EGZEMPLARZ
BEZPŁATNY

POPCORNER

FILMY • SERIAL • ANIME • KOMIKS • PRZEKROJE



STAGE 6 FILMS SONY PICTURES

KNIGHTS OF THE ZODIAC

ISSN 0271-938X
9 770271 938029 >

Nieregularnik nr 1 (7) 2023





Bezpłatny magazyn
"POPCORNER"
nr 1(7) 2023

Redaktor naczelny:
Paweł Koczułap

Strona magazynu:
www.popcorner.evilpixel.pl

Fanpage magazynu:
fb.com/popcornermagazyn

Korekta:
Katarzyna Dobosz
Anna Szewczyk-Cywińska
Marcelina Cywińska

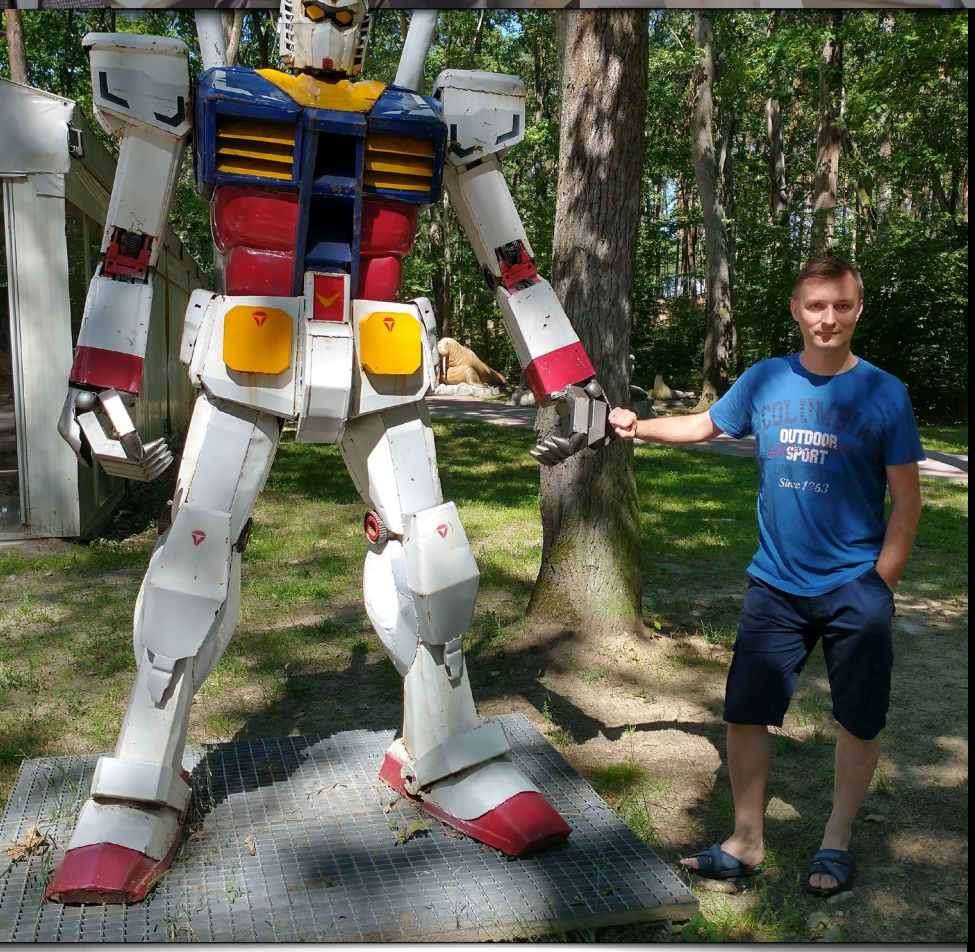
Zespół redakcyjny:
Anna Szewczyk-Cywińska
Anna Szumacher
Izabela Durma
Anna Maria Sutkowska
Jarosław Przewoźniak
Marcelina Cywińska
Mateusz Borkowski

Wydawca:
EvilPixel WYDAWNICTWO
ul. Mickiewicza 11
22-400 Zamość

DTP:
Mateusz Cholewiński

Druk:
Wprint
ul. Ciurlionisa 4
05-270 Marki

STRONA REDAKCYJNA



JESZCZE WIĘCEJ POPKULTURY

Od dłuższego czasu moim ulubionym miejscem popkultury w internecie jest „Gniazdo Szeptunów". Podobają mi się ich pozytywne podejście do tematu i pasja, którą poczułem w publikowanych postach. Uważam za wielką stratę dla miłośników popkultury fakt, że artykuły „Gniazda" tak szybko znikają w odmętach internetu. W mojej głowie zrodził się więc pomysł tchnięcia w nie drugiego życia właśnie na łamach „Popcornera". Od pomysłu przeszedłem do czynów – skontaktowałem się z naczelnym Gniazda, Piotrem Grochowskim, który zareagował bardzo pozytywnie na nowy pomysł. Tadam, tudum! Ogłaszam wszem i wobec nawiązanie owocnej współpracy redakcji „Popcornera" z drużyną „Gniazda Szeptunów". W każdym numerze magazynu kilka tekstów, pierwotnie publikowanych w „Gnieździe", trafi na nasze łamy w nowej szacie graficznej. Efekt możecie zaobserwować już teraz – nasz magazyn namacalnie przytył. „Popcorner" i „Gniazdo Szeptunów" – dwie odrębne marki, budowane na podobnych fundamentach – pozytywnej energii i wielkiej pasji do popkultury, zyskują teraz wspólne pasmo programowe, zachowując przy tym swoją odrębną tożsamość. Czytajcie nasze czasopismo i odwiedzajcie „Gniazdo" w sieci. Bo więcej dobrej popkultury oznacza więcej frajdy dla wszystkich!

Paweł Koczułap
– redaktor naczelny „Popcornera"

Patronat medialny:

życie ZAMOŚCIA.pl

nowy kurier ZAMOJSKI

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.

- Spis treści -

SERIALE
4 The Last of Us
6 Dziewczyna i kosmonauta
7 Hellbound
8 All of us are Dead
10 Pewnego razu na krajowej Jedynce
12 Gang zielonej rękawiczki
14 Pierścienie władzy
16 Ród smoka
17 Lockwood i spółka
18 Sex Education
19 Wielka woda
20 Nocna msza
21 Brokat

POPCORNER JUNIOR
21 Filuś i Kubuś

FILMY
22 Avatar 2
24 Rycerze Zodiaku
26 Dziwny świat
28 Prey
30 Pinokio
31 Spiderman: Poprzez multiwersum

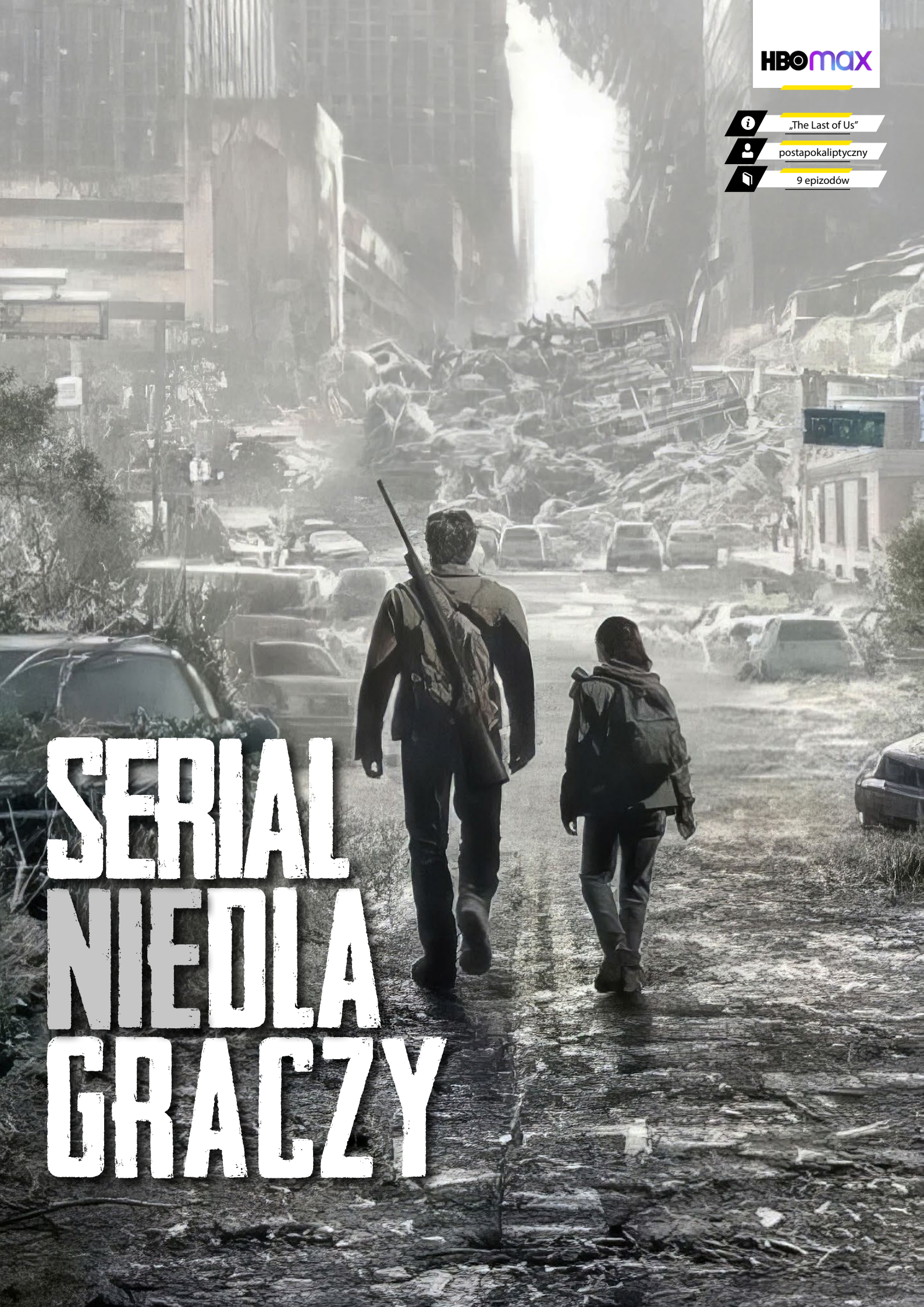
GRY
32 Little Hop
33 80's Overdrive
33 As dusk Falls
34 Turtles
34 Grounded
35 Mortal Kombat 11
35 Somerville
36 The Quarry
36 Hellblade
37 Life is Strange
37 LIS: Before the Storm

LITERATURA
38 Schronisko które przestało istnieć
39 Idealna terapeutka
39 Krwawy księżyc
40 Faceci w gumofilcach
40 Życie wypuszczone z rąk
41 Sztuka zwycięstwa
41 Wciśnij reset

MANGA I ANIME
42 Cyberpunk Edgerunners
43 Miecz nieśmiertelnego
44 Dom na falach
46 Mistrz romansu Nozaki
47 Romantic Killer
48 Dead Dead Demons DeDeDe Destruction
49 Rycerze Zodiaku
50 Syrenie opowieści
51 Tokijskie singielki
54 Berserk
55 Polska drugą Japonią cz. 4

KOMIKS
56 Batman kompendium
57 Z całej pety
58 Krok po kroku
59 Fungae, Lore Olympus
59 X-Men
56 Zbieracz ptaków

PRZEKROJE
60 Dungeons and Dragons


HBOmax
„The Last of Us"
postapokaliptyczny
9 epizodów
SERIAL NIEDLA GRACZY



SERIALE



Ten tekst napisałem nieco poganiany terminem - ot, dostałem propozycję by moje przemyślenia na temat całego pierwszego sezonu serialu "The Last of Us" ukazały się drukiem. Dobra motywacja.

Przemyślenia - podkreślam - nie żadna recenzja. Trzymam się swoich zasad, by nie oceniać. Tym bardziej, że akurat przypadek „The Last of Us" jest wyjątkowy. Grałem w grę, dawno temu - jeszcze na konsoli PS3, i dziś po obejrzeniu całego sezonu serialowej adaptacji… jestem w kropce. Jestem pewien jednego - bardzo się cieszę, że udało się ten serial stworzyć. Wyznaję filozofię, iż w popkulturze „więcej znaczy lepiej" - wszak zawsze można w czymś co nas nie urzeknie nie uczestniczyć. Można nie oglądać, nie grać. Nikt nas nie zmusza, to zawsze przywilej - a jakiekolwiek adaptacje nie zacierają, nie usuwają oryginałów. To wszystko jest w naszych głowach - my decydujemy którą wizję przyjmujemy za wiodącą.



Emocjonalnie - gra pozostała u mnie absolutnie na miejscu pierwszym. To co przeżyłem z Joelem i Ellie przed laty, z padem w ręku - z możliwością wirtualnego współdecydowania - gdy mozolnie, godzinami, przedzierałem się przez postapokaliptyczne pustkowia i miasta… pozostanie ze mną na zawsze. Te godziny sprawiły, że zżyłem się z bohaterami. A fakt, iż byli to bohaterowie wirtualni, z oryginalnymi twarzami… spowodował, że traktowałem ich jak… jak żywych.

To dwie kwestie, które w moim przekonaniu zawsze będą przeważały - gdyby się pokusić o porównanie gra VS serial. Czas gry oraz immersja. Przy całym szacunku i podziwie dla gry aktorskiej Belli i Pedro - te (umownie) kilka godzin w serialu to dla mnie ZA MAŁO. Nadal są dla mnie aktorami. Utalentowanymi, ale jednak nadal aktorami. Plus, przez wszystkie seanse, każdego z odcinków, nie mogłem się pozbyć - gdzieś pod zamykanymi powiekami - wizji oryginałów.

Ta gra - nawet wtedy, na poziomie grafiki PS3 - tak wybitnie symulowała rzeczywistość. Wymyśloną, umowną i ograniczoną, ale jednak żywą.

Co by było jasne - to nie są żadne narzekania.

Idąc dalej - uważam iż scena, która rozpoczynała cały serial (ta z retro programem tv), i kolejna scena z doktor w Dżakarcie oraz retrospekcje w odcinku numer trzy… to najciekawsze, najważniejsze, najbardziej przerażające (te dwie pierwsze, rzecz jasna) i najbardziej wartościowe sceny serialu. Przypominam - jestem graczem, całą warstwę fabularną, emocjonalną już znałem, przecierpiałem ją i… nie wywarła ona na mnie, w serialu, tak dużego wrażenia. Gra - gdy uderzyła mnie po raz pierwszy, była szokiem. Poszczególne sceny (pochylony wieżowiec, sala gimnastyczna i zmiana narracji oraz polowanie w śniegu) do dziś uważam za jedne z najważniejszych moich popkulturowych doznań.

Osobiście, jestem zdania iż adaptacja, przekład na inne medium, ma sens i coś wnosi, gdy wprowadza nowe elementy, poszerza znany już świat. Dlatego za „najlepsze" uważam właśnie sceny dodane przez twórców w serialu. Te elementy, które były przeniesione 1:1 - biorę jako smaczki, puszczanie oka (jak podsadzanie, odtwarzanie już znanych dialogów, rekwizyty i ubrania) względem fanów. To rzeczy miłe, fajne - dające nam poczucie bycia w pewnej grupie. Ja potrzebowałem chyba więcej świeżych treści.

I znów - ja nie narzekam.

Gdy inni wystawią serialowej wersji noty i oceny, a nie wątpię że pojawi się coś w stylu „najlepszy serial 2023" lub „najlepsza adaptacja gry video ever"... ja napiszę tylko, że przy obecnym poziomie produkcji i ilości tychże… nie wywołał u mnie „The Last of Us" szybszego bicia serca. Przyznam, choć wiem że to moja własna „wina" iż liczyłem na emocje, doznania dramatyczne porównywalne z najlepszymi - w moim przekonaniu. Nie zostałem ZMIAŻDŻONY, nie czułem WŚCIEKŁOŚCI, jak przy oglądaniu „Opowieści podręcznej". Nie pękało mi serce jak podczas seansu „Leftovers". Nie siedziałem na krawędzi kanapy, jak przy pamiętnych momentach z „Breaking Bad".

Pamiętając, co przeżyłem grając w grę - mogłem spodziewać się NIEZWYKŁOŚCI, targania bebechami, łamania serca, wariactwa. I cóż - nie było tychże w takiej ilości na jaką się nastawiłem.

Nie jest „The Last of Us" serialem zmieniającym jakieś reguły. Dla mnie. Bo nie wątpię - dla niegraczy zapewne w jakimś stopniu może stać się produkcją ważną, istotną… choć wtedy nie zagrają odniesienia i może być to „coś jak Walking Dead". Przy całym hejcie na markę - z wszystkich sezonów, wszystkich seriali tej franczyzy można by spokojnie złożyć wybitny sezon.

Bardzo doceniam realizację, dbałość o szczegóły, kapitalne operowanie udźwiękowieniem w „The Last of Us". Uwielbiam finałowe sceny z piątego odcinka, konstrukcję fabularną trzeciego, rusza mnie przerażające okrucieństwo ósmego. No i oczywiście bardzo wiarygodna jest relacja na linii Joel - Ellie, a właściwe Pedro-Bella.

Natomiast - gdyby ktoś mnie spytał o zdanie… odpowiem, że zamiast oglądać raz jeszcze ten sezon - zagram, po raz kolejny, w grę.

Natomiast, i to mnie cieszy ogromnie - jesteśmy serialowo w połowie drogi. Właśnie przechodzę „The Last of Us. Part 2" i gdy sobie wyobrażam co będzie się działo podczas emisji drugiego i (zapewne) trzeciego sezonu… nie mogę się doczekać. Pierwszy sezon serialu został fabularnie odtworzony. Bez zaskoczeń. Ciekawe co Druckman i Mazin zrobią z łamiącymi serca pomysłami z drugiego? Czy znów czekają nas petycje fanów? A może - większość tychże chwyci za pady i przeżyje to JAK NALEŻY? Grając?



Bo, wiecie - ja jestem zdania, że każde medium ma swoją specyfikę. Zalety. Uwarunkowania. I akurat to, co stworzono w ramach obydwóch gier (i dodatku) można nazwać GAMECHANGERAMI (heh). Tak okrutnych, tak mrocznych - gdy patrzymy na ogólne i głębokie przesłanie - doznań nie było w grach video chyba nigdy wcześniej. Osobiście, nie jestem przekonany czy to jest PRZEKŁADALNE.

Ale - chyba zupełnie być nie musi.

Świetny serial, ale czułem niedosyt. Zabrakło tego CZEGOŚ WIĘCEJ, choć znów - nie jestem przekonany czy tego potrzebowałem. Mam grę.

Piotr Grochowski #Szeptun_XIII
redaktor naczelny Gniazda Szeptunów





NETFLIX

„Dziewczyna i kosmonauta"

romans science-fiction

6 epizodów

CZAS (NIE)STOI W MIEJSCU

Twórcy serialu „Dziewczyna i kosmonauta" otwarcie przyznali w wywiadach, że sfilmowana przez nich opowieść to bardziej modern romance aniżeli typowe science-fiction. Oglądając zwiastuny przedpremierowe miałem skojarzenia z kultowym "Top Gun" z Tomem Cruisem zmiksowanym z klasycznymi tytułami anime, takimi jak nastrojowe „Głosy z odległej gwiazdy" Makoto Shinkaia, „801 T.T.S Airbats" czy też choćby „Macross Plus". Autentycznie zaintrygowany obejrzałem nową propozycję Netfliksa, by przekonać się, czym tak naprawdę jest ten serial.



Historia jest przedstawiona dwutorowo, poznajemy wydarzenia z 2022 roku i te które miały miejsce 30 lat później. Taki zabieg okazuje się niezbędny dla czytelności całej fabuły. W pierwszej linii czasowej dwóch przyjaciół, pilotów myśliwca F-16 w polskiej elitarnej jednostce wojskowej, zaczyna rywalizować o względy pięknej Marty, która niespodziewanie pojawia się w ich życiu (echa „Top Gun" i „Macross Plus"). Obydwaj są przystojni, natomiast z charakteru różnią się niczym ogień i woda. Nikodem tryska życiem, Bogdan z kolei jest ostoją spokoju. Jesteśmy więc świadkami trójkąta miłosnego i o ile na początku Marcie trudno jest dokonać jednoznacznego wyboru, o tyle w miarę upływu czasu bardziej ciągnie ją w ramiona Niko. Na drodze do szczęścia kochanków staje przełomowy projekt rosyjskiej korporacji, do którego wytypowany zostaje Nikodem jako najzdolniejszy pilot (echa „Głosów z odległej gwiazdy"). Tutaj mamy poważny zgrzyt: rosyjskiej... jak to okropnie brzmi w obecnej sytuacji geopolitycznej. Po premierze Netfliksowi słusznie oberwało się i od widzów, i od krytyków. Niesmak jednak pozostał. Wracając do opowieści, Niko w ramach projektu poleciał w kosmos, jednakże jego kapsuła uległa poważnej awarii. Do opinii publicznej dotarła informacja, że lot zakończył się niepowodzeniem i kosmonauta najprawdopodobniej nie żyje.





Życie zazwyczaj jest pełne niespodzianek. Dokładnie w 2052 roku kapsuła z Niko wraca na Ziemię i ku zdumieniu wszystkich okazuje się, że chłopak żyje. Co więcej, nie postarzał się ani o jotę, podczas gdy wszystkich na Ziemi upływ czasu nie oszczędził. Co może być przyczyną takiej anomalii? Najbardziej prawdopodobne, że to Rosjanie przed samym startem w kosmos włożyli mu do kapsuły zapas rosyjskiej wódki i to ona go tak zakonserwowała. Oczywiście żartuję, ponieważ mądre głowy w korporacji nie znają prawdziwej przyczyny wiecznej młodości, a to oznacza, że będą chcieli posiąść tę wiedzę za wszelką cenę. Życie Nikodema na naszej planecie po 30 latach nieobecności nie będzie należeć do najłatwiejszych. Ale że serial to romans z elementami science-fiction a nie odwrotnie, nasz bohater będzie najbardziej zainteresowany odnalezieniem swojej dawnej miłości, bo dla niego świat zatrzymał się na 2022 roku i uczucie do Marty jest ciągle gorące. Ona z kolei nie tylko jest starsza o te 30 lat, ale ma męża i nastoletnią córkę. Dodam (i chyba nie będzie to żaden spoiler, bo nietrudno się domyśleć) że mężem został Bogdan, który wykorzystał domniemaną śmierć przyjaciela na swoją korzyść, jeżeli tak można o tym powiedzieć. Całej sytuacji pikanterii dodaje jeszcze fakt, że Magdalena Cielecka grająca w serialu Martę, w życiu prywatnym również ma o wiele młodszego partnera, aktora Bartosza Gelnera („Pokolenie Ikea"). W miłości bowiem różnica wieku kochanków nie ma najmniejszego znaczenia.

„Dziewczyna i kosmonauta" póki co pozostaje najpiękniej nakręconą opowieścią spośród dotychczasowych polskich seriali Netfliksa, wyróżniającą się fantastycznie zrealizowanymi zdjęciami i dobrym CGI, na które nie żałowano budżetu. Fantastycznie prezentują się sceny powietrznych pojedynków myśliwców. Fabuła być może jest zlepkiem wątków ze wspomnianych przeze mnie tytułów, ale cieszy już sam fakt, że dzięki dotacjom Netfliksa nasz kraj otwiera się na nowe gatunki filmowe (aniżeli tylko komedia romantyczna i kryminał), takie jak chociażby horror („Krakowskie potwory", „Ostatnia wieczerza"), thriller („Pewnego razu na krajowej Jedynce") czy kino katastroficzne („Wielka woda" czy zapowiedziane na 2024 rok „The Hive"). Może większość z tych dzieł nie jest jakoś szczególnie oryginalna, ale naśladując najlepszych w branży filmowej, Polacy zdobywają doświadczenie. Wierzę, że zaprocentuje ono w niedalekiej przyszłości. Poza tym widzowie często lubią melodie, które znają, i odnosi się to również do serialowych klisz.

Paweł Koczułap

NETFLIX



„Hellbound” | Horror kryminalny | 6 epizodów

NOWY ŚWIAT

Koreański serial „Hellbound” to ambitna rozrywka i powiew świeżości w przedstawianiu intrygującej historii ma małym ekranie. Opowieść stawia widzom trudne pytania, odnoszące się do kondycji społeczeństwa w obliczu śmiertelnego zagrożenia. To wtedy najczęściej ludzie tracą zdrowy rozsądek, dając ponieść się emocjom, co czyni ich łatwym celem podatnym na manipulację. Na szczęście zawsze znajdą się jednostki, które w sytuacjach ekstremalnego zagrożenia potrafią zachować trzeźwy umysł. Ale czy osamotnieni bohaterowie są w stanie uratować świat?



Serial nie ma klasycznego protagonisty – w zamian dostajemy kilka postaci odgrywających dość znaczącą rolę. Osią całej narracji jest guru niewielkiej sekty Nowa Prawda, ponieważ od niego wszystko się zaczyna. Mężczyzna rozgłasza wśród opinii publicznej pogląd, że Bóg nie będzie czekał na sąd ostateczny i będzie karał ludzi za ich grzechy tutaj, na ziemi. Co więcej, schemat działania Stwórcy ma wyglądać następująco: grzesznikowi ma objawić się istota-anioł i podać mu datę jego śmierci. Kolejnym etapem ma być pojawienie się na ziemi bożych wysłanników, gigantycznych demonów wielkości Hulka z uniwersum Marvela, dokonujących brutalnej egzekucji na nieszczęśniku. „Baju, baju, będziesz w raju” powiecie zapewne zastanawiając się, jakiego gość ma dilera. Jednakże ogromnym szokiem dla społeczeństwa okazuje się fakt, że wszystko co głosi Nowa Prawda sprawdza



się co do joty! Pierwszy przypadek publicznej kary ma miejsce w centrum Seulu, gdzie przybywające z piekielnych czeluści wspomniane demony dokonują rozczłonkowania i spalenia ciała grzesznika. Nagrania świadków od razu trafiają do sieci sprawiając, że tajemnicza sekta w ekspresowym tempie zyskuje rzesze kolejnych nowych wyznawców. Równolegle policja wszczyna śledztwo w sprawie tak niewiarygodnej zbrodni w centrum miasta. W niedługim czasie od pierwszej egzekucji anioł objawia się kolejnej kobiecie przekazując swoje proroctwo, zaś charyzmatyczny przywódca organizacji zamierza wykorzystać szansę na zdobycie globalnego rozgłosu poprzez transmisję na żywo całego wydarzenia. Drastyczny spektakl to dopiero początek przemian, porządek dotychczasowego świata zmieni się na zawsze. Kto na tym wszystkim zyska najbardziej?



Nie napiszę ani słowa więcej o fabule, ponieważ popsułbym wam przyjemność jej odkrywania. Pierwszy sezon „Hellbound” (drugi jest już zamówiony przez Netflix na 2024 rok) składa się z sześciu epizodów, z tym że pierwsze trzy stanowią jak gdyby zamkniętą całość, kończącą się mocnym plot twistem. Z kolei epizody 4-6 przedstawiają mocno już zmieniony tragicznymi wydarzeniami świat, w którym chociażby samozwańcza bojówka Grot w świetle prawa wymierza brutalnie sprawiedliwość grzesznikom. Horror, dystopia, kryminał i political fiction – koreański serial zawiera wszystkie te elementy, które doskonale współgrają i tworzą dla widzów prawdziwą, nieszablonową mieszankę. „Hellbound” doskonale pokazuje mechanizmy funkcjonowania religii i jej wpływu na społeczeństwo oraz potęgę oddziaływania social mediów. Ku przestrodze.

Paweł Koczułap





W marcu premierę miał trzeci sezon serialu **„The Mandalorian”**. A tymczasem Jon Favreau już opowiada o części czwartej. Czy powstanie? W rozmowie z francuskimi dziennikarzami Favreau ujawnił, że sezon czwarty serialu „The Mandalorian” jest już gotowy. Musimy wiedzieć, gdzie zmierzamy, by opowiedzieć w pełni uformowaną historię - powiedział showrunner. - Wszystko musi dawać wrażenie ciągłości, bycia jedną, kompletną opowieścią. „The Mandalorian” to jeden z flagowych projektów Disney+. Serial zadebiutował na platformie w listopadzie 2019 roku. Jego akcja rozgrywa się kilka lat po „Powrocie Jedi” w miejscu znanym jako Najdalsze Obrzeże. Mieszkańców niespecjalnie obchodzi, że Imperium upadło, a na jego gruzach powstała Nowa Republika. Organizacja Najwyższy Porządek jeszcze się nie narodziła. Fabuła skupia się na perypetiach samotnego rewolwerowca, jednego z Mandalorian, słynnych najemników i łowców nagród, rozpoznawalnych przez charakterystyczną zbroję. W tytułową rolę wciela się Pedro Pascal.



Jeśli serial **„Wednesday”** zostaje w głowie na dłużej, to głównie za sprawą fantastycznej w swojej roli Jenny Ortegi. Aktorka raz na jakiś czas zdradza jednak, że sukces okupiony był przez nią olbrzymim wysiłkiem i wieloma trudnymi momentami. Nie tylko ze względu na kręcenie zdjęć w czasie jej choroby, włącznie z viralowym tańcem, ale i mordercze tempo pracy. Ortega mówi, że bywała tak zmęczona i zrozpaczona, że zdarzało jej się rwać włosy z głowy. Ortega, nominowana za rolę Wednesday Addams w serialu Netfliksa do Złotego Globu i nagród Amerykańskiej Gildii Aktorów, odpowiedziała ostatnio na serię pytań o pracę na planie. Okazało się, że zajęcia związane z serialem zajmowały jej po kilkanaście, a nawet więcej godzin dziennie, przez sześć dni w tygodniu w ciągu 8 miesięcy kręcenia, a nawet dłużej – uwzględniając przygotowania do zdjęć, w tym naukę gry na wiolonczeli. Trzeba było przyjść dwie godziny wcześniej, spędzić na planie 12-14 godzin, a po powrocie do domu wejść na Zoom i odbyć lekcje wiolonczeli – opowiadała. – Albo gdy zjawiałam się w mieszkaniu, mój nauczyciel gry na wiolonczeli już na mnie czekał. Po prostu ciągle się działo. Jeśli akurat nie kręciliśmy szóstego dnia i miałam wolny weekend, wtedy odbywały się lekcje. Ortega przyznała też, że sama narzuciła sobie presję, bo nie chciała zawieść swoich nauczycieli, którzy oglądaliby serial. Sam Tim Burton, reżyser i producent wykonawczy, zapewniał ją, że na pewno wypadnie świetnie. To jednak nie pomagało. W ogóle nie spałam. Rwałam włosy z głowy – mówiła. – Dzwoniłam do mojego ojca w histerii wiele razy. Już jakiś czas temu Ortega opowiedziała też, że jej taniec, który zyskał taką popularność w sieci, był nie tylko improwizowany przez nią samą, ale został też nagrany, gdy miała już objawy COVID-19 i bardzo źle się czuła. To było szaleństwo. To był mój pierwszy dzień z COVID, w związku z czym kręcenie tej sceny było okropne – wspomina. – Obudziłam się i – to dziwne, bo nigdy nie choruję, a kiedy choruję, nie czuję się najgorzej – miałam obolałe ciało. Czułam się, jakby potrącił mnie samochód, a mały goblin wszedł mi do gardła i drapał ściany przełyku. Drugi sezon „Wednesday” został już potwierdzony, ale nie podano jeszcze nawet przybliżonej daty premiery. Możemy jedynie zakładać, że zadebiutuje w przyszłym roku. Sama Ortega powiedziała, że nie ma pojęcia, o czym będzie drugi sezon ani nawet kiedy rozpocznie się produkcja. Od siebie dodała, że chciałaby, żeby kolejne odcinki skupiły się bardziej na niej i jej przeżyciach, a nie jej miłosnych rozterkach.



Jak wiadomo, bracia Duffer w pocie czoła pracują nad piątym sezonem serialu **„Stranger Things”**. Ma to być ostatnia odsłona jednego z największych przebojów w historii platformy Netflix. Czy jednak powinien być to koniec? Na to pytanie odpowiada jedna z gwiazd serialu, David Harbour. Harbour nie ma wątpliwości. Jego zdaniem nadszedł najