POPCORNER

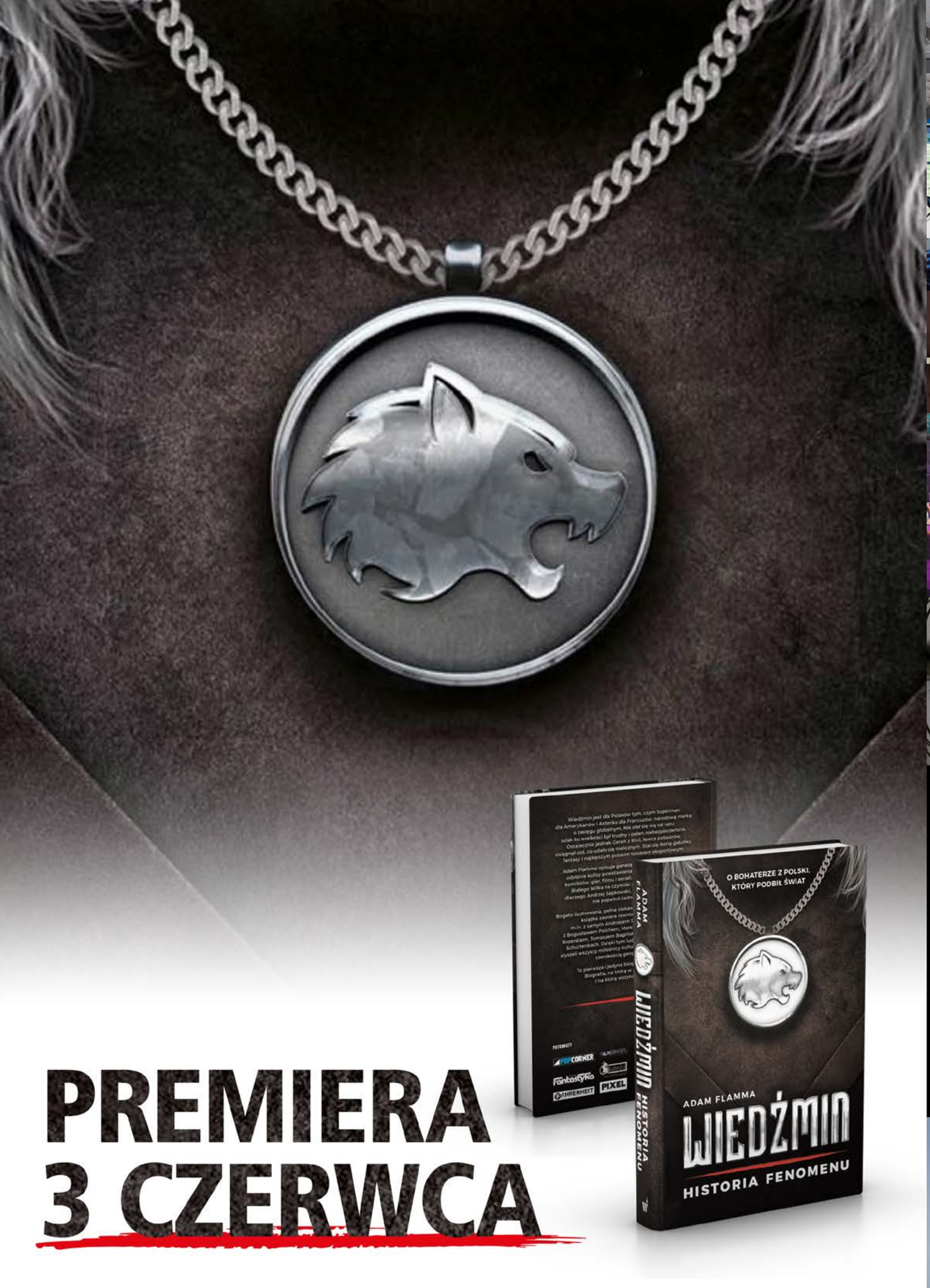
Kwartalnik Bezpłatny , nr 2 (2) maj-sierpień 2020

N SERIAL

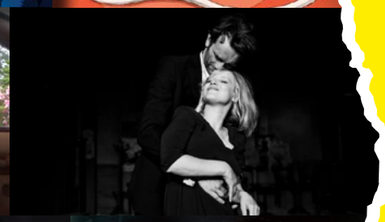
GHOST IN THE SHELL

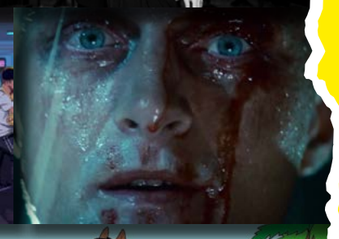
ISSN 0271-938X

ilustracja: Ilya Kuvshinov Kazulisk



STRONA REDAKCYJNA





Bezpłatny magazyn
"POPCORNER"
nr 2 maj-sierpień 2020

Redaktor naczelny:
Paweł Koczułap

Zespół redakcyjny:
Anna Szewczyk,
Anna Szumacher,
Anna Maria Sutkowska,
Jarosław Przewoźniak,
Marcelina Cywińska,
Mateusz Borkowski
Mateusz Cholewiński

Korekta:
Katarzyna Molenda

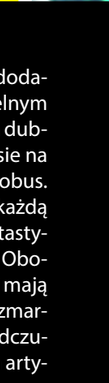
DTP:
EvilPixel

Strona magazynu:
popcornermagazyn.blogspot.com

Fanpage magazynu:
fb.com/popcornermagazyn

Wydawca:
EvilPixel

Patronat medialny:
nowy kurier ZAMOJSKI



GHIBLI DLA WSZYSTKICH

W pierwszych miesiącach roku Netflix zrobił ogromną niespodziankę subskrybentom, dodając do biblioteki kolekcję osiemnastu filmów najsłynniejszego japońskiego studia. Niedzielnym popołudniem obejrzałem z dziećmi „Mojego sąsiada Totoro" z naprawdę dobrym polskim dubbingiem. Opowieść spodobała się dzieciom do tego stopnia, że w krótkim czasie po seansie na drzwiach lodówki wisiały prace plastyczne przedstawiające główne bohaterki, totora i kotobus. Ghibli to jednak nie tylko rodzinna rozrywka, w bogatym katalogu znajdziemy coś na każdą okazję. Na seans we dwoje idealny wydaje się wyciszony „Powrót do marzeń", epicką fantastykę z mądrym przesłaniem zapewnią „Nausicaa z Doliny Wiatru" i „Księżniczka Mononoke". Obowiązkowo trzeba obejrzeć oscarowy „Spirited Away. W krainie bogów". Filmy Studia Ghibli mają w sobie magię, która trafia do dzieci i dorosłych. Co najważniejsze, macie gwarancję, że oglądając któryś z tytułów kolekcji nie zmarnujecie swojego czasu, tak drogocennego w dzisiejszym pędzącym świecie. Osobiście żywię głęboką nadzieję, że podobne odczucia będą wam towarzyszyć przy lekturze drugiego numeru „Popcornera", zwłaszcza, że przygotowaliśmy mnóstwo ciekawych artykułów w ślicznej oprawie graficznej. Bawcie się dobrze i do zobaczenia we wrześniu bez koronawirusa (mam nadzieję).

Paweł Koczułap – redaktor naczelny

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.

PRAGNIENIE GŁOŚNEGO ZAKOŃCZENIA

Info: „BoJack Horseman" gatunek: komedia
liczba odcinków: 77 (6 sezonów) emisja: Netflix (2014-2020)

Niekiedy odzywa się we mnie serialowy „boomer", dlatego do niedawna, niesłusznie twierdziłam, że serial „BoJack Horseman" powinien zakończyć się na piątym sezonie, a kolejny jest niepotrzebnym przedłużeniem. Bo przecież gdy tytułowy BoJack w końcu idzie na oddział deliryczny – cała widownia oddycha z ulgą. Po tylu załamaniach nerwowych, spapranych sprawach i latach życia „z ciągu w ciąg", zwyczajnie mu się to należało. Piękne, hollywoodzkie zakończenie, prawda? No właśnie. Problem w tym, że mimo iż serial dzieje się w Hollywood, z przysłowiowym kinem tego typu, nie ma nic wspólnego.

Na fali popularnych seriali, takich jak „Westworld", czy „Dom z papieru" zaobserwowałam wśród odbiorców ciekawe zjawisko, w postaci pragnienia domkniętej historii. Domkniętej, poprzez perfekcyjnie rozpisaną fabułę, od pierwszego do ostatniego kadru lub jakiś ciekawy plot-twist. Jako widzowie pragniemy zostać czymś zaskoczeni, chcemy fajerwerków na ekranie. Przyznam, że sama zaczęłam ulegać temu pragnieniu, dlatego z początku nie spodobało mi się wydłużenie „BoJacka Horsemana" o dodatkowy, szósty sezon, w którym pokazane są jego metamorfoza i zadośćuczynienie za wcześniej popełnione błędy. Odebrałam to jako próbę resuscytacji serialu i wyciskania z niego, ile się da, na skutek dużej oglądalności (zwłaszcza że ogłoszenie szóstego sezonu nastąpiło później, niż w wypadku poprzednich dwóch). Jest mi aż wstyd za takie myśli, bo okazało się, że ostatecznie zaproponowane przez twórców zakończenie, było idealne.

Przypomnę, że tytułowy BoJack jest dysfunkcyjnym, zantropomorfizowanym koniem, uzależnionym głównie od alkoholu, ale nie stroni od innych używek. W latach 90' był gwiazdą serialu „Rozbrykani", a ponieważ ciągle nie może sobie poradzić z minioną sławą, próbuje ponownie zdobyć popularność i pozostawić po sobie jakiś „ślad". Panicznie się boi, że umrze, zanim zdoła zrobić „coś wielkiego", po czym można już będzie zejść z tego świata (lub Netflixa). Takim pragnieniem rozpoczyna się serial i takim samym kończy się przedostatni odcinek szóstego sezonu, kiedy BoJack ma psychodeliczne zwidy po omdleniu w basenie (będąc zresztą o krok od śmierci). W swojej śmiertelnej wizji siedzi przy stole z bliskimi, którzy odeszli i dyskutuje z nimi o tym, jakie działania za życia mają sens, a jakie są bezwartościowe. Wreszcie, w dosyć bezpośredni sposób, BoJack komunikuje wszystkim zebranym, że nie jest jeszcze gotowy zejść ze sceny, bo jego historia nie została sfinalizowana czymś, za co warto umrzeć. Właściwie to dokładnie ten odcinek skłonił mnie do napisania felietonu, bo pojawia się w nim wszystko, czego współczesny widz oczekuje: dramatyczne zakończenie, schizofreniczna wizja śmierci, strach, panika i rozpacz (bo przecież BoJack jeszcze tyle mógł w życiu zrobić!). Pewnie, gdybym nie wiedziała, że został jeszcze jeden odcinek, też uległabym takim emocjom.

Twórcy serialu zdecydowali się jednak przywrócić BoJacka do żywych na kolejne 20 minut seansu, aby zakończyć jego przygodę… w zupełnie zwyczajny sposób. W ostatecznym rozwiązaniu serialu, BoJack siedzi na dachu z przyjaciółką Diane Nguyen. Rozmawiają „o niczym", a następnie, przez kilka chwil – po prostu patrzą się w gwiazdy. Przysięgam, że mimo tego, że nic się w tej scenie nie dzieje, jest to jedno z najbardziej przygnębiających zakończeń, jakie widziałam. Bo w końcu, po tych wszystkich próbach pozostawienia po sobie czegoś, pragnieniu śmierci w imię jakiejś wyższej wartości, lub chociaż spowodowanej zaskakującą sytuacją, odkrywamy wraz z bohaterem, że gdy w naszym życiu zdarzy się coś spektakularnego, to potem przychodzi następny, zupełnie zwyczajny dzień.

Jako widzowie chcemy też wielkiego, wyciskającego łzy zakończenia, ale okazuje się, że najmocniejsze jest to zwykłe i ciche. Odbija ono naszą szarą rzeczywistość – nie tryumfujemy i nie kończymy naszej historii w momencie, w którym byśmy chcieli. Niektórzy, tak jak serial BoJack Horseman, odchodzą bez wielkiego „plot-twistu".

Marcelina Cywińska

DLA TYCH, KTÓRZY LUBIĄ SIĘ BAĆ
(STEPHEN KING ZNÓW NA EKRANACH)

Info: „Outsider" gatunek: kryminał
liczba odcinków: 10 emisja: HBO (2020)

Moda na ekranizacje literatury S. Kinga trwa w najlepsze. Z różnymi rezultatami, możemy powiedzieć sceptycznie, pamiętając choćby zeszłoroczny, marny Smętarz dla zwierzaków. Tym razem jednak dostaliśmy prawdziwą perełkę. Outsider, najnowsze dzieło HBO, to klimatyczny serial, stworzony na podstawie powieści króla horroru.

Nieufność, podejrzliwość, oskarżenia. Tak wygląda amerykańskie miasteczko Flint City po tym, jak doszło tu do brutalnego zabójstwa chłopca. Na podstawie zebranych dowodów szybko udaje się odnaleźć winnego, miejscowego trenera baseballu. I na tym można by zamknąć sprawę, gdyby nie to, że mężczyzna w czasie, gdy doszło do zbrodni, był w innym mieście… W toku śledztwa okazuje się, że do podobnych przestępstw doszło też w innych częściach USA. Prowadzący sprawę detektyw Ralph Anderson musi zmierzyć się z nieuchwytnym mordercą. I, co trudniejsze, pogodzić się z tym, że sprawa może wymykać się rozumowym wyjaśnieniom.

Wystarczą dwa pierwsze intrygujące odcinki, żeby zanurzyć się w historię i bez pośpiechu, w domowym zaciszu, zacząć się bać. Film pokazuje, jak budować atmosferę grozy bez makabrycznych scen, tylko dzięki pracy kamery, muzyce i czającej się gdzieś w kadrze zakapturzonej postaci. Scenarzyści wykonali dobrą robotę, napięcie rośnie krok po kroku w miarę rozwoju akcji. Może tylko w drugiej połowie serii, gdy za rozwiązanie sprawy bierze się genialna detektyw Holly Gibney, pojawia się trochę za dużo przyspieszeń i uproszczeń. Wydaje mi się, że w którymś momencie wiemy wręcz za dużo o sprawcy i to zmniejsza poczucie grozy w filmie.

Chociaż Outsider to krótki, dziesięcioodcinkowy serial, aktorom udało się stworzyć wiarygodne postaci na czele z detektywem Andersonem, jego żoną Jeannie i wszystkimi uczestniczącymi w śledztwie. King jest niewątpliwie mistrzem portretowania postaci, a co za tym idzie, również małych, lokalnych społeczności. Dodam jeszcze, że film wprowadza pewne modyfikacje w stosunku do treści książki. To oznacza, że także osoby, które znają literacki pierwowzór, czeka kilka zaskoczeń.

Prawda o tajemniczym sprawcy przestępstwa jest nam dawkowana stopniowo. Pojawia się wątek sił nadprzyrodzonych, obecny w każdej powieści Kinga. Może on rozczarować widzów, którzy oczekują typowego śledztwa z racjonalnym, logicznym zakończeniem. Pamiętajcie, że serial łączy konwencję kryminału i elementy fantastyczne.

Natomiast jeśli twardo stąpacie po ziemi, ale jesteście otwarci na trochę niewyjaśnionego w naszej rzeczywistości, myślę, że Outsider wam się spodoba. To świetnie skonstruowany, klimatyczny serial, jedna z najlepszych ekranizacji prozy Kinga. Innymi słowy: dla wielbicieli gatunku – pozycja obowiązkowa.

Anna Szewczyk

Oficjalne konto na Twitterze i strona na Facebooku amerykańskiego scenarzysty komiksowego **Davida Wise'a** ogłosiła, że Wise zmarł 3 marca z powodu raka płuc. David Wise napisał scenariusze do wielu amerykańskich seriali animowanych, w tym Batmana, ponad 70 odcinków Wojowniczych Żółwi Ninja z lat 80-tych oraz oryginalnych Transformers z lat 1984–1987. Napisał 15 odcinków dla Transformers - najwięcej odcinków jednego scenarzysty - w tym trzyczęściowy finał The Rebirth. Napisał także odcinki dla Star Treka, He-Mana, Mighty Orbots, Chip 'n Dale: Brygada RR i Potężne Kaczory. David Wise był prezesem Go! Media Entertainment od 2005 do 2010 roku.

Craig Mazin, twórca serialu "Czarnobyl" kontynuuje współpracę z HBO. Jego nowym projektem dla stacji będzie serialowa ekranizacja popularnej gry wideo "The Last of Us".

Mazin będzie pracował nad projektem razem z Neilem Druckmannem, scenarzystą i reżyserem pierwowzoru. Druckmann był również zaangażowany w projekt filmowej adaptacji gry sprzed kilku lat. Ekranizacja nie doszła jednak do skutku.

Akcja „The Last of Us" rozgrywa się Ameryce zdziesiątkowanej przez epidemię śmierciono śnego grzyba. Para głównych bohaterów - doświadczony przez życie Joel oraz nastoletnia Ellie - muszą odbyć wspólną podróż daleko poza granice strefy kwarantanny i nawiązać kontakt z grupą rewolucjonistów zwanych Świetlikami.

Serial ma opowiedzieć tę samą historię, co gra. Możliwej jednak, że w fabule znajdą się elementy z nadchodzącego sequela, „The Last of Us Part II", który zadebiutuje w 2020 roku.

Projekt powstaje we współpracy z Sony Pictures Television oraz PlayStation Productions.

Marvel Studios właśnie zdecydowało na wstrzymaniu na czas nieokreślony prac nad dwoma kolejnymi swoimi produkcjami. Chodzi o seriale powstające dla Disney+: „Loki" i „WandaVision".

Disney już wcześniej zdecydowało na wstrzymaniu prac nad wszystkimi aktorskimi filmami powstającymi we wszystkich wytwórniach należących do koncernu. Sam Marvel już jakiś czas temu informował o przerwie w pracach nad serialem „The Falcon and the Winter Soldier".

Jednocześnie Marvel poinformował, że w przypadku projektów będących dopiero w fazie przygotowawczej, prace będą kontynuowane w trybie zdalnym.

Podobała Wam się nowa, aktorska „Piękna i Bestia"? Dla wszystkich fanów mamy dobrą wiadomość. Powstaje serial poprzedzający wydarzenia z oryginału. Projekt realizowany jest dla platformy Disney+ i już wiemy, że na ekranie zobaczymy **Josha Gada** i **Luke'a Evansa** w rolach Gastona i LeFou.

Josh Gad objął dodatkowo funkcję showrunnera projektu razem z Edwardem Kitsisem i Adamem Horowitzem.

Nie ogłoszono natomiast, kto jeszcze z obsady filmu z 2017 roku zagra w serialu.

Maria Sobocińska, Aleksandra Skraba i Sandra Drzymalska grają główne role w **„Sexify”** - nowym polskim serialu realizowanym dla platformy streamingowej Netflix. Premiera jeszcze w tym roku.

Autorami scenariusza oraz reżyserami 8-odcinkowego komediodramatu są Piotr Domalewski („Cicha noc”) i Kalina Alabrudzińska („Nic nie ginie”). Za produkcję odpowiada Akson Studio.

Natalia, Paulina i Monika biorą udział w prestiżowym konkursie studenckim na najlepszy start-up. Ich nowatorski projekt - Sexify - ma być rewolucją w życiu erotycznym. W imię nauki i wygranej muszą teraz dogłębnie studiować tajniki świata seksu, przy okazji coraz lepiej poznając siebie same. „Sexify” to pełna humoru i prowokacji opowieść o życiu współczesnych młodych dziewczyn - dojrzewaniu, odkrywaniu kobiecej siły i seksualności.

To projekt, który daje szansę na to, żeby w lekkiej, żartobliwej formie opowiedzieć o ważnych współczesnych problemach. Mam ogromne szczęście, że stałem się częścią tego niezwykłego przedsięwzięcia. Praca nad nim to wspaniały czas, z pełnymi pomysłów i energii ludźmi - mówi Piotr Domalewski.

Kalina Alabrudzińska dodaje: Cieszę się, że w „Sexify” mogę opowiedzieć o młodych kobietach, które wiedzą, że nic nie muszą, a mogą wszystko.

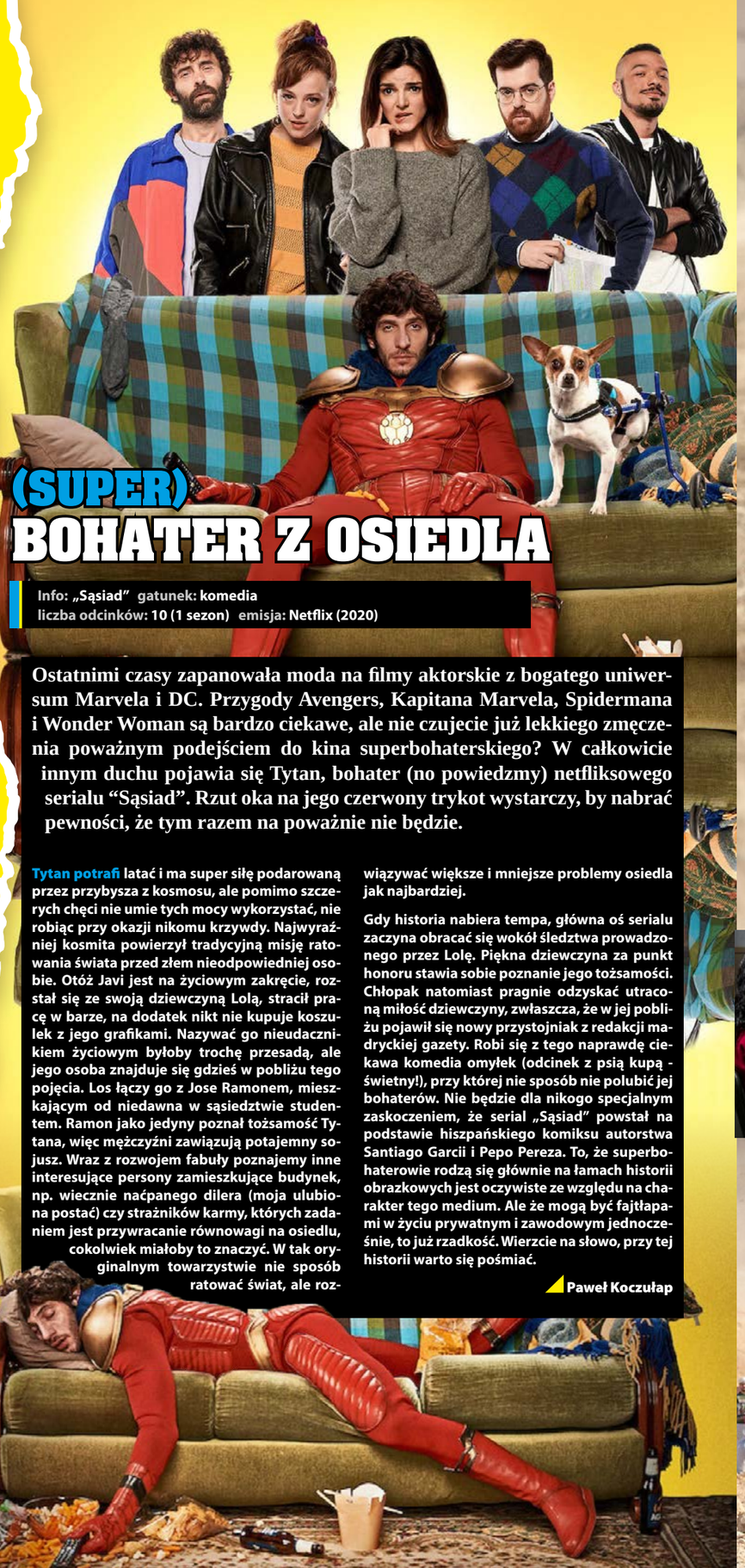
Wiadomo już, że **„Locke & Key”** powróci na Netflix z drugim sezonem. W nowych odcinkach opartego na kultowej serii komiksów serialu rodzeństwo Locke wciąż oswaja się z rolą Strażników Kluczy, podczas gdy stawka jest coraz wyższa.

- Oparty na niesamowitej powieści graficznej Joego Hilla i Gabriela Rodrigueza, serial „Locke & Key” na każdym kroku zachwycał publiczność na całym świecie. Jesteśmy bardzo dumni, że stanowimy część tego projektu i nie możemy doczekać się, żeby zobaczyć, co Carlton Cuse i Meredith Averill wraz z całym zespołem kreatywnym przygotowali na następny sezon - powiedział wiceprezes ds. treści oryginalnych Netflix, Brian Wright.

Showrunnerami i głównymi producentami wykonawczymi serii oryginalnej są Carlton Cuse i Meredith Averill:

- Ogromnie cieszymy się, że razem z cudownymi partnerami możemy kontynuować przygodę z serialem „Locke & Key”. Jesteśmy bardzo wdzięczni za wsparcie ze strony Netflix, zwłaszcza biorąc pod uwagę trudne okoliczności, w których się znajdujemy. Już teraz chcielibyśmy otworzyć przed Wami nowy rozdział tej historii.

Pierwszy sezon „Locke & Key” zadebiutował na platformie 7 lutego 2020 roku.



(SUPER) BOHATER Z OSIEDLA

Info: „Sąsiad” gatunek: komedia liczba odcinków: 10 (1 sezon) emisja: Netflix (2020)

Ostatnimi czasy zapanowała moda na filmy aktorskie z bogatego uniwersum Marvela i DC. Przygody Avengers, Kapitana Marvela, Spidermana i Wonder Woman są bardzo ciekawe, ale nie czujecie już lekkiego zmęczenia poważnym podejściem do kina superbohaterskiego? W całkowicie innym duchu pojawia się Tytan, bohater (no powiedzmy) netfliksowego serialu “Sąsiad”. Rzut oka na jego czerwony trykot wystarczy, by nabrać pewności, że tym razem na poważnie nie będzie.

Tytan potrafi latać i ma super siłę podarowaną przez przybysza z kosmosu, ale pomimo szczerych chęci nie umie tych mocy wykorzystać, nie robiąc przy okazji nikomu krzywdy. Najwyraźniej kosmita powierzył tradycyjną misję ratowania świata przed złem nieodpowiedniej osobie. Otóż Javi jest na życiowym zakręcie, rozstał się ze swoją dziewczyną Lolą, stracił pracę w barze, na dodatek nikt nie kupuje koszulek z jego grafikami. Nazywać go nieudacznikiem życiowym byłoby trochę przesadą, ale jego osoba znajduje się gdzieś w pobliżu tego pojęcia. Los łączy go z Jose Ramonem, mieszkającym od niedawna w sąsiedztwie studentem. Ramon jako jedyny poznał tożsamość Tytana, więc mężczyźni zawiązują potajemny sojusz. Wraz z rozwojem fabuły poznajemy inne interesujące persony zamieszkujące budynek, np. wiecznie naćpanego dilera (moja ulubiona postać) czy strażników karmy, których zadaniem jest przywracanie równowagi na osiedlu, cokolwiek miałoby to znaczyć. W tak oryginalnym towarzystwie nie sposób ratować świat, ale rozwiązywać większe i mniejsze problemy osiedla jak najbardziej.

Gdy historia nabiera tempa, główna oś serialu zaczyna obracać się wokół śledztwa prowadzonego przez Lolę. Piękna dziewczyna za punkt honoru stawia sobie poznanie jego tożsamości. Chłopak natomiast pragnie odzyskać utraconą miłość dziewczyny, zwłaszcza, że w jej pobliżu pojawił się nowy przystojniak z redakcji madryckiej gazety. Robi się z tego naprawdę ciekawa komedia omyłek (odcinek z psią kupą - świetny!), przy której nie sposób nie polubić jej bohaterów. Nie będzie dla nikogo specjalnym zaskoczeniem, że serial „Sąsiad” powstał na podstawie hiszpańskiego komiksu autorstwa Santiago Garcii i Pepo Pereza. To, że superbohaterowie rodzą się głównie na łamach historii obrazkowych jest oczywiste ze względu na charakter tego medium. Ale że mogą być fajtłapami w życiu prywatnym i zawodowym jednocześnie, to już rzadkość. Wierzcie na słowo, przy tej historii warto się pośmiać.

Paweł Koczułap

CZY CUDA WYSTARCZĄ?

Info: „Mesjasz” gatunek: dramat liczba odcinków: 10 emisja: Netflix (2020)

Mesjasz, wybraniec Boży, zstępuje na ziemię. Podążają za nim tłumy wiernych – kolumną samochodów po autostradzie, z telefonami komórkowymi, śledząc każdy jego ruch. Mesjasz staje się gwiazdą, daje się filmować, kiedy chodzi po wodzie. Dotyka go hejt w Internecie. Czy tak wyglądałoby jego przyjście na ziemię w XXI wieku?

Na Bliskim Wschodzie, w ogarniętej wojną Syrii, pojawia się człowiek, który czyni spektakularne cuda. Jego przyjście wstrząsa wyznawcami wielkich religii – islamu, judaizmu i chrześcijaństwa. Szybko interesują się nim też wywiady izraelski i amerykański, które próbują ustalić, kim jest domniemany Mesjasz. Bohater sprawia służbom same problemy: jego danych nie ma w policyjnych bazach, a gdy zostaje pojmany, znika z więzienia i nagle pojawia się w USA. Wreszcie agenci odkrywają jego tożsamość, poznają rodzinę i losy.

Jednak i tak niewiele to zmienia, ponieważ interpretacja tej historii zależy od nas. Od tego, czy uznamy tytułowego bohatera za oszusta, czy wybrańca Bożego. Alternatywna wizja konfliktu w Syrii i zmagań wywiadów to tylko tło dla głównej osi opowieści, którą jest relacja Mesjasz – wierni, a także Mesjasz – widzowie. Bo my też zostajemy wciągnięci w tę opowieść. Fabuła angażuje widza, mnoży domysły, a my (nawet jeśli nie ulegamy hipnotyzującej sile głównego bohatera) dopuszczamy fascynującą możliwość, że pewnie tak wyglądałoby jego przyjście w XXI wieku. To sprawia, że mimowolnie zastanawiamy się nad naszą postawą wobec wiary. Czy uwierzylibyśmy widząc znaki i cuda? Czy Bóg zawsze musi spełniać nasz prośby? Czy moglibyśmy rzucić wszystko i ruszyć za nim?

W serialu Mesjasz przychodzi na świat jako człowiek islamu. Dla polskiego widza na pewno ciekawe będzie przypatrywanie się jego historii trochę „z zewnątrz”, z punktu widzenia obserwatora wychowanego w kulturze chrześcijańskiej. Łatwo jednak odnajdziemy się w tej opowieści, postawy ludzkie są przecież uniwersalne. Obie religie mają też wspólne podstawy – w serialu zauważymy sporo motywów, które obecne są i w Biblii, i w Koranie (chodzenie Mesjasza po wodzie czy wyprowadzenie swoich czcicieli na pustynię).

Mesjasz to film zarówno dla wierzących, jak i niewierzących. To angażująca historia, która dotyka widzów nie tylko na poziomie fabularnym. Twórcze potraktowanie religijnego tematu zaskakuje. Dobrze, że ciągle jeszcze dostajemy oryginalne seriale, które okazują się dla nas taką pozytywną niespodzianką.

Anna Szewczyk

Platforma HBO Max szykuje program specjalny poświęcony **Przyjaciołom**. Ma w nim wystąpić całą szóstka legendarnego sitcomu oraz jego twórcy. Niestety projekt został właśnie wstrzymany. Powód mógł być tylko jeden: strach przed koronawirusem.

Zdjęcia do specjalnego odcinka Przyjaciół miały być nagrywane na początku przyszłego tygodnia w studiu i scenografii, w której kręcono oryginał. Widzowie mieli go obejrzeć na HBO Max wraz z debiutem platformy w maju.

O projekcie zrobiło się głośno w listopadzie ubiegłego roku. Jak podaje portal The Hollywood Reporter, Jennifer Aniston, Courteney Cox, Lisa Kudrow, Matt LeBlanc, Matthew Perry i David Schwimmer wspólnie negocjowali warunki pojawienia się w programie specjalnym. Każde z nich za występ zainkasuje czek w wysokości 2,5-3 mln dolarów.

Kiedy jednak dojdzie do historycznego spotkania Przyjaciół, tego nie wiadomo. Nowa data nagrania nie została wyznaczona

Ava DuVernay („Jak nas widzą”) i Warner Bros. szykują serial animowany „Wings of Fire”. Będzie to ekranizacja cyklu fantasy Tui T. Sutherland znanej w Polsce jako „Skrzydła ognia”.

Akcja cyklu rozgrywa się w magicznym świecie, gdzie mieszkają smoki. Składa się z 15 tomów podzielonych na trzy serie, z których każda powiązana jest z innym proroctwem. Z kolei każdy z tomów opowiada historię przez pryzmat innej postaci. Oprócz głównego cyklu wydane zostały spin-offy i serie opowiadań.

Sutherland będzie jedną z producentek całości.

Ava DuVernay, twórczyni m.in. nominowanej do Oscara w 2015 roku „Selmy” i miniserialu „Jak nas widzą”, wyprodukuje serial animowany na podstawie serii książek „Wings of Fire” Tui T. Sutherland. Projekt powstaje dla wytwórni Warner Bros.

Seria „Wings of Fire” rozgrywa się w świecie zdominowanym przez smoki. Fabuła opowiada o zaciekłych wojnach, przyjaźniach i heroicznych misjach rozgrywających się na dwóch kontynentach wśród 10 różnych plemion.

Na więcej szczegółów musimy poczekać.

Serwis Netflix przedłużył serial „Zagubieni w kosmosie” na trzeci, ostatni sezon.

„Zagubieni w kosmosie” są nową wersją klasycznego serialu SF z lat 60. To opowieść o perypetiach rodziny Robinsonów, którzy mieli kolonizować kosmos, ale zboczyli z kursu i zgubili się w przestrzeni. Teraz muszą walczyć o przetrwanie. W obsadzie są m.in. Toby Stephens, Molly Parker, Maxwell Jenkins, Mina Sundwall, Taylor Russell, Ignacio Serricchio i Parker Posey.

Od samego początku wyobrażaliśmy sobie tę wersję opowieści o Robinsonach jako trylogię, skomentował showrunner Zack Estrin. Jako trzyczęściową rodzinną epopeję z wyraźnym początkiem, rozwinięciem zakończeniem.

Przy okazji ogłoszono, że Estrin podpisał z Netfliksem umowę, w ramach której wyprodukuje szereg kolejnych seriali dla platformy.

NIECH ŚWIAT PŁONIE

„Joker" Todda Phillipsa, pomimo że nie zdobył Oscara, zapisze się w historii kina jako filmowe dzieło o superłotrze DC Comics, mające realny wpływ na otaczającą nas rzeczywistość. Joker, którego fenomenalnie zagrał Joaquin Phoenix, jest mordercą, który w metrze z zimną krwią zabija trzech młodych mężczyzn, wchodząc tym samym na drogę szaleństwa, z której nie ma odwrotu. Nieporadny komik borykający się z problemami psychicznymi, odrzucony przez system i społeczeństwo, postanawia spalić świat. Śledząc genezę jego przeistoczenia widzom jest go po prostu żal, i to uczucie jest szalenie niebezpieczne w tym filmie. Przesadzam? W zachodniej Europie demonstranci wszczynając zamieszki zakrywali twarze maskami Jokera, który dzięki filmowi Phillipsa stał się symbolem walki ze współczesnym porządkiem społecznym. „Zabrać bogatym, oddać biednym i zniszczyć wszystko" to atrakcyjne hasło wśród ludzi odrzuconych przez współczesny świat i w zasadzie trudno się temu dziwić. Być może twórca obrazu celowo poprowadził Jokera w tę stronę, by dać pole do dyskusji i uświadomić społeczeństwu, że ludzie pokroju Arthura istnieją i potrzebują fachowej pomocy, bo kiedyś mogą eksplodować. Paradoksalnie, film może im dodać odwagi. Próby uwiarygodnienia komiksowych bohaterów obserwujemy w kinie już od czasu znakomitej trylogii z Batmanem Christophera Nolana, jednak dopiero „Jokerowi" udało się przekroczyć nieosiągalną dotychczas granicę, zburzyć czwartą ścianę. Zanim świat zapłonie, zaopatrzcie się koniecznie w steelbook z ogniem na okładce.

Paweł Koczułap

JAKIE CZASY, TAKI TERMINATOR

Ten film, zgodnie z zapowiedziami jego twórców, miał być prawdziwą „trójką" cyklu, niestety wyszło jak zawsze. Być może przyczynił się do tego konflikt na planie pomiędzy Timem Millerem (reżyserem) a Jamesem Cameronem (producentem, ojcem uniwersum) oraz brak spójnej wizji i pomysłu na ciekawą historię. Bo jak „Mroczne Przeznaczenie" można nazywać kontynuacją dwójki, gdy w pierwszych minutach filmu całe uniwersum wywracane jest do góry nogami. Paradoksalnie to symboliczne odcięcie się od przeszłości i nowa historia na nowe czasy, film nasiąknięty feminizmem, śmiało poruszający współczesne problemy świata, np. kryzys migracyjny. Czy w opowieści science-fiction jest to potrzebne? Zabrakło natomiast tego, co najważniejsze, czyli angażującej fabuły i klimatu. Cały budżet władowano w efekty specjalne, kosztem umiejscowienia akcji w jakichś ciekawych lokacjach. Czy znajdziemy jakiś plus, dla którego warto posiadać „Mroczne Przeznaczenie" w domowej biblioteczce? Tak, Mackenzie Davis w roli zmodyfikowanego cybernetycznie człowieka. Naprawdę miło patrzy się na tę dziewczynę i jej grę aktorską. To również pożegnalny występ Arnolda, w roli kultowego T-800 już go więcej nie zobaczymy. Nie sądzę też, by Linda Hamilton wcieliła się jeszcze kiedyś w Sarę Connor. Klapa finansowa filmu odstraszy skutecznie zarówno producentów, jak i aktorów.

Paweł Koczułap

Michelle i Barack Obamowie łączą siły z Rizem Ahmedem oraz braćmi Russo („Avengers"), aby przenieść na ekran powieść Mohsina Hamida „Drzwi na Zachód".

Ahmed („Venom") będzie nie tylko producentem filmu, ale również odtwórcą głównej roli. Stanowisko reżysera negocjuje Yann Demange („Kokainowy Rick").

W kraju stojącym na krawędzi wojny domowej spotyka się dwoje młodych ludzi – zmysłowa, zaciekle broniąca swej niezależności Nadia i łagodny, powściągliwy Saeed. Wdają się w sekretny romans, ale już wkrótce rozruchy ogarniające miasto zamykają bohaterów w niedojrzałej intymności ich związku. Kiedy zamieszki wybuchają z pełną siłą, zmieniając znajome ulice w mozaikę wojskowych posterunków i wybuchających bomb, do ich uszu zaczynają docierać plotki o drzwiach – drzwiach, które mogą błyskawicznie przenieść ludzi w odległe miejsca, chociaż jest to niebezpieczne i kosztowne. W miarę jak nasila się przemoc, Nadia i Saeed dochodzą do wniosku, że nie mają już wyboru. Porzucając ojczyznę i dawne życie, znajdują drzwi i przez nie przechodzą...

Choć do następnej gali wręczenia Oscarów pozostało jeszcze wiele miesięcy, to Akademia Sztuki i Wiedzy Filmowej już teraz staje przed poważnym problemem. Chodzi o filmy, które z powodu zamknięcia kin w Stanach Zjednoczonych będą miały swoje premiery w internecie.

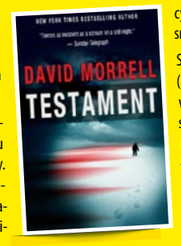
Przypomnijmy, że zgodnie z obecnie obowiązującym regulaminem, aby móc ubiegać się o Oscary w większości kategorii, film musi być przez siedem dni pokazywany na płatnych, dostępnych dla zwykłych widzów seansach w kinie w hrabstwie Los Angeles i to zanim trafi do sieci czy inne nośniki. Jednak w związku z zamknięciem kin w całym kraju coraz większa grupa wytwórni decyduje się na bezprecedensowe wprowadzanie swoich tytułów do usług vod-owych. Pierwszym, który złamał regułę, jest Universal, który w dniu planowanej kinowej premiery animacji Trolle 2 udostępni ją w sieci za 19,99 dolarów na 48-godzinne wypożyczenie.

Im dłużej kina będą nieczynne, tym więcej dzie takich tytułów. Zgodnie z obecnym regulaminem Oscarów, filmy te nie będą miazans na walkę o statuetki.

Akademia wydała już w tej sprawie pierwszy komunikat. Na razie niewiele z niego wynika. Czytamy w nim, że instytucja jest świadoma problemów, jakie wynikają z pandemii koronawirusa i zamierza zająć się sprawą. Akademia deklaruje, że będzie elastyczna i wykaże się myśleniem przyszłościowym w ocenie sytuacji i poszukiwaniu rozwiązań.

Przypomnijmy, że platformy takie jak Netflix już od kilku lat zabiegały o to, by zapis o obowiązkowych pokazach kinowych został zmieniony. Do tej pory Akademia była niewzruszona, co wymagało od Netfliksa konieczności wprowadzania do kin tytułów mających szanse na statuetki

„Testament", powieść z 1975 roku autorstwa Davida Morrella, twórcy „Pierwszej krwi" (będącej podstawą filmowego „Rambo"), doczeka się ekranizacji.



To opowieść o pewnej rodzinie, która na skutek nieszczęśliwego zbiegu okoliczności trafia w środek dzicz. Skłóceni bohaterowie muszą znaleźć wyjście z sytuacji, co utrudniają im nie tylko agresywni napastnicy, ale też beznamiętna i bezlitosna przyroda.

Scenariusz napisze Ian Jeffers („Przetrwanie"), który survivalowe klimaty zna od podszewki. Z kolei producentka Roma Roth z nowopowstałego studia Reel World zapewnia, że marzyła o realizacji tego projektu od 20 lat.

W wywiadzie dla serwisu ComicBook Vin Diesel ujawnił, że Strażnicy Galaktyki pojawią się w filmie „Thor: Love and Thunder".

Aktor dowiedział się o tym od reżysera Jamesa Gunna, który już wkrótce rozpocznie prace nad trzecią częścią przygód Star-Lorda i spółki. - Nikt o tym nie wie. Być może nie powinienem tego mówić - zreflektował się na koniec Diesel, który użycza głosu Grootowi.

Zdjęcia do „Thor: Love and Thunder" rozpoczną się w sierpniu w Australii. Za kamerą stanie Taika Waititi, twórca „Thora: Ragnaroku". Przypomnijmy, że kiedy ostatni raz widzieliśmy tytułowego bohatera (Chris Hemsworth), wraz ze Strażnikami ruszał na wyprawę w nieznane na pokładzie ich statku kosmicznego.

FILMY

ROZSTANIA I POWROTY

Info: „Zimna wojna" gatunek: dramat emisja: Netflix (2020)

Zimna wojna to film, który zapadnie w pamięć także tym widzom, którym nie wszystko się w nim spodoba. Oczywiście każdy odczyta go inaczej – jako wspomnienie początków zespołu Mazowsze, historię osnutą na związku rodziców reżysera albo manifest wolności twórczej w państwie totalitarnym. To też opowieść o trudnych czasach historycznych i pogmatwanej miłości, a przede wszystkim – dzieło sztuki.

Szare lata czterdzieste XX wieku – ściany budynków podziurawione są kulami po niedawno zakończonej wojnie. Trwa rywalizacja bloku wschodniego i zachodniego, która łatwo może się przerodzić w otwarty konflikt. W Polsce to początki budowy socjalizmu i wszechwładzy partii komunistycznej. Sztuka musi podporządkować się potrzebom państwa… W takich warunkach rozpoczyna swoją działalność zespół Mazurek.

Na przesłuchanie przychodzi kilkunastoletnia Zula. Wyjątkowość dziewczynki dostrzega Wiktor, pianista i nauczyciel w zespole. Właściwie od początku oboje wiedzą, że będą ze sobą związani do końca życia. Film to historia ich burzliwego związku: bohaterowie wzajemnie się krzywdzą, odchodzą, ale zawsze do siebie wracają. Śledząc ich uczucie, przez kolejne dziesięciolecia przemierzamy kraje bloku wschodniego i zachodniego. Lata, gdy bohaterowie nie są ze sobą, zostały pominięte w filmie – to, co robili gdy nie byli razem, nie ma dla nich większego znaczenia.

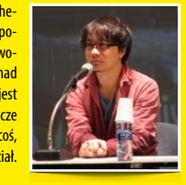
Zimna wojna to dzieło opowiadające o świecie sztuki i które samo jest sztuką. Piękno wizualne i dźwiękowe obrazu przykuwa uwagę widza. Zdjęcia są czarno-białe, ascetyczne, pozwalają skupić się na prostej historii z minimalną liczbą bohaterów, w centrum której jest ich dwoje. Także muzycznie film robi ogromne wrażenie. To podróż po muzyce XX wieku, od muzyki ludowej i klasycznej po jazz i rock'n'roll. Szczególnie prosty, silny śpiew pieśni ludowych a capella wywołuje dreszcze. Muzyczny motyw przewodni filmu, piosenka „Dwa serduszka", która pojawia się kilkukrotnie, za każdym razem brzmi inaczej.

Historia, miłość i sztuka to trzy płaszczyzny dzieła, które idealnie się uzupełniają. Film osadzony jest w epoce zimnej wojny, jednak jest ona tylko tłem dla losów Zuli i Wikra. Podczas seansu nie koncentrujemy się wyłącznie na losach zakochanych, bo mogłoby się to skończyć zaszufladkowaniem filmu jako powtarzalny, tani melodramat (kochają się, ale ciągle się rozstają i schodzą). Magia warstwy artystycznej obrazu sprawia, że nie oglądamy tylko jednej z wielu historii o miłości, ale historię o miłości, którą się zachwycamy i którą zapamiętamy na długo.

Na koniec jeszcze o jednej kwestii, jaką zobaczymy w filmie. Bohaterowie muszą wybrać, po której stronie żelaznej kurtyny chcą żyć. I tu Francja – kraj wyrafinowanego, nihilistycznego towarzystwa i sukcesu twórczego – przegrywa z polskim ponurym światem inwigilacji, obozów pracy i chałturzenia w socrealistycznej rzeczywistości. Dzieje się tak, bo tylko w Polsce bohaterka może być szczęśliwa i tylko śpiewana po polsku piosenka brzmi autentycznie, przekazuje prawdziwe emocje. Ujęła mnie ta, momentami wręcz chopinowska czy norwidowska, tęsknota za ojczyzną.

Najnowszy film Pawła Pawlikowskiego to subtelny humor, mistrzowskie kreacje aktorskie, odrobina zadumy oraz zachwyt nad pięknem dźwięków i obrazów. To dzieło uniwersalne, które będzie się podobać tak samo za kilkanaście i kilkadziesiąt lat.

Anna Szewczyk



Reżyser filmów Your Name i Weathering With You – **Makoto Shinkai** powiedział Mantan Web, że myśli o swojej kolejnej pracy. „Zastanowiłem się nad tym i niejasno zorientowałem się, jaki jest kierunek, ale z pewnością nie jest to jeszcze etap, w którym mogę o tym mówić. To coś, nad czym się męczyłem" - powiedział.

Your Name zadebiutował w 2016 roku, a Weathering With You w 2019 roku. Zapytany, czy będzie w stanie utrzymać trzyletni plan premiery, Shinkai powiedział: „Myślę, że jeśli uda nam się nakręcić film co trzy lata, publiczność będę w stanie nadążyć, nie rezygnując ze mnie. Pytanie brzmi, czy będę w stanie wydać coś za trzy lata i nadal nie wiem w tym momencie. Zrobię, co w mojej mocy".

W wywiadzie Shinkai rozmawiał także o swoich odczuciach dotyczących Weathering With You pół roku po premierze w Japonii. Powiedział: „Cieszę się, że udało mi się stworzyć film, który według mnie powinien być stworzony". Opisał to jako „niepoprawną historię" o „świecie, który nie jest zbawiony". Chociaż martwił się, czy publiczność będzie mogła cieszyć się filmem, ale patrząc wstecz, był zadowolony, że stworzył film, który ludzie mogliby oglądać, nawet z mieszanymi przyjęciami. Powiedział także, że był ostatecznie wdzięczny za krytykę, jaką otrzymał za Your Name, ponieważ pomogło mu to ustalić, jaki film chciałby nakręcić następnym razem.

Weathering With You zdobył nagrodę Animacja Roku podczas 43. dorocznej nagrody Akademii Japonii 6 marca. W kategorii tej nominowano także jej Her Blue Sky, Detective Conan: The Fist of Blue Sapphire, Lupin III THE FIRST i One Piece Stampede.

Kolejne zmiany w grafiku premier. Studio Warner Bros. podjęło decyzję o opóźnieniu kinowych debiutów swoich nadchodzących produkcji. Wśród przesuniętych na dalszy termin tytułów znalazły się **Wonder Woman 1984**, Malignant, In the Heights oraz Scoob!.

Wbrew krążącym w ostatnich dniach plotkom, jakoby ze względu na epidemię koronawirusa premiera Wonder Woman 1984 miała odbyć się w sieci, film będzie miał jednak dystrybucję kinową. Przesunięto jednak planowaną datę premiery widowiska: z 5 czerwca na 14 sierpnia.

Kiedy daliśmy zielone światło na realizację Wonder Woman 1984, naszą intencją było, by widzowie mogli zobaczyć film na dużym ekranie. Przesuwamy więc jego kinową premierę na 14 sierpnia. Mamy nadzieje, że świat będzie wówczas bezpieczniejszym i zdrowszym miejscem, czytamy w oświadczeniu Toby'ego Emmericha, prezesa Warner Bros. Motion Picture Group.

Premiery pozostałych wspomnianych tytułów przesunięto na czas nieokreślony. Malignant, nowy horror Jamesa Wana, miał zadebiutować 14 sierpnia. Premierę In the Heights, przygotowywanej przez Jona M. Chu ekranizacji musicalu Lin-Manuela Mirandy, planowano 26 czerwca. Scoob!, nowa animacja o przygodach psa Scooby-doo, miała trafić do kin 15 maja.

Data premiery nowego filmu Christophera Nolana chwilowo pozostaje bez zmian: Tenet wciąż ma wejść do kin 17 lipca

Newsy oprac. Mateusz Borkowski

Margaretta Sacha jako Jodie Holmes (dubbing)

Ellen Page jako Jodie Holmes

Willem Dafoe jako Nathan Dawkins

Robert Więckiewicz jako Nathan Dawkins (dubbing)

HULAJ DUSZO, PADA NIE MAM

Info: „Beyond: Dwie dusze" gatunek: **interaktywny thriller** producent: **Quantic Dream** platformy: **PC (2019), PS3 (2013), PS4 (2015)**

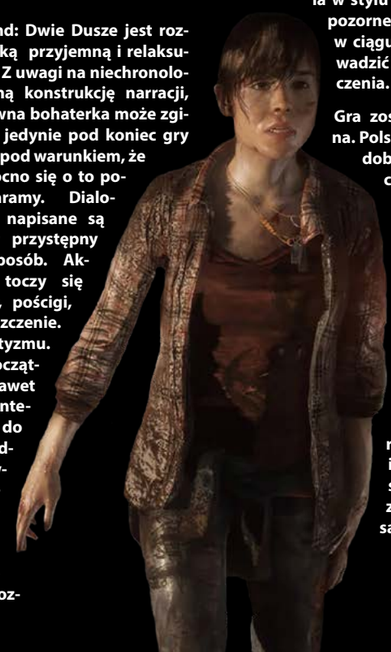
Jako rasowy pecetowiec zawsze zazdrościłem wyznawcom grania na konsoli jedynie dwóch rzeczy - wygodnej kanapy oraz exlusivów studia Quantic Dream. Drugi argument stracił rację bytu, w momencie gdy Heavy Rain, Beyond: Dwie dusze oraz Detroit: Become Human zostały wydane w Epic Store. Chronologia podobnie jak symetria to mantra ludzi o płytkiej wyobraźni, dlatego na początek kilka zdań o „Dwóch duszach".

Zakończenie gry - emocje jak w Blanka Lipińskiej

Beyond: Dwie Dusze to twór nie do końca spełniający definicję gry jaką znamy. Bliżej jej do filmu interaktywnego. Jednak w przeciwieństwie do netflixowego „Balck Mirror" nie ograniczamy się wyłącznie do wyboru kolejnych scen. Dzięki kontroli nad postacią łatwiej ulegamy imersji i przeżywamy przygodę wraz z kierowaną przez nas protagonistką. Wizualnie nie obcujemy z „żywymi" ludźmi, jednak twarze są znajome. Przy użyciu technologii motion capture, przeniesiono do gry hollywoodzkich aktorów wraz z ich wyglądem, mimiką i ruchami. Mimo że od premiery gry na Playstation 3 minęło 7 lat, to wciąż prezentuje ona wizualnie wysoki poziom, chociaż nie odnotowałem efektu WOW. Filmowości grze dodaje muzyka autorstwa kompozytorów muzyki filmowej. Fabuła zawarta w 26 rozdziałach przedstawiona jest w sposób niechronologiczny. Niemniej jednak gdy ktoś ma kaprys może skorzystać z dostępnej opcji umożliwiającej odbywanie przygody zgodnie z kolejnością wydarzeń. Podczas gry czynnie uczestniczymy w ok. 15 latach z życia Jodie Holmes, w których dorosłość poprzeplatana jest epizodami z jej dzieciństwa. Wraz z nami towarzyszy jej eteryczny i złośliwy Aiden posiadający nadprzyrodzone moce. Jak na dobre kino przystało, w fabule nie brakuje również naukowców parających się zjawiskami paranormalnymi — Nathana Dawkinsa i Cole'a Freemana. Ponadto, gra obfituje w inne wymiary, potwory, wielki kondensator, bezdomnych, poród, samobójstwa, pożary, Czarne Słońca, Indian, konie, duchy i oczywiście CIA.

Red Dead Redemption 3 3/4
Don't touch Roach!

Beyond: Dwie Dusze jest rozgrywką przyjemną i relaksującą. Z uwagi na niechronologiczną konstrukcję narracji, główna bohaterka może zginąć jedynie pod koniec gry i to pod warunkiem, że mocno się o to postaramy. Dialogi napisane są w przystępny sposób. Akcja toczy się szybko - są wybuchy, pościgi, śmierć, pożoga i zniszczenie. Nie brakuje też dramatyzmu. Gra oferuje tryb dla początkujących, w którym nawet nie trzeba chodzić, a interakcje są ograniczone do minimum. Decyzje podjęte podczas rozgrywki mają swoje konsekwencje w dalszej części gry jednak nie są one tak spektakularne jak można by wymagać od tego typu rozrywki. Gdy dobrniemy do końca fabuły, gra spyta nas z kim chcemy spędzić resztę życia, dając do wyboru postacie, którym podczas rozgrywki nie daliśmy umrzeć. Zabrakło efektu motyla w stylu Wiedźmina 3, gdzie niepozorne decyzje podejmowane w ciągu całej gry mogły doprowadzić do tragicznego zakończenia.



Gra została w pełni spolszczona. Polscy aktorzy zostali dobrze dobrani do granych postaci sprawiając, że Dubbing pozostaje na wysokim poziomie. Warto wspomnieć, że Dwie Dusze są debiutem Roberta Więckiewicza w podkładaniu głosu w grach.

Czy warto zagrać w Beyond: Dwie dusze? Zdecydowanie tak. Fabuła zapewnia 10 godzin rozrywki - mniej więcej tyle ile przeciętnie trwa sezon serialu na Netflixie. Doznania jakie gwarantuje są jednak zgoła inne.

Mateusz Cholewiński

DORASTANIE W ERZE 8/16 BIT

Info: „198X" gatunek: **różne** producent: **Hi-bit Studios** platformy: **PC, PS4 (2019)**

Z grami wideo pierwszy raz zetknąłem się za dzieciaka, w obskurnym salonie gier na dworcu PKS oraz u znajomego, który posiadał Commodore 64 i Pegasusa, a następnie Amigę 500. Dzisiaj bardzo rzadko wspominam czasy minione, gdy mając te naście lat z wielką pasją przenosiłem się w wirtualne światy. Takich emocji nie zapomina się nigdy, współczesna gra „198X" przywołuje je na chwilę nawet po upływie tylu lat. Główny bohater imieniem Kid żyje na przedmieściach wielkiego miasta, chodzi do szkoły, a po szkole do salonu gier, gdzie odkrywając nowe światy odrywa się od szarej rzeczywistości. Chodzone bijatyki, kosmiczne strzelanki, wyścigi na autostradach, platformówki, rpg - we wszystkie te mini gry możemy zagrać w „198X". Pędząc po nocy czerwonym autem, na horyzoncie widziałem rozświetlone neonami miasto oraz słuchałem monologu głównego bohatera i czułem dokładnie te same emocje, co on. Gra ma piękną, pixelartową grafikę i klimatyczny soundtrack z gier lat osiemdziesiątych. Można chłonąć historię elektronicznej rozrywki czytając fachową literaturę, której na rynku jest coraz więcej oraz magazyny branżowe, jednak by poczuć magię nostalgii, trzeba przenieść się w stare, dobre czasy. Takim wehikułem czasu jest „198X". Polecam wszystkim, którzy dorastali w erze automatów i komputerów 8/16 bitowych. Bardzo prawdopodobne, że w czasie gry coś was w serduchu miło zakłuje.

Paweł Koczułap

CODZIENNOŚĆ DO BANI

Info: „Mosaic" gatunek: **dramat psychologiczny** producent: **Teyon** platformy: **PC, PS4, XONE (2019)**

Koleżanka, która dotrzymuje mi towarzystwa w drodze do pracy, często powtarza, że ma dość tej monotonii, czuje się wypalona i takie tam. Coś w tym jest, bo jak pokazują badania, kryzys zawodowy dotyka ludzi przed czterdziestką, a praca w dużej korporacji najczęściej do kreatywnych nie należy. Codziennie wykonujesz te same rytuały: pobudka, toaleta, droga do pracy, dzień przed monitorem, powrót do domu, sen, pobudka, toaleta... dni mijają błyskawicznie, w życiu osobistym natomiast nic się nie dzieje. Znasz to z autopsji?

„Mosaic", bo taki tytuł (od nazwy megakorporacji, w której pracuje gracz) nosi gra wideo norweskiego studia Krillbite, to symulator nudnego życia korposzczurka. Świat przedstawiony w grze, pomimo artystycznej grafiki jest dziwnie znajomy, to lustrzane odbicie otaczającej nas rzeczywistości. Widok setek samotnych ludzi ubranych w garnitury i garsonki, spoglądających w smartfony, codziennie zmierzających niczym roboty w tym samym kierunku, robi piorunujące wrażenie. Bez przyjaciół, bo ludzką komunikację zastąpiła technologia, bez miłości, bo aplikacja dobiera partnera/kę na podstawie algorytmów. Rutynę egzystencji podkreśla bezduszna, betonowa dżungla, w której zabrakło miejsca na zwykłą ludzką konwersację i uczucia. Jednak pewnego dnia w naszym życiu zaczynają dziać się rzeczy dziwne, wręcz surrealistyczne, które mogą być początkiem długo oczekiwanych zmian. Wszystko zależy od nas.

Ta trzygodzinna gra przekonuje, że warto w życiu łamać utarte schematy. Pytanie, czy każdy ma siłę przeć pod prąd, jak bohater „Mosaic"? Nie wierzę, że nigdy nie mieliście ochoty wyłączyć monitora, wstać od biurka, wyjść i nigdy nie wracać. Tak potrafią jednostki w pełni świadome swojej wartości, większości zaś brakuje odwagi. Może wówczas pomoże spojrzenie na życie z innej perspektywy? Przynajmniej na chwilę.

Paweł Koczułap

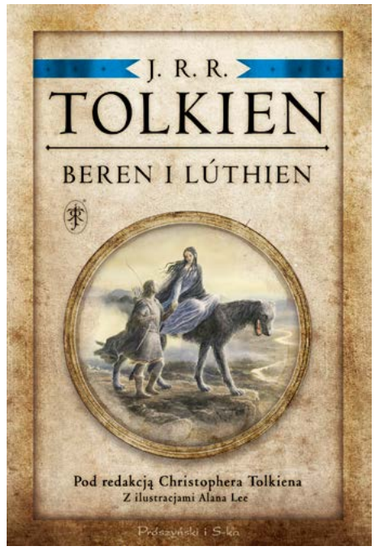
NAJPIĘKNIEJSZA LEGENDA ŚRÓDZIEMIA

Info: „Beren i Luthien" autor: J.R.R. Tolkien (pod red. Ch. J. R. Tolkiena)
gatunek: fantasy wydawca: Prószyński Media (2017)

Historia miłości Berena i Lúthien jest jedną z najbardziej urzekających legend Śródziemia. On – śmiertelny człowiek, ona – księżniczka elfów. Ich uczucie, choć nie miało szans, okazało się wyjątkowo silne. Stworzony przez J. R. R. Tolkiena archetyp kochanków na stałe zagościł w wyobraźni fanów. A losu Berena i Lúthien doświadczą później Aragorn i Arwena we *Władcy Pierścieni*.

Dzieje bohaterów znamy najlepiej z *Silmarillionu*. Beren widzi Lúthien tańczącą w lesie przy świetle księżyca. Jej uroda, wdzięk, a później także długie rozmowy sprawiają, że się w niej zakochuje. Idzie poprosić o rękę ukochanej jej ojca, dumnego króla Thingola. Jednak ten, oburzony śmiałością człowieka, każe mu udowodnić uczucie przynosząc Silmaril – cudowny klejnot umieszczony w koronie władcy zła, Morgotha. Zadanie ma zniechęcić bohatera, jednak Beren podejmuje się je wypełnić. Lúthien nie zamierza czekać bezczynnie i wykorzystując czary elfów, wyrusza ukochanemu na pomoc. Na drodze bohaterów staje wiele niebezpieczeństw, wyprawa ściąga nieszczęście na oboje.

J.R.R. Tolkien tworzył legendę przez kilkadziesiąt lat. W dziele *Beren i Lúthien* syn pisarza, Christopher, podejmuje się ukazania ewolucji historii. Książka nie jest więc po prostu jednolitym zapisem treści legendy – to zbiór wielu tekstów pisanych wierszem i prozą, które dodatkowo opatrzone są szerokim komentarzem Christophera. Niektóre fragmenty zamieszczono w angielskim oryginale, wraz z przekładami na język polski.



Dzięki książce możemy zobaczyć, jak na przestrzeni lat Tolkien zmieniał elementy konstrukcyjne historii: modyfikował fabułę, wprowadzał nowe wątki i bohaterów, „udoskonalał" postaci. W rezultacie, opowieść stawała się mniej infantylna, a była coraz dojrzalsza i mroczniejsza. Zmianom podlegała choćby tożsamość Berena. W pierwszej spisanej wersji legendy („*Opowieść o Tinuviel*") bohater nie był człowiekiem, ale gnomem (istotą ze szczepu elfów wyróżniającego się inteligencją, od greckiego gnome – myśl, inteligencja). Z czasem, na późniejszym etapie tworzenia opowieści, Beren stał się śmiertelnikiem. Innym przykładem ewolucji postaci jest czarny charakter legendy, nekromanta Thû. Jego z kolei w ogóle nie spotkamy w pierwotnej wersji historii, gdyż jest tylko… księciem kotów o wdzięcznym imieniu Tevildo. Tolkien „stworzył" Thû w kolejnych wersjach opowieści („*Szkic mitologii*", „*Ballada o Leithian*"). Co więcej, później kariera tej postaci rozwijała się jeszcze pomyślniej – w następnych utworach bohater stał się potężnym władcą ciemności, Sauronem.

Ze względu na konstrukcję książki, zainteresuje ona z pewnością badaczy twórczości Tolkiena, a także tłumaczy, którzy będą mogli zmierzyć się z przekładem oryginalnych tekstów. Z kolei miłośnikom książek pisarza dostarczy licznych ciekawostek na temat stworzonego przez niego świata (co łączy Elronda i Galadrielę z historią Berena i Lúthien oraz dlaczego elfowie nie lubią kotów).

Teksty Tolkiena czyta się dziś jak baśń napisaną pięknym, klasycznym stylem. Niektórym czytelnikom może się on wydać nieco archaiczny i przez to trudny w odbiorze. Ci, którzy chcą poznać historię najsłynniejszych kochanków Śródziemia w najbardziej przystępnej wersji, powinni sięgnąć do odpowiedniego rozdziału w *Silmarillionie*. Natomiast wszystkim „bardziej zakręconym" wielbicielom twórczości autora, szczerze polecam wersję rozszerzoną i wielokrotnie uzupełnianą, czyli *Berena i Lúthien*.

Anna Szewczyk

PRZEKLEŃSTWO MAŁEGO MIASTECZKA

Info: „Szczęśliwa Ziemia" autor: Łukasz Orbitowski
gatunek: realizm magiczny wydawca: Wydawnictwo Sine Qua Non (2013)

Nad mieszkańcami Rykusmyku ciąży fatum. To coś więcej niż przekleństwo prowincjonalnego miasteczka, z którego trudno się wyrwać. Czterech przyjaciół marzy o miłości, bogactwie, spokoju, albo żeby tylko przestać słyszeć w głowie głosy. Co przeszkodzi im w realizacji marzeń – fatum czy oni sami? I czy ucieczka z miasteczka coś zmieni?

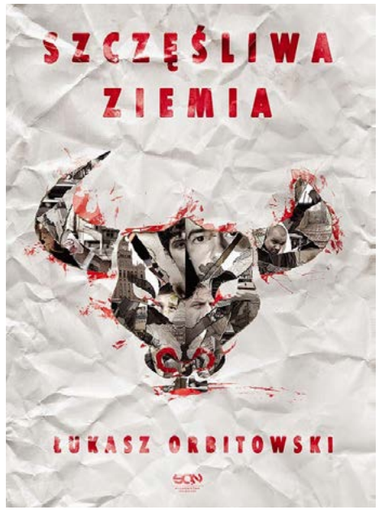
Rykusmyku leży przy granicy z Niemcami, w okolicach Legnicy. Ma swojego lokalnego bandytę, policjanta i wariatkę. Egzystencja w miasteczku jest szara i monotonna, jednak zaskakująco często dochodzi do gwałtów i tajemniczych zniknięć, którymi nikt (ani policja, ani mieszkańcy) się specjalnie nie przejmuje. Miejscowi milczą, ale wiedzą, że nieuchwytne zło rozprzestrzenia się z pobliskiego zamku, który wabi kolejnych śmiałków.

Świat miasteczka zobaczymy najpierw oczyma dziecka. Kilkuletni Szymon słyszy w głowie skrzeki i wrzaski, przez co od początku towarzyszy mu poczucie dziwności. Dla tego trochę wyobcowanego chłopca rzeczywistość jest magiczna i niepokojąca. Nie ma w niej odpowiedzi na zadawane pytania, są za to niedopowiedzenia i domysły, trudna relacja z matką i poszukiwanie nieznanego ojca. To po mistrzowsku przedstawiony oniryczny świat przypominający ten ze *Sklepów Cynamonowych* albo *Blaszanego Bębenka*. Jesteśmy świadkami chłopięcych przyjaźni, wypraw i tajemnic. Największą tajemnicą pozostanie to, co spotka nastoletniego już Szymona i jego kolegów gdy zejdą do podziemi upiornego zamku…

Gdy bohaterowie dorastają, nie mogą sobie ułożyć życia. Wydaje się, że ich marzenia się spełniają, ale przez swoje nieracjonalne decyzje sami zaprzepaszczają to co dostali. Chcieli mieć święty spokój, więc zostaną sami. Stracą dorobek życia. Okaże się, że kobiety, które kochają mają swoje własne demony. Pogrążanie się w kolejnych porażkach robi na czytelniku przygnębiające wrażenie. Zmusza jednak do refleksji czego tak naprawdę w życiu pragniemy i co z tym robimy, gdy dostaniemy.

Książka to obraz pokolenia dorastającego w latach 90. zeszłego wieku, któremu życie czasem nie wyszło, próba rozliczenia z porażkami których nie można usprawiedliwić żadnym fatum. To jednocześnie powrót do początków kapitalizmu w Polsce, z jego wszystkimi nadziejami i dynamicznymi zmianami. Orbitowskiemu udało się tę niedaleką przeszłość uczynić fascynującą i niemal mityczną. Z nostalgią powracamy do tego, czym wtedy żyli Polacy – przypominamy sobie wypożyczalnie filmów wideo, walkmany, lombardy i ciuchlandy, a nawet grę w Quake'a.

Rykusmyku to kolejne już w literaturze miasto przeklęte, podobne trochę do Derry stworzonego przez S. Kinga. To miejsce, gdzie zło mieszka od lat, i z którego nie można uciec bo miasto przyciąga. Wszyscy bohaterowie, poza jednym, wyjeżdżają, ale nie zdradzę chyba zbyt wiele jeśli powiem, że muszą wrócić do Rykusmyku i spróbować przerwać zaklęty krąg nieszczęść. Mimo mrocznej tematyki, książka nie jest typowym horrorem. To powieść obyczajowa z elementami baśni albo legendy, gdzie rzeczywistość przeplata się z… nierzeczywistością. Klimat opowieści jest tajemniczy i intrygujący, momentami oniryczny. Połącznie realizmu magicznego i współczesnej historii wyszło powieści na dobre.



Polska literatura doczekała się swojego miasta przeklętego. I to tak niekonwencjonalnie przedstawionego.

Anna Szewczyk

GRA O TRON W KOSMOSIE

Info: „Luna: Nów" i „Luna: Wilcza Pełnia" autor: I. McDonald
gatunek: fantastyka naukowa wydawca: MAG (2016-2017)

Dylogia (a docelowo trylogia) *Luna* I. McDonalda określana jest czasem jako „*Gra o tron* na Księżycu". Rzeczywiście, pomiędzy seriami można dopatrzeć się wielu podobieństw. W obu mamy bezwzględną walkę o władzę, skomplikowane sojusze, małżeństwa dynastyczne, intrygi i zamachy. W obu też lepiej nie przywiązywać się za bardzo do bohaterów, bo mogą nagle stracić życie.

Na Księżycu, zwanym przez mieszkańców Luną, osiedlił się już ponad milion ludzi. Pierwsi śmiałkowie przybyli tu kilkadziesiąt lat wcześniej, w poszukiwaniu lepszego życia. Nie było łatwo, jednak ci najbardziej przedsiębiorczy dorobili się fortuny. O władzę na Lunie walczy pięć najsilniejszych rodów, czyli Pięć Smoków. Wywodzący się z Brazylii ród Corta stworzył superprzedsiębiorstwo eksportujące na Ziemię hel, Asamoah produkują żywność, a Woroncowowie odpowiadają za sieć transportową. Ród Mackenzie wydobywa księżycowe metale, a Sunowie z Chin zdominowali branżę zaawansowanych technologii. Mimo że wszystkie dynastie wiążą skomplikowane zależności biznesowo-rodzinne, rody toczą ze sobą wypowiedziane i niewypowiedziane wojny. Ziemia, która traktuje Lunę jak swoją kolonię przemysłową, nie miesza się w konflikty. Nie docenia też stronnictw, które dążą do niezależności Księżyca.

Trudno zarysować wielowątkową fabułę powieści. Podczas uroczystej kolacji ma miejsce zamach na Rafaela Cortę, dziedzica korporacji Corta Helio. Żona Rafaela, chcąc chronić ich jedenastoletniego syna, zabiera dziecko do swojej rodziny. Tam chłopiec zostaje zmuszony do małżeństwa z dużo starszym mężczyzną, żeby przypieczętować nowy sojusz tworzony przez jego dziadka. Siostra Rafaela, ambitna prawniczka Ariel, zbliża się do ugrupowań dążących do uniezależnienia Luny od Ziemi. Niepokorny bratanek Lucasinho ucieka z domu, licząc na swój urok osobisty i szczęście. A młodszy brat, Lucas, który jest szarą eminencją rodu, chce otwarcie przejąć władzę w rodzinnej firmie. Wszystkiemu temu przygląda się nestorka rodu, Adriana, która rozumie, że to dopiero początek problemów stworzonego przez nią imperium.

Czytelnik stopniowo wchodzi w skomplikowany, czasem trudny do zrozumienia świat. Żadna recenzja nie odda w pełni rozmachu, z jakim jest stworzony. Księżycowi ludzie mają własną cywilizację – zwyczaje, język, a nawet modę. Mnożą się sekty, wierzenia znane z Ziemi mieszają się z zabobonami. Unikalny system prawny gwarantuje, że prawie wszystkie aspekty życia można negocjować na drodze sądowej. A gdy nie uda się dojść do porozumienia przez prawników, możliwe jest użycie siły.

Księżycowy ustrój jest zbliżony do feudalizmu, najlepiej mają się nieliczni uprzywilejowani. Budują oni swoje rezydencje głęboko pod ziemią, podczas gdy dzielnica biedoty zlokalizowana jest bliżej powierzchni narażonej na szkodliwe promieniowanie. Ci biedniejsi muszą codziennie walczyć o przetrwanie, i to dosłownie, bo za każdy oddech i łyk wody trzeba zapłacić. Dodam, że powietrze nie pachnie zbyt przyjemnie, a woda do picia prawdopodobnie chwilę wcześniej była moczem. A to ze względu na ograniczone zasoby na Księżycu: po użyciu wszystkie surowce (także ludzkie ciała po śmierci) są odzyskiwane i ponownie wykorzystywane. Bogatsi, których na to stać, są stale podłączeni do sieci, która na bieżąco dostarcza informacji o księżycowym otoczeniu. Mogą też wydrukować żywność albo ubrania w organicznych drukarkach, podróżować, bawić się i wchodzić w pogmatwane związki.

Ogromną zaletą tytułu są wyraziści, świetnie napisani bohaterowie. Poznajemy bliżej kilkunastu, a każdy z nich jest prawdziwy i interesujący. Są odważni, nikczemni, sprytni, egoistyczni. Mają swoje pasje i talenty, ale też słabe strony. Konstrukcja książki (każdy rozdział poświęcony jest jednemu z bohaterów), umożliwia zrozumienie postaw poszczególnych postaci. Ich losy splata wciągająca, często sensacyjna fabuła. A wszystko to w księżycowej scenerii, którą tworzą surowy krajobraz, pył, nieważkość i ogromna, „zawieszona" w oddali Ziemia.

Luna to genialna seria, przy lekturze której trzeba rysować drzewa genealogiczne bohaterów i zaglądać do słowniczka na końcu książki. Z pewnością spodoba się osobom, które uwielbiają skonstruowane w najdrobniejszych szczegółach, wizjonerskie wyobrażenia przyszłości. Oczywiście, seria nie uniknęła mniej interesujących wątków, ale przy takiej ich wielości jest to naturalne. W pierwszym tomie mamy więcej opisów księżycowej cywilizacji, wyprawy do różnych zakamarków Księżyca, powoli poznajemy bohaterów. W drugiej z kolei jest zdecydowanie więcej akcji. Mnie bardziej podobała się pierwsza część, ale to kwestia gustu.

Co wydarzy się w trzecim tomie? Czy kolejne pokolenie księżycowych ludzi zawrze pokój czy raczej powtórzy błędy swoich rodziców? Czy Luna uniezależni się od Ziemi? Trzecia część trylogii to jedna z książek, na które czekam najbardziej w 2020 roku.

Anna Szewczyk

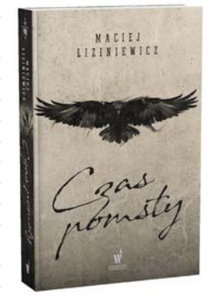
SARMATYZM I FANTASTYKA

Info: „Czas Pomsty" autor: Maciej Liziniewicz gatunek: historia/fantastyka
wydawca: Wydawnictwo Dolnośląskie (2019)

Trudno pisać o czasach złotej wolności bez megalomanii albo łatwej powierzchowności. Z jednej strony, niezbędna jest wiedza historyczna żeby oddać realia epoki, a z drugiej duże wyczucie, żeby nie zamęczyć czytelnika ilością archaizmów. Zdecydowanie, trzeba umieć władać piórem (niekoniecznie szablą). Potrafi to Maciej Liziniewicz, autor *Czasu pomsty*.

Drobny kresowy szlachcic Żegota Nadolski ucieka od codziennych obowiązków w dworze i wybiera los żołnierza-hulaki. Pogrąża się w walkach z kolejnymi najeźdźcami, których nie brakuje w Polsce XVII wieku. Pewnego dnia dowiaduje się, że jego majątek najechali i zniszczyli Tatarzy. Gdy Nadolski powraca do swojej posiadłości okazuje się, że jego żona i dzieci nie zostały pochowane w poświęconej ziemi na cmentarzu. Co dziwniejsze, w okolicy mnożą się niewyjaśnione zniknięcia, odnajdywane są kolejne ciała, które tajemniczy morderca pozbawia krwi. Miejscowi wierzą, że to sprawa sił nieczystych, ale jak to zwykle bywa, za największe zło odpowiadają ludzie.

Od początku historia ujęła mnie podobieństwem do trylogii Sienkiewicza. Na przykład, gdy tylko pojawia się karczma, wiemy, że musi być i pojedynek. I rzeczywiście, chwilę później Nadolski udowadnia jak świetnie fechtuje, a dla przeciwnika trzeba zagniatać chleba z pajęczyną. *Czas pomsty* nie jest jednak typową powieścią historyczną. Urozmaica ją motyw kryminalny, zagadka, którą muszą rozwiązać bohaterowie oraz elementy fantastyczne: czary, wiedźma i potwory. Skoro o fantastyce mowa, dodam jeszcze, że główny bohater przypomina trochę wiedźmina – ma siwe włosy, szablę przewieszoną przez plecy, jest ponuro zamyślony. I musi walczyć i z ludźmi, i z upiorami.



Fabuła powieści jest całkiem wciągająca, akcja toczy się watko. W miarę rozwoju intryg pojawiają się kolejni nieszablonowi bohaterowie. Spodobał mi się na przykład żołnierski duet tworzony przez Saksończyka Stillera i Szkota Murray'a, którzy zostali wysłani przez arcybiskupa lwowskiego do zbadania sprawy dziwnych śmierci w okolicy. Bohaterów połączy z Nadolskim wspólna misja.

Akcja powieści umiejscowiona jest na obrzeżach Rzeczpospolitej Obojga Narodów, w rejonie Bieszczad. Niewątpliwe piękno krajobrazu zderza się jednak z okrucieństwem i bezwzględnością, które są jednymi z głównych cech świata XVII wieku. W powieści znajdziemy opisy tortur, obcinania ręki czy chłosty. Książka spodoba się niewątpliwie miłośnikom historii Polski, osobom ciekawym realiów epoki. Będzie też dobrą rozrywką dla osób lubiących tajemnicze intrygi. Natomiast czytelnikom o słabych nerwach polecam ominięcie niektórych drastycznych fragmentów.

Jak krótko opisać *Czas pomsty*? Trochę *Ogniem i mieczem*. Trochę o wojakach, trochę o potworach. Częściej straszno, rzadziej śmieszno. A to wszystko napisane z pasją, która pozwala poczuć ducha epoki.

Anna Szewczyk

BAJKI RACZEJ DLA DOROSŁYCH

Info: „Opowieści z Wilżyńskiej Doliny”, „Wiedźma z Wilżyńskiej Doliny” autor: Anna Brzezińska gatunek: fantastyka wydawca: Agencja Wydawnicza Runa (dwie edycje)

Babcia Jagódka to „podręcznikowa wiedźma”: staruszka warząca tajemnicze mikstury, w chustce na głowie i z brodawką na nosie. Lata na sztachecie wyłamanej z płotu (lub na drabinie, gdy trzeba przewieźć większy bagaż), czasem wyrządza drobne szkody mieszkańcom wioski. Jako kruczoczarna Jagna wodzi mężczyzn na pokuszenie tak skutecznie, że na cześć jej wdzięków powstał poemat „Rzyć niewieścia wieloraka jest”. Ma rudego kota, capa, bazyliszka i ziejące ogniem kury… A to tylko niektóre z babcinych dziwów.

W Wilżyńskiej Dolinie jest wszystko, co we wsi być powinno: dwór władyki, kościół, a także karczma, czyli miejscowy „przybytek rozpusty i wszelakich bezeceństw”. Choć babcia Jagódka mieszka poza wsią, chcąc nie chcąc musi angażować się w jej sprawy, które – w osobie jej mieszkańców – same pukają do jej drzwi. Bo czy można nie pomóc świniopasowi Szymkowi, który marzy o młynarzównie Jarosławnie (i jej szesnastu morgach)? Albo samej Jarosławnie, która marzy o poślubieniu królewicza? Albo mieszkającym w rzece utopcom, które marzą o pozbyciu się naprzykrzających się im ludzi? Mądra wiedźma nie może w spokoju raczyć się gorzałką i innymi mocniejszymi trunkami – musi ratować mieszkańców Doliny z najróżniejszych opresji.

Babcia jest tak barwną postacią, że z przyjemnością dajemy się wciągnąć w jej przygody. Każdy rozdział to inna historia, w której pojawiają się znane baśniowe motywy. Przez opowieści przewijają się rycerze i rozbójnicy, świniopasy i królewicze, a także cały panteon mitycznych słowiańskich stworzeń: nocnic, utopców, kobildów, krasnali. Mimo wykorzystania znanych baśniowych motywów, historie rozwijają się w zaskakujących kierunkach, nigdy tak jak byśmy tego oczekiwali. Każde nieopatrznie wypowiedziane życzenie rodzi skutki odmienne od zamierzonych. Dzięki takim niespodziewanym scenariuszom co chwilę wybuchamy śmiechem.

Często jest to jednak śmiech przez łzy, bo *Opowieści…* i *Wiedźma…* nie są zabawnymi bajeczkami dla dzieci. Niektóre historie są zdecydowanie przygnębiające (los córek grabarza, o które nikt nie zatroszczył się po jego śmierci, los mieszkańców wioski po najeździe grasantów). Mamy przecież do czynienia z antybaśnią, czyli baśnią, która nie kończy się dobrze. Królewny nie są szczęśliwe z królewiczami, a wioskowa ladacznica nie znajduje szczęścia i miłości. W każdej historii kryje się drugie dno, jakaś prawda uniwersalna.

Język opowieści jest umiejętnie stylizowany, słownictwo jest trochę staropolskie, trochę gwarowe (najbardziej urzekło mnie stadko „nietopyrków” zamieszkujące babcią chatę). Poza tym, nasza wiedźma chyba całkiem nieźle zna rosyjski, bo zdarza jej się używać rusycyzmów (otkuda, z uma zeszła, nie w nastroju na szutki). Język opowieści oddaje niepokorny, uszczypliwy charakter wiedźmy, która jest mistrzem ciętej riposty. Jej polemiki z innymi bohaterami, szczególnie z plebanem, dostarczają wiele radości.

Jak to często bywa z cyklami literackimi, bardziej przypadła mi do gustu pierwsza część dylogii. Jest lżejsza i pogodniejsza, podczas gdy druga bardziej melancholijna i refleksyjna, z większą dawką rozważań o ludzkim losie. Opowieści w drugim tomie wydają mi się też mniej interesujące, niekiedy zaczynają się dłużyć. Choć pojawiają się smok i rusałka, pierwszy tom jest w mojej opinii ciekawszy. Pierwsza część mnie oczarowała i rozbawiła, druga – momentami przygnębiła i znudziła.

Opowieści z Wilżyńskiej Doliny oraz *Wiedźma z Wilżyńskiej Doliny* to książki z dużą dawką błyskotliwego poczucia humoru i zaskakujących wydarzeń. Największym plusem lektury są zabawne i przewrotne historyjki napisane zadziornym, stylizowanym językiem. To decyduje o sukcesie książek. Jeszcze do nich wrócę, a z pewnością do pierwszej części.

Anna Szewczyk

WIELKIE ZWODZENIE

Info: „Słowodzicielka” autor: Anna Szumacher gatunek: fantastyka wydawca: Wydawnictwo Dolnośląskie (2019)

Już od początku jest nietypowo. Dostajemy trzech bohaterów, którzy nie wiedzą, kim są. Nie pamiętają, kto jest ich przywódcą, dokąd idą ani nawet… czy coś jedli. Rycerz, skrytobójca i minstrel-podrywacz, którzy są tylko „nie-głównymi” bohaterami, wytrwale próbują odnaleźć swoją fabułę. Niestety, los im tego nie ułatwia.

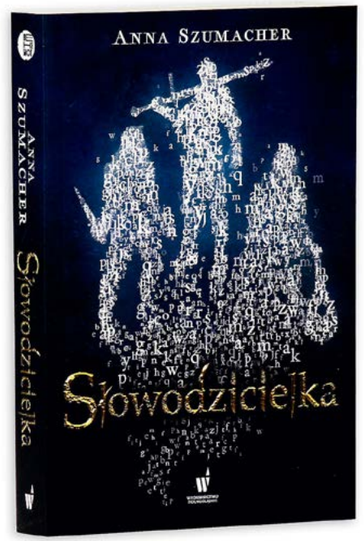
Jeśli jest jakaś droga, to powinna dokądś prowadzić – w myśl tej zasady nasi śmiałkowie wyruszają na poszukiwanie swojej opowieści. Choć po drodze usilnie starają się uniknąć przygód, bajkowe fabuły same się proszą, aby do nich dołączyć: uratować księżniczkę albo pokonać zbójców. W swoich poszukiwaniach bohaterowie trafiają w końcu do zupełnie innej bajki – do współczesnego świata. Tutaj ich najmniejszym zmartwieniem będzie to, że zostaną uznani za gwiazdy cosplayu… Gdy odnajdują Cyan, autorkę opowieści o nich, mają nadzieję, że to koniec ich problemów, ale oczywiście tak nie będzie.

Anna Szumacher bawi się konwencjami literackimi, wykorzystuje znane z baśni motywy i przedstawia je w zupełnie niestandardowym, zwariowanym wydaniu. Stworzony przez nią świat jest programowo niedopracowany, nie ma nazwy ani głównego bohatera. Jest za to nieokiełznana mieszanka popkulturowa z dużą dawką poczucia humoru. Mnie powieść przypomina chyba najbardziej absurdalny Świat Dysku Terry'ego Pratchetta.

Wielką zaletą książki są humorystyczne dialogi, które mogłyby posłużyć za scenariusz kabaretowy. Na przykład taki mały dialog między królem a jednym z bohaterów: - *Czy to wy zabiliście potwora i przywieźliście księżniczkę Jolandę do domu? - Jasne (...) Nawet przytargaliśmy kawał ogona tej przerośniętej jaszczurki, ale dzieci kucharki zaczęły się nim bawić i nie mieliśmy serca im go zabierać.* W powieści znajdziemy sporo takich fragmentów, które czyta się ponownie, żeby jeszcze raz wybuchnąć śmiechem.

Autorka gra z bohaterami w kotka i myszkę, zmusza do wędrówki, często prowadzi ślepymi uliczkami. Stawia ich w niespodziewanych, nie tylko zabawnych, ale i groźnych sytuacjach. Niepostrzeżenie w zabawę tę zostaje wciągnięty czytelnik, na szczęście komfortowo bezpieczny w swoim domu. Słowodzicielka zwodzi – i jest to niewątpliwie zwodzenie w wielkim stylu.

Gdyby nie to, że bohaterowie przedstawieni są z dużą sympatią i ciepłym poczuciem humoru, można by odnieść wrażenie, że autorka wystawia ich na zbyt wiele prób. Mnie w każdym razie po pewnym czasie wędrówka do nieznanego celu zaczęła się dłużyć. Poczułam nadmiar przygód. Na horyzoncie pojawiło się jednak zakończenie, które na dodatek przyniosło nagły zwrot akcji.



Słowodzicielka to powieściowy debiut Anny Szumacher. W przygotowaniu są już kolejne tomy, po których spodziewam się jeszcze więcej dobrej zabawy. Autorce na progu jej pisarskiej ścieżki składamy najlepsze życzenia, które będą pasowały chyba do stworzonej przez nią fabuły. To życzenia w „herbertowskim” stylu: Jeśli wybierasz się w podróż, niech będzie to podróż długa…

Anna Szewczyk

SŁOWIAŃSKIE STRASZYDŁA NA TWOIM OSIEDLU

Info: „Straszydła” liczba graczy: 2-4 czas trwania: 60 minut wiek: 12+

Na pierwszy rzut oka w grze planszowej „Straszydła” może podobać się wpadająca w oko, klimatyczna szata graficzna i nowatorski pomysł fabularny. Polega on na tym, że dawne stwory znane z ludowych legend i podań ustąpiły postępowi cywilizacji i by przetrwać, musiały dostosować się do nowych warunków. Zamiast w leśnych ostępach przyszło im żyć w betonowej dżungli, a więc odwrotnie niż w innej polskiej planszówce „Stworze”, gdzie tytułowe stworza harcowały w pradawnej krainie naszych przodków. Jak doskonale wiecie, życie w mieście wcale nie jest usłane różami.

Samo miasto składa się z różnorodnych kafelków, ma swoje centrum, blokowiska, kamienice, park, skwerki, mosty itd. Na powstałej w taki sposób planszy gracz wykonuje różne aktywności, które dają punkty przybliżające do ostatecznego zwycięstwa. Należy zbierać żywioły, by przyzywać inne straszydła i je wykarmić, zdobywać legendy, odprawiać rytuały, blokować poszczególne dzielnice itp. Możliwości jest sporo i zostały tak zaprojektowane, aby miały uzasadnienie w horrorowej tematyce rozgrywki. Całość dodatkowo urozmaicono wprowadzając cykl dnia i nocy, przez co straszydła inaczej reagują na poszczególną porę dnia.

Gra Marka Buczyńskiego i Michała Czepczyńskiego odniosła duży sukces w kampanii crowdfundingowej, debiutując w najlepszym okresie popularności mitologii słowiańskiej. Wprowadzając straszydła do miasta, autorzy wprowadzili pewien powiew świeżości. Zasady nie odstraszają, aczkolwiek instrukcję trzeba porządnie przeczytać dwa razy, a jeżeli w waszych głowach zrodzą się wątpliwości, nie obawiajcie się - twórcy chętnie udzielą odpowiedzi na problemowe kwestie. Zapewniam, że gdy opanujecie mechanikę i zaczniecie grać, to chętnie będziecie wracać do miasta, w którym grasują nasze rodzime straszydła. Polecam na jesienne, zimowe, wiosenne i letnie wieczory.

Paweł Koczułap

PRZED WYPRAWĄ NALEŻY ZEBRAĆ RODZINĘ

Info: „Obłędny Rycerz” liczba graczy: 1-4 czas trwania: 30-60 minut wiek: 6+

Na rynku nie uświadczymy wielu planszówek, które przez kilkanaście dni swoją magią potrafią przykuć uwagę całej rodziny - taty, mamy i dzieci. "Obłędny Rycerz" ma to "coś", łamie przy okazji skostniałe, planszowe schematy i wprowadza do rozgrywki sporo świeżości.

Fabuła gry jest niezwykle prosta, tak samo jak zasady rozgrywki. Statek księżniczki rozbił się na skałach, a ona sama została uprowadzona przez Złego (główny czarny charakter) i jego rycerzy. Naszym zadaniem będzie oczywiście odbicie niewiasty. "Naszym", bo tak jak wspomniałem na początku, w grze uczestniczyć może czteroosobowa rodzina. Kluczem do sukcesu jest współpraca, i to dosłowna. Graczy czeka bowiem długa i niebezpieczna podróż przez cztery zróżnicowane krainy - wybrzeże, pasmo górskie, podzamcze i finalnie twierdzę Złego. Figurką rycerza sterujemy za pomocą specjalnych dźwigni znajdujących się po bokach planszy, przechylając je wprawiamy rycerza w ruch. Należy uważać na pułapki takie jak dziury, dynamit czy wrogie postacie na planszy. Oprócz strategicznego myślenia liczy się więc i zręczność!

"Obłędny Rycerz" od wydawnictwa Fox Games to obecnie najlepsza kooperacyjna gra dla całej rodziny. Pięknie wykonana, zapewnia mnóstwo frajdy, a każda sesja przy dwudziestu(!) planszach jest inna, regrywalność jest więc ogromna. Można w nią grać również solo, ale ostrzegam, że czeka was długa podróż, przed którą lepiej zebrać całą swoją rodzinę.

Paweł Koczułap

MONOPOLY GAMER

Info: „Monopoly Gamer” liczba graczy: 2-4 czas trwania: 60 minut wiek: 8+

Zagadka: gra planszowa łącząca pokolenia? Będąc w podstawówce grałem z przyjaciółmi w "Biznes", czyli polską podróbkę oryginalnego "Monopoly". Przesuwając pionki po planszy nabywaliśmy na własność nieruchomości, ściągaliśmy od innych graczy należny czynsz, powiększając tym samym fikcyjny majątek. Najwięcej emocji wywoływało końcowe podliczanie punktów zwycięstwa. Oprócz partyjek w "Biznes" dużo czasu spędzałem przy Pegasusie i C64. Uwielbiałem kultowy już dzisiaj tytuł "Super Mario Bros". Dwie dekady później najsłynniejszego hydraulika świata uwielbia również mój synek. Siedzimy razem przy stole, na którym jest rozłożona pięknie wykonana plansza "Monopoly Gamer", czyli połączenie klasycznego monopoly z motywami i bohaterami gry Mario! Dwa w jednym, produkt kompletny. Zasady nieco urozmaicono, każda postać ma dodatkowe, uniwersalne zdolności specjalne znacząco uatrakcyjniające każdą rozgrywkę. Przekroczenie pola start wieńczy pojedynek gracza z jednym z ośmiu bossów. Mój synek dzięki Mario i spółce pokochał również granie w monopoly. Producenci starają się spełniać zachcianki graczy, na rynku dostępne są wariacje tej planszówki z uniwersum Transformers, Gry o Tron, Dragon Ball czy nawet Fortnite. Ponadto do podstawowej wersji gry można dokupić dodatki, jak na przykład figurki nowych postaci. Monopoly stała się grą rodzinną będącą świetnym sposobem na spędzenie czasu wolnego z dzieckiem i ulubionymi bohaterami. Emocje gwarantowane jak kiedyś.

Paweł Koczułap

DOBRA RĘKA I DOBRE SERCE

Info: „Przygody Stasia i Złej Nogi”” autor: Tomasz Grządziela gatunek: obyczajowy wydawca: Kultura Gniewu (2019)

To wszystko jej wina! Ona broi, nie Staś! Ona sprawia tyle zmartwień mamie! Właśnie przez nią Staś gorączkuje, łyka tabletki, ma złe wyniki w nauce i jeździ na wózku! Ale przecież to także jego najdroższa przyjaciółka! Zła Noga! Już kilka razy uratowali razem świat! Widzicie, jaka jest dłuuuga? No to patrzcie, teraz serwuje!

Choroba; kalectwo; niepełnosprawność – to nie są medialne tematy. Trudno o nich pisać bez popadania w ton patetyczno-płaczliwy, upokarzający i dla osób nimi dotkniętych, i dla odbiorców. Różnej maści akcje społecznościowe, których celem jest budzenie społecznej świadomości i wrażliwości, często osiągają taki efekt pedagogiczny, jak straszenie niejadków głodem w Afryce. To przykre, żenujące i pewnie źle o nas jako gatunku świadczy, ale instynktownie unikamy trudnych kwestii. Tym bardziej na szacunek zasługują twórcy, którzy nie tylko sięgają po newralgiczne treści, ale na dodatek potrafią przedstawić je w sposób budzący i zaciekawienie, i autentyczną empatię. Takim niesamowitym komiksem są „Przygody Stasia i Złej Nogi” autorstwa Tomasza „Spella” Grządzieli.

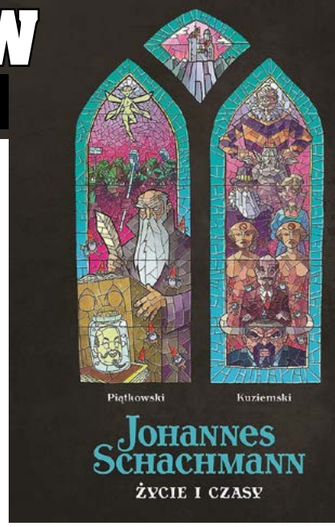
Oto smutna jak diabli, a jednocześnie bezpardonowo zabawna historia. Świat widziany oczami dziecka, przefiltrowany przez jego bujną wyobraźnię, w którym kilkuletni chłopiec może zostać partnerem Hellboya (bo Hellboy ma Złą Rękę, a Staś – no wiecie!) albo jednym z X-menów, zwiedzić Chiny, Egipt i Brazylię… albo pograć sobie na konsoli… To również opowieść o kobiecie samotnie wychowującej Problematyczne Dziecko. Mam dobrą okazję, aby zaprezentować próbkę z ujmującej narracji tego komiksu: „Mama powiedziała, że tata zmarł przy porodzie, i zachichotała. Potem się zamyśliła. Staś uwielbia, kiedy mama chichocze”. Nie da się ukryć, że to mama jest prawdziwą superbohaterką, a jej nieobecny wzrok i przyklejony do ust pet stanowią czasem najlepsze (i jedyne) podsumowanie hurraoptymistycznych nawijanek pana Grzesia z rehabilitacji albo kolejnych szalonych wybryków synka, który na przykład postanawia nie informować rodzicielki o swoich złych ocenach, żeby się nie martwiła. Mama robi domowe lody w zamrażalce, szyje kostium na bal przebierańców (co za popis wyobraźni), sama robi grę planszową, o jakiej marzy Staś („Mama mówi, że to dlatego, że są biedni. Ale Staś myśli, że jest po prostu skromna.”)… A przede wszystkim chętnie bierze udział w zabawach synka i traktuje go jak zwykłe dziecko. Czy raczej wyjątkowe dziecko, bo wszystkie dzieci są wyjątkowe. Tylko niektóre trochę bardziej.

I mama, i Staś troszczą się o siebie nawzajem najlepiej, jak potrafią, i próbują ułożyć sobie życie w takich warunkach, jakie ich zastały. Każdy dzień to nowa przygoda – i kolejna walka o zachowanie godności. W liczącym równo 100 stron tomiku wydanym przez Kulturę Gniewu znajdziemy wiele takich obrazków z życia, przeważnie czterokadrowych scenek. To, co najtrudniejsze, najboleśniejsze, zostaje poza kadrem (jak w rozmowie z dyrekcją szkoły albo ciotką Mirką), a jednocześnie ani na chwilę nie zapominamy, że tu jest. Niezwykłą intensywność uczuć Grządziela osiągnął za pomocą bardzo oszczędnych środków – kontrastując wewnętrzną narrację Stasia i teksty wypowiadane przez mamę, skupiając się na mimice postaci (przy bardzo umownym potraktowaniu tła), operując wyrazistą kreską i projektami postaci bliskimi karykaturze, ale też od razu zjednującymi sobie odbiorców. I podział na małe historyjki, i wgląd w umysł dziecka, i nawet specyficzny format tomiku czynią komiks Grządzieli dziełem niezwykle kameralnym, osobistym – mnie kojarzy się ono z rysowanym pamiętnikiem. A jednocześnie jest to dzieło wielkie. Dla mnie po prostu arcydzieło – w swojej wysmakowanej prostocie, w swoim ciepłym humorze, w ładunku emocjonalnym i materiale do refleksji, jaki nam serwuje, nie waląc czytelnika morałem po głowie. Obok „Mojego roku – wiosny” Morvana i Taniguchiego to chyba najbardziej udana ze znanych mi prób komiksowego ukazania dzieci, które są bardziej wyjątkowe niż ich rówieśnicy. „Przygody Stasia i Złej Nogi” są w dorobku Tomasza „Spella” Grządzieli jednym z wielu tytułów, w których widać, że ten artysta ma serce po właściwej stronie. I taką dobrą rękę do komiksów!

Vanitachi

RÓŻDŻKA DO INTERESÓW

Info: „Johannes Schachmann. Życie i czasy” autor: Mateusz Piątkowski & Jacek Kuziemski gatunek: fantastyka wydawca: 23 (2019)



Johannes Schachmann nie jest taki jak inni magowie. Nie tylko dlatego, że czuje się mądrzejszy, potężniejszy i oczywiście dostojniejszy niż cała reszta. Przede wszystkim pochodzi z magiczno-kupiecko-schizofrenicznej rodziny (ojciec uparcie nie zauważał magicznych talentów swojej żony i wysiłków krasnoludzkiej służby). Jako syn potentata odebrał wykształcenie ekonomiczne i chociaż z jego podróży biznesowych nic dobrego dla rodowego majątku nie wyszło, Johannes – dzięki świetnemu wyczuciu koniunktury – poczynił kilka rentownych inwestycji, chociażby wymieniając duszę i źrenice na więcej mocy. Dzięki temu już po kilkuset latach mógł cieszyć się zasłużoną emeryturą w swoim własnym upiornym zamczysku, z piękną, wierną i z definicji roznegliżowaną wróżką u boku. Ale Johannes Schachmann nie zna słowa „emerytura”. Jak przekonali się jego krasnoludzcy niewolni… współpracownicy, w słowniku tego maga nie ma także słów „płatne chorobowe”. Trudno jednak negocjować z czarnoksiężnikiem, który głowy swoich wrogów trzyma zapeklowane w słoikach. I czasami z nimi gada…

A czy album „Johannes Schachmann. Życie i czasy” ze scenariuszem Mateusza Piątkowskiego i rysunkami Jacka Kuziemskiego nie jest taki jak inne komiksy? Zeszłoroczna publikacja Wydawnictwa 23 to de facto zbiór historyjek z zinu „Warchlaki”. Jak przyznają autorzy, każdy numer „Warchlaków” był poświęcony innemu tematowi, dlatego wykorzystanie postaci zachłannego maga w coraz to nowym kontekście stanowiło nie lada wyzwanie, któremu jednak, jak sądzę, artyści sprostali z bezpretensjonalnym wdziękiem. Chociaż poszczególne rozdziały są zamkniętą całością, ta mozaika układa się w całkiem spójny obraz dziejów ekscentrycznego megalomana i specyficznych czasów, w jakich przyszło mu żyć. (Ewentualne pytania o chronologię spotkania z niektórymi Mongołami da się skwitować stwierdzeniem, że przecież nasz wyjątkowy mag nie ma wyłączności na długowieczność). W tym szaleństwie jest metoda, ale fakt, że dominuje szaleństwo, chyba nikogo nie zmartwi. To właśnie dzięki nieujarzmionej wyobraźni twórców wykradziony z moskiewskiego mauzoleum Lenin okazuje się naprawdę (wiecznie) żywy i opowiada styranym krasnoludkom bajki o ośmiogodzinnym dniu pracy, a gargulec z paryskiej Notre-Dame pije z nimi earl greya i gra w makao. Na tym tle wyróżnia się „Prawda” – historia zupełnie bez słów, poważniejsza i chwytająca za serce, choć niepozbawiona komediowych wstawek i odwetowego happy endu.

Idea bohatera tak złego, że aż pociesznego, w dodatku mimo całej swojej fanfaronady mającego ludzkie odruchy, nie jest wynalazkiem autorów Johannesa – dość wspomnieć takiego Iznoguda, którego próby zostania kalifem w miejsce kalifa śmieszyły czytelników od 1962 r. Spis komiksów poświęconych alchemii mógłby bez problemu zapełnić cały ten magazyn. Mamy tu liczne odniesienia do (pop)kultury, choć nadal nie są to radosne kolaże Katarzyny Wasylak i trudno mówić o wielkiej grze z konwencją. Jednocześnie cieszy pomysł zakorzenienia – choć odrobinę – dziejów sprytnego-i-wybitnego maga w konkrecie historycznym. Jak wyjaśniają autorzy, sama postać była wzorowana na gdańskim burmistrzu Bartłomieju Schachmannie, który zasłynął swoimi podróżami, inwestycjami w krajobraz miejski oraz ciągotkami do alternatywnej postaci chemii (chyba zresztą nie tak silnymi, skoro pochowano go bez problemu w Bazylice Mariackiej). No i nie w każdym komiksie Czyngis-chan wzywa na pomoc Balcerowicza. Formuła, choć niekoniecznie najświeższa, sprawdza się bardzo dobrze, czego prostym i wymiernym sprawdzianem jest zwykła frajda podczas czytania. Ale nie tylko.

Przypomnijmy: „Jesteśmy dziećmi epoki, epoka jest polityczna”. Nawet przy bardzo pobieżnej lekturze można stwierdzić, jaki temat jest leitmotivem serii. Być może i sam tytuł nawiązuje do komiksowej klasyki – „Życia i czasów Sknerusa McKwacza”. Tak jak Don Rosa stawiał sobie za cel ukazanie w dickensowym stylu karykaturalnej postaci j jako zaskakująco prawego, choć niepozbawionego śmiesznostek krzewiciela idei zaradności i ciężkiej pracy, tak Mateusz Piątkowski mówi „Hola!”. Amerykański sen ma swoje granice. I swoją cenę (dusza, źrenice). Johannes, dumny posiadacz dwóch egzemplarzy Świętego Graala, w swoim parciu na szkło, szpanowaniu, zachłanności, dumny jak diabli, dosłownie wybuchowy, a czasem totalnie bezsilny w starciu z urzędem pracy, jest właśnie bohaterem swoich (i naszych) czasów. Fajnie się z niego pośmiać, bo to bezbolesna szczepionka przeciw lwiej części chorób cywilizacyjnych tego mimo wszystko uprzywilejowanego zakątka globu, w którym żyjemy.

Od młodego Wydawnictwa 23 dostajemy sto stron komiksu w twardej okładce, z przemową Kajetana Kusina oraz bonusowymi ilustracjami i komentarzami twórców. Tu i ówdzie przydałaby się druga korekta, bo w ferworze walki wpadło albo wypadło coś nie teges, zasadniczo jednak i pod kątem językowym, i jeśli chodzi o wybór papieru czy jakość druku – jest dobrze. Utrzymana w konwencji witrażowej ilustracja na okładce szybko pozwala stwierdzić, z jakiego typu dziełem mamy do czynienia. Choć wewnątrz rysunki Kuziemskiego nie są już tak dopracowane, mamy do czynienia ze świadomym wyborem, który pozwala zachować lekkość i przejrzystość kreski, nie tracąc na jej czytelności (o sprawnym warsztacie rysownika najlepiej świadczy wspomniany rozdział VI). Dużym atutem dla fanów komiksowego rzemiosła będą i projekty postaci, i pomysłowy sposób oddawania faktury, który delikatnie zbliża plansze do klimatu miedziorytów z epoki.

Jeśli z recenzenckiego obowiązku szukania dziury w całym wypada dodać, co w publikacji nie zagrało, to muszę wskazać na przedmowę. Z całym szacunkiem dla jej autora i tego, co robi, a także z całą sympatią dla zwyczaju wprowadzania w ten sposób debiutantów (tutaj – zdolnego scenarzysty) w komiksowy światek. To nie tak, że nie zgadzam się z Kusiną. Napisał prawdę: że komiksy są dziełem pasjonatów, że wielu z nich wydaje swoje prace własnym sumptem. Dodał też, że prezentowany tu album „jest komiksem stworzonym bez zbędnej presji i ambicji bycia czymś więcej”… i moim zdaniem taką ocenę lepiej pozostawić czytelnikowi. Każdy, kto choć trochę interesuje się medium dymkowo-obrazkowym, wie, jak wygląda sytuacja polskich komiksiarzy (a nikt, kto na własnych plecach nie dotachał całego nakładu swojego epokowego dzieła z drukarni, a potem na peron i na konwent, i tak nie poczuje, jak potem krzyż boli). Tak, jako wielka komiksowa rodzina powinniśmy się wspierać i brawa za to. Ale nie, nie musimy się tłumaczyć, przepraszać, że żyjemy i jeszcze mamy czelność coś opublikować, choć to taki drobiazg, nic wielkiego… Trochę więcej dumy, Panowie, skoro wydajecie się w twardych okładkach! Myślę, że lekcja pewności siebie od Johannesa Schachmanna też się nam wszystkim przyda.

Mam nadzieję, że w chwili, gdy ten tekst trafi do druku, zostawanie w domu będzie już tylko miłą alternatywą, a nie patriotycznym obowiązkiem. Póki co, mogę zaświadczyć, że przygody wybuchowego maga śmieszą nawet w mało zabawnych czasach.

Vanitachi

MY HERO ACADEMIA
PRZYWOŁUJE WIDMO WOJNY

Info: „My Hero Academia" gatunek: shounen liczba odcinków: 88+ (4 sezony) emisja: Polsat Games (2019)

Na pewno każdy kojarzy jeden z najsłynniejszych tworów Koheia Horikoshiego, jakim jest manga Boku no Hero Academia, znana także w krajach anglojęzycznych jako My Hero Academia, a w Polsce, za sprawą Polsat Games, Akademia Bohaterów. Jestem ciekaw, ilu z Was wie, że manga przez nieprzemyślany chochlik autora wpadła w poważne tarapaty? O tym właśnie napiszę poniżej.

Otóż twórca mangi wzniecił pożar hejtu po wyjawieniu imienia złoczyńcy Darumy Ujiko. Prawdziwe imię postaci nawiązuje do ofiar ludzkich eksperymentów podczas II wojny światowej. Złoczyńca z mangi, który sam bierze udział w eksperymentach na ludziach, ujawnił swoje pełne imię w rozdziale 259, przedstawiając się jako „Maruta Shiga".

„Maruta" odnosi się do kryptonimu eksperymentów przeprowadzanych na ludziach przez jednostkę 731 Cesarskiej Armii Japońskiej podczas drugiej chińsko-japońskiej wojny w okresie II wojny światowej. Ofiary, w tym dzieci, osoby starsze, upośledzone umysłowo oraz kobiety w ciąży zostały celowo zainfekowane chorobami, poddane lobotomii, cięciom i amputacjom jeszcze za życia.

Czytelnicy podzielili się swoim szokiem. 3 lutego Horikoshi przeprosił w mediach społecznościowych i oświadczył, że zmieni imię bohatera.

Wiele osób zauważyło, że imię postaci „Shiga Maruta" w rozdziale Jump przywołało wspomnienia o czynach z przeszłości. Nie zamierzałem kojarzyć tej nazwy jako takiej. Traktuję tę sprawę bardzo poważnie i zmienię imię – powiedział Horikoshi. Weekly Shonen Jump wydał osobne oświadczenie również 3 lutego. Redakcja napisała, że imię zostało wybrane „bez złych intencji", ale po konsultacji z Horikoshim zostanie zmienione w przyszłych rozdziałach i wydaniach tomowych

Dr Ujiko po raz pierwszy pojawił się jako twórca Nomu w odcinku 33 anime My Hero Academia i rozdziale 59 mangi.

Imię złoczyńcy z My Hero Academia ponownie otworzyło rany w Chinach, co odbiło się na mandze i grze wideo z tej serii.Oburzenie związane z wyborem imienia postaci rozpoczęło się przed oficjalnym wydaniem mangi 3 lutego, co sugeruje, że rozpowszechniono nieoficjalne skany stron. Dziennikarz IT Shuji Shinohara napisał, że był w stanie znaleźć skany w języku koreańskim przesłane już 31 stycznia. Chińskie cyfrowe serwisy mangowe bilibili i Tencent Comics usunęły swoje strony z mangą, a anime nie jest już przesyłane strumieniowo do serwisu wideo bilibili. Przed usunięciem anime, jego strona bilibili otrzymała napływ negatywnych recenzji, co obniżyło jego ocenę do 3,7 / 10.Angielskojęzyczny serwis informacyjny Abacus skontaktował się z bilibili i Tencent w sprawie usunięcia mangi z jego usług. bilibili stwierdził, że usunięcie było „zgodne z polityką Chin ", ale odmówił komentarza. Tencent nie odpowiedział na prośbę Abacusa o komentarz.Nadchodząca gra mobilna RPG akcji My Hero Academia: Strongest Hero była opracowywana przez chińskie studio Xin Yuan, ale w tamtym czasie została usunięta ze strony studia TapTap. My Hero Academia: Strongest Hero byłaby pierwszym wydaniem studia, a Tencent miał wydać grę. Xin Yuan oficjalnie na tę chwilę nie ogłosił anulowania gry.Po powszechnym usunięciu mangi i anime My Hero Academia z chińskich platform cyfrowych pracownicy *Weekly Shonen Jump* wydali 7 lutego drugie przeprosiny w języku japońskim, angielskim, mandaryńskim, kantońskim i koreańskim. Przeprosiny brzmią: Formalne przeprosiny za nazwę użytą w My Hero Academia w Weekly Shonen Jump numer 10, 2020.

Jeśli chodzi o postać „Maruto Shiga - która pojawiła się w rozdziale 259-tym My Hero Academia (Weekly Shonen Jump numer 10, 3 lutego 2020 r.), duża liczba czytelników z Chin i innych krajów zauważyła, że nazwa ta przywołuje wspomnienia tragicznej przeszłości. „Shiga" jest częścią imienia innego bohatera, a Maruta (kanji: okrągły + gruby) odzwierciedla wygląd danej postaci. Wszelkie wyraźne odniesienia do wydarzeń historycznych były całkowicie niezamierzone. Mimo to rola tej postaci jako lekarza organizacji zła, w połączeniu z jego imieniem, skończyła się poczuciem skrzywdzenia zagranicznych czytelników w Chinach i innych krajach. Redakcja musiała poświęcić trochę czasu na zastanowienie się nad tym: Nie zrobiliśmy tego i bardzo nam przykro. Z całą szczerością zdajemy sobie sprawę z powagi tego problemu i zmienimy nazwę zarówno w wydaniu tomu fizycznego, jak i tak szybko, jak to możliwe, w cyfrowej wersji rozdziału.

Aby tego rodzaju problem nie pojawiał się ponownie w przyszłości, zamierzamy poświęcić naszą energię na pogłębienie zrozumienia różnych zagadnień historycznych i kulturowych. Będąc bardziej świadomymi myśli i uczuć ludzi z różnych środowisk, dostarczymy mangę, którą wszyscy mogą pokochać.

7 lutego 2020 r Wiadomość Shueishy zawierała także dodatkowe przeprosiny od Kōheia Horikoshiego. Używając nazwy „Maruta Shiga" w rozdziale 259-tym *My Hero Academia*, głęboko obraziłem ogromną liczbę czytelników. Naprawdę mi przykro z tego powodu. Postać - z głębokim szacunkiem i chcąca poczuć się bliżej byłego szefa Bractwa Złoczyńców, All For One - postanowiła wziąć udział w nazwisku All For One (Shigaraki) i uczynić go swoim własnym (Shiga). Nadałem mu pierwsze imię „Maruta", ponieważ jest okrągły i pulchny. Każde inne znaczenie jest przypadkowe i nie miałem absolutnie żadnej intencji zranienia tak wielu czytelników, co teraz wiem, że zrobiłem. Przepraszam z głębi serca. Idąc dalej, zrobię wszystko, co w mojej mocy, aby upewnić się, że takie rzeczy nigdy się nie powtórzą. Kōhei Horikoshi

Wersja cyfrowa *Weekly Shonen Jumpa* została zaktualizowana o nowe imię złoczyńcy Darumy Ujiko po aferze, która doprowadziła do usunięcia mangi i anime w Chinach. Prawdziwe imię postaci zostało zmienione na Kyudai Garaki w aktualizacji. Nowa nazwa zawiera elementy pierwotnej nazwy od Horikoshiego; „Kyudai" jest napisane z kanji dla „piłki" i „dużego", a „Garaki" bierze trzy ostatnie sylaby mentora złoczyńcy o nazwie „Shigaraki", jednocześnie włączając kanji dla „drzewa".Na ten moment manga i anime *My Hero Academia* są nadal niedostępne na chińskich platformach cyfrowych.

Obecnie z ogólnym wydaniem mangi poza Chinami problemu nie ma, także w Polsce. Tym bardziej, że fani serii i nie tylko na pewno nie dopuściliby do tego. Wśród fanów mangi są też miłośnicy Marvela, z którego, jak Horikoshi przyznał, czerpał inspiracje do stworzenia serii. Więc kasacja mangi byłaby wielką katastrofą w fandomie.

Żaden fan nie robi wyrzutów autorowi za błąd związany z imieniem złoczyńcy. Myślę, że nawet piszą do niego, żeby nie załamywał się porażką, a z własnego doświadczenia wiem, że jedna porażka potrafi wywróżyć 100 sukcesów.

Powyższy temat jest taką przestrogą nie tylko dla mangaków, ale też dla wszystkich twórców, czy to z branży filmu czy serialu, że zanim coś lub kogoś nazwiemy, poczytajmy o etymologii słów.

Mateusz Borkowski

DUCH W PLASTIKU

Info: „Ghost in the Shell SAC_2045" gatunek: cyberpunk liczba odcinków: 12 emisja: Netflix (2020)

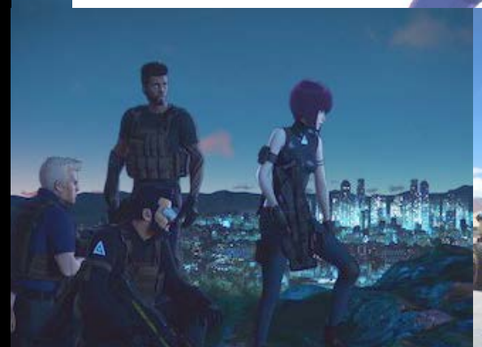
Netflix przedstawił własną wizję na sławną franczyzę. Pierwszy sezon „Ghost in the Shell SAC_2045" właśnie trafił na platformę. Nie miał bezproblemowego startu. Pomimo zaangażowania w proces produkcji słynnego studia Production I.G i SOLA Digital Arts oraz takich twórców jak Kenji Kamiyama (dawny GITS:SAC, „Ultraman") i Shinji Aramaki (nowy „Appleseed") serial od dnia premiery w sieci pierwszego teasera miał bardzo pod górkę. Jak grzyby po deszczu zaczęły pojawiać się opinie ortodoksyjnych fanów, zarzucających amerykańskiemu gigantowi wręcz bezczeszczenie marki. Powodem tak dużego hajpu było pójście twórców w stronę pełnego CGI, identycznie jak chociażby w przypadku remake'u słynnych „Rycerzy Zodiaku".

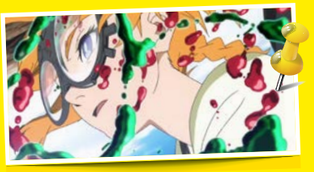
Czy widzowie mieli prawo mieszać z błotem nowego Gitsa jeszcze przed jego premierą? Fani po prostu nie przepadają za eksperymentami i zmianami formy, jednak wybór rodzaju animacji jest świętym prawem twórców. Shinji Aramaki doświadczenie odnośnie CGI zdobył przy „Appleseedzie", przy nowym projekcie mogło to jedynie zaprocentować. Uniwersum Masamunego Shirowa potrzebowało już powiewu świeżości w postaci autorskiego podejścia do tematu. CGI, jak się okazuje wcale nie kaleczy oka, hejt był mocno na wyrost. Zobaczcie, jak w tej serii kapitalnie wygląda praca kamery! Za projekty postaci odpowiada rosyjska artystka Ilya Kuvshinov i trzeba przyznać, że prezentują się one dobrze. Plastikowa Sekcja 9 przypomina tę z oryginalnej mangi.

Akcja dzieje się w tytułowym 2045 roku. Świat po globalnym kryzysie finansowym pogrąża się w „zrównoważonej wojnie" prowadzonej przez sztuczną inteligencję. Pojawia się kolejne ogniwo ewolucji człowieka, tzw. postludzie. W tej sytuacji rząd Japonii chce reaktywować Sekcję 9, elitarną jednostkę do tajnych cyberoperacji.

Problem w tym, że jej członkowie aktualnie przebywają w USA, gdzie prowadzają się jako najemnicy do wynajęcia. Jedynie Togusa został w Japonii i bawi się w samotnego wilka detektywa. Z polecenia Aramakiego, byłego szefa Sekcji, dostaje zadanie odszukania dawnych kompanów. To dopiero początek nowej intrygi, której karty będą odkrywane stopniowo i doprowadzą do kameralnego finału. Oczywiście seria kończy się cliffhangerem, Netflix zamówił już drugi sezon. Po seansie jestem jak najbardziej na tak. Dla mnie to dobra rozgrzewka przed nadciągającym „Cyberpunkiem 2077". Ojciec mangi i anime w Polsce, Robert Mr Root Korzeniewski napisał na facebooku, że nowy Gits jest świetny. Swoją wypowiedź uzasadnił w komentarzu. Jeżeli moja opinia jeszcze was nie przekonuje do seansu, to jego jak najbardziej powinna.

Paweł Koczułap





Na lato zapowiedziano premierę oryginalnego anime Deca-Dence.

Yuzuru Tachikawa (Mob Psycho 100, Death Parade) reżyseruje anime „science fiction" w NUT (Youjo Senki). Hiroshi Seko, który współpracował z Tachikawą przy obu sezonach Mob Psycho 100, pisze scenariusz serialu. Pomodrosa (Listeners) jest uznawany za projekt postaci, a Shinichi Kurita (Death Parade) projektuje postacie do animacji. Masahiro Tokuda (Last Hope) komponuje muzykę.

Tachikawa skomentował, że anime będzie miało światopogląd na dużą skalę z dramatem, potworami i dużą ruchomą fortecą.

LINE Manga wprowadziła 30 marca „Antologię stylu życia kobiet (Women's Lifestyle Anthology)". Cotygodniowa antologia mangowa online zawiera komiczne eseje na różne tematy, takie jak kosmetyki, pielęgnacja skóry i ciąża.

Pierwszy rozdział jest rysowany przez Kyōko Aibę (Toshishita Kareshi ni Semararetemasu). Inni uczestniczący mangacy to Sachi Narashima (Cosmetic Play Lover), Akira Hino (Teikoku no Kangan), Togame (Secretly, I Suffering About Being Sexless) i Rinen Takizawa (Anata de Fukuramu, Watashi no Peshanko). Antologia jest dziełem współpracy LINE Manga z internetowym magazynem komiksowym Kurofune

Manga Hikari-Man zakończy się na 8 tomach jesienią.

Manga została przerwana 3 lutego i zostanie wznowiona w 17 numerze magazynu Shogakukana Weekly Big Comic Spirits 23 marca. Dziewiąty numer opublikował nowy rozdział mangi 27 stycznia.

Hideo Yamamoto (Okama Hakusho (5 tomów mangi w latach 1989-91, 3 odcinki OVA w latach 1991-92), Koroshiya 1 (10 tomów mangi w latach 1998-2001, OVA we wrześniu 2002 roku)) przerwał mangę w maju 2019 r., aby przeprowadzić badania, i wznowił serię w sierpniu 2019 r. Manga została wznowiona w maju 2018 r. po dwuletniej przerwie od kwietnia 2016 r.

Historia opowiada o Hikarim Shirochim, zwykłym licealiście, którego hobby to gry i modyfikacje na PC. W pierwszym rozdziale do jego ciała dochodzą tajemnicze zjawiska, które niezwykle dobrze przewodzą elektryczność statyczną.

Yamamoto uruchomił mangę w Weekly Big Comic Spirits w 2014 roku.

Autorki Kuzu no Honkai i Kaguya-sama: Love is War – odpowiednio Mengo Yokoyari i Aka Akasaka nawiązały współpracę przy tworzeniu mangi Oshi no Ko. Manga rozpoczęła się 23 kwietnia. Za scenariusz odpowiada Akasaka, a za rysunki Yokoyari. Fabuła skupi się na „przeważnie uroczej" bohaterce i pokaże branżę rozrywkową z „nigdy wcześniej nie widzianego punktu widzenia".

Akasaka potwierdziła, że nowa manga pojawia się w magazynie jednocześnie z Kaguya-sama: Love is War.

CIENKA GRANICA MIĘDZY ZŁOLEM A BOHATEREM

Info: „Odrodzona jako czarny charakter w grze otome, gdzie wszystkie ścieżki prowadzą do złego zakończenia”
gatunek: komedia fantasy liczba tomów: 4 wydawca: Waneko (2020)

Serie o tym, że „normalni” ludzie trafiają do gier komputerowych bądź światów fantasy są już raczej standardem. A to bohaterowie nie mogą się wylogować (.hack//SIGN; Sword Art Online), a to giną i trafiają do innego świata jako postaci z owego (That Time I Got Reincarnated as a Slime). W większości są to serie średnie, ale trafiają się też prawdziwe perełki. Jedną z mang, które bez wahania można podciągnąć pod topkę, jest seria oparta na light novel o długaśnym tytule „Otome Game no Hametsu Flag shika nai Akuyaku Reijou ni Tensei shite shimatta...”. Dla ułatwienia będę operować wersją angielską: „My Next Life as a Villainess: All Routes Lead to Doom!”.

Od czego by tu… a tak. Pewnego dnia była sobie normalna siedemnastolatka, która zginęła w drodze do szkoły. Ostatnim, co robiła przed śmiercią – poza wstawaniem w panice, bo zaspała – było granie w grę otome, czyli taką, w której zadaniem głównej bohaterki jest zdobycie serca bohaterów podczas przechodzenia przez różne linie fabularne.

Pewnego dnia w zupełnie innym świecie pewna ośmiolatka uderzyła się w głowę, po którym to wypadku przypomniała sobie swoje poprzednie życie – zgadliście, siedemnastolatki zafiksowanej na otome. Tak oto mamy nastolatkę w ciele dziecka, która zaczyna powoli ogarniać, że trafiła do wspomnianej gry. Problem polega na tym, że nie jest heroiną zdobywającą serca, a główną antagonistką, którą według scenariusza gry czeka a) śmierć, b) śmierć albo c) wygnanie. Wspominałam już o śmierci? No cóż, przyznacie, że nie wygląda to dobrze. Na dodatek gra zaczyna się toczyć, pojawiają się „cele romantyczne”, czyli postaci męskie oraz inne antagonistki z gry, które nie są jednak takimi badassowymi złolami jak główna bohaterka. Ale czy na pewno nasza arystokratka jest tak strasznym badassem?

Katarina Claes nie jest już – przynajmniej mentalnie – rozkapryszonym dzieckiem diuka. I naprawdę, ale to naprawdę nie zamierza podążać śladami okrutnej i gburowatej antagonistki, którą mogłaby się stać w przyszłości. W końcu to doprowadziłoby ją do „złego zakończenia”. Jednakowoż – drum roll – nowa Katarina Claes jest też stuprocentową kretynką. Na szczęście nie typem irytującej i głupiej Mary Sue, a raczej typem uroczo nieogarniętym, a przede wszystkim tak ślepo zapatrzonym w unikanie narzuconego scenariusza, że nie zdającym sobie sprawy z tego, iż zmiana jej zachowania i nastawienia wpływa również na cały świat i otaczających ją ludzi. Jest pod tym względem tak absurdalnie durna, że nie da się jej nie lubić, bo fakt, że taki cudak istnieje na świecie skłania do tego, by nie tylko ją dopingować z całych sił, ale przede wszystkim autentycznie lubić jako postać. Nie bez powodu nazywana jest pieszczotliwie przez fanów mangi Bakariną (od baka – idiota).

Krótko mówiąc? Katarina Claes to postać, na którą zasługujemy. To taki, że zacytuję klasyka, „Ptaszek idiota, głupszy, niż się zdaje, strojny barwną krajką, z głową jak makówka”, z którym spędzicie kilka naprawdę udanych godzin podczas lektury – manga „My Next Life as a Villainess: All Routes Lead to Doom!” ma 22 rozdziały i jest zamkniętą historią. Jeśli chcielibyście wiedzieć, co się dalej działo z Bakariną, to dostępna jest na rynku wspomniana light novel (po angielsku).
A co najlepsze, w kwietniu rusza anime oparte na tej serii. I wiecie co? Nie mogę się doczekać, by prześledzić tę historię jeszcze raz – tym razem w ruchu i kolorze. To może być moja seria roku.

Anna Szumacher

NIE MA WODY NA PUSTYNI
(CHYBA, ŻE SOBIE NARYSUJESZ)

Info: „Pani Itsuya” gatunek: okruchy życia liczba tomów: 1 wydawca: Waneko (2019)

Zastanawialiście się kiedyś, dlaczego niektóre odłamy islamu zakazują sporządzania wyobrażeń człowieka i zwierząt? I czemu na niektórych dziełach malarskich z Bliskiego Wschodu portretowani ludzie mają na szyi narysowane linie? Ten zabieg malarski jest symbolicznym uśmierceniem postaci z obrazu – pokazuje, że artysta nie rości sobie prawa do tworzenia istot żywych, bo to potrafi jedynie Bóg. W dniu sądu Stwórca spyta, czy malarze albo rzeźbiarze, którzy próbowali z Nim konkurować, są w stanie naprawdę tchnąć życie w swoje malunki i figurki. Ta opowieść jest jednocześnie ostrzeżeniem przed bałwochwalstwem i przypomnieniem, skąd pochodzi dar życia. Wyobraźmy sobie jednak artystę, który otrzymał niezwykły talent: naprawdę jest zdolny sprawić, by jego rysunki przemówiły, wyszły z kartki i pomagały ludziom stawać się lepszymi. Prawdziwy cud, czyż nie?

Na pierwszy rzut oka pani Itsuya Isuruta nie wydaje się szczególnie uzdolniona. Portrety w jej wykonaniu raczej przypominają karykatury, nie sposób orzec, czy chciała rysować pająka, czy gąsienicę, nawet gwiazdki wychodzą dziwnie krzywe. Ktoś taki nie powinien uczyć plastyki. A jednak ciemnowłosa kobieta w okularach pojawia się w pewnym wiejskim liceum na zastępstwie – i zaczynają się dziać rzeczy niezwykłe. W szczególny sposób doświadczy tego Toki Sakamoto. Po rozwodzie rodziców nie zdołał odnaleźć się w nowej sytuacji, nie dogadywał się z ojczymem i ostatecznie zamieszkał u dalszej krewnej, starszej pani, której zdrowie i pamięć były już mocno nadgryzione zębem czasu. Chłopak postanawia, że nie pójdzie na studia, tylko będzie pracował na utrzymanie swojej ukochanej opiekunki. Przeżywa jednak ciężkie chwile. Trudne doświadczenia oddalają go od rówieśników, musi patrzeć, jak bliska mu osoba traci kontakt z rzeczywistością i pogrąża się w odległych wspomnieniach, rezygnuje z własnych planów. Staje się ponury i opryskliwy. Nawet życzliwe zainteresowanie władz szkoły odbiera jako atak na swoją niezależność. Potrzebne mu wsparcie – a może raczej pstryczek w nos. I dostaje go. Od rysunkowego pająka. Ekscentryczna nauczycielka, która maluje dla jego cioci ulubione rybki, zmienia serce chłopca, pokazując mu oraz kilku innym ludziom wokół, że można cieszyć się drobiazgami, uczy, jak zawalczyć o swoją przyszłość, i przypomina, ile znaczy obecność innych w naszym życiu.

Manga, której autorką jest Mizu Sahara, pojawiła się u nas w serii Jednotomówki Waneko. Polskie wydanie łączy dwa tomiki japońskie w jeden grubszy – na szczęście nie pozbawiło to nas kolorowych stron na początku każdego z nich ani odautorskich komiksików o procesie twórczym na końcu. Manga prezentuje się bardzo ładnie, zwłaszcza, że Sahara, tak w przeciwieństwie do tytułowej bohaterki, rysuje naprawdę dobrze, czytelnicy nie mają problemów z rozpoznaniem bohaterów czy miejsca akcji, projekty postaci wydają się sympatyczne i choć najpierw zaskoczył mnie sposób przedstawiania uszu od frontu (są odstające i nieco szpiczaste), trudno to uznać za wielki mankament, ba, ich elfi wdzięk nawet pasuje do historii z elementami mocy nadprzyrodzonych. Uprzedzam jednak, że nie mamy do czynienia z „Zaczarowanym ołówkiem”. Cuda dokonywane przez panią Itsuyę to najczęściej jedynie katalizator akcji, impuls dla bohaterów, a nie deus ex machina ratujący dzień. I dobrze. Druga część skupia się bardziej na relacjach Tokiego z innymi uczniami oraz Kon, podopieczną niezwykłej plastyczki – tam dowiemy się nieco więcej na temat magicznych rysunków i… i muszę ostrzec, że część informacji nie będzie spójna z częścią pierwszą. Gdyby manga dotyczyła w pierwszej kolejności tej niezwykłej techniki, byłby to błąd trudny do wybaczenia, a tak możemy go potraktować jako alternatywną wersję wydarzeń i nadal czerpać przyjemność z lektury.

Za przekład odpowiada Anna Karpiuk. Niestety widać, że zespół translatorsko-korektorski pracował w trudnych warunkach, bo pojawiły się niezręczności, których nie widziałam choćby w tłumaczeniu „Opowieści o Białej Księżniczce”: powtórzenia, niewłaściwie użyte słowa i zwroty (na przykład „bazgrać jak kura pazurem” to „brzydko, niewyraźnie pisać”, a nie „kiepsko rysować”, zaś nieudane portrety mogą być pokraczne, ale nie będą „kiczowate”). To nie są wielkie dramaty, ale w mandze bez ograniczeń wiekowych warto zadbać o jak najlepszy język, inaczej młodsi czytelnicy zaczną powielać głupie błędy. Całość czyta się dobrze, wystarczyłoby więc tylko kilka szlifów.

Komu polecam? Wielbicielom studia Ghibli czy Makoto Shinkaia, a także wszystkim szukającym czegoś na prezent dla osoby, która nie miała jeszcze kontaktu z mangą. Historia bez przemocy, nagości, wulgaryzmów, zwięzła i przystępna, próbująca powiedzieć coś o życiu, raczej nie wybitna, ale zwyczajnie sympatyczna może sprawić w czyimś życiu maleńki cud i zachęcić go do refleksji nad swoją rzeczywistością… albo otworzyć mu oczy na inne wartościowe tytuły z Japonii.

Vanitachi

LOVE & GREEN PEACE

Info: „Trigun” gatunek: fantastyka liczba tomów: 3 wydawca: Studio JG (2019)

Mężczyzna, który zostawia po sobie tylko zgliszcza. Oskarżony o morderstwo, ścigany listem gończym obiecującym złote góry śmiałkowi, który odda bandytę w ręce wymiaru sprawiedliwości. Wreszcie uznany przez rząd za klęskę żywiołową. Człowiek Tajfun. Vash the Stampede. Z przekonania pacyfista. Blond czub, lenonki na nosie, czerwony płaszcz pogromcy wampirów i spluwa, po którą rewolwerowiec z odległej galaktyki sięga tylko w ostateczności. Takich postaci się nie zapomina. Vash narodził się pod piórkiem artysty znanego jako Yushiro Nightow w 1994 r. i widać, że jest cudownym dzieckiem swojej epoki. A teraz zawitał do nas.

Polska edycja „Triguna” bazuje na wydanych w Japonii omnibusach, zawiera dwa pokaźne tomy połączone w jeden, a także bonusy – pogadanki odautorskie, komiksiki o codziennym życiu naszego zawadiaki, pilotażowy rozdział mangi, który pozwala docenić, jak rozwijała się koncepcja postaci i kreska artysty. Zaczynam od technikaliów, bo naprawdę trudno przejść obojętnie koło tomiku, który liczy sobie blisko 700 stron w twardej okładce. Materiał wyjściowy przesądził o sposobie prowadzenia fabuły – pierwsza połowa to zbiór luźnych przygód, w których za pośrednictwem sensacyjnej, okraszonej licznymi żartami i kampowo przegiętej akcji poznajemy samego Vasha oraz Milly i Meryl, uroczy duet pań z towarzystwa ubezpieczeniowego. Najpierw interesują nas tylko postacie, wydarzenia są jedynie pretekstem, by przyjrzeć się bohaterom. Rezolutna, nieco zdystansowana i czasami zbyt nerwowa Meryl, wielka jak brzoza i czasami ciut nierozgarnięta, a jednoczenie przyjacielska i rodzinna Milly oraz sam Vash ze swoim luzem, ale i taktem, pozami, choć bez pretensjonalności – ta ekipa skradła serca czytelników już ćwierć wieku temu. I nie oddała. Druga część komiksu ma konsekwentniej poprowadzoną fabułę, akcja się zagęszcza, poznajemy też przeszłość Vasha… i choć wyraźniej widać, do czego to wszystko prowadzi, dużo bardziej przypadł mi do gustu beztroski nastrój początku.

Być może na mój odbiór mangi silnie wpłynęła kreska, która realizuje estetykę lat 90. Więcej tam nieskrępowanej wyobraźni niż poprawności anatomicznej i dlatego w moim odczuciu bardziej pasuje do luźniejszego tonu opowieści. Te rysunki mają swój urok, chociaż specyficzny – trzeba więc albo znać „Triguna” wcześniej, albo dać twórcy duży kredyt zaufania. Za ewidentny problem warsztatowy należy uznać, że czasami jedynie dzięki onomatopejom wiadomo, co się na danej stronie dzieje. Przy tej okazji wielkie brawa należą się ekipie ze Studia JG za wyrazy dźwiękonaśladowcze – dynamiczne, ale niezasłaniające na stronie więcej niż w wydaniu japońskim. Choć Yasuhiro Nightow wcale nie kryje, że korzysta z klisz fabularnych i postaci czasem aż do bólu stereotypowych, to język bohaterów został w przekładzie Dariusza Latosia rozsądnie zróżnicowany, co również pomaga zorientować się w czasem nieco zbyt chaotycznej fabule.

A sama fabuła do bardzo odkrywczych już nie należy. Ludzkość opuszcza dogorywającą, zdewastowaną przez nas Ziemię i szuka szczęścia w innych zakątkach kosmosu. W wyniku nagłej awarii statki osadników rozbijają się na powierzchni pewnej piaszczystej planety. Powstaje świat rodem z westernów, ale wykorzystujący niektóre artefakty dużo bardziej zaawansowanej technicznie cywilizacji. Ot, taki „Cowboy Bebob”. Ale „Cowboy Bebob” to nie byle co, tylko świetne anime (mangowa adaptacja trochę rozczarowuje). I gwoli uczciwości należy dodać, że „Trigun” był pierwszy, że to Człowiek Tajfun przecierał szlaki tej późniejszej o cztery lata produkcji. Choć w świecie przedstawionym można doszukać się pewnych niespójności, klimat jest niesamowity – karawany towarzyszące piaskoparowcom, gangi motocyklowe, latyfundia i oazy w sercu nieprzyjaznej planety. Jeszcze lepsze wrażenie robi humanitarne, pacyfistyczne i proekologiczne przesłanie mangi, proste, unikające wielkich słów, posługujące się plastycznymi przykładami. Artysta stworzył bohaterów, których zwyczajnie chcemy naśladować, nawet gdy wydaje się to donkiszoterią (podobny problem na nieco głębszym poziomie wróci dopiero u Makoto Yukimury w „Sadze winlandzkiej”). Autor ma wobec swoich postaci masę czułości, ale i ogromny dystans, nie widzi problemu, by pokazać je w dziwnych pozach czy z niezbyt mądrymi minami, a jednocześnie nigdy nie hołduje równie częstej, co irytującej manierze „zrobię z niego idiotę, będzie zabawniej”. Przeciwnie – ukazuje pozytywnie zakręconego Vasha jako kogoś, kto nie boi się śmieszności i nikomu nie musi niczego udowadniać. Jest w tym prostym obrazku coś bardzo krzepiącego.

Dla pewnego pokolenia fanów „Trigun” to wspomnienie dzieciństwa i nostalgiczny powrót do korzeni. Tych ludzi pewnie nie muszę zachęcać do sięgnięcia po polską edycję. Sama jednak kojarzyłam Vasha jedynie z tylnej okładki dostępnego czasem w Empikach za miliony monet czasopisma „Animerica”. Obecna na naszym rynku edycja to moje pierwsze spotkanie z tym uniwersum. Nie kieruje więc mną sentyment do tytułu, który trochę nawet ku własnemu zaskoczeniu, bo mimo średniej kreski i fabuły, polecam z powodu innych zalet Waszej życzliwej uwadze.

Vanitachi

PROJEKTUJ ALBO GIŃ

Info: „Runway de Waratte” gatunek: okruchy życia
liczba odcinków: 12 emisja: brak pl

Każdy ma marzenia. No, a przynajmniej powinien mieć. Niektórzy śnią o podróżach. Inni o stabilnym zatrudnieniu. Jeszcze inni o perfekcyjnym zdaniu egzaminów. Albo o prywatnej wyspie i milionach złotych na koncie. I nieważne, jakie te marzenia są, tylko jak usilnie jesteśmy w stanie dążyć do tego, by je spełnić.

Chiyuki Fujito, główna bohaterka anime „Runway de Waratte”, od zawsze fantazjowała o tym, by zostać modelką. I jako dziecko miała wszelkie predyspozycje, by to marzenie spełnić bez większego wysiłku. Była śliczna i zgrabna, a jej ojciec piastował stanowisko szefa agencji modelek. Co mogłoby pójść nie tak? No cóż, jak wiadomo modelki na wybiegach są nie tylko chude, ale też wysokie. A Chiyuki nie dobiła nawet do metra sześćdziesięciu i… przestała rosnąć. Ostatecznie i permanentnie została mikrusem. Każdy inny człowiek po prostu by odpuścił, bo można zmienić wiele rzeczy w swoim wyglądzie, ale najwyższe obcasy nie zrobią z osoby niskiej wysokiej, a żadne garbienie z wysokiej nie zrobi niskiej. Tyle że nastoletnia Chiyuki nie dopuszcza możliwości, że mogłaby modelką nie zostać. Zaplanowała sobie, że zrobi wielką karierę w modelingu i pojedzie na pokaz w Paryżu i zrobi to, nawet jeśli miałaby umrzeć.

Drugie spojrzenie na świat mody – bo jak się słusznie domyślacie to anime o rynku modowym – mamy od strony kolegi z klasy Chiyuki, nieśmiałego i biednego jak mysz kościelna Ikuto Tsumury. On też ma marzenie. Chciałby zostać projektantem ubrań, ale póki co skupia się na dorabianiu gdzie popadnie i planowaniu, że zaraz po liceum pójdzie na kasę do japońskiego odpowiednika Biedronki (albo gdziekolwiek indziej), by zapewnić utrzymanie chorej matce i młodszym siostrom. Obowiązek pełnienia funkcji jedynego mężczyzny i najstarszego syna w rodzinie przesłania mu wszelkie sny o własnej szczęśliwej przyszłości. Tak jest do momentu, w którym drogi jego i Chiyuki zbiegają się. Mała blondyneczka jak huragan wpada w życie zahukanego Ikuto, siejąc panikę, chaos i tym podobne rzeczy. I zanim biedny chłopak się orientuje niedoszła modeleczka wciąga go do świata mody i raz za razem zmusza do przekraczania granic własnych możliwości i umiejętności. Bo jeśli ona może dokonać niemożliwego, to dlaczego on nie miałby zrobić tego samego? W końcu razem raźniej…

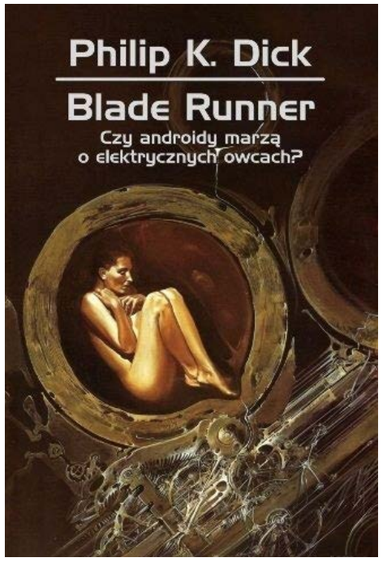
„Runway de Waratte” to anime pełne sprzeczności. Mamy śliczną kreseczkę sugerującą anime dla młodych odbiorców, a dostajemy serię o dwójce zdeterminowanych nastolatków w świecie opanowanym przez dorosłych. Kilka razy zastanawiałam się, czy nie byłoby lepiej, gdyby Chiyuki i Ikuto byli studentami – wtedy wiele zawodowych i życiowych problemów, z którymi muszą sobie radzić, wypadałoby… naturalniej. Z pewnością wyszłaby z tego świetna, poważna i głęboka seria josei. Z drugiej strony jest to jedno z typowych dla kultury japońskiej anime o ciężkiej pracy i poświęceniu, które mają wieść do sukcesu. Jako takie rolę spełnia, bo pokazuje drogę pełną trudów i wyrzeczeń, ale też proces dorastania – tyle że nie emocjonalnego, a bardziej zawodowego. I wchodzenia na rynek w bardzo młodym wieku, tak jak robią to na przykład japońscy idole.

Na samym początku myślałam, że „Runway de Waratte” to będą jakieś smutne popłuczyny po innym modowym tytule, czyli „Paradise Kiss”, i muszę przyznać, że zostałam mile zaskoczona, bo po pierwszym „meh” przyszła świadomość, że to w sumie jest całkiem dobra seria. Sensowna. Logiczna. Z wieloma dobrze skonstruowanymi postaciami drugoplanowymi, będącymi nie tylko statystami, ale też mającymi jakieś plany, wizje i marzenia i próbującymi je urzeczywistniać. I jak na serię, która wydawała się, cóż, dosyć prosta i przewidywalna, potrafiła do pewnego stopnia zaskoczyć zakończeniem. Ostatecznie dostajemy anime, które raczej nie znajdzie się w top 10 roku 2020, ale jest to seria mimo wszystko warta naszej uwagi. Bo przy zalewie szmir jest przyjaznym promieniem zwyczajnie dobrze wykonanej roboty.

Anna Szumacher

NIE TYLKO ANDROIDY

Czy wiedziałeś, że filmy Łowca Androidów, Raport Mniejszości i Człowiek z wysokiego zamku zostały zainspirowane twórczością jednego pisarza? Chodzi o Philipa K. Dicka, kultowego autora fantastyczno-naukowego. Choć w świecie science-fiction stał się legendą, ciągle nie jest znany szerszym kręgom czytelników. Poznajcie skomplikowanego człowieka, który okazał się fenomenem literatury.



Brat

Philip K. Dick i jego siostra bliźniaczka Jane urodzili się w Chicago zimą 1928 roku. Dzieci były wcześniakami i były tak słabe, że rodzice przygotowali im wspólny grób. Stan Philipa się poprawił, ale Jane zmarła po kilku tygodniach. Pozostała jednak z bratem na zawsze, żyjąc w jego świadomości. Gdy został pisarzem, uwiecznił ją w swoich książkach, w których pojawia się motyw bliźniąt połączonych nierozerwalną więzią.

Na psychice kilkuletniego Philipa odbiło się odejście ojca, z którym dopiero z czasem nawiązał lepszy kontakt. Także relacja z matką była trudna. Philip najczęściej odnosił się do niej nieprzyjaźnie, oskarżał o zaniedbania rodzicielskie, chciał wyrwać się spod jej opieki. Uznał nawet, że go zdradziła, gdy po śmierci swojej siostry wyszła za mąż za szwagra i zajęła się ich córkami bliźniaczkami. Biograf Dicka, L. Sutin, wspomina, że pisarz mógł być w dzieciństwie ofiarą molestowania seksualnego, bazuje jednak na wzmiankach Philipa, które nie zostały potwierdzone.

Obserwator i towarzysz

Dick żył w szybko zmieniającym się, fascynującym świecie. Ludzkość pamiętała o bombie atomowej i tkwiła w zimnej wojnie, a równocześnie rozwijała technologię i podbijała kosmos. Dzięki ciekawości i inteligencji Dick poszerzał horyzonty, interesowały go nauka, filozofia, teologia, literatura. Zaczął pisać już jako chłopiec. Jedną z pierwszych książek, które go zainspirowały, był Czarnoksiężnik z krainy Oz. Moim zdaniem, tytułowego bohatera powieści przypomina trochę sportretowany w Człowieku z Wysokiego Zamku tajemniczy Abendsen.

Choć Dick był niewątpliwie erudytą, na zawsze pozostał trochę wyalienowany. Od dziecka chorowity, przechodził kolejne badania medyczne i testy psychologiczne. Podobny los przypisał później wielu bohaterom swoich książek. Rick Deckard z Blade Runnera przechodzi badania odruchów empatycznych, a Bob Arctor (Przez ciemne zwierciadło) badania wpływu uzależniającej Substancji A.

Inspiracją dla pisarza, obok własnych przeżyć, byli też otaczający go ludzie. W swoich powieściach stale umieszczał postaci wzorowane na znajomych. Jeden z najbardziej znanych przykładów to jego współlokator Daniel, który spryskał się raidem, bo cierpiał na urojenie, że obłażą go mszyce, i który stał się pierwowzorem narkomana Jerry'ego w Przez ciemne zwierciadło. Z kolei żony (pięć) i partnerki Dicka były zawsze inspiracjami dla postaci kobiecych – najczęściej magnetyzujących femme fatale.

Zabawny i bezpośredni literat potrafił być duszą towarzystwa. Miał jednak swoje fobie i paranoje. Okresami cierpiał na agorafobię. Wydawało mu się, że śledzą go agenci amerykańscy lub radzieccy. Wpadał w szał, potrafił być nieprzewidywalny. Z powodu zaborczości i zmiennych nastrojów jego związki się rozpadały. Sam przyznawał, że trudno z nim wytrzymać.

Lekoman, narkoman, widzący niewidzialne

Zaczęło się od leków, które przyjmował od dziecka, a których mieszanie z czasem stało się jego codziennością. Lata 60. i 70. sprzyjały z kolei eksperymentom z narkotykami, które – jak uważał Dick – otwierają umysł. Gdy czuł presję, że musi więcej pisać, aby utrzymać rodzinę, brał amfetaminę, która znacznie zwiększała efektywność pracy. Miał licznych przyjaciół narkomanów, dla których był zawsze wyjątkowo wyrozumiały. W Przez ciemne zwierciadło podkreśla, że zostali zbyt surowo ukarani za swoją nieodpowiedzialność.

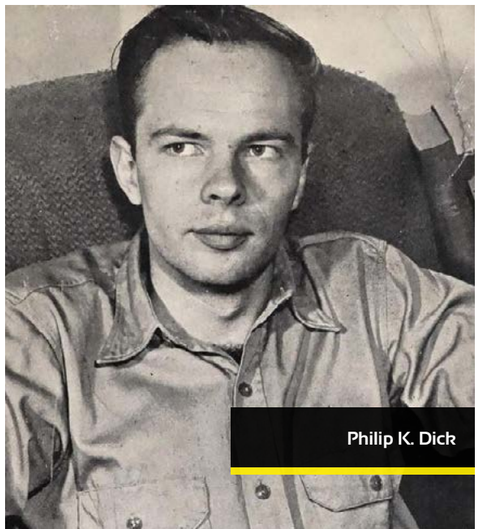
Dick leczył się psychiatrycznie, ale niewiele to dawało. Miewał halucynacje, depresję, podejmował próby samobójcze. Jego biografowie zastanawiają się, czy cierpiał na jakąś chorobę neurologiczną, schizofrenię albo zaburzenia autystyczne (np. łagodną formę choroby Aspergera). Tak czy inaczej, jego oryginalną twórczość niektórzy tłumaczą przedawkowaniem leków, narkotyków lub właśnie chorobą psychiczną.

Pisząc, Dick korzystał z I-cing, chińskiej księgi mądrości zawierającej przepowiednie, które pomagają podejmować życiowe decyzje. Przełomowym wydarzeniem w jego życiu stała się seria „objawień", których doświadczył w 1974 roku. Poznał wtedy Boga (albo jakąś istotę boską), który pozwolił mu dotknąć pozaziemskiego świata. Twierdził, że umie odbierać wiadomości z przyszłości, zobaczył też swoją przeszłość w I wieku.

Poszukiwacz prawdy

Zapał, obawy o pieniądze, wyobraźnia, narkotyki – to podkręcało jego wydajność. Dick napisał kilkadziesiąt książek i ponad sto opowiadań. Najczęściej ekscentrycznych, trudnych w odbiorze, zmuszających do myślenia. Dzieła fantastyczno-naukowe Dicka to roboty, androidy, loty w kosmos i podróże w czasie. Notorycznie pojawiają się w nich substancje psychotropowe. Do tego przytłaczają czytelnika nagromadzeniem wydarzeń, które wydają się absurdalne albo niezrozumiałe. Co więc decyduje o mistrzostwie pisarza?

Myślę, że trafnie odpowiedział na to pytanie S. Lem. Nie ocenia on najlepiej zewnętrznej warstwy prozy Dicka (czerpanie z typowych pomysłów science fiction bez większego wysiłku logicznego lub racjonalnego wyjaśnienia). Uważa jednak, że dzieła pisarza bronią się jako całość ze względu na poruszane problemy egzystencjalne. Chociaż Dick stosuje trochę tandetne chwyty science fiction, za ich pomocą rozgrywa „dramat egzystencjalnej zagadki". Jego dzieła stają się przez to uniwersalne.


Philip K. Dick

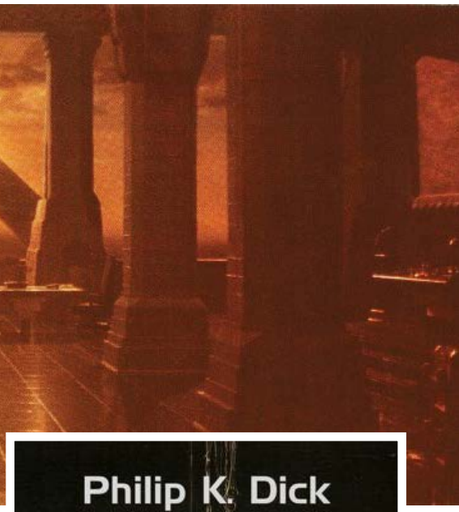
Spróbujmy jednak pójść jeszcze innym tropem. Nie jestem powieściopisarzem, tylko beletryzującym filozofem (…) Istotą mojego pisania nie jest sztuka, ale prawda – mówił Dick sam o sobie. W swoich dziełach próbuje więc odkrywać prawdę. Służy temu pojawiający się w większości jego prac motyw równolegle istniejących światów. Pisarz z zapałem buduje je i obala, kiedy tylko zaczynamy wierzyć, że są prawdziwe. Każda praca Dicka zmusza czytelnika do wysiłku odkrywania, co jest rzeczywiste.

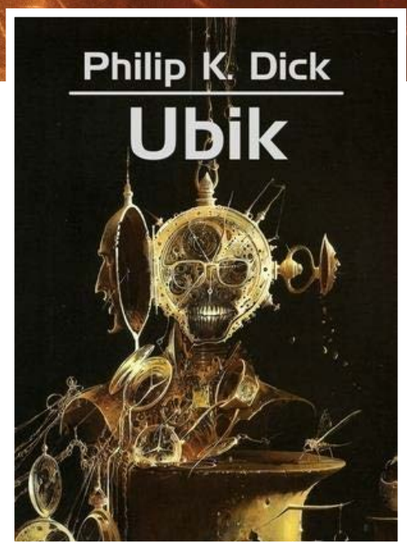
Dążenie do prawdy jest moim zdaniem centralnym tematem choćby Człowieka z wysokiego zamku. Mamy tu dwie wizje rzeczywistości po drugiej wojnie światowej: świat rządzony przez zwycięskie państwa Osi, i drugi, równoległy – przez aliantów. Który z nich jest autentyczny? Gdy się tego dowiemy, czeka na nas nagroda, bo prawda nadaje życiu sens, daje spokój i pewność.

Trudniej jest w Ubiku, uważanym za jedną z najbardziej zagmatwanych książek Dicka. Bohaterowie cofają się w czasie, żyją w stanie „półżycia", akcja przeskakuje, a świat przedstawiony dosłownie się rozpada. Trudno powiedzieć, kto w tej sytuacji jest bardziej zdezorientowany, bohaterowie czy czytelnicy… Im bardziej zanurzamy się w powieść, tym mniej jesteśmy pewni, co jest w niej rzeczywistością.

Kuglarz

Kiedy wydaje nam się, że już coś wiemy o pisarzu, pojawia się ostatni element układanki. Okazuje się, że Dick był niezłym… blefiarzem. Lubił koloryzować i intrygować otoczenie. Jak wspominają jego znajomi, nawet oni mieli czasem problemy z odróżnieniem, kiedy Dick żartuje. Często przedstawiał wydarzenia ze swojego życia w różny sposób. Stało się to później wyzwaniem dla jego biografów, którzy muszą konfrontować wiarygodność jego opowieści z relacjami świadków.





Co więcej, w miarę jak czuł się pewniej jako pisarz, Dick świadomie kreował postrzeganie siebie. Trafnie podsumowała to jego córka, mówiąc po latach: „Udzielając wywiadów śmiał się w duchu z połowy rzeczy, które opowiadał".

Chyba musimy pogodzić się z tym, że to, co wiemy o życiu Dicka, to nie tylko fakty, ale też sporo ubarwień. Dzieła, w których na każdym kroku puszcza oko do czytelnika, fani uznają za genialne. I choć mogą wydawać się dziwaczne i skomplikowane, warto spróbować się przez nie przebić, bo niewątpliwie zapadają głęboko w pamięć.

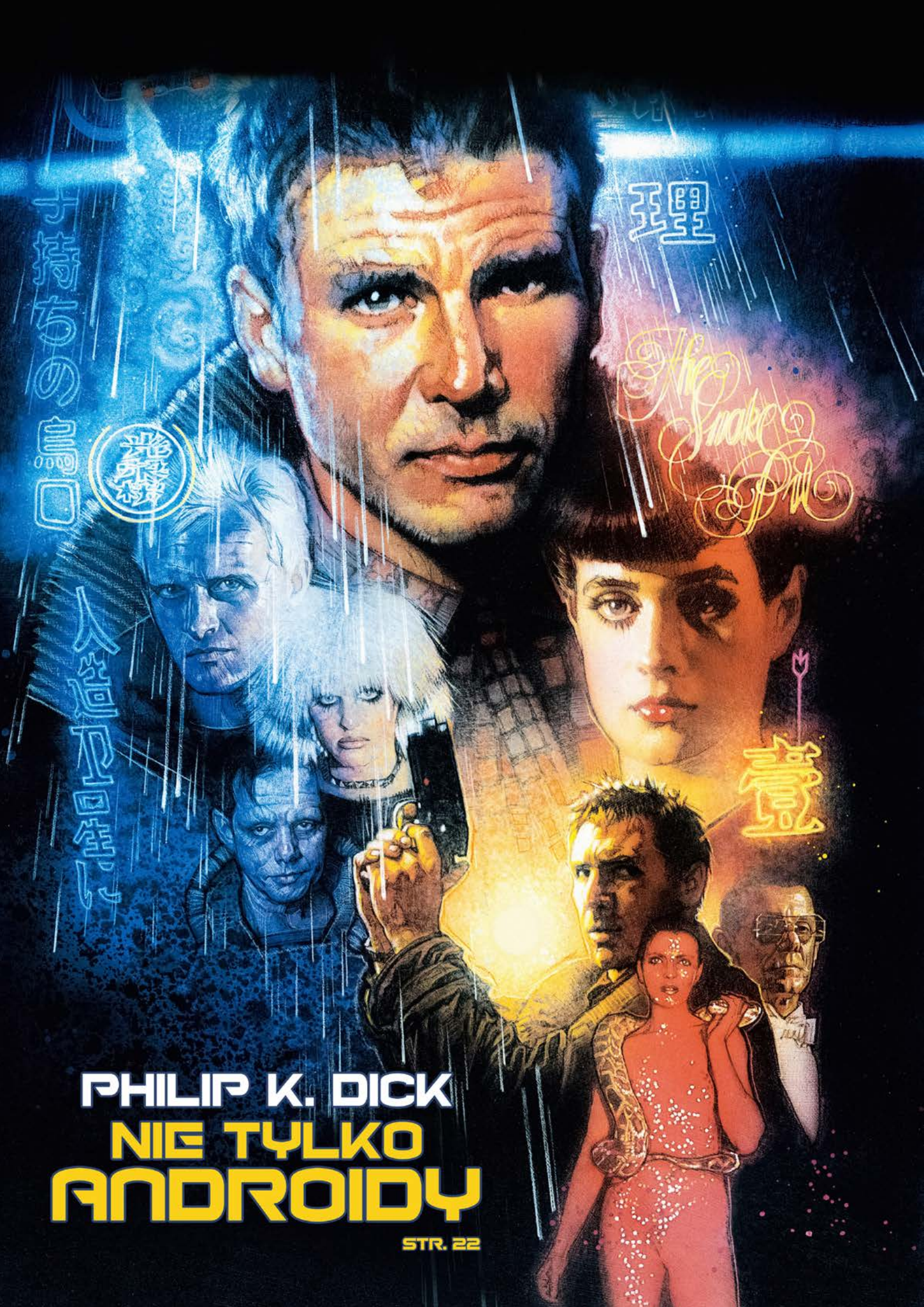
Anna Szewczyk

Na podstawie literatury P. K. Dicka oraz:

L. Sutin, Boże Inwazje. Życie P. K. Dicka, Dom Wydawniczy REBIS, Poznań 2005

A. Peake, P. K. Dick – człowiek, który pamiętał przyszłość, Dom Wydawniczy REBIS, Poznań 2015

S. Lem Fantastyka i futurologia https://solaris.lem.pl/ksiazki/eseje/fantastyka-i-futurologia/164-fragment-fantastyka-futurologia-dick


PHILIP K. DICK
NIE TYLKO
ANDROIDY
STR. 22