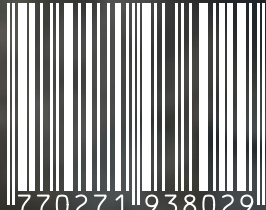


POPCORNER

Kwartalnik Bezpłatny , nr 3 (3) wrzesień-grudzień 2020



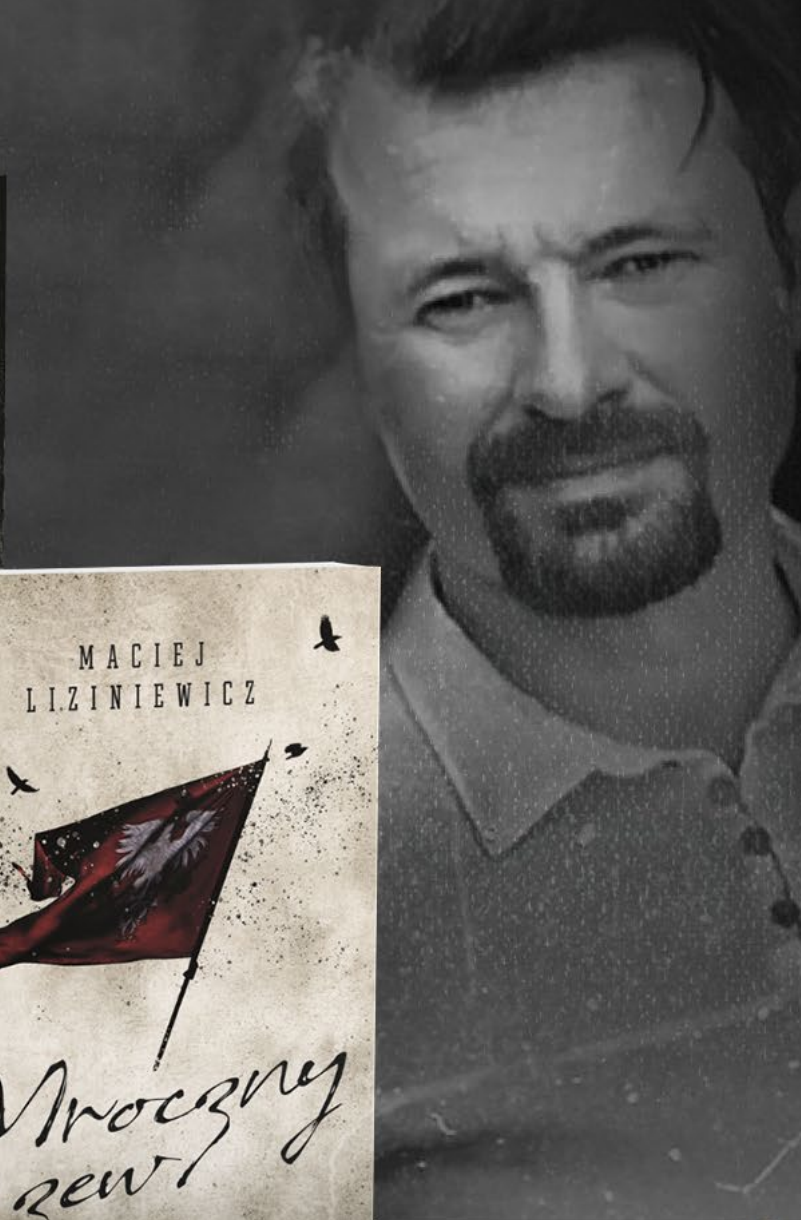
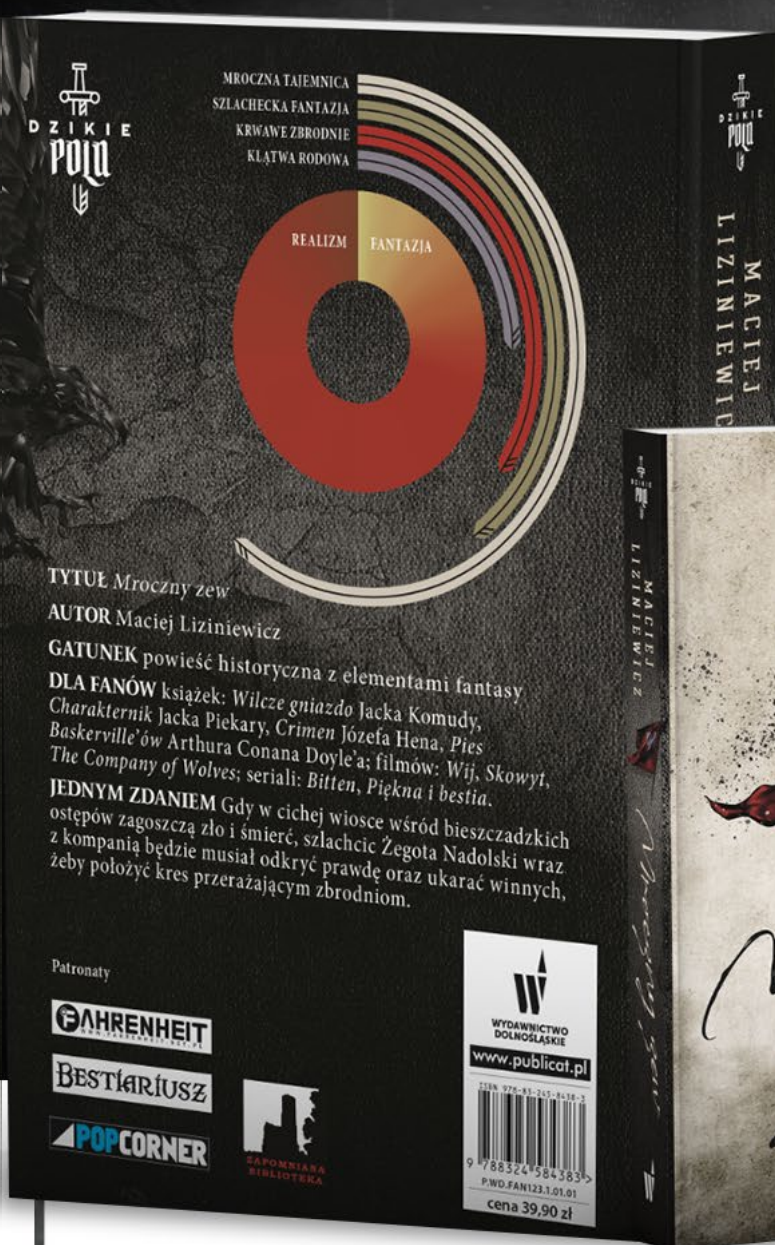
ISSN 0271-938X



9 770271 938029 >

PS4

**THE LAST OF US
PART II**



NOWA POWIEŚĆ MACIEJA LIZINIEWICZA

Spis treści

Wstępniak	3
SERIALE	
W głębi lasu	4
Wiedźmin sezon 2	5
Co robimy w ukryciu	6
Kłątwa Ju-on: Początek	7
Klaus	7
WiWdeoteka	8
GRY KOMPUTEROWE	
The Last of Us Part 2	9
Detroit: Become Human	10
Predator: Hunting Grounds	11
Heavy Rain	11
LITERATURA	
Kolory Sztandarów ...	12
Wiedźmin. Historia fenomenu	13
God Hates Poland	13
Jedna krew	14
Luna. Wschód	14
GRY PLANSZOWE	
„Talizman” Legendarne Opowieści	17
MANGA I ANIME	
Wiczebracia Valmont. Niebezpieczne związki	16
Demon Slayer	18
The Rising of the Shield Hero	19
MW	20
PRZEKROJE	
Polski boom na kolekcje komiksowe	22

Bezpłatny magazyn
"POPCORNER"
nr 3 wrzesień-grudzień 2020

Redaktor naczelny:
Paweł Koczułap

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

Korekta:
Katarzyna Molenda

DTP:
EvilPixel
Strona magazynu:
www.popcorner.evilpixel.pl

Fanpage magazynu:
fb.com/popcornermagazyn

Wydawca:
EvilPixel

Patronat medialny:

nowy kurier
ZAMOJSKI



NAJWAŻNIEJSZE SĄ EMOCJE

Po ujrzeniu napisów końcowych gry wideo „The Last of Us Part 2” długo rozmyślałem o tym tytule. Nie była to kolejna, zwykła gra, tylko emocjonalna historia o bezsensie przemocy, przewrotności losu i miłości w świecie beznadziei, która zdemolowała mnie wewnątrz, okazując się rollercoasterem emocji. Jeszcze kiedyś do niej wrócę, ponieważ takie tytuły nie trafiają się codziennie, tymczasem zapraszam do pełnej recenzji w tym numerze magazynu. Moja konkluzja jest taka, że najlepsze wytwory popkultury muszą wywoływać w odbiorcy określone emocje, i to niezależnie od medium. Dobra książka, komiks, serial, film, gra itd. zawsze na długo pozostaje w głowie po przeczytaniu ostatniej strony czy ujrzeniu napisów końcowych. Żywię gorącą nadzieję, że w trzecim numerze „Popcornera” każdy z Was, drodzy Czytelnicy, znajdzie dla siebie coś, co wywoła wyłącznie pozytywne emocje. Tak więc, przyjemnej lektury i do zobaczenia na początku Nowego Roku 2021!

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.

ZNÓW WCHODZIMY DO LASU

Info: „W głębi lasu” • gatunek: kryminał • liczba odcinków: 6 • emisja: Netflix (2020)

Las to idealna sceneria dla kryminalów. Dobrze wiedzą o tym twórcy filmowi, którzy często prowadzą widzów w ciemność, między drzewa. Idziemy więc po raz kolejny, tym razem z Netflixem, oglądając serial W głębi lasu.

Akcja rozpoczyna się w 1994 r. Podczas obozu dla młodzieży czwórka uczestników ginie w lesie. Wkrótce zostają odnalezione ciała dwójki z nich. Los pozostałych jest nieznan, ciągle jest nadzieja, że żyją. Dramatyczna sytuacja zmienia życie rodzin nastolatków. Swoją nienawiść skupiają na kierowniku obozu, który nie dopilnował dzieci. Sprawa niewyjaśnionych morderstw dotyka też jego nastoletnią córkę.

Dwadzieścia lat później pojawia się trop wskazujący, że jedna z zaginionych, Kamila, rzeczywiście przeżyła. Jej brat Paweł, który przed laty był wychowawcą na feralnym obozie, próbuje odkryć prawdę o zaginięciu siostry. Swoją pracę musi też dzielić między prokuratora i obowiązki ojca wychowującego kilkunastoletnią córeczkę.

Film przenosi nas między latami dziewięćdziesiątymi a współczesnością. Dzięki retrospekcjom przypominamy sobie klimat letnich obozów, dyskotek i pierwszych miłości. Przez przygaszone kadry mamy wrażenie, że cofamy się jeszcze bardziej w czasie. Z drugiej strony, już współcześnie, widzimy, jak wydarzenia sprzed lat są ciągle żywe, jak wpłynęły na bohaterów.

W głębi lasu to kryminał kładący nacisk na kwestie społeczne i tematy relacji międzyludzkich. Pokazuje losy kilku zwykłych rodzin doświadczonych przez tragedię, w których więzi małżeńskie i więzi rodziców z dziećmi wystawione zostały na ciężką próbę. Oglądając serial wchodzimy nie tylko coraz dalej w las, ale też w przeszłość, w głąb skomplikowanych ro-

dzinnych relacji. Świetne role grają G. Damięcki, A. Grochowska, J. Koman, A. Ferency. Fabuła wciąga, ale wydaje mi się, że sama zagadka rozwiązuje się zbyt łatwo. Wątki śledztwa kryminalnego i prowadzonej równolegle sprawy sądowej są „ucięte” za szybko.

Książkowy oryginał wyszedł spod pióra H. Cobena, mistrza przykuwających uwagę opisów i zabawnych dialogów. Akcja powieści osadzona jest w Stanach Zjednoczonych – bazując na niej, nasi scenarzyści musieli zmierzyć się z nadaniem serialowi polskiego rysu. Przeniesienie głównych motywów na polski grunt udało się całkiem nieźle, chociaż niektóre wątki musiały ulec zmianie. W książce Cobena duże znaczenie miała kwestia rasowa: główny bohater jako prokurator prowadził sprawę czarnoskórej dziewczyny, która została zgwałcona przez białych chłopców z dobrych domów. W polskim serialu też pojawia się motyw nienawiści rasowej, tyle że do Żydów. Kwestia ta podzieliła polskich widzów, spierających się o zasadność wprowadzenia wątku antysemickiego w filmie.

W głębi lasu to więcej niż tylko kolejny film, w którym grupka dzieciaków znika w lesie. Nie jestem pewna, czy wygra w zestawieniu z innymi popularnymi kryminałami Netflix, z pewnością jednak jest to porządnie zrealizowany serial, ze znakomitymi kreacjami aktorскими. Warto zobaczyć i wyrobić sobie zdanie.

Anna Szewczyk

WIEDŹMIN SEZON 2 & BLOOD ORIGIN

Showrunnerka Wiedźmina Lauren S. Hissrich ujawniła kilka nowych szczegółów drugiego sezonu serialu. Scenarzystka zdradziła m.in., że nowe odcinki nieco odbiegają od książek, w których Geralt spotyka Ciri w Sodden, a potem wracamy do nich w kolejnym tomie po upływie pewnego czasu. *Pisząc serial, uświadomiliśmy sobie, że nie chcemy omijać tego okresu pierwszych wspólnych miesięcy, gdy się nawzajem poznają* - zapowiedziała Hissrich. *To część zabawy: zastanowić się, jak wyglądałaby relacja tych dwóch postaci, które wiedzą,*

rwane przez koronawirusa. Na razie nie znamy daty premiery.

The Witcher: Blood Origin będzie sześciuodcinkowym limitowanym prequelem do wydarzeń z *Wiedźmin*, serialowego hitu Netflix. Produkcja przedstawia dawno zapomnianą historię osadzoną w świecie elfów, która wydarzyła się 1200 lat przed akcją przedstawioną w serialu *Wiedźmin*. Opowie o pochodzeniu i losach pierwszego Wiedźmina oraz o wydarzeniach, które doprowadziły do „Konjunktury Sfer”, kiedy to światy potworów, ludzi i elfów połączyły się. Producentami wykonawczymi serialu będą Lauren Schmidt Hissrich i Declan de Barra, który pełnić będzie też funkcję showrunnera. Andrzej Sapkowski zostanie konsultantem kreatywnym serialu, a Jason Brown i Sean Daniel z Hi-Vemind oraz Tomek Bagiński i Jarek Sawko z Platige Films będą producentami wykonawczymi. Declan de Barra powiedział: *Jako wielbiciel fantastyki jestem podekscytowany, że mogę opowiedzieć historię The Witcher: Blood Origin. Od kiedy po raz pierwszy przeczytałem książkę z sagi Wiedźmina nurtowało mnie pytanie - jak naprawdę wyglądał świat elfów przed kataklizmem, jakim okazało się przybycie ludzi? Od zawsze fascynowały mnie wzniołe i upadki cywilizacji, w której na krótko przed schyłkiem rozkwitły nauka i odkrycia. Jak bezpowrotnie w procesie kolonizacji i pisania historii na nowo utracono ogromne zasoby wiedzy w tak krótkim czasie, pozostawiając jedynie urywki prawdziwych wydarzeń.*

że zostały sobie przeznaczone, które niechętnie akceptują ten fakt i które podróżują dalej wspólnie. Jak zachowałyby się dwójka obcych, którzy wreszcie się spotkali, wiedząc, że o to walczyli przez cały sezon? Bo na razie są dla siebie obcy, zupełnie się nie znają - dodała showrunnerka. Geralt oczywiście nie ma doświadczenia w byciu rodzicem, w opiekowaniu się dziećmi, z utrzymaniem ciągłej relacji z drugą osobą. To włóczęga, podróżnik. Z premedytacją nie utrzymuje dłuższych związków, a teraz pojawiła się osoba, która będzie z nim na długo. Ciri z kolei kontynuuje podróż z pierwszego sezonu, kiedy okazało się, że chroniona całe życie księżniczka musi nie spodziewanie radzić sobie sama. Jedną z rzeczy, które lubię w pierwszym sezonie, jest ten moment, gdy Ciri przestaje uciekać przed problemem. W odcinku siódmym dosłownie stawia czoła przeciwnościom losu, postanawia przestać uciekać. Teraz zobaczymy jej nową postawę, ten uroczy upór i charakter, które wykształciła w pierwszym sezonie. Ale nagle w jej życiu pojawia się ktoś na kształt ojca, kto znów mówi jej, co ma robić - zapowiada scenarzystka. Praca nad drugim sezonem wciąż trwa. Ekipa planuje wrócić na plan w sierpniu, zdjęcia zostały chwilowo prze-

Mateusz Borkowski

Trwają prace nad drugim sezonem serialu **Kierunek: Noc** inspirowanego prozą Jacka Dukaja. Twórca i scenarzysta Jason George powiedział: Jesteśmy zachwyceni światowym odbiorem produkcji *Kierunek: Noc*. Z ogromną radością dzielimy się więc informacją, że stworzymy drugi sezon serialu. Czymś niesamowitym było zobaczyć, jak widzowie na całym świecie zżyli się z międzynarodową załogą pasażerów lotu BE Airways.

Jonathan Nolan i Lisa Joy – twórcy serialu *Westworld* – przygotowują serialową ekranizację gier *Fallout*. Projekt powsta-

je dla platformy Amazon. Seria *Fallout* zadebiutowała w 1997 roku i od tego czasu doczekała się czterech głównych odsłon oraz kilku spin-offów. W 2007 prawa do marki przejęła firma Bethesda i przeniosła serię w trójwymiar, co nie spodobało się wszystkim fanom postapokaliptycznych RPG. Trzymamy kciuki, aby jakości serial był jak najdalej od tragicznego *Fallout* 76.

Nolan i Joy zapowiadają, że chcą zachować na ekranie mroczny klimat gier, ale zależy im także na wydobyciu ironicznego poczucia humoru i stylu B-klasowego kina.

Witryna Deadline poinformowała 9 lipca, że serwis streamingowy Quibi zapowiedział serial **Live-Action Tomie**, a adaptacja obsadziła Adeline Rudolph (Chilling Adventures of Sabrina) jako tytułową postać. Serial będzie miał odcinki krótsze niż 10 minut, a reżyseruje go Alexandre Aja (Wzgórza mają oczy, Błdy strach). David Leslie Johnson-McGoldrick (Aquaman, Obecność 2) jest autorem serialu, Hiroki Shirota jest koproducentem. Quibi opisuje tę serię jako opowieść o tym, co dzieje się, gdy piękna licealistka zaginie, a fragmenty jej ciała zostaną odkryte porzucane po małym miasteczku. Ale to, co zaczyna się jako tajemnica morderstwa, zamienia się w coś jeszcze bardziej przerażającego. Raz po raz zamordowana, jedna dziewczyna zawsze wraca po więcej... Tomie Kawakami to femme fatale o długich czarnych włosach i znakiem piękna tuż pod lewym okiem. Potrafi uwieść prawie każdego mężczyznę i doprowadzić ich do morderstwa, nawet jeśli ofiarą jest często sama Tomie. Podczas gdy jeden kochanek stara się zatrzymać ją dla siebie, inny przeraża się nieśmiertelnym sukubem. Ale wkrótce zdają sobie sprawę, bez względu na to, ile razy ją zabijają, świat nigdy nie będzie wolny od Tomie.

Dobra wiadomość dla wszystkich fanów serialu **The Crown**. Jego twórca Peter Morgan zmienił zdanie i szósty sezon jednak powstanie. Kiedy rozpoczęliśmy rozmowy na temat fabuły sezonu piątego, szybko stało się dla nas jasne, że do pełnego zaprezentowania bogatej i skomplikowanej historii z planowanego okresu musimy wrócić do pierwotnego pomysłu z szóstym sezonem - powiedział Morgan. Nie oznacza to jednak, że historia skończy się bliżej nam współczesnych czasów. Szczegóły piątego i szóstego sezonu nie są na razie znane. Wszyscy spodziewają się, że *The Crown* zakończy się na pierwszych latach XXI wieku. W dwóch ostatnich sezonach w Elżbietę II wcieli się Imelda Staunton, a jej siostrę zagra Lesley Manville.



Telewizja ABC przygotowuje reboot klasycznego serialu **Cudowne lata**. W nowej wersji bohaterami będą członkowie afroamerykańskiej rodziny. Za realizację rebootu odpowiadają Saladin K. Patterson (Dave), Lee Daniels (Imperium) oraz gwiazda oryginalu Fred Savage. Nowy serial tak jak pierwowzór będzie się rozgrywał pod koniec lat 60. Show skupi się na perypetiach czarnoskórej rodziny z klasy średniej mieszkającej w mieście Montgomery w stanie Alabama. Oryginalne Cudowne lata były emitowane pomiędzy 1988 a 1993 rokiem. W pierwszym odcinku główny bohater, dwunastoletni Kevin Arnold, rozpoczyna edukację w gimnazjum, a tym samym nowy rozdział swojego życia. Mieszka na przedmieściach razem z rodzicami i dwójką starszego rodzeństwa, siostrą Karen i bratem Wayneem. Przyjaźni się z fajtłapowatym Paul'em Pfeifferem i słodką Winnie Cooper, w której się podkochuje. Przez sześć lat widzowie mieli okazję śledzić kolejne etapy jego dorastania, wypełnione perypetiami szkolnymi, domowymi i osobistymi.



Quvenzhané Wallis (Bestie z południowych krain, Annie) zagra u boku O'Shea Jacksona Jr. w koszykarskim **seriale Swaggar**. Producentem jest gwiazdor NBA Kevin Durant, a projekt powstaje dla serwisu Apple TV+. Serial jest zainspirowany doświadczeniami z koszykarskiej młodości Duranta. Ma to być opowieść o świecie młodzieżowej koszykówki - trenerach, graczach i ich rodzinach - w którym marzenia i ambicje ścierają się z oportunistą i korupcją. W szerszej perspektywie serial chce pokazać, jak wygląda dorastanie w Ameryce. Wallis wcieli się w Crystal, młodą i utalentowaną zawodniczkę. Reżyserem i scenarzystą serialu jest Reggie Rock Bythewood (Punkt zapalny)



W 2021 roku na platformie streamingowej Disney+ zadebiutuje serial animowany **Star Wars: The Bad Batch**. To spin-off megahitu Star Wars: Wojny Klonów. Tytułowa Parszywa Zgraja to elitarna jednostka wojskowa składająca się z żołnierzy-klonów z wadami genetycznymi. Wszyscy członkowie oddziału mają wyjątkowe umiejętności, które czynią z nich wyjątkowo skutecznymi wojakami. Po zakończeniu Wojny Klonów bohaterowie zostają najemnikami, aby utrzymać się na powierzchni i odnaleźć nowy cel w życiu. W realizację serialu zaangażowani są weterani Wojen Klonów: Dave Filoni, Athena Portillo, Brad Rau i Jennifer Corbett. Stanowisko producenta piastuje Josh Rimes. Przypomnijmy, że Disney+ ma w planach szereg seriali rozgrywających się w uniwersum Star Wars. Po sukcesie The Mandalorian serwis zamówił m.in. prequel Łotra 1 oraz show o przygodach Obi-Wana Kenobi

TRUDNE ŻYCIE WAMPIRÓW

Info: „Co robimy w ukryciu” • gatunek: komedia
• liczba odcinków: 20 (2 sezony) • emisja: HBO (2019)

Wampiry. Dobrze znany popkulturowy temat, zdyskredytowany słabymi produkcjami dla nastolatków. W 2014 roku Nowa Zelandia dołożyła swoją cegiełkę do tego motywu, tworząc coś nowego i zaskakującego – przewrotny, pseudodokumentalny film **Co robimy w ukryciu**. Od zeszłego roku możemy oglądać amerykański serial o tym samym tytule.

Wampiry żyją we współczesnym Nowym Jorku. Nandor, Laszlo i Nadja piją krew swoich ofiar, śpią w trumnach i przemieniają się w nietoperze. Od kilkuset lat mieszkają wśród ludzi, powinni więc zdążyć się zaaklimatyzować. Czasem jednak przyjemne, codzienne (a raczej conocne) sytuacje ich przerażają. A to zderzają się z biurokracją, gdy Nandor postanawia zdobyć obywatelstwo USA, a to dopada ich klątwa bezmyślnie rozsyłanych łańcusków mailowych. Dobrze rozumiemy te problemy, prawda?

Nieprzystosowane wampiry wpadają w kolejne kłopoty, z których musi ich ratować wierny sługa Nandora, Guillermo. To zwykły śmiertelnik, który bardzo chciałby zostać wampirem, ale póki co jest tylko niedocenianym popychadłem. Często do akcji wkracza też Colin – wampir energetyczny, grasujący dniem i nocą, swoim naprzykrzaniem się i przymuszaniem wysysając życie z osób, które spotyka. Guillermo i Colin są idealnie sportretowani, często kradną show w serialu.

Gatunek, do którego zaliczamy serial, określane jest jako mockument (ang. mockumentary). To film stylizowany na dokument, utrzymany jednak w satyrycznym, kpiącym tonie. Kamera towarzyszy wampirem „na żywo” podczas ich przygód, bohaterowie wypowiadają się wprost do kamery, czasem jakiś wampir zaatakuję kamerzystę. W praktyce jest to ko-



mediowy pseudodokument. Trzeba chwili żeby się przekonać do takiej formuły serialu, ale kiedy już się to stanie, nie chcemy odchodzić sprzed ekranu. Wydarzenia pokazane są bezpretensjonalnie i lekko, zamknięte w krótkich, około 20-minutowych odcinkach. Ostrzegam tylko, nie jest to film dla dzieci (HBO przypisało mu kategorię wiekową 18+), pojawia się przemoc i erotyka.

Jednym z ojców serialu jest Taika Waititi, współautor oryginalnego **Co robimy w ukryciu** z 2014 r. W zeszłym roku zgarnął Oscara za scenariusz filmu Jojo Rabbit. Widać, że on i pozostali twórcy serialu bawią się tematem wampiryzmu, kreatywnie i z humorem go rozwijając. Wyraźnie nawiązują do innych znanych filmów o krwiopijcach. Na przykład w jednym z odcinków, na radzie wampirów, pojawia się Tilda Swinton (Tylko kochankowie przeżyją) oraz znani z oryginalnego filmu Viago, Deacon i Vladislav.

Co robimy w ukryciu jest absurdalny, prześmiewczy i karykaturalny. Mistrzowski. Jeśli uważacie, że odcinkowy dokument o życiu wampirów we współczesnym świecie nie może się udać – spróbujcie przekonać się sami. Naprawdę warto.

Anna Szewczyk

STRACH MA DŁUGIE CZARNE WŁOSY

Info: „Kłątwa Ju-on: Początek” • gatunek: horror
• liczba odcinków: 6 (1 sezon) • emisja: Netflix (2020)

Japońscy twórcy zawsze kręcili dobre filmy grozy. „Kłątwa Ju-on” jest jednym z klasycznych przedstawicieli gatunku assian horror. Był okres, że tego typu obrazy cieszyły się wielką popularnością w naszym kraju. Trudno uwierzyć, ale dwie części kinowej Kłątwy na płytach dvd dołączono do „Pani domu”, czasopisma dla kobiet 50+. Po latach japoński oddział Netflixu postanowił złożyć hołd pierwowzorowi, prezentując widzom sześciuodcinkową „Kłatwę Ju-on: Początek”. To pierwsze wykorzystanie znanej franczyzy w formacie serialu. Strach znowu ma długie czarne włosy i skośne oczy.

Bohaterów serialu jest wielu (badacz zjawisk nadprzyrodzonych, młoda aktorka, licealista itd.) Każdy z nich, na jakimś etapie swoje-

go życia, mieszkał lub przebywał przez chwilę w znajdującym się w centrum japońskiego miasta nawiedzonym domu. Jaką tajemnicę skrywa zjawia kobiety w bieli, którą można zobaczyć w oknach domostwa? Na byłych lokatorach wydaje się ciążyć straszliwa klątwa. To wszystko brzmi jak pastisz horroru, ale twórcy podeszli do tematu poważnie, stawiając przede wszystkim na odpowiedni nastrój opowieści. Napięcie grozy jest budowane co prawda stopniowo, ale są momenty typowe dla straszaków, przy których serce zabije nieco mocniej. Miłośnicy konwencji klimatycznych azjatyckich horrorów będą zachwyceni. I jeszcze ta piosenka przy napisach końcowych, przy której ciarki przechodzą po plecach.

Paweł Koczulap

JAZDA BEZ TRZYMANKI. NA SANIACH ŚWIĘTEGO MIKOŁAJA

Info: „Klaus” • gatunek: familijny • emisja: Netflix (2018)

Boże Narodzenie za pasem, a Netflix już jakiś czas temu postanowił zrobić nam mały prezent. Udościł dla darmo i bez rejestracji film animowany Klaus, opowiadający o mocy czynienia dobra. Magia Świąt? Nie tylko. To też okazja do pokazania światu znakomitego, przepięknego produktu.

A jeśli powiem wam, że św. Mikołaj na początku nie jeździł saniami, tylko powozem? I wcale nie miał reniferów. A w ogóle, wszystko zaczęło się od leniwego listonosza, który musiał pracować na dalekiej, śnieżnej północy. Na dodatek, w miasteczku zamieszkałym przez skłóconych dorosłych i dzieci, które nawet nie umiały pisać bo nie chodziły do szkoły. Oczywiście nasz nieporadny listonosz przez mały gest, dostarczając list do tajemniczego Klause, zmienia losy miasteczka.

Alternatywna opowieść o św. Mikołaju, który był zwykłym stolarzem i robił zabawki dla dzieci spodoba się i młodszemu, i starszemu widzowi. A to dzięki barwnej fabule, ciepłemu (a często także absurdalnemu) humorowi i ponadczasowe-

Anna Szewczyk



Pamiętacie serial, który miał być prequelem **Gry o tron**, a który George R.R. Martin nazywał The Long Night? Projekt doczekał się realizacji odcinka pilotowego, po którym HBO zdecydowało się go skasować. Teraz w sieci pojawiły się nowe informacje dotyczące fabuły. Jak wiadomo, prequel miał rozgrywać się w Westeros pięć tysięcy lat przed wydarzeniami znanymi w serialu Gra o tron, czyli w okresie Inwazji Andarów na królestwa Pierwszych Ludzi. Według nowych, oczywiście niepotwierdzonych, rewelacji w serialu mieliśmy poznać kulisy powstania Inných, w serialowej Grze o tron nazywani Białymi Wędrowcami. To zaś oznacza, że pojawiłyby się również mityczne Dzieci Lasu, bowiem są one związane z genezą nieumarłych. The Long Night został skasowany jesienią ubiegłego roku. Za serial odpowiadała Jane Goldman (Kingsman: Tajne służby). Odcinek pilotowy wyreżyserowała S.J. Clarkson (Sukcesja). W obsadzie znaleźli się m.in.: Naomi Watts, Naomi Ackie, Denise Gough, Miranda Richardson, Josh Whitehouse, Jamie Campbell Bower, Sheila Atim, Ivanhoe Jeremiah, Alex Sharp i Toby Regbo.

Serwis streamingowy Amazon dał zielone światło na ekranizację serii komiksowej **Paper Girls**, której autorami są Brian K. Vaughan i Cliff Chiang. Akcja serii rozpoczyna się w roku 1988. Jej bohaterkami są cztery rozwające gazety dziewczyny, które niechęć zaplatają się w konflikt między wrogimi frakcjami podróżników w czasie. Showrunnerami będą Stephany Folsom (Toy Story 4), Christopher Cantwell i Christopher C. Rogers (Halt and Catch Fire). Projekt przygotowują Amazon Studios i Legendary Television. To już trzecia telewizyjna adaptacja komiksu Vaughana po Runaways i powstającym właśnie Y: The Last Man.



Stacja AMC szykuje nowy godzinny serial animowany pod tytułem **Pantheon**. Projekt zyskał właśnie imponującą obsadę. W rolach głównych wystąpią bowiem: Aaron Eckhart (Midway), Rosemarie DeWitt (Małe ogniska), Paul Dano (Ucieczka z Danememory) i Taylor Schilling (Prodigy. Opętany). Pantheon inspirowany jest krótkimi opowiadaniem Kena Liu o ludzkiej świadomości uploadowanej do chmury. Bohatarką będzie nastoletnia Maddie, która prześladowana jest przez swoich rówieśników. Niespodziewanie otrzymuje w sieci pomoc od tajemniczego nieznajomego. Wkrótce okazuje się, że jest to jej niezły ojciec, którego świadomość została uploadowana w eksperymentalnej procedurze niszczącej mózg. Dave jest pierwszą istotą określaną mianem UI (Uploaded Intelligence). Nie będzie jednak ostatnią. Twórcą i showrunnerem serialu jest Craig Silverstein. Pantheon otrzymał zlecenie na realizację od razu dwóch sezonów.



