dopiero współczesna technika pomogła częściowo w jego realizacji, na blu-rayu ukazała się reżyserska wersja obrazu pod tytułem "Slinger". Zastosowano ciekawy zabieg polegający na zmiksowaniu obrazu kasety VHS z remasterowanym obrazem. Dialogi co prawda zostawiono, ale dodano klimatyczną muzykę. Efekt jest piorunujący, Albert Pyun usatysfakcjonowany.

Hardware
reż. Richard Stanley

Miłość do cyborgów

"Cyborg" szybko doczekał się kontynuacji. Mark Schroeder wyreżyserował "Cyborga 2: Szklany Cień" z młodziutką Angeliną Jolie. Akcję z otwartej przestrzeni i opuszczonych fabryk przeniesiono do zatłoczonego miasta, światem rządziły wszechmocne korporacje, film miał bardziej cyberpunkowy rys aniżeli pierwowzór. Nie zdołał jednak powtórzyć jego sukcesu. Schroeder w "Cyborg 3: Recycler" uderzył więc w pustynne klimaty. Trójka była jednak tak absurdalna pod każdym względem, że fani serii wolą o niej nie pamiętać. Tymczasem ojciec serii, Albert Pyun, nie mógł pogodzić się z utratą praw do marki, która go wypromowała. Producenci powierzyli mu nowy projekt z nieco większym budżetem, bardziej spektakularne efekty specjalne były widoczne gołym okiem. Protagonistą "Nemezis" był oficer policji - cyborg (w tej roli Olivier Gruner), tropiący terrorystów sprzeciwiających się cyborgizacji ludzkości. Podczas jednej z akcji został poważnie zraniony, wówczas zaczął mieć wątpliwości, czy na pewno stoi po właściwej stronie barykady. Film miał ciekawą intrygę, dobre tempo i klimat mniej więcej do połowy. Później wszystkie te elementy gdzieś uleciały, jakby nagle reżyser stracił pomysł na historię. Sytuację uratowała nieco finałowa potyczka. Pomimo tych nierówności "Nemezis" pozostaje dziełem życia Alberta Pyuna i chociaż nie wychodzi poza kino klasy B, uważany jest za klasykę cyberpunku. Na fali popularności powstały trzy kolejne części, każda gorsza od poprzedniej. Reżyser dał w nich upust swojej fascynacji umięśnionymi kobietami, co ewidentnie nie przypadło do gustu widzom. Również dzisiaj jedynie pierwsza część uznawana jest za kanoniczną. Albert Pyun w następnych filmach wielokrotnie powracał do tematu ukochanych cyborgów, ale tylko "Cyborg" i "Nemezis" zapisały się w historii B klasowego kina.



Hardware
reż. Richard Stanley

Kolejne cyborgi

Po premierze filmów Alberta Pyuna, w wypożyczalniach wideo zapanowała moda na cyborgi klasy B i w rezultacie na półkach wylądowały kolejne tytuły. Trzy części "Policyjnego Cyborga" należy przemilczeć, "Klasę 1999" warto odnotować, przyjrzeć bliżej można się natomiast filmom "Amerykański Cyborg: Stalowy Wojownik" i "Hardware". Pierwszy korzysta z motywu znanego z pierwszej części Terminatora. Ameryka umierała, ludzkość zamknięta w zniszczonych miastach straciła zdolność prokreacji, na głównych bohaterów pragnących ocalić ostatni ludzki płód polowała zabójcza maszyna. Film miał szyby maszyna aktywowała się i rozpoczęła polowanie. Na niewielkiej powierzchni mieszkania rozegrał się śmiertelny pojedynek, którego stawką było życie.

Koniec epoki

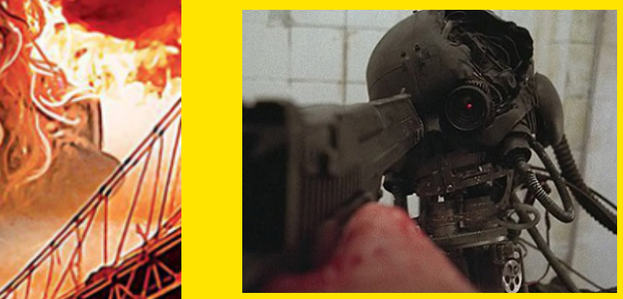
Pracując na śmieciowych budżetach, Albert Pyun i jemu podobni byli w stanie zrobić coś z niczego, stając się prekursorami gatunku cyborgów klasy B. Polskie wypożyczalnie wideo miały wydzielone półki z tego typu filmami. Dzisiaj część widzów wspomina te obrazy z łezką nostalgii, w pewnych kręgach uważane są za bardziej lub mniej kultowe. Patrząc obiektywnie są kiczowate, absurdalne i filmowo po prostu słabe. Miały jednak w sobie coś, co pozwoliło zaistnieć w umysłach wielu widzów. Dziwne czasy tanich cyborgów już nie wrócą, odeszły wraz z pewną szaloną epoką. Dlatego nagminnie myloną w nich terminologię cyborg-android można wybaczyć.

Paweł Koczułap

Ameryłkański Cyborg
reż. Boaz Davidson

Cyborg
reż. Albert Pyun

Cyborg 2: Szklany cień
reż. Michael Schroeder



Hardware
reż. Richard Stanley

Nemezis
reż. Albert Pyun

VAN DAMME
CYBORGI
KLASY B
STR. 22