GIRL POWER!



runki społeczeństwu. Znalaziona na śmietniku przez doktora Ido dziewczyna-cyborg zostaje odbudowana i dość szybko okazuje się, że w tym małym ciele drzemie ogromny duch walki. Dziewczyna zna zapomnianą technikę walki Panzer Kunst, dzięki której może odmienić losy społeczeństwa, wśród którego przyszło jej żyć. Nie stoję beczynnie w obliczu zła – mówi w jednej ze scen. Dziewczyna cyborg jest kontrastem. Z jednej strony wielka wojowniczką, prawdziwy anioł wojny, to, co wyprawia na ekranie z na zór silniejszymi przeciwnikami... Z drugiej dorastająca nastolatka, lubiąca spędzać z rówieśnikami, coraz bardziej świadoma swoich potrzeb i uczuć. Taka współczesna power, nie da się jej nie polubić. Film ma niesamowite tempo, wciąga i bardzo angażuje emocjonalnie. Jeżeli znajduj się maruderzy, którym będą przeszkadzały oczy Ali-nieco podsypyany lukrem wątek pierwszej miłości, polski dubbing na płytowym wydaniu itd., to nie słuchajcie ich! „Alita: Battle Angel” made in USA to piękna cyberpunkowa baśń, prawdziwa petarda! Polecam wydanie w steelbooku, pięknie wygląda na domowej półce.

▶ Paweł Koczułap

GET OVER HERE!



na który zwracają Raiden, Johnny Cage, Sonya Blade i Liu Kang, by zaważyć o lo-Ziemi. Finał, jak zapewne się domyślacie, będzie spajał historię w jedną całość. Jako że lubię to uniwersum, powiem krótko: jak to dobrze się oglądało! Niektórzy w sieci marudzą, że znowu mamy powtórkę z historii pierwszego turnieju, ale powiedzmy sobie szczerze, że właśnie początki w Mortalu są najciekawsze. Poza tym „Mortal Kombat Legends: Scorpion's Revenge” stanowi doskonałą rozgrzewkę przed nową kinową adaptacją live, która zadebiutuje w 2021 roku.

▶ Paweł Koczułap

W tym roku **Comic-Con** miał formę wirtualną, ale nie znaczy to, że nie pojawiają się na nim nowe informacje dotyczące projektów, które interesują fanów fantastyki i komiksów. Jednym z nich jest ogłoszenie tytułu serialu animowanego osadzonego w uniwersum Star Trek, który przeznaczony jest dla dzieci i będzie nadawany przez stację Nickelodeon. Star Trek: Prodigy jest drugim serialem animowanym, który powstaje w odświeżonym uniwersum Gwiezdnego Wędrowcy. Pierwszym jest Star Trek: Lower Decks, który przeznaczony jest dla widzów dorosłych i będzie miał swoją premierę na platformie CBS All Access już na początku sierpnia.



W skład odświeżonego uniwersum Star Trek oprócz dwóch seriali animowanych wchodzi też już znane widzom Star Trek: Discovery i Star Trek: Picard oraz planowane Star Trek: Strange New Worlds (o przygodach kapitana Pike'a) oraz Star Trek: Section 31 (który skupi się na postaci Georgiou).



Wznowiono prace na planie **The Lord of the Rings**. Przygotowywany przez Amazon Studios serial oparty na książkach J.R.R. Tolkiena opowie o tym, co miało miejsce setki lat przed wydarzeniami, które znamy m.in. z filmowych trylogii Hobbit i Władca Pierścieni. Nie oznacza to jednak, że w produkcji nie pojawią się znajome postacie.

Twórcy portalu TheOneRing.net potwierdzili właśnie na Twitterze, że w The Lord of the Rings pojawią się Galadriela, Elrond i Sauron (o udziale tej pierwszej było wiadomo już od jakiegoś czasu). Jako że akcja serialu rozgrywa się w okresie Drugiej Ery Śródziemia, wspomniani bohaterowie będą różnić się jednak od ich późniejszych wersji, do których jesteśmy przyzwyczajeni. Sauron

wciąż posiadał wówczas Pierścień i rządził Śródziemiem, a Galadriela i Elrond aktywnie próbowali go powstrzymać. W filmach Petera Jacksona Galadriel grała Cate Blanchett, a Elronda - Hugo Weaving. W serialu w Galadriel wcieli się Morfydd Clark. Jak donosi TheOneRing.net, serial jest obecnie największą na świecie produkcją, która wróciła z koronawirusowego zamknięcia. Do ekipy dołączyli też nowi aktorzy z Nowej Zelandii (gdzie trwają zdjęcia) i na planie projektu jest teraz więcej Nowozelandczyków niż na planie jakiegokolwiek innego filmu w historii. Nad produkcją czuwa reżyser J.A. Bayona (Jurassic World: Upadłe królestwo, Niemożliwe). Showrunnerami serialu są J.D. Payne i Patrick McKay



Sigourney Weaver będzie narratorką 4-odcinkowego dokumentu Secrets of the Whales. Stanowisko producenta wykonawczego przejął James Cameron. Secrets of the Whales to kronika życia wielorybów oraz ich wyzwań i triumfów w nieustannie zmieniającym się oceanie. Nakręcony w ciągu trzech lat w 24 loka-



lizacjach serial jest osobistą sagą będącą podróżą w głąb świata wielorybów, aby odkryć życie i miłość z ich perspektywy. Dokument powstaje dla telewizji National Geographic. Premierę zaplanowano na przyszłoroczny Dzień Ziemi - 22 kwietnia 2021 roku. Film będzie można zobaczyć tego samego dnia na terenie 172 krajów.



Amazon Studios dało zielone światło na realizację drugiego sezonu serialu Hunters. Tytułowi bohaterowie to grupa łowców nazistów, którzy odkrywają, że setki wysokiej rangi hitlerowców planuje stworzenie IV Rzeszy w Stanach Zjednoczonych. Zespół rozpoczyna krwawą misję, która ma na celu wymierzyć sprawiedli-

wość. Pierwszy sezon Hunters zadebiutował na platformie streamingowej Amazon Prime w lutym tego roku. W obsadzie znaleźli się m.in. Al Pacino, Logan Lerman, Lena Olin, Josh Radnor i Jerrika Hinton. Autorem serialu jest David Weil, zaś stanowisko producenta wykonawczego piastuje m.in. Jordan Peele.

▶ Newsy oprac. Mateusz Borkowski



CZEGO NAUCZYŁA MNIE GRA THE LAST OF US PART 2

Info: „The Last of Us Part 2” • gatunek: postapo drogi • producent: Naughty Dog • platformy: PS4 (2020)

Gra wideo studia Naughty Dog jest jedną z najważniejszych premier roku, pomimo że, jak prorokował w wielu wywiadach Neil Druckmann - dyrektor kreatywny studia, „The Last of Us Part 2” mocno podzieliło graczy. Poza branżową prasą papierową i internetowymi serwisami, również media mainstreamowe zwróciły uwagę na ogromną wagę tego dzieła.

Na świecie gra zadebiutowała w trudnym momencie pandemii koronawirusa, gdy codziennie serwisy informacyjne podawały smucące nas statystyki zachorowań i kolejnych zgonów. Akcja dzieła toczy się dwadzieścia lat po wybuchu epidemii przeobrażającej zarażonych ludzi w toksyczne monstra, przez co gra zyskała tym samym mocniejszą wymowę. Nie był to zaplanowany zabieg marketingowy, a jedynie przypadek, data premiery TLoUS2 została zaplanowana jeszcze przed wybuchem COVID-19. W Polsce debiut wypadł w czasie kampanii wyborczej, temat LGBT był wówczas na tapecie, wspomnę jedynie, że główna bohaterka - Ellie jest lesbijką i podkochuje się w swojej koleżance Dinie. To znowu przypadkowy zbieg okoliczności, tym razem na naszym krajowym podwórku.



Przejdźmy do samego dania głównego. TLoUS2 to najładniejsza gra na PS4. Projekty postaci, gra aktorska, fantastyczne detale otoczenia, soundtrack itd. to najwyższa liga. Obrazy zniszczonego świata, w którym natura coraz bardziej przejmie władzę (porośnięte zieleniną drapaczka chmur i budynki, wraki aut na autostradach itd.) tworzą postapokaliptyczne widokówki. Nie dziwi zatem decyzja wydawcy o dołączeniu do



wydania specjalnego gry artbooka. Na długo w pamięci zapadają wrażenia wizualne z pobytu w zaśmieczonym stanie Wyoming czy pierwsze minuty wizyty w zniszczonym Seattle. Warto wspomnieć jeszcze o mechanice rozgrywki, która jest bardzo intuicyjna i prosta w oparciu o opowiadanie.

Drugi najważniejszy element składowy to warstwa fabularna, w zasadzie to ona podzieliła graczy. Twórcy dali graczowi możliwość wcielenia się nie tylko w postać Ellie, ale również głównych antagonistów. Dzięki temu prostemu zabiegowi możemy poznać zarówno sceny z przeszłości naszych głównych przeciwników, jak i ich motywację. Ellie, będąc świadkiem okrutnego zdarzenia, postanawia wymordować wszystkich członków organizacji Wilków. Gameplay jest bardzo brutalny, kości trzeszczą,



spirała nienawiści wylewa się z ekranu. W tej grze miłość napędza nienawiść. Podróżując po Seattle dziewczyna musi uważać nie tylko na Wilków, ale również frakcję religijnych fanatyków zwanych Bliznami oraz samych zarażonych. To nie jest przyjazny świat.

„The Last of Us Part 2” to najlepsza w historii postapokaliptyczna gra drogi. Jeżeli tylko chcecie przeżyć uczuciowy rollercoaster, wyruszyć w tę podróż. Gra ma mocne momenty, niekiedy wbijające w fotel. Pierwszy raz grałem w tak mroczny, brudny, a zarazem piękny tytuł. Emocje, emocje i jeszcze raz emocje. Każdy z was powinien coś wynieść z tej gry dla siebie. Czego mnie nauczyło TLoUS2? Tego, by nigdy nie oceniać z góry postępowania innych ludzi. Nigdy nie wiadomo, co tak naprawdę stoi za ich zachowaniem. I że droga zemsty to niekoniecznie jest najlepsza droga. Drogi Naughty Dog, podnieśliście poprzeczkę całej branży, ciężko będzie ją przekroczyć innym twórcom.

▶ Paweł Koczułap

DETROIT

BECOME HUMAN

DO ANDROIDS DREAM OF ELECTRIC SHEEP?

Info: „Detroit: Become Human” • gatunek: przygodowa/ cyberpunk • producent: Quantic Dream • platformy: PC, PS4 (2018-2019)

Sztuczna inteligencja posiadała samoświadomość i postanowiła wyeliminować zagrażający jej gatunek ludzki. Planetę opanowała nuklearna apokalipsa, a ziemię przykryły ludzkie kości. Gatunek może uratować tylko Connor, John Connor. Miałem raptem kilka lat, gdy w ten sposób rozpoczęła się moja przygoda z science fiction. Nostalgia sprawia, że gdy słyszę o samoświadomych androidach od razu ekscytuję się niczym kornik na widok nowej szafy.

Detroit: Become Human to kolejna trzecioosobowa przygodówka studia Quantic Dream, która zagościła na pocztowych blaszakach. Mechanika gry nie odbiega szczególnie od innych produkcji paryskiego studia. Bowiemy tutaj mamy do czynienia z symulatorem chodzenia, prowadzenia dialogów i podejmowania decyzji fabularnych, lub jak ktoś woli – interaktywnym filmem.

W nieodległej przyszłości, tytułowe Detroit staje się przemysłową i gospodarczą potęgą Stanów Zjednoczonych. Korporacja CyberLife produkuje androidy – pracowników idealnych. Nie popełniają błędów, nie boją się bólu, nie czują zmęczenia. Znajdują zatrudnienie w niemal każdej branży wypierając słabego człowieka. Taki stan rzeczy zrodził poważne problemy społeczne. Masowe zwolnienia ludzi skutkowały olbrzymim bezrobociem. Jakby tego było mało, w wyniku błędów oprogramowania roboty zaczynają buntować się przeciwko traktującym ich przedmiotowo ludziom.

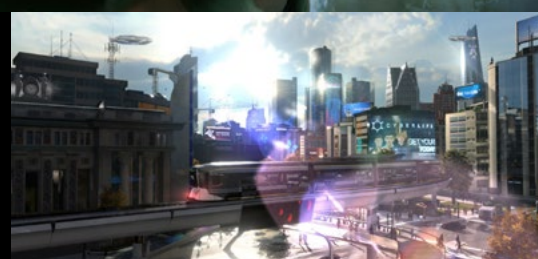
Klimat gry przypomina krzyżówkę serialu HBO - „Westworld” oraz filmu „Blade Runner”.

W fabule gry kierujemy losami trzech bohaterów. Connor(!) - androida śledczego, łowcy zbuntowanych androidów zwanych „defektami”, gospodyni domowej Kary, opiekującej się małą dziewczyn-



ką Alice i Marcusa - opiekuna podstarzałego artysty. Wszyscy zostają uwikłani w serię incydentów, które mogą prowadzić do wielkiego Buntu Maszyn. Mamy trzy skrajnie różne perspektywy, trzech diametralnie odmiennych bohaterów i poważny konflikt ludzi z androidami. Konflikt, w którym każda ze stron dysponuje mocnymi argumentami. Scenarzyści serwują nam trudne moralnie decyzje oraz wybór między dobrem, a większym lub mniejszym złem. Gra porusza tematy takie jak rasizm, wspomniane bezrobocie, seks z androidami, dyskryminację czy obozy koncentracyjne. Sugerując, które postawy są prawidłowe, a które nieoprawne politycznie gra jest subtelna niczym rewolucja październikowa.

Wizualnie gra prezentuje mistrzowski poziom. Dwa lata pracy z aktorami przyniosły porządny efekt. Mnogość animacji, jakie wykonują bohaterowie gry jest imponująca. Francu-



zi są już raptem o krok od wizualnej jakości jaką daje tradycyjny film. Fabuła jest ciekawa i wciągająca. Przygoda trwa około 10 godzin, stąd też przejście całej gry za jednym podejściem nie sprawia problemu. Podjęte decyzje mają bezpośredni wpływ na zakończenie. Często też otwierają lub zamykają pewne wątki, radykalnie zmieniając nie tylko przebieg gry, ale także ton i nastrój, opowieści. Dzięki tym zabiegom Detroit: Become Human udaje się zachować świeżość przy kolejnych powrotach do gry.



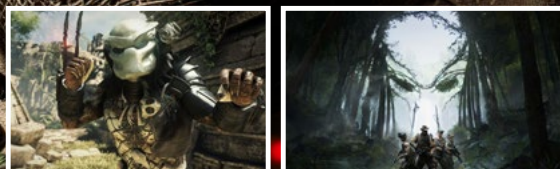
Gra jest w pełni zlokalizowana. W polskim dubbingu usłyszymy między innymi: Julię Kamińską, Przemysława Stippa, Mateusza Webera czy Mirosława Zbrojewicza. Co prawda, trochę razi brak synchronizacji ruchu warg względem polskiego tekstu, jednak z racji użytej w grze technologii i przeniesienia mimiki aktorów, synchronizacja ta była niemożliwa. Sprawia to jednak, że gra jest jeszcze bardziej zbliżona do filmu.

P.S. Mam świadomość, że gra cierpi na wiele głupotek fabularnych. Warto jednak przypomnieć na to oko i jak mawia David Cage, twórca gry... dajmy się ponieść EMOCJOM! A tych nie brakuje.

▲ Mateusz Cholewiński

TAM COŚ JEST. MIĘDZY DRZEWAMI

Info: „Predator: Hunting Grounds” • gatunek: strzelanka • producent: Illfonic • platformy: PC, PS4 (2020)



Polujący dla sportu kosmiczny łowca stanowi ogromną franczyzę w świecie współczesnej popkultury. Regularnie pojawia się w filmach, komiksach i grach, często w crossoverze z Obcym, kolejnym słynnym monstrum. Pokolenie 40+ doskonale pamięta, że Predator debiutował trzy dekady temu w filmie w reżyserii Johna McTierana z Arnoldem Schwarzeneggerem w roli głównej. Kanoniczny obraz z 1987 roku wszedł do historii kina akcji s-f i nie zestrzała się tak strasznie. Obejrzałem go nie tak dawno na blu-rayu i to ciągle doskonałe kino z klimatem.

Na założeniach pierwszego „Predatora” opiera się gra wideo „Predator: Hunting Grounds” studia Illfonic. Miejsce akcji jest dżungla (kilka map), mamy czteroosobowy oddział komandosów, w których wcielają się gracze mający do wykonania konkretną misję w określonym czasie oraz ewakuację z miejsca akcji. Są sterowani przez komputer partyzanci i Predator, którym jest piąty gracz. Ten multiplayer na PC i konsolę PS4 z każdą łatką graficznie wygląda coraz lepiej, mechanika rozgrywki jest satysfak-

cjonująca (zwłaszcza, gdy grasz jako Predator), starcia, pomimo że są krótkie i dynamiczne, wymagają przyjęcia odpowiedniej strategii, nie ma więc czasu na nudę. Najlepsza zabawa zaczyna się jednak, gdy opanujesz już w pełni podstawy i w miarę postępów w grze, uzyskasz dostęp do pełnego arsenału. Co najważniejsze, twórcom udało się odtworzyć klimat i towarzyszące mu napięcie filmowego pierwowzoru, jest nawet ta sama charakterystyczna muzyka.

Jeżeli jesteś miłośnikiem kultowego filmu i zastanawiasz się, czy przeżyłbyś starcie z drapieżcą, masz szansę się przekonać. Jeżeli z kolei chcesz poczuć dreszcz polowania, możesz wcielić się w samego drapieżcę. Po każdej stronie barykady pozytywne emocje gwarantowane. Nie zwlekaj jednak z przyłączeniem się do gry, gdyż podobnie jak w przypadku PUBGa, moda na „Predator: Hunting Grounds” przeminie i możesz mieć problem ze znalezieniem kompanów do gry.

▲ Paweł Koczułap

MORDERCZA GRA Z ORIGAMI W TLE

Info: „Heavy Rain” • gatunek: thriller/kryminał

• producent: Quantic Dream • platformy: PC, PS3, PS4 (2010-2019)

Los lubi pisać fikle, dlatego jakieś wydarzenie jest w stanie wywrócić życie człowieka do góry nogami. Doświadczył tego Ethan Mars. Miał rodzinę (żona, dwóch synów), którą zniszczył właśnie nieszczęśliwy zbieg okoliczności.

W pierwszych minutach gry, sterując Ethanem, doświadczamy tego na własnej skórze. Złóżka, że wina w dużej mierze spoczywa właśnie na mężczyźnie. W dużym centrum handlowym gubi z oczu syna, czego następstwem jest tragiczny w skutkach wypadek. Jakby tego było mało, drugi syn zostaje wkrótce uprowadzony przez seryjnego mordercę z placu zabaw, gdy ten znajdował się pod opieką taty. Chyba nie muszę dodawać, że małżeństwo Marsów się rozpada? Ethan staje się wrakiem człowieka, musi korzystać z pomocy psychologa. Miewa zaniki pamięci i kompletnie nie wie, co robił, gdy tracił świadomość. Może to on jest zabójcą dzieci? Ale czy to możliwe, by ojciec porwał własnego syna? Wkrótce otrzymuje tajemniczą wiadomość będącą zaproszeniem do morderczej rozgrywki...

Kolejny z bohaterów - Norman, którym przyjdzie nam sterować, jest agentem FBI i jego zadaniem jest wytropienie porywacza dzieci. Mu-

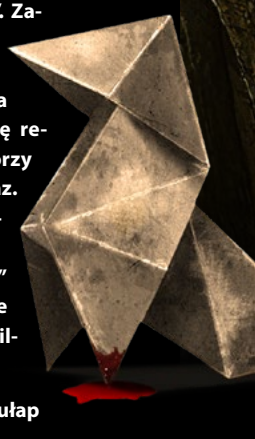
si dokonać tego jak najszybciej, ponieważ psychopata topi swoje ofiary w deszczówce, zostawiając przy ciałach swoją wizytówkę - figurkę origami. Również prywatny detektyw Scott Shelby, trzecia z grywalnych postaci, poszukuje przestępcy. Tematem jest zainteresowana także dziennikarka Madison Page, pragnąca poznać tożsamość sprawcy na potrzeby dobrego artykułu. Jej postać również trafia w ręce graczy. Tym sposobem losy wszystkich postaci będą się nawzajem przenikać, tworząc ciekawą i pełną napięcia historię.

„Heavy Rain” to przełomowa gra w historii studia Quantic Dream, której premiera odbyła się po intrygującym „Fahrenheit”. Premierę miała w 2010 roku na PS3, obecnie w jej remasterze możecie zagrać za grosze na PS4. Sukces produkcji otworzył studiu Davida Cage’a drzwi do kariery i wyznaczył kierunek dalsze-



go rozwoju. W 2013 roku pojawił się „Beyond: Dwie Dusze” (patrz Popcorner #2), w 2018 roku „Detroit: Become Human”. Zapewne większość z was grała w „Heavy Rain” (może nawet kilkakrotnie z uwagi na mnogość zakończeń), więc tę recenzję kieruję do tych, którzy o tytule słyszą pierwszy raz. Zagadkę zabójcy z origami warto rozwiązać samemu nie dlatego, że „Heavy Rain” jest kanonicznym tytułem, ale świetnym interaktywnym thrillerem psychologicznym.

▲ Paweł Koczułap



NAJLEPSZE UNIWERSUM W HISTORII POLSKIEJ SF?

Info: „Kolory Sztandarów”, „Schwytny w światło”, „Głowobójcy” • autor: Tomasz Kołodziejczak
• gatunek: science-fiction • wydawca: superNOVA (1996-2011), Fabryka Słów (2016)

Po książki z serii „Dominium Solarne” sięgnąłem z kilku powodów. Pierwszy z nich był taki, że czytałem już inną książkę tego autora pt. „Czarny horyzont” i choć lektura mnie nie powaliła to wiedziałem, że Kołodziejczak pisze sprawnie i wciągająco. Poza tym, czytanie miałem zacząć jednocześnie z moim przyjacielem, dużym fanem serii „Ostatnia Rzeczpospolita”, do której należy min. „Czarny Horyzont”, dzięki czemu moglibyśmy wymieniać się na bieżąco wrażeniami. Pomyślałem też, że dobrze będzie przeczytać coś nowego, a zarazem starego, z dobrą, ugruntowaną pozycją, bo broniąca się klasyka to zawsze dobry wybór. Czy na pewno? Od roku 1996 minęło trochę czasu. Czy „Dominium Solarne” to nadal najwspanialsze uniwersum w historii polskiego SF?

Trochę tak, a trochę nie.



Zacznijmy od początku: o co w tym wszystkim chodzi? Planeta Gladius jest jedną z nielicznych, wolnych ludzkich kolonii. Gladius zostaje najechna przez nieznaną do tej pory, obcą rasę. Kosmici mają przewagę technologiczną oraz są niewyobrażalnie okrutni. Ich zachowanie jest niezrozumiałe dla ludzi. Obcy nie niszczą miast, aby zdobyć surowce, zgarznąć większe terytorium itd. Nie ma także z nimi żadnej nuty porozumienia. Z drugiej strony mamy wielkie imperium Dominium Solarne, od którego Gladius próbuje zachować niezależność. Ale czy kolonia obroni się przed najeźdźcami sama?

Pierwszy tom „Kolory Sztandarów” przedstawia nam głównego bohatera Daniela Bondaree, który wiele lat służył jako tanator, czyli sędzia-egzekutor wykonujący wyroki na terrorystach czy buntownikach. Zostaje on przydzielony do specjalnej jednostki, która ma dostać się do bazy obcych i poznać skuteczną metodę walki z nimi. Poza tym, że dowiadujemy się trochę o krwawych kosmitach, przyswajamy także bardzo dużo wiedzy o polityce Dominium Solarnego, o technologii ludzkiej

i kosmicznej oraz dostajemy raczej banalnie zarysowany wątek romantyczny. Akcji nie zaznamy tu za wiele.

Podobną sytuację będziemy mieli w „Schwytnym w światło”, gdzie poznajemy dalsze losy głównego bohatera. W drugim tomie fabuła bazująca na złych kosmitach zmierza bardziej w stronę złych imperialistów z Dominium Solarnego. Wszystko oczywiście polane sosem, który buduje rozległe uniwersum. I niestety tego sosu jest więcej niż kartofelków i schabowego. Mam wrażenie, że bohaterowie, akcja i fabuła powstały tylko jako tło dla wielkiego świata solarnego. Często główny wątek ciągnie się przez trzy strony, a potem mamy trzydzieści stron opowiadających i tłumaczących nam zasady świata przedstawianego. Tak, jest to ciekawe, ale jeśli ktoś jest dobrym kucharzem i wymieszasz wszystkie produkty w dobrej proporcji. Moim zdaniem Kołodziejczakowi nie wyszło to idealnie.

Zdecydowanie mamy tutaj za duże ciśnienie na prezentację świata, a za małe na fabułę i bohaterów. Niektóre rzeczy, które można by było przedstawić w jakimś krótkim dialogu, są tu opisywane przez wiele stron. Cała treść, która rozgrywa się w dwóch książkach, spokojnie zmieściłaby się w jednej, a i miejsce na prezentację uniwersum także by się znalazło.

Czy przeczytałem książkę o najlepszym uniwersum sf w polskiej fantastyce? Owszem. Czy była to najlepsza spaceopera, z jaką miałem do czynienia? Zdecydowanie nie. Nie powiem, świat jest bardzo dobrze zbudowany, ciekawy i interesujący. Obie książki mają swoje dobre momenty, ale po przeczytaniu ich czuję niedosyt i mam wrażenie, że niczego się nie dowiedziałem, a fabuła przesunęła się do przodu tylko nieznacznie.

Jeszcze kilka słów o trzecim tomie, będącym zbiorem opowiadań, które nie wnoszą niczego do fabuły dwóch pierwszych części. I jest to chyba najlepszy element całego cyklu. Bo Kołodziejczak nie ciśnie tutaj tak mocno w rozszerzanie swojego świata - przedstawia kilka opowieści rozgrywających się w nim. Opowiadania są zróżnicowane. Są lepsze i gorsze, ale każde trzyma pewien poziom. Można je czytać bez znajomości dwóch poprzednich książek. Do książki została także dodana gra paragrafowa. Dość fajna rzecz, jeśli ktoś wcześniej w takie paragrafówki nie grał za często.



Reasumując, jeśli lubicie dobrze wykreowane światy, które spychają inne elementy powieści na dalszy plan, to są to książki dla Was. Jeśli lubicie sporo politycznych zagrywek, ale politykę pokazaną raczej jako „Ci są źli, a Ci lepsi”, bez wahań moralnych, czy na pewno jesteśmy po dobrej stronie barykady, to także pozycje dla Was.

Ocena końcowa **6/10** - czuję, że powinienem wystawić wyższą, ale jednak tego nie zrobię.

PS: kolega utknął na pierwszym tomie.

Artur Harasim



TRZYDZIEŚCI LAT FENOMENU

Info: „Wiedźmin. Historia fenomenu” • autor: Adam Flamma
• gatunek: bibliografia Gerałta • wydawca: Wydawnictwo Dolnośląskie (2020)

Co sprawiło, że Polska, a później kolejne kraje, oszalały na punkcie Gerałta z Rivii? Świetnie wykreowany bohater, ekscytujący świat, uniwersalizm opowieści – ilu fanów, tyle opinii. Dzisiaj polecamy wam książkę A. Flammy Wiedźmin. Historia fenomenu, która też próbuje odpowiedzieć na to pytanie.

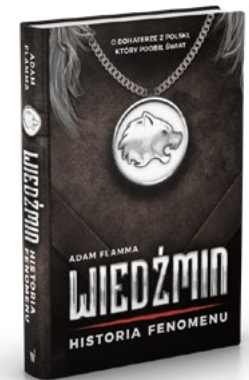
Gdy w 1986 r. na łamach Fantastyki pojawiło się opowiadanie A. Sapkowskiego o wiedźminie, pewnie nikt nie mógł przewidzieć, że białowłosy zabójca potworów stanie się wkrótce ikoną popkultury. Kolejne opowiadania, komiks i zagraniczne przekłady były kamykami zwiastującymi lawinę, która miała nadejść po opublikowaniu pięciotomowej sagi. Od kilku lat, za sprawą gry komputerowej, a później serialu Netflix, jesteśmy świadkami apogeum tej lawiny.

Wiedźmin. Historia fenomenu to kronika zbiorowej fascynacji wiedźmińskim światem. Książka krok po kroku opisuje, jak fascynacja ta obejmowała kolejne kręgi popkultury: od opowiadań A. Sapkowskiego i komiksu B. Polcha, przez grę planszową, wystawę muzealną, adaptacje muzyczne (m.in. rock operę w Rosji), aż po filmy – polski z 2001 r. i netfliksowski z zeszłego roku. Sporo miejsca poświęcono grze komputerowej. Dla mnie szczególnie ciekawy był

rozdział poświęcony jej trzeciej odsłonie, Wiedźmin 3: Dziki gon. Książka przybliża nam proces tworzenia gry, od technikaliów po muzykę, a także opisuje całą machinę marketingową służącą promocji tytułu. Jak pamiętamy, gra spotkała się z bardzo pozytywnym odbiorem dzięki nieliniowej rozgrywce, bogactwu fabularnemu i konieczności podejmowania przez graczy nieoczywistych decyzji moralnych.

Autor nie pozwala nudzić się czytelnikom, w każdym rozdziale podrzuca ciekawostki. Możemy więc dowiedzieć się, jaka kara czekała na osoby, które kupiły piracką wersję gry Wiedźmin 2: Zabójcy królów, skąd wziął się wiedźmin z kucykiem i grzywką albo twarze których amerykańskich aktorów mogliby mieć Gerałt i Yennefer.

Narrację urozmaicają wywiady, których w książce znajdziemy kilkanaście. Są to rozmowy z takimi sławami jak A. Sapkowski czy T. Bagiński, autor oddaje jednak głos także mniej znanym twórcom związanym ze światem wiedźmina. Bardzo ciekawy jest wywiad z J. Bocianem, który opowiada o trudnej pracy polskich twórców efektów specjalnych na przełomie XX i XXI wieku (w tym o powstaniu legendarnego już złotego smoka) albo z członkami zespołu Percival Schuttenbach, dotyczący komponowania muzyki ilustracyjnej do Dzikiego gonu. Ra-



zem ze swoimi rozmówcami autor odnajduje kolejne odpowiedzi na pytanie, co zdecydowało o sukcesie wiedźmina.

Jaskier stworzył Pół wieku poezji, a A. Flamma opisał trzydzieści lat fenomenu Gerałta z Rivii. Z tego książki wylania się obraz długiej drogi, którą od 1986 r. przeszły polska literatura fantastyczna, branża gamingowa i kinematografia. W tym czasie, mimo trudności, dzięki zaangażowaniu wielu entuzjastów, udało się stworzyć rozpoznawalną na całym świecie markę. I bardzo dobrze, niech wiedźminomania trwa jak najdłużej..

Anna Szewczyk

APOKALIPSA W CZASACH POPKULTURY

Info: „God Hates Poland” • autor: Michał R. Wiśniewski
• gatunek: dramat psychologiczny • wydawca: Wydawnictwo Krytyki Politycznej (2015)

„God Hates Poland” to luźna kontynuacja powieści „Jetlag” Michała R. Wiśniewskiego. Poznajemy w niej losy Sławomira, Franciszka, Jools, Moni, Natki, Matiego, Marka, Tomasza, czyli polskiego pokolenia 30+, o którym autor wypowiedział się w jednym z wywiadów: *Biurowa klasa średnia (BKŚ) to zjawisko, które ukształtowało się w Polsce w miejsce prawdziwej, w pełni rozwiniętej klasy średniej, jaką obserwujemy na Zachodzie. My mamy tylko podróbkę. Grupę ludzi, którym w jakimś stopniu się udało - mają biura, stać ich na garnitury i wakacje - ale są zupełnie oderwani od świata. To ludzie, którym dobrze się żyje w błędnym kołach, że nie dotyczą ich problemy pani sprzątaczk, którą mijają w drodze do biura, albo uchodźców dobijających się do wrót Europy. Okłamują się, że nie dotyczą ich polityka, bo uważają, że to coś, co się zdarza w internetowym memie w momencie, kiedy PiS wraca do władzy. To fascynująca grupa ludzi i dla tego o nich piszę.*

„God Hates Poland” to obyczajówka z problemami natury egzystencjalnej, podłana dawką wszechobecnej popkultury. Jednak w pewnym momen-

cie, a dokładnie po zniknięciu Polski i wkroczeniu na scenę sztucznej inteligencji, staje się dramatem science-fiction rodem z Matrixa. Nasz kraj znikną, sztuczna inteligencja wymyka się spod kontroli, a BKŚ nawet w takich niestandardowych okolicznościach pije drinki na wczasach all inclusive. Autor ukazuje rozterki współczesnego człowieka zanurzonego w kulturze memowej i tak naprawdę tęskniącego za prawdziwymi uczuciami, głębszą refleksją, stawiając tym samym wiele cennych diagnoz i uwag odnośnie Polaków. Gdyby Polska zniknęła naprawdę, myślicie, że ktoś by to zauważył? Odpowiedź znajdziecie w powieści.

„God Hates Poland” konstrukcyjnie podobne jest do „Jetlag”. Zastosowane pisarskie zabiegi dalej świetnie się sprawdzają, powieść wciąga, twisty fabularne powodują opad szczęki. Opinie i recenzje w sieci przeważnie są pozytywne, książka podobnie jak poprzedniczka wzbudza emocje internautów, znalazłem kilka pełnych nienawiści. Znamienny jest fakt, że powieść jest właśnie o nienawiści. „Jetlag” był o miłości. Została jeszcze trzecia część trylogii pod tytułem „Hello World”. O nadziei.



Zabieram się do lektury, bo powieści tego autora zmuszają do nieco głębszych przemyśleń, a to największa zaleta takiej literatury.

Paweł Koczułap

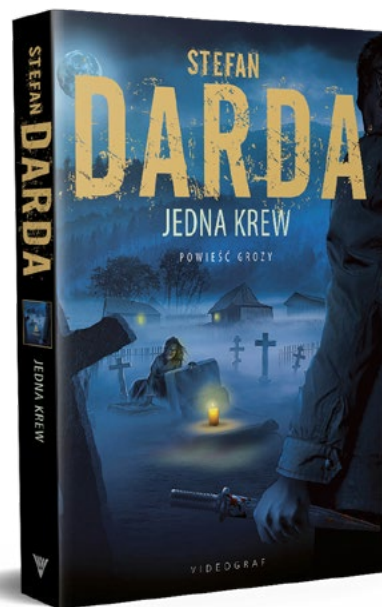
WAMPIRY DARDY

Info: „Jedna krew” • autor: Stefan Darda • gatunek: horror • wydawca: Videograf (2020)

Stefan Darda jest jednym z najbardziej poważanych polskich pisarzy powieści grozy. Jego książki charakteryzują się dokładnymi opisami miejsca akcji, wciągającą fabułą ze stopniowo rosnącym napięciem. Debiutował w 2008 roku słynnym „Domem na Wyřbach”, którego akcja toczy się na pojezierzu łęczyńsko-włodawskim. Najślynniejszy z kolei cykl, „Czarny Wygon”, przeniósł czytelników w głąb mrocznego Rostocza. Autor romansował również z innymi gatunkami, thrillerem w „Zabij mnie, tato” oraz fantastyką w „Przebudzeniu zmarłego czasu”. Do spółki z Magdaleną Witkiewicz napisał „Cymanowski Młyn”, którego recenzję przeczytacie w pierwszym numerze „Popcornera”. W momencie, gdy fani czekali na premierę drugiego tomu „Przebudzenia”, literat zaskoczył zniecierpliwioną nową powieścią, „Jedna Krew”, nie tylko zapraszając czytelników w malownicze Bieszczady, ale również powracając do formuły klimatycznego horroru.

W Nowej Żernicy, w gminie Lutowiska, załęgły się wampiry. Bynajmniej przerażające wydarzenia, które miały tam miejsce, każą tak przypuszczać. Świadkiem był, będący wówczas dzieckiem, główny bohater o oryginalnym imieniu i nazwisku - Wierczyśław Pskit. Tragedia zdaje się być powiązana z jego rodziną i ukochaną starszą siostrą, która zginęła w wypadku. Przyszłość dopada naszego protagonistę, wdzierając się brutalnie do rzeczywistości. Tu nie ma krwiopijów znanych ze zmierzcho-podobnych historii, tu są wampiry Stefana Dardy, mające ludowy charakter, po ugrzyzieniu których ofierze należy przebić pierś bronią i odciąć głowę. Jak po każdej lekturze tego autora, tegoroczny urlop spędzicie w Bieszczadach. „Jedna krew” to Stefan Darda w wybornej formie.

▲ Paweł Koczula



WOJNA O KSIEŻYC ZAKOŃCZENIE TRYLOGII LUNA

Ian McDonald Luna. Wschód

Info: „Luna. Wschód” • autor: Ian McDonald • gatunek: fantastyka • wydawca: MAG (2020)

Długo czekaliśmy na polskie wydanie ostatniego tomu Luny, trylogii I. McDonalda. Gdy wreszcie się ukazało w marcu, znów mogliśmy wrócić na Księżyc, do niezwykłego świata i ulubionych bohaterów. Jeśli tęskniliście za Ariel, Lucasem, Lucasinem, Mariną – lektura będzie trochę jak spotkanie ze starymi znajomymi.

Najpierw kilka słów wstępu dla osób, które nie znają serii. Luna to opowieść o niedalekiej przyszłości, w której ludzie zasiedlili Księżyc. Odległy świat jest piękny, lecz wrogi, może zabić na tysiąc sposobów. O władzę w tak nieprzyjaznym miejscu walczy pięć przedsiębiorczych, zuchwałych rodów. Spiskują przeciw sobie skrycie albo otwarcie, a często sięgają po przemoc. Prawdziwa miłość i przyjaźń są na wagę złota. Pochłonięci walką o wpływy, najczęściej nie zauważają, że równolegle toczy się inna bitwa: o wyrwanie Luny spod nadzoru Ziemi.

Poprzedni tom pozostawił wiele pytań. Spójrzmy tylko na ród Cortów. Jak poradził sobie Lucas, którego ciało jest wyniszczzone po pobycie na Ziemi i który został nowym zarządcą Księżycowym Orłem? Czy wyrachowana prawniczka Ariel będzie tak samo bezczelna i pewna siebie nawet gdy Marina ją opuściła? Jak poradzi sobie nowa na księżycu Alexia, czy okaże się prawdziwą Żelazną Ręką, godną następczynią Adriany? Czy rodowi Mackenziech uda się zemsta na najmłodszych Cortach?

Przygotujcie się na kolejne chwiejne sojusze i wstrząsające zamachy, na pojedynki i wystaw-

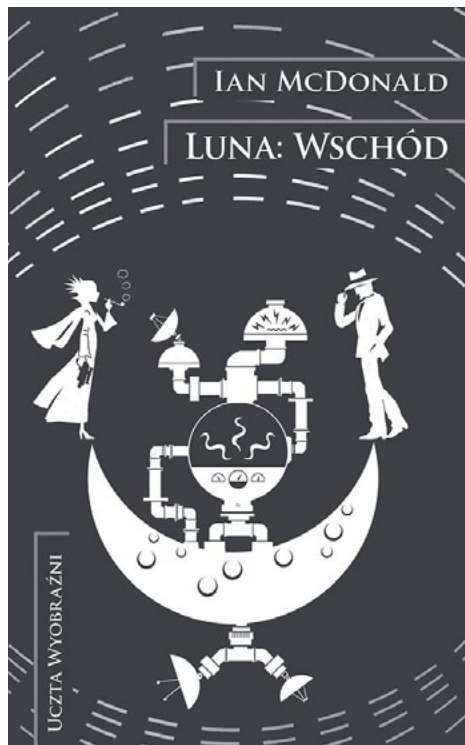
ne przyjęcia. Razem z Lucasinem wyruszmy na znajdujący się po ciemnej stronie Księżyca uniwersytet Farside, o którym nie wiedzą zbyt wiele nawet luniarze. Tam przez zaawansowane operacje na mózgu maszyny spróbują przywrócić tożsamość chłopaka, czy jednak będzie to ten sam niepokorny nastolatek? W tym czasie jego ukochana Abena zostanie stażystką u Ariel, a skłócenie rodzice będą przygotowywać starcie o prawo opieki nad synem.

Najlepiej napisane i najbardziej wzruszające wydają mi się rozdziały Mariny, która w poprzednim tomie opuściła Księżyc. Gdy powraca na Ziemię, zdaje sobie sprawę, że rodzinny dom nie jest już jej domem, a jej miejsce jest gdzie indziej. Jest obca na Ziemi, zostaje oskarżona o szpiegostwo. Tęskni za światem, który opuściła, za jego zwyczajami i Ariel.

Luna. Wschód to ostatnia część serii, wieńcząca całą trylogię. Pierwszy tom postawił wysoko poprzeczkę, której druga i trzecia część moim zdaniem nie przeskoczyły. Fantastyczny świat, który hipnotyzował w pierwszej części, w kolejnych stał się tylko tłem dla coraz bardziej rozzalałej fabuły. Mam wrażenie, że w miarę lektury wydarzenia stają się coraz bardziej absurdalne, a akcja przeładowana mniej interesującymi wątkami.

Nie chcę zdradzać zakończenia książki, mnie się ono spodobało. Mimo niedociągnięć, polecam serię jako całość, to lektura, która porusza

▲ Anna Szewczyk



GRY PLANSZOWE

OPOWIEŚCI Z CZASU KWARANTANNY

Info: „Talisman” Legendarne Opowieści” • liczba graczy: 1-6 • wiek: 8+ • czas rozgrywki: 40 minut



W trakcie pandemii koronawirusa wszyscy przymusowo spędzaliśmy więcej czasu w domu. Dzieci również, więc po zdalnym nauczaniu nadmiar wolnego czasu należało w mądry sposób zagospodarować. Nic lepiej nie łączy przedstawicieli różnych

pokoleń (np. rodziny) jak wciągająca gra planszowa. W przypadku moim i siedmioletniego syna był to „Talisman. Legendarne Opowieści”.

Codziennie (dosłownie!) wcielaliśmy się w postaci rodem ze świata fantasy (wojowników, magów, elfy, krasnoludy itd.) i między innymi ratowaliśmy wróżki z opresji, polowaliśmy na smoka, walczyliśmy z wiedźmą i złośliwymi goblinami. Słowem, przygoda fantasy pełną gębą. Scenariuszy do rozegrania jest pięć, trzeba jednak od razu zaznaczyć, że każda rozgrywka uzależniona jest od zachowania graczy i nie musi być taka sama. Gra toczy się na mobilnej planszy, składającej się ze ślicznie zaprojektowanych kafli. Zasady i mechanika zostały szybko przyswojone przez mojego syna, ta planszówka jest dobrym wprowadzeniem najmłodszych do fantastycznego uniwersum Talizmu.

W poprzednim numerze pisałem, że „Monopoly Gamer” to gra łącząca pokolenia przy jednym stole. Do tej samej grupy śmiało można zaliczyć „Legen-



darne Opowieści”. Tyle pozytywnych emocji w tym trudnym czasie towarzyszyło każdej rozgrywce, uważam więc, że gra wydana przez Galaktę stanowi wspólną kooperację rodziców z dziećmi.

▲ Paweł Koczula





„KOCHAM”, BRZYDKIE SŁOWO NA „K”

Info: „Wicehrabia Valmont. Niebezpieczne związki” • gatunek: romans historyczny • liczba tomów: • 2 wydawca: J.P.F (2020)

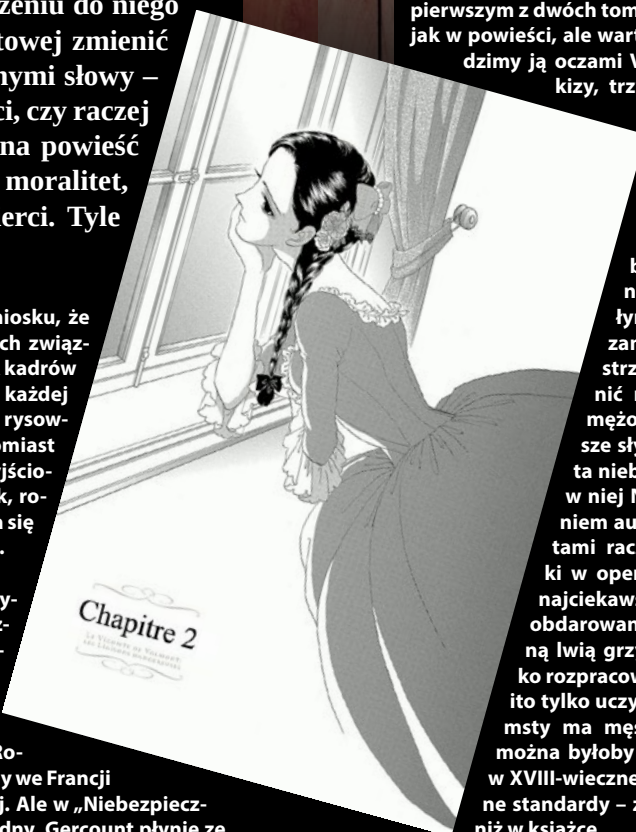
To nie jest romans wszechczasów. To nie jest nawet powieść o miłości. W „Niebezpiecznych związkach” Choderlos de Laclos mówi o nienawiści, zdradzie, wyrachowaniu, cynizmie i okrucieństwie, o zupełnie nieświętej namiętności, o strachu przed zależnością, o pokładaniu nadziei na szczęście w ludziach lub dochodzeniu do niego po trupach, o mechanizmach manipulacji opinią społeczną, o dręczącej człowieka nudzie gotowej zmienić się w otchłań rozpacz, jeśli odpowiednio szybko jasności spojrzenia nie zaćmi pożądanie. Innymi słowy – o całym błocie, którego prawdziwa miłość nie zna, ale które często oblepia nasze ziemskie miłości, czy raczej miłostki. Da się wręcz odnieść wrażenie, że może bez wiedzy i woli autora osiemnastowieczna powieść wypełniona łożkowymi intrygami to bardzo surowe rozliczenie się z jego epoką i płomienny moralitet, w którym szlachetniejsi z głównych bohaterów otrzymują przynajmniej łaskę szybkiej śmierci. Tyle z kontrowersyjnej klasyki literatury. A jak wygląda jej komiksowa adaptacja?

Podstawa fabularna nie uległa zmianie. Markiza de Merteuil, ciesząca się nieskazitelną reputacją raczej dzięki swojemu sprytowi niż surowości obyczajów, chce pograć dawnego kochanka, hrabiego Gercounta, który planuje ślub z młodszą, dotąd chowaną w klasztorze Cecile Volanges. Wykonawcą zemsty ma być okryty zasłużoną złą sławą hrabia Valmont, który otrzymuje od swej przyjaciółki (obecnie – przyjaciółki w mniej romantycznym tego słowa znaczeniu) polecenie, by niewinną narzeczoną uwieść i zepsuć. Ale francuski casanova nie ma głowy do bałamucenia podlotków – na wsi u ciotki poznał prezydentową de Tourvel, lat dwadzieścia dwa, w tym dwa po ślubie. Kobieta skromna, daleka od paryskiej ekstrawagancji, poświęcająca czas modlitwie, działalności charytatywnej, wyszywanemu i dotrzymywaniu towarzystwa starszej pani, wydaje się Valmontowi idealnym celem umizgów. Wszak podbić serce kobiety, która na pierwszym miejscu stawia Boga i Boże przykazania (ze szczególnym naciskiem na szóstą), to jakby zająć Jego miejsce. Wicehrabia nie cieszy się ze zdobycia kochanki, jeśli przy okazji nie niszczy jej życia, nie łamie serca i nie spycha do piekła, choćby według niektórych było to tylko piekło salonowych ploteczek. Rada nierada, markiza postanawia rozegrać tę partię inaczej, nasyłając na młodą kawalerka Dancey’ego, chłopaczka równie naiwnego jak panna Volanges. Valmond podejmuje się roli pośrednika między młodymi – i tak ruszają tryby machiny, która zetrze wszystko na swej drodze.

Chiho Saito, artystka pracująca nad mangą „Wicehrabia Valmont. Niebezpieczne związki” przyznała, że jej pierwszy kontakt z fabułą de Laclosa dokonał się za pośrednictwem słynnej ekranizacji z Malkovichem (1988 r.), film zaś powstał na bazie wcześniejszej o rok adaptacji teatralnej. Potem autorka sięgnęła i po oryginał, i po jego liczne odсылony na scenie czy ekranie. W swoich własnych komiksach (z których najsłynniejszym jest „Rewolucjonistka Utena”) również starała się oddać niepokojąco uwodzący klimat listów, jakie wicehrabia wymienia z markizą, przyznawała jednak, że podobny sposób myślenia wyjęty z kontek-

stu oryginału nie sprawdzał się. I doszła do wniosku, że narysuje komiksową adaptację „Niebezpiecznych związków”. Przełożenie powieści epistolarnej na język kadrów z dymkami okazało się nie lada wyzwaniem. Na każdej pieczołowicie skomponowanej stronie widać, że rysownicze nie brakowało zapалу. Zabrakło jej natomiast własnego pomysłu na organizację materiału wyjściowego. Saito wybierała nieśmiało jeden kierunek, robiła w tę stronę kroczek, może dwa, i wycofywała się szybko, kładąc rączkę. Oto kilka przykładów.

W fikcyjnej przemowie autor (rzekomo jako wydawca) twierdzi, że akcja książki na pewno rozgrywa się w innych czasach, bo przecież teraz nikt nie słyszy o podobnych nieobywajalnościach. Przypomnijmy, że powieść wyszła spod pióra sekretarza księcia Orleanu (a przy okazji człowieka, który ponoć później układał mowy Robespierre’a) i została opublikowana w 1782 r., gdy we Francji dużo się działo – i miało się dziać jeszcze więcej. Ale w „Niebezpiecznych związkach” nie ma nic o polityce. Tylko biedny Gercount płynie ze swoim pułkiem na Korsykę, bo jakieś rozruchy. Nazwa „Wersal” pada może dwa, trzy razy. Słowo „król” – nigdy. A Saito niemalże zaczyna od króla i królowej, których Cecile widzi w łożu opery przez lornetkę. Mamy cyniczny komentarz o wspomnianej Korsyce, mamy męczyznę domagającego się od Stanów Generalnych sprawiedliwych podatków – i koniec. Biedacy, których Valmond ratuje z długów, genialny pretekst, by pokazać, jak się żyło poza salonami, zajmują jeszcze mniej miejsca niż w oryginale, migają gdzieś w małym kadrze i nikogo nie obchodzą. Służący wicehrabiego zabawia się z pokojówką w łóżku niegorszym niż to należące do jego pana. Liczyliśmy na rewolucyjne zacięcie? To się prze-liczyliśmy.



A może portrety postaci zostały ciekawie pogłębione? Zdaje się jednak, że to, co u Laclosa wygląda na rozdarcie, u Saito przybiera postać schizofrenii, czasem wręcz można odnieść wrażenie, że japońska autorka czytała inną powieść (albo naprawdę kiepski przekład). Wbrew temu, co zostało powiedziane w komiksie, Valmont nie lubi słowa „miłość”. Powieściowy Valmond nie chce się do nikogo przywiązywać, z bycia wolnym czyni wartość absolutną. Saito naczytała się o epoce, co zresztą bardzo pochwalam, ale wywnioskowała, że celem Valmonta jest „być libertynem”. Mamy więc libertyna odmienianego przez wszystkie przypadki i pragnienie, by „zwiększyć swoją libertynską reputację”. Jest nawet „los libertyna”, ciężki, zaiste, bo polegający na „kochać, zdobywać, porzucać”. I przedstawiony jako scena rozstania wicehrabiego z jakąś kobietą, deszcz pada, ona płacze, Valmont poważny, brwi zmarszczone, usta zaciśnięte, jakby miał się rozryść razem z nią. Tytułowy bohater przypomina Kaligulę z dramatu Camusa, człowieka, który w popełnianych nieprawościach szuka potwierdzenia swojej wszechmocy. Może to się rymuje z tym pragnieniem zastąpienia Boga dla prezydentowej, ale do reszty nie pasuje. Ponieważ – o zgrozo – dostajemy czasami wgląd w myśli Valmonta. Toteż dowiadujemy się pod koniec tego tomu, jaki jest wrażliwy i delikatny. Coś, co w powieści zostaje ledwie zasugerowane, tu mamy podane na tacy i, szczerze mówiąc, nie wygląda to zbyt przekonująco. Prezydentowa wydaje się w tym pierwszym z dwóch tomików nudna i mdła tak samo jak w powieści, ale warto pamiętać, że u Laclosa widzimy ją oczami Valmonta piszącego do markizy, trzymającego serce na wodzy i niewiele rozumiejącego z wiary swojej wybranki. Ale sama Saito radzi sobie jeszcze gorzej, kiedy wkłada do listu prezydentowej wyjaśnienia, mające przybliżyć japońskiemu czytelnikowi, o co chodzi z tym całym traceniem wianka: „Przed zamążpójściem kobiety pilnie strzegą dziewictwa, by ochronić majątek”. Bo co, wypłacają mężom odszkodowanie? Pierwsze słyszę. Albo: „Tobie też pasuje ta niebieska sukienka, przypominasz w niej Najświętszą Panią” – zdaniem autorki tego typu komplementami raczyły się wytworne Francuzki w operze. Markiza, zdecydowanie najciekawsza, w mandze na dodatek obdarowana cudownie anachroniczną lwią grzywą, u Laclosa bardzo szybko rozpracowuje ludzką hipokryzję. U Saito tylko uczy się podśluchiwać. Męski zemsty ma męskim społeczeństwie, który można byłoby rozwinąć – wszak nie tylko w XVIII-wiecznej Francji stosowano podwójne standardy – został zbyt szybko zrytykowany w książce.

liarny klimat. Wszyscy dostają (nieznane w oryginale) imiona, nawet kłacz Valmonta, co akurat wyszło całkiem zabawnie – tylko czemu to jedno jedyne zostało spolszczone, a reszta, inaczej niż w przekładzie powieści dokonany przez Boga-Żeleńskiego, zostawiono po francusku? W kilku innych momentach teksty mangi próbuje lawirować między lekką stylizacją na elegancki styl z epoki a dosadnością czy prostolinijnością innych sformułowań, nie zawsze z dobrym skutkiem, ale widząc gołym okiem, że to nie przez tłumaczkę coś tu się posypało.

Czy jest więc jakiś powód, dla którego ktokolwiek miałby sięgnąć po komiksową adaptację? Ja znalazłam jeden, za to naprawdę mocny argument: cudowne sunki. Niesamowite, jaką drogę przeszła artystka – a mamy znakomite porównanie, bo J.P.F., odpowiedzialne za publikację „Wicehrabiego Valmonta” (rysowane go w latach 2009-2011), opublikowało niedawno jej „Miejsce dla kochanków” z 1986 r. Mangowe rokoko z zaskakująco ciekawym, przemyślanym kadrowaniem, bohaterowie zagubieni wśród rzeźbionych mebli i stiukowych ozdób. Śmiało operowanie czernią i bielą, a także niemal ascetyczna oszczędność w używaniu rastrów. Tam, gdzie wielu innych mangaków uległoby pokusie dorobienia miliona kwiatuśzków i gwiazdeczek, Saito korzysta z kilku prostych wzorów, a każde odstęstwo od powyższej zasady ma swoje uzasadnienie. Jestem gotowa pokusić się o stwierdzenie, że właśnie rysunki najlepiej oddają ducha epoki zakończony śmiercią królowej, która proponowała, by ludzie, którzy nie mają chleba, jedli ciasta. Śliczne dekoracje, życie na poziomie wyłącznie estetycznym i czający się niekiedy przestrach w oczach – skoro to ładne, miłe, przyjemne, łatwe i wszyscy tak robią, to czemu jest złe? Niby taki sobie komiks, ale jakie aktualne pytanie!



Skoro nie widać zacięcia socjologicznego ani psychologicznego, to może autorka poszła w erotykę? Też skąd. Skandale świata bohaterów to głównie przed albo pozamałżeńskie romanse ludzi z wyższych sfer, czyli pudelkowy chleb powszedni, dużo tam flirtów, ale w tematach niby to zasadniczych książka zostawia wiele miejsca dla wyobraźni, Laclos stawia trzy kropki, a Saito... cóż, dorysowuje scenę pocałunku. Albo rzuca żarcikiem. Jest podryw na „piękne zwłoki” i „wcześnie zmarłą matkę”, nadpalona sukienka,

Motoko Kusanagi, kultowa postać Ghost in the Shell, debiutuje nie tylko na okładce Popcornera #2 ale również magazynu o modzie Anan. Projektant postaci Ghost in the Shell: SAC 2045 – Ilya Kuvshinov narysował ilustrację na okładce 2.08 numeru magazynu, który trafił do sprzedaży 8 lipca. Numer ma temat „Doświadczenie najnowszej rozrywki”. Znajdzie się w nim wiadomość od reżyserów Ghost in the Shell: SAC 2045 Kenjiiego Kamiyamy i Shinjiiego Aramaki na temat produkcji anime, a także wywiady z aktorką głową Motoko Atsuko Tanaką i muzykiem Takanorim Nishikawą (TM Revolution), który jest wielkim fanem Ghost in the Shell. Zagadnienie obejmie również stan przemysłu rozrywkowego dzięki COVID-19, ze szczególnym naciskiem na innowacje wywołane obecnym stanem świata. W programie znajdują się również artykuły na temat filmów reżysera anime Masaakiiego Yuasy, gry Nintendo Switch Animal Crossing: New Horizons oraz różnych muzyków, którzy przystosowują się do występów muzycznych online. Zamówienia można składać za pośrednictwem strony internetowej G-Shock.



Manga Rycerze Sidonii w 2021 roku otrzymała nowy film anime o tytule Sidonia no Kishi: Ai Tsumugu Hoshi (Knights of Sidonia: The Star Where Love is Spun). Film promocyjny zawiera piosenkę „Utsusemi” od CAPSULE. Nowy film podąży inną ścieżką niż manga i będzie zawierał zupełnie nową historię nadzorowaną przez autora Tsutomu Nihei. Film będzie miał powracającą obsadę. Hiroyuki Seshita, współreżyser anime Rycerze Sidonii powraca jako reżyser, a Tadahiro Yoshihira, poprzedni redaktor anime, reżyseruje teraz ten nowy film w Polygon Pictures. Sadaaki Mura i Tetsuya Yamada wracają, aby napisać scenariusz. Mitsunori Kataama powraca jako dyrektor artystyczny, a Reiji Nagazono jest reżyserem animacji. Naoya Tanaka powraca do projektowania produkcji. Masayuki Uemoto jest powracającym nadzorcą CG wraz z Takumą Ishibashim. Shūji Katayama komponuje muzykę. Inni powracający pracownicy to Mitsuo Yoshino jako dyrektor artystyczny, Hironori Nochi jako projektant kolorów i Yoshikazu Iwanami jako reżyser dźwięku. CAPSULE wykonuje piosenkę przewodnią i wstawki do filmu. King Record produkuje muzykę. Clockworx dystrybuje film. Nihei i Seshita wcześniej rozmawiali o możliwości trzeciego sezonu anime w 2016 roku. Nihei powiedział: „Czekam też na Sidonia 3! Ale to nie ja ją zarabiam i nie mam na nią pieniędzy. Więc to zależy od tego faceta” i wskazał na Seshitę. Seshita powiedział: „Nie mam teraz czasu, aby to zrobić, ale na pewno się do tego zabiorę. Więc jeśli obejrzysz i wesprzesz Rycerze Sidonii i zrobisz to samo dla Blame’a!”, to zwiększy nasze szanse na to, by stało się to prawdą.” Seshita miał na myśli nadchodzącą nową adaptację filmu anime na podstawie mangi Blame! Nihei, która zadebiutowała w 2017 roku pod kierownictwem Seshity. Pierwszy 12-odcinkowy sezon Rycerze Sidonii miał swoją premierę w Japonii w kwietniu 2014 roku. Drugi 12-odcinkowy sezon, zatytułowany Knights of Sidonia: Battle for Planet Nine, miał swoją premierę w kwietniu 2015 roku. Netflix transmitował oba sezony adaptacji anime po ich emisji w Japonii.

Vanitachi



MIECZ ZABÓJCY DEMONÓW

Info: „Demon Slayer” • gatunek: shounen • liczba odcinków: 26 • emisja: brak wersji pl • wydawca mangi: Waneko (2020)

Gdy Eiichiro Oda w 1997 roku rozpoczął tworzenie One Piece’a, pewnie nawet w najśmielszych snach nie przewidywał, że będzie pisał tę historię nieustannie przez kolejne 22 lata (a do jej końca ciągle daleko). Mimo tak długiego czasu, tytuł ten cieszy się niesłabnącą popularnością i tylko w kraju kwitnącej wiśni każdy kolejny tom osiąga nakład ponad 2 mln egzemplarzy. Nic więc dziwnego, że od 12 lat One Piece dzierży miano najlepiej sprzedającej się mangi. Dlaczego jednak piszę o tym we wstępie do recenzji zupełnie innego tytułu? Ponieważ król został zdetronizowany.

Moja dziewczyna nie może się przekonać do japońskiej kreski, czymkolwiek by ona nie była (kreska, nie dziewczyna). Odrzuca ją sposób, w jaki są rysowane postacie i wprost pyta, co ją takiego w tym widzę. Te ciągle pytania zmusiły mnie do ponownego zastanowienia się, co spowodowało, że tak chętnie sięgam po anime. Doszedłem do wniosku, że oprócz tej nieszczęsnej kreski, która notabene jest niezwykle różnorodna, przyciągnęły mnie: chwytająca za serce muzyka (chórki z pierwszego GitSa nadal sprawiają, że mam ciary), przepięknie malowane tła (tutaj możemy pochwalić się naszym rodakiem Mateuszem Urbanowiczem) oraz niebanalna historia wymieszana z japońską filozofią, historią i folklorem. Potem spojrzalem na to, co w ostatnich latach wyświetla japońska telewizja i znalazłem głównie serie, w których bohaterowie wyglądają tak samo, tła są rysowane na odwal, a historia niczym nie zaskakuje. To wszystko spowodowało, że doszedłem do smutnego wniosku, iż oglądam anime raczej z przyzwyczajenia, a kolejne tytuły mają niewiele do zaoferowania. Na szczęście co jakiś czas pojawia się perełka.

Akcja „Demon Slayer” ma miejsce w epoce Taisho, czyli pomiędzy 1912 a 1926 rokiem, niecałe pół wieku po zniesieniu prawa sakoku, czyli polityki izolacji. Takie umiejscowienie w czasie wymusza na twórcach pokazanie kontrastu pomiędzy światem Zachodu i Wschodu. W tym okresie dumni potomkowie samurajów jeszcze dość niechętnie przyswajali sobie kulturę Zachodu. Co widać

w konstrukcji historii. W pierwszych odcinkach bohaterowie są ubrani w yukaty, a miasta wyglądają jak te z okresu Edo. W pewnym momencie uważny widz zauważy w tle słupy wysokiego napięcia, a kilka odcinków później pozna bohatera ubranego w garnitur. Z czasem zachodnie naleciałości będą coraz silniejsze. Dzięki temu zabiegowi szok kulturowy u widza spoza Japonii nie jest tak duży, bo z jednej strony jest to orient, a z drugiej znajome elementy powodują, że jego nieznajomość nie jest aż tak przytłaczająca.

Od strony technicznej KnY to absolutna pierwsza liga. Choć patrząc na japońskie seriale animowane produkowane w ostatnich latach powinienem napisać, że najpierw jest Demon Slayer (bo tak brzmi międzynarodowy tytuł serii), a potem długo, długo nic, bo jest to najlepsze, co w 2019 roku zobaczyliście. Nie ma tu ani jednego kadru narysowanego na odwal. Muzyka grająca w tle bez trudu broni się bez obrazu i zapewniam, że do soundtracku będzie wracać jeszcze długo po zakończeniu oglądania tejże serii. Natomiast historia wprost powala na kolana. Mimo, że jest to shonen, główny bohater nie jest słabeuszem, który jakimś farterem ma okazję ocalić świat. Tanjiro wprawdzie musi się wspinać w hierarchii łowców demonów i jeszcze długo będzie musiał trenować, aby móc pokonać naj-

silniejsze z nich. Jednak nie rzuca się on na pierwszego wroga bez żadnego treningu. Widać, że autor pierwszorz Pan Koyoharu Gotouge od samego początku miał pomysł na serię i konsekwentnie się go trzyma. Nie ma się tu wrażenia, że na początku historii jest krótki arc, który można łatwo zakończyć, gdyby seria nie spodobała się czytelnikom. Na słowa uznania zasługuje również animacja ciósów bohaterów, tak pięknej walki mieczem nie pamiętam w żadnym innym anime.

Czy ta seria ma w ogóle jakieś wady? Oczywiście. Ta, która najbardziej mi przeszkadzała, to kontrast, jaki tworzą projekty bohaterów i świat, w jakim muszą się poruszać. Anime jest jak na dzisiejsze standardy bardzo krwawe. Demony mają tu zjadać śmiertelników, są więc sceny pożerania ludzi. Nie ma tu mowy o jakimkolwiek family friendly. Natomiast bohaterowie narysowani są w do bólu stereotypowy mangowy sposób. Wielkie oczy i pyzate buźki. Przyznam, długo miałem problem, żeby do tego przywyknąć. Nie udało mi się za to przyzwyczać do kanciastych żrenic. Ja rozumiem własny styl autora, ale pewne standardy powinny zostać zachowane.

Myślę, że po przeczytaniu tych kilku słów Drogą Czytelniku nie masz już wątpliwości, że „Demon Slayer” jest serią bardzo dobrą. Czy detronizacja One Piece’a będzie trwała, czy jest to tylko jednorazowy wybrzyk, nie wiem. W mojej ocenie „DS” z uwagi na wiele rozpoczętych, ciekawych wątków w kolejnych latach powinna utrzymać równy, wysoki poziom i nawet jeżeli sprzedaż serii spadnie, to na pewno nie będzie ona na tyle znacząca, aby wypaść z prestiżowej pierwszej dziesiątki najchętniej kupowanych mang w Japonii. Na co więc czekasz? Oglądaj!

Jarosław Przewoźnik



TARCZA JEST DOBRA NA WSZYSTKO (ALBO I NIE)

Info: „The Rising of the Shield Hero” • gatunek: isekai • liczba odcinków: 25 • emisja: brak pl

Wyobraźcie sobie, że pewnego dnia, zupełnie bez ostrzeżenia, zostacie przeniesieni do kompletnie innego świata. Jeśli dodamy, że jest to świat w dużym stopniu oparty na realiach średniowiecznego fantasy, a reguły w nim rządzące związane są w jakiś sposób z mechanizmami gier mmorpg, to już właściwie jesteśmy w domu. I wcale nietrudno jest to sobie wyobrazić, ponieważ mamy serię o takim prologu naprawdę pod dostatkiem. Czy więc Tate no Yuusha no Nariagari (The Rising of the Shield Hero) czymś się wyróżnia? I tak, i nie. Zależy, ile odcinków obejrzyście.

Na początek coś na zasadzie ostrzeżenia przed spoilerem. Jeśli ten podgatunek japońskiej animacji jest dla was nowy i nie widzieliście kilku podobnych serii, np. „That Time I Got Reincarnated as a Slime”, „Sword Art Online”, „Log Horizon” czy „Hai To Gen-sou no Grimgar” to NIE czytajcie dalej. Ponieważ recenzowana tu seria może być akurat dla was. Jeśli jednak znacie już ten gatunek i jego elementy charakterystyczne na wylot to... no cóż, zapraszam do dalszej lektury.

Zaczyna się naprawdę dobrze. Mamy co prawda schematycznego nerdgeeka, który niechętnie sięga po niewłaściwą książkę... i zostaje wciągnięty do środka. O rany, myślę sobie, jak to będzie męska wersja Fushigi Yuugi to mam zdecydowanie zbyt mało popcornu. Okazało się, że jednak nie, bo nasz otaku Naofumi Iwatani został wybrany jako jeden z czterech bohaterów, mających za zadanie chronić świat przed „Falam”. Wkrótce jednak okazuje się, że choć pozostali trzej przyzwani goście rzeczywistości są traktowani jak bohaterowie, to Naofumi z jakiegoś powodu zostaje wrobiony, pozbawiony czci i honoru i wygnany. Bez kompletnej wiedzy, o co właściwie chodzi, gdzie się znalazł i co ma teraz zrobić – ze zszarganą reputacją i główną rolą... antybohatera serii? No nieźle, naprawdę nieźle. Wreszcie coś ciekawego, zaskakującego i oryginalnego... a nie, jednak nie. Szlag, a miało być tak pięknie!

Jak już się domyślicie, seria zaczyna się dobrze, a potem... cóż, potem niestety wracamy na te same,

znane do bólu tory totalnie przeżutego, polkniętego i zwróconego gatunku isekai. Mamy głównego bohatera, o którego nie musimy się specjalnie martwić, bo z odcinka na odcinek robi się coraz bardziej overpowered. Mamy rosnący wokół niego harem, waifu, lolitki, co kto lubi. Mamy też pozostałych bohaterów i złoli w serii, których dwoma głównymi cechami są: jednowymiarowość i mentalny debilizm. Gdzieś w tle są te całe „Fale”, które zagrażają światu, ale w sumie kto by się nimi przejmował. Anime jest przewidywalne do bólu, postaci irytujące i nie dające nadziei na jakikolwiek głębszy rozwój, a wszystkie cięższe tematy (śmierć, niewolnictwo, zdrada) są traktowane mocno po macoszemu i bardzo powierzchownie. Koniec końców dostajemy serię wtórną do bólu, która nie wniesie nic do waszego życia, może poza stratą czasu podczas oglądania dwudziestu pięciu odcinków.

Ta seria nie jest zła. Jest po prostu taka sama, jak prawie wszystkie inne isekai, które są na rynku. Jeśli więc jest to początek waszej przygody z gatunkiem możecie odkryć całkiem atrakcyjną niszę – nie ukrywam, że sama lubię ten typ anime. Ale, na bogów, ile razy można oglądać w kółko to samo? Podsumowując? Tarcza Bohatera, minus trzy do oryginalności, plus cztery do „znowu schematyczny lolicon?!”

Anna Szumacher



PIEKŁO TO MY

Info: „MW” • gatunek: thriller • liczba tomów: 1 • wydawca: Waneko (2020)

Ludcy bogowie nie tworzą ani z pustki, ani w puście. Bóg mangi, Osamu Tezuka, nie był wyjątkiem. Miał swoją materię i swoje źródła wpływów. Myślę nie tylko o Hokusai i kolegach, którzy powiedzieli wielbicielowi Walta Disneya, że pora wrócić z Wyspy Skarbów na ziemię, motywując go tym samym do rozpoczęcia nowego, dorosłego kierunku. Sam Tezuka przyznawał się do silnych inspiracji powieścią lotrzykowską i filmami akcji. Warto o tym pamiętać, gdy sięgniemy po kolejne z jego arcydzieł, które nareszcie zawitało na polskim rynku, czyli wydane w tym roku „MW”. Mając w tyle głowy, że obcujemy z takim mangowym Dumasem albo Hugo, łatwiej zaakceptujemy pewne fabularne skróty, które w historii poświęconej różnym obliczom ludzkiego zła łatwo mogłyby zostać za nieliczącą z tematem naiwność.

Lepszym patronem dla „MW” byłby pewnie Dostojewski. Ale bohaterowie Tezuki raczej działają niż dumają, więc raczej z zachowania musimy odtworzyć, co się dzieje w umysłach postaci. Tymczasem akcja pędzi na łeb, na szyję. Zaczynamy od wojny w Wietnamie i amerykańskiej bazy wojskowej w okolicach Okinawy, gdzie składowano gaz bojowy znany jako MW. Wyciek tego gazu doprowadził do śmierci wszystkich mieszkańców małej wyspy – poza dwoma. Dziwny wypadek przeżył nastoletni członek grupy hipisów-anarchistów (czy raczej złodziei-chuliganów), a także porwany przez jego bandę chłopiec. Śmiercionośne wyziewy nie dotarły do jaskini, w której się ukryli, ale spędzona razem noc, a potem widok dziesiątek ciał na ulicach odcisnęły niezatarte piętno na psychice ich obu. Starszy, Garai, postanowił zostać księdzem, modlić się za ofiary i błagać Boga o darowanie grzechów. Młodszy, Yuuki, wybrał pracę w banku. Ale specjalizuje się on też w porwaniach dla okupu i morderstwach z zimną krwią. Ostatnio jego poczynania nabierają pewnej spójności: Yuuki pragnie zbliżyć się do wszystkich, którzy mieli kontakt z transportem MW, byli na usługach tajemniczego państwa X (czytaj: USA) i uczestniczyli w tuszowaniu przed opinią publiczną tragedii na wyspie. Gaz pozycylił nieodwracalne spustoszenia w organizmie Yuukiego, a ten, wiedząc, że nie ma nic do stracenia, nie przebiega w środkach, by poznać szczegóły „przedawnionej” sprawy. Jednak nie żąda prawdy, nawet nie pragnie zemsty – chce sam wyprodukować MW i posłać resztę ludzkości wraz ze sobą do

piekła. A książd Garai kryje go tak długo, jak może, i próbuje powstrzymać na własną rękę, bo czuje, że jest to winien chłopakowi którego uwiódł tamtej nocy na wyspie.

Zaszłości wojenne, afery korupcyjne, ucieczki z więzienia stanowego, pościgi samochodowe, dywagacje na temat zasadności używania broni chemicznej, pies Baskerville’ów, superwłamywacz, Kościół katolicki, celibat kapłanów, tajemnica spowiedzi, obowiązki reportera, homoseksualny romans i kilka kobiet, które Yuuki owija sobie wokół palca – można powiedzieć, że dużo grzybów w tym barszczu. Owszem. Wychodzi zamilowanie Tezuki do naprawdę silnych kontrastów. Zacznijmy od głównych bohaterów: Yuuki jest szarmancki, przystojny, ba – wręcz piękny. I podobnie jak jego brat, onnagata występujący w teatrze kabuki, znakomicie wcieli się w kobiece role, chociażby udając dziewczynę, którą zdążył zabić. Jest też piekielnie inteligentny i pozbawiony instynktu moralnego – ponoć to też efekt zmian neurotycznych pod wpływem toksycznych substancji. Nauka zna takie przypadki. Garai dla odmiany jest i pod względem wyglądu, i zachowania grubo ciosany. Raczej prostolinijny, bardzo oddany swojej parafii, trochę nerwowo, poważny, w pewnym uproszczeniu – macho w sutannie. Nie chce, by Yuuki mordował ludzi i spowiadał mu się z tego, w zasadzie wolałby też, żeby Yuuki się do niego nie przymilał – ale nie potrafi go odrzucić, nie powiadomi policji, modli się i sam robi, co może, ale choć głupi nie jest, jego raczej nie nazwiemy geniuszem. Najciekawsze, że oddychał tym samym powietrzem i widział te same grupy co Yuuki. Może w wypadku młodszego chłopca zmiany były poważniejsze, bo organizm słabszy i na innym etapie rozwoju? A może opowieść o oddziaływaniu tych czynników na psychikę służyła jedynie usprawiedliwieniu go przez samego Garaia? Nie wiemy, czy ten ostatni również ucierpiał fizycznie, ale wyglądał na silnego i zdrowego.

Neurologiczne granice człowieczeństwa i podstawy moralności – to samo w sobie byłoby tematem niezapomnianą historię (podobną opowiedział Tetsuya Tsutsui w „Manhole”). Mowa o tym, jakim szkodliwym gatunkiem jest człowiek i jak planecie pomogłaby jego eksterminacja, pojawiają się w co drugim SF, a w ustach sadystycznego mordercy brzmi mało przekonująco. Sprzeciw wobec wojny, zwłaszcza



prowadzonej w sposób, który zagraża również cywilom, to stały komponent twórczości Tezuki, który debiutował dwa lata po tragedii Hiroshimy i Nagasaki. Nie ma tu argumentacyjnej żonglerki, nie ma „za” i „przeciw” wobec ówczesnej polityki USA. Jest prosty – a dzięki temu pozbawiony fałszywych nut – komunikat: „Niewinni ludzie giną, tak nie powinno być”. W kontekście stworzonym przez mangakę ciekawie wygląda kwestia homoseksualizmu. Czego by nie mówić, mamy tu najpierw seks z ewidentnie nieletnim chłopcem, może nie gwałt, ale bez wątpienia sytuację patologiczną, a potem – utrzymywanie stosunków intymnych nie dość, że przez celibatariusza, to jeszcze z wielokrotnym mordercą (że mężczyzna, to już naprawdę drobiazg). Czy więc bycie gejem jest tutaj kolejną cechą bohatera negatywnego – jak w starych filmach o Bondzie, które analizował Umberto Eco? A może nawet tak rozumiana miłość to czynnik, który miał szansę ocalić bohaterów i zapobiec tragedii? Jedną z postaci drugiego planu stwierdza: „Dziś homoseksualizm jest piętnowany chyba tylko w Japonii. W niektórych stanach USA związki jedнопłciowe są uważane za prawomocne.” – i można też usłyszeć w tym głos Tezuki. Mocno naiwny w kwestii owego „tylko” i „dziś” (przypomnę, że

manga była rysowana w latach 1976-78), nieco kontrowersyjny w kwestii powoływania się na USA (czyli zbrodnicze „państwo X”) i argumentacji typu „gonimy Zachód” (aczkolwiek gospodarczo Japończycy wyszli na swoich kompleksach trochę lepiej niż my). Zakładam jednak, że „moralne prawo do wyboru partnera” ma poparcie autora. A przynajmniej – że głosem Tezuki jest głos bezkompromisowego sprzeciwu wobec używania czyjejś orientacji jako argumentu przeciw człowiekowi.

Chciałoby się zapytać – ale czemu jeszcze książd katolicki w kraju, gdzie wszystkich chrześcijan mamy raptem dwa procent? Nie dla taniej sensacji. Autor chce pokazać wewnątrz rozdarcie Garaia, to, że związek z Yuukim stoi w kontrze z byt wieloma jego przekonaniami i wyborami. Ale ważna jest także dychochotomia dobra i zła, której sintonizm będący już bardziej obrzędowością niż religią, czy autoteriologiczny buddyzm aż tak nie akcentują – nawet jeśli pewne odniesienia malarskie dużo bardziej kojarzą się z buddyzmem niż chrześcijańskim wyobrażeniem piekła. A wreszcie – specyficzna rada księdza proboszcza ma w sobie coś ze zgola niekatolickiego fatalizmu, jednak motyw różniacza znalezione przy księdzu z Hiroshimy może być echem historii ojca Thomasa Ozakiego Kagawy z Nagasaki, zresztą wydanej u nas pod tytułem „Spalony różaniec”.

Skoro mowa o zapożyczeniach, trudno pominąć te w warstwie graficznej, zwłaszcza trawestacje prac Aubreya Beardsleya do dramatu „Salome”, sztuki Oscara Wilde’a, którego pokazowy proces dotyczył właśnie relacji homoseksualnych. Co za ciekawe zapętnienie z Yuukim w roli córki Herodiady, tej, przez którą spadła głowa Jana Chrzciciela. Kwiaty, arabeski czy malarskie cytaty pojawiają się bardzo często w scenach intymnych – te z udziałem kobiet nie są tak oględne, ale towarzyszy im przeważnie inna aura emocjonalna. Raczej trudno byłoby polecić „MW” czytelnikom gatunku BL, gdzie duży nacisk kładzie się na piękno męskiego ciała – nie sądzę, by bardziej roznegliżowane okładki z Yuukim wydały się komukolwiek szczególnie apetyczne. Typowe dla Tezuki efektowne plenery kontrastują z charadesignem postaci drugiego planu, idącym w stronę karykatury, czy kreskówkowym przedstawieniem scen walk. Nawet ci przyzwyczajeni do stylu Tezuki będą musieli przyznać, że makabra towarzysząca widokowi zwłok najpierw zupełnie nie została oddana – dopiero potem mamy kilka zbliżeń na twarze, bardziej realistyczne, choć nadal niezbyt przekonujące. W takich chwilach trzeba wierzyć narracji, nie obrazkom. Analogicznie wielbicieli kryminałów zauważą, że nawet w epoce, w której nie bada-

no linii papilarnych, łatwo rozpoznać, czy zastrzelona kobieta umarła minutę temu czy kilka godzin wcześniej. Gdyby Tezuka stawiał na większy realizm, uzasadnienie kolejnych akcji zajęłoby drugie tyle – a i tak dostajemy niemal 600 stron komiksu. Materiału do refleksji nie zabraknie, więc zachęcam, by w momenty trącające myszką potraktować bardziej metaforycznie. Brak szczegółowego wyjaśniania przebiegu morderstw oznacza łatwość, z jaką bohater zabija; kiedy Yuuki robi ponętną pozę – jest ponętny; każda jego peruka idealnie zakrywa bokobrody.

Grubością oraz formatem polskie wydanie przypomina inne dzieła Tezuki, które zawdzięczamy Waneko – i tak jak „Ayako” dostało jeszcze obwolotę, ale opracowanie graficzne samej okładki poszło dalej, wyglądając intrygująco, ciekawiej niż sama obwolota. Sreberko na grzbiecie niespecjalnie mnie przekonuje, trochę żałuję też, że nie ujednolicono czcionki, jaką zapisywano tytuły. Z drugiej strony nadaje to tomikom indywidualnego charakteru, a naprawdę trudno się klócić, że „Do Adolfów” najlepiej wygląda z gotyką. Literówki czy problemy z podziałem wyrazów można na palcach jednej ręki policzyć. Dwutomowe wydanie japońskie z 1995 r. ma bardzo ciekawą okładkę z pustynią i księżycem i nieco żałowałam, że polska edycja nie była oparta na nim, ale wtedy straciłbyśmy ilustracje na okładkach rozdziałów, a zamiast króciutkiego posłowa Tezuki byłby cudzy esej o nim. Tłumacz, Wojciech Gęszczak, dołożył wielu starań, żeby różnicować język postaci, a także zadbać o unikanie powtórzeń. Niby drobiazg, ale na stronie 396 mamy „notes”, „notatnik”, „kajet”, podczas gdy w japońskim oryginale trzy razy pada słowo „techō”. Płynność dialogów wymagała tu i ówdzie przesunięć – na stronie 86 „Nie myślisz teraz o nas” brzmi dużo lepiej niż „Myślisz o jakichś innych rzeczach”. Stare wydanie „Zmierczchu” Osamu Dazaia udowodnia, jak bardzo może zaszkodzić klasyce zbyt dosłowny przekład i nieśmiała korekta. Cieszy mnie niezmiernie, że dzieła jego imiennika trafiły w dobre ręce, i pozostaje mi mieć nadzieję na kolejne tytuły mistrza Tezuki. Może tak „Budda”?

Vanitachi



Manga *My Senpai is Annoying* (*Senpai ga Uzai Kōhai no Hanashi*) otrzyma anime. Doga Kobo (*Sing “Yesterday” for Me, Diary of Our Days at the Breakwater*) animeje projekt. Seven Seas publikuje pełnokolorową mangę w języku angielskim i opisuje historię: Igarashi to pracownica młoda dama biurowa. Takeda, senpai jej przełożony w pracy, denerwuje ją nieustannie - a jednak ona zbliża się do niego. Każdy dzień wypełnia komiczne nieszcześcia i romantyczne chwile, gdy Igarashi próbuje zrównoważyć pracę, życie i miłość. Ta pełnokolorowa manga - która rozpoczęła swoje życie jako komiks - z pewnością oczaruje publiczność z komediowych miejsc pracy, takich jak Aggretsuko i The Office! Autor mangi Shiro Manta świętował news, wysyłając wiadomość na Twitterze. Manta uruchomił mangę w 2017 roku, a manga jest serializowana na stronie pixiv Comic pod sztandarem magazynu internetowego comic Pool. Seria zwyciężyła w internetowej sekcji mangi w konkursie Tsugi ni Kuru Manga Awards w 2018 roku. Ichijinsha opublikował 4. tom mangi 25 września, a piąty tom opublikuje 2 lipca. Seria ma milion egzemplarzy w obiegu. Seven Seas opublikował pierwszy tom w języku angielskim 26 maja. Manga zainspirowała już filmy promocyjne do drugiego, trzeciego i czwartego tomu, chociaż projekt anime nie potwierdził, że członkowie obsady wracają do anime. W teledysku do drugiego tomu mangi członkowie obsady: Haruka Shiraishi jako Igarashi i Takaya Kuroda jako Takeda. W teledysku do trzeciego tomu mangi pojawili się Taku Yashiro i Atsumi Tanezaki jako inni sempaie Igarashiego, Sōta Kazama i Tōko Sakurai, odpowiednio. W teledysku do czwartego tomu mangi ponownie Haruka Shiraishi jako Igarashi i Saori Ōnishi jako długoletnia przyjaciółka Igarashi, Natsumi Kurobe.

Wysokiej klasy producent figurek *First 4 Figures* stworzył 14 lipca swoją żywiczną figurkę postaci z Cowboy Bebop - Faye Valentine w skali 1/4. Jest dostępna w wersjach zwykłej i ekskluzywnej, a premiera planowana jest na trzeci kwartał 2021 roku.

Na swojej stronie internetowej firma opisuje statuetkę w następujący sposób: Koncepcja tego posągu obraca się wokół projektu podstawy. Oprócz logo Cowboy Bebop na górze i oficjalnego zwoju grafiki po bokach, które są obecne we wszystkich posągach z tej linii, u podstawy znajduje się kultowy stolik kawowy i komputer. Fani anime z łatwością mogliby przypomnieć sobie te dwa obiekty, myśląc o założeniu Bebopa leniuchującej w swoim salonie. Poza tym postawa Faye została włączona do ogólnego projektu posągu. A ponieważ podstawową bronią wybraną przez dorosłych członków załogi są pistolety, Faye Valentine's Standard Edition jest również widzialna z bronią w jednej ręce, podobnie jak poprzednie dwie statuy przed nią i jej charakterystyczne okulary przeciwsłoneczne w drugiej. Jako dziecko Faye nagrywała wiadomości wideo, w których wyrażała słowa zachęty dla siebie w przyszłości. Zostały one zapisane w kasiecie beta i wysłane jej pocztą dziesięć lat po nagraniu. Ekskluzywna edycja zawiera dodatkową rzeźbę dłoni trzymającą wspomnianą kasetę beta i dodatkowy ekran komputera pokazujący scenę z wideo, przedstawiającą całą jej historię w formie posągu. Jeśli figurka zostanie zakupiona we „wczesnym okresie”, który potrwa do 28 lipca, kupujący otrzymają 10% zniżki od zalecanej ceny detalicznej 380 \$ oraz dodatkowe punkty lojalnościowe ze sklepu First 4 Figures. Faye to trzecia figurka w składzie First 4 Figures, Cowboy Bebop, po wydaniu w zeszłym roku figurek Spike'a Spiegel i Jeta Blacka.

Newsy oprac. Mateusz Borkowski



POLSKI BOOM NA KOLEKTCJE KOMIKSOWE

Informacja o rozpoczęciu w Polsce Wielkiej Kolekcji Komiksów Marvela spadła na nasz rodzimy fandom jak grom z jasnego nieba. Komiksiarze niemal od razu podzieli się na dwa obozy. Pierwsza grupa cieszyła się, że pierwszy raz od czasów TM-Semic amerykańskie superhero będzie tak szeroko dostępne nad Wisłą. Inni zaś zwracali uwagę, że niska cena tytułów wchodzących w skład WKKM może zdestabilizować istniejący rynek. Kto miał rację? Przyjrzyjmy się sprawie od początku.

Od czerech do sześćdziesięciu

Pierwsze 4 tomy WKKM pojawiły się w polskich kioskach w sierpniu 2012 roku. Był to rzut testowy, który objął wyłącznie kilka województw. Test wyszedł po myśli wydawnictwa Hachette, bo raptem w grudniu tego samego roku kolekcją mogli cieszyć się już wszyscy. Jak na premierę przy-

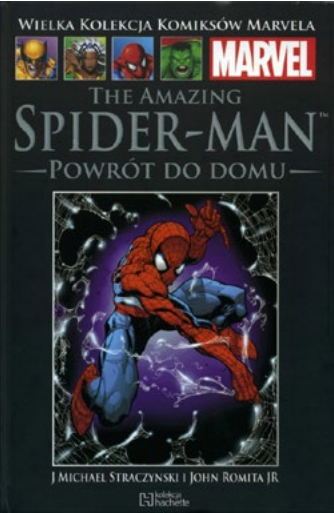
stało, zaczęto od wysokiego C, czyli od Spider-Mana: Daleko od domu. Tytuł ten jest początkiem wysoko ocenianego runu J. M. Straczynskiego, wprowadzającego do spiderswersum wątek totemów i rezygnującego z wizerunku Petera Parkera jako naiwnego nieudacznika o umyśle nastolatka.

Pierwsze informacje mówiły, że WKKM będzie liczyć 60 tomów. Wśród nich znalazły się hiciory z początku XXI wieku przeplatane klasykami z lat '80 i '90 XX wieku i powoli snutą przez Briana M. Bendisa opowieścią prowadzącą do Wojny Domowej i nowego status quo w uniwersum Marvela. Trzeba przyznać, że był to chyba najlepszy okres WKKM. Właściwie poza Avengers: Impas (WKKM #12) nie było w tym czasie historii, którą fani w Polsce gremialnie określiliby jako złą lub niegodną polecenia. Należy jednak oddać, że pozwalała ona lepiej zrozumieć wydarzenia przedstawione w Upadku Avengers (WKKM #9). Pierwsza sześćdziesiątka była świetnym okresem zwłaszcza dla nowych fanów, którzy słabo orientowali się w uniwersum Marve-

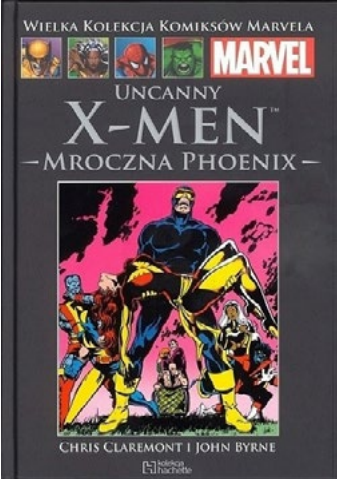
la, bo mogli oni poznać wydarzenia takie jak narodziny Mrocznej Feniks (WKKM #6), geneza czarnego symbionta (WKKM #5), czy przebieg eksperymentu broń X (WKKM # 45). Bez wątplenia są to kamienie milowe, o których wspomina się zarówno w kolejnych trykociarskich historiach, jak i na różnych forach skupiających fanów superhero.

Srebrna setka i kontrofensywa Egmontu

Na kilka tygodni przed ukazaniem się 60 tomu WKKM Hachette ogłosiło wydłużenie kolekcji do 100 numerów. Wszyscy jednak podejrzewali, że podobnie jak miało to miejsce w przypadku edycji brytyjskiej, potrwa to jeszcze co najmniej do 120 tomu. Nie mylili się. Druga sześćdziesiątka była skierowana do bardziej hardcorowego fana. Dwie trzecie tej części kolekcji stanowiły historie z lat '60 i '70 XX wieku. Często ważne i bardzo ciekawe jak X-Men: Druga Geneza (#WKKM #63) czy Życie i Śmierć Kapitana Marvela (WKKM #77 i 81), jednak trudne w odbiorze



dla nowego czytelnika. Były to czasy, gdy narracja w komiksie przypominała tę w książkach, to znaczy bohaterowie opisywali, co w danej chwili robią. Dziś takie sceny są opowiadane wyłącznie obrazem. Powodowało to, że historie z tamtego okresu miały bardzo dużo tekstu, co mogło zniechęcić niewprawionych czytelników



do kolekcji. Wielu mogło zabołć również niedokończenie runu Marka Millara w Marvel Knights: Spider-Man (WKKM #62 i 67), opowiadającego historię drugiego i trzeciego Venoma, która urwała się na ósmym z dwunastu zeszytów.

Był to też moment, kiedy inni polscy wydawcy komiksowi zorientowali się, jak duży jest popyt na komiksy Marvela nad Wisłą. 27 lipca 2015 roku, czyli wtedy, gdy w kioskach leżał 69 tom WKKM- Kraina Cieni, Egmont ruszył z wydawaniem komiksów, które w Stanach były oznaczone logo Marvel NOW! i to zaledwie trzy lata po ich premierze w USA. Było to jasne wypowiedzenie wojny. Przed WKKM komiksy superbohaterskie w Polsce były wydawane zwykle w twarookładkowych wydaniach zbiorczych. Ich cena oscylowała zwykle w granicach 100zł. Hachette dla podobnie wydawanych komiksów zaproponował cenę ponad dwukrotnie niższą (39,99zł). Po zrezygnowaniu z twardej okładki i części dodatków Egmont mógł sprze-

dopiero po tym, jak zrobi to Egmont. Tym sposobem odebrał on tę część czytelników WKKM, która nie była zainteresowana ponownym kupnem tych samych historii.

Mimo to Wielka Kolekcja trzymała się mocno i zapowiedziano kolejne jej wydłużenie. Co więcej, Hachette w styczniu 2017 roku rozpoczęło wydawanie drugiej kolekcji komiksów Marvela, pod nazwą Superbohaterowie Marvela, której kolejne tomy podobnie jak WKKM wychodziły co dwa tygodnie. Tym samym Polacy mogli co tydzień w kiosku znaleźć nowy komiks z domu pomysłów.

Ostatnia pięćdziesiątka

Tomy z numerami od 121 do 170 to przede wszystkim wprowadzenie polskiego czytelnika w najnowsze historie Marvela wydane w Stanach w roku 2012 i później, czyli z Marvel NOW! oraz Marvel NOW! 2.0. W tym czasie wielu superbohaterów przeszło gruntowne zmiany. Thor został kobietą (WKKM # 148), a tożsamość Spider-Mana przejął jeden z jego najstarszych wrogów (WKKM #129). Był to też okres wielu debiutów, np. Moon Girl (WKKM #163) czy Spider-Gwen (WKKM #164).



(WKKM #144). Tutaj Hachette postawiło bardziej na różnorodność niż na jakość historii, bo wiele z nich to co najwyżej średniaki. Było to spowodowane m. in. tym, że część z nich została już wydana na naszym rynku przez Egmont. Nie uniknięto więc kilku dubli jak Thor Gromowładny: Bogobójca (WKKM # 142) czy Grzech pierworodny (WKKM #138 i 149). Z tego też powodu nie wydano w ramach WKKM niektórych wysoko ocenianych komiksów jak Hawkeye: Moje życie to walka czy Ms. Marvel: Niezwykła. Zrezy-

PRZEKROJE

nowano też z Tajnych Wojen (2015) i tym samym Hachette porzuciło tradycję wydawania kolejnych eventów. Nie oznacza to jednak, że ostatnia pięćdziesiątka nie zawierała żadnych perełek.

Polska lista WKKM w pewnym momencie zaczęła znacząco odbiegać od listy brytyjskiej. Wprawdzie dostaliśmy kilka ekskluzywnych historii, jak Kapitan Ameryka: Zimowy Żołnierz cz. 1 (WKKM #11), które później wydano również w innych krajach, jednak kosztem kilku naprawdę dobrych tytułów. Wielu fanom w Polsce się to delikatnie mówiąc nie spodobało. Różnice te zostały zniwelowane właśnie po 120 tomie. To właśnie wtedy dostaliśmy genialnego Warlocka (WKKM #121 i 123) oraz Kapitana Brytanii: Zakreślony Świat pióra Alana Moore'a (WKKM # 128).

Na sam koniec Hachette postanowiło utrzymać nosa Egmontowi za sprawą Kapitana Ameryki, Steve Rogers: Ha! Hydra (WKKM # 167), historii będącej wstępem do eventu Secret Empire, która z dużym prawdopodobieństwem zostanie wydana przez wielkiego E w najbliższym czasie oraz pozycji Deadpool vs. Gambit (WKKM # 169). Deadpool jest jednym z najpopularniejszych bohaterów Marvela w Polsce, a wydawanie historii z jego udziałem jest zmonopolizowane przez Egmont.

Ostatnim tomem wydanym w ramach polskiej edycji WKKM była trzecia część Avengers: Operacja: Galaktyczna Burza. Mniej znany event przedstawiający kosmiczny konflikt pomiędzy rasami Kree i Shi'ar. Przyznam, że było to godne pożegnania się z fanami, bo historia jest całkiem niezła i przybliża nieco kosmos Marvela, który ja osobiście bardzo lubię.

Krajobraz po siedmiu latach

Wielka Kolekcja Komiksów Marvela bezsprzecznie zmieniła rynek komiksów w Polsce. Po latach posuchy kioski zostały wręcz zalane kolejnymi komiksowymi kolekcjami. Poza WKKM wydano ich do tej pory w Polsce jeszcze pięć. Wydawcy nie skoncentrowani na sprzedaży kioskowej również zaczęli chętniej sięgać po komiksy superbohaterskie, przez co zwykły fan nie jest już w stanie kupować wszystkiego. Dzięki temu łatwiej jest zweryfikować, na co naprawdę jest zapotrzebowanie.

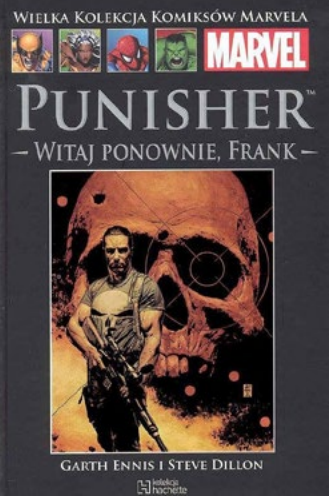
Zwiększyła się również ilość komiksów niesuperbohaterskich na rynku, bo nowy narybek zaczął rozglądać

się za innymi, może ambitniejszymi historiami. Do fandomu wrócili również Ci, którzy lata temu kupowali komiksy z TM-Semic.

Kwestią dyskusyjną jest sprawa dubli, czyli tytułów, które zostały wydane w Polsce już wcześniej przez innych wydawców. Wiele z nich po raz pierwszy ukazało się nad Wisłą kilka lub nawet kilkanaście lat wcześniej (w skrajnym przypadku różnica wynosi ponad dwadzieścia lat). Co więcej, jakość ich wydania też nie była najlepsza. W związku z tym nie są one powszechnie dostępne. Zmieniło to dopiero pojawienie się kolekcji. Problemem były komiksy dostępne na naszym rynku od kilku lat, często lepiej wydane i wciąż nietrudne do zdobycia. Pozostawała jeszcze kwestia działań Egmontu oraz gapiostwa samego Hachette, które wydało Punishera: Krąg krwi (WKKM #140) w obu swoich kolekcjach w odstępie zaledwie pięciu miesięcy. Co ciekawe, ten sam los mógł spotkać tytuł Deadpool: Królowie Samobójców, który na szczęście został wydany wyłącznie w ramach SBM, natomiast w WKKM został on zastąpiony przez Deadpola i Gości (WKKM #143 i 147).

Wielu ma Hachette za złe, że zakończyli polską edycję WKKM "już" po 170 tomach, mimo iż edycja brytyjska liczy w momencie pisania tego artykułu 205 tomów. Trzeba jednak mieć na uwadze specyfikę rynku każdego z tych krajów. Niemniej, mimo zakończenia WKKM, fani Marvela mogą być zadowoleni, bo przecież ciągle trwa kolekcja Superbohaterowie Marvela (na dziś wydano 72 tomy z planowanych 100), no i Egmont nie zmniejsza swojej oferty. 10 kwietnia 2019 roku Hachette wypuściło test kolejnej kolekcji, która ma w całości być poświęcona Spider-Manowi. Na ten moment wiemy, że kolekcja ta na pewno zostanie wydana w Czechach, co może oznaczać, że tak jak w przypadku SBM, wkrótce ruszy też u nas.

Jarosław Przewoźniak





N SERIAL



THE WITCHER
& BLOOD ORIGIN Sezon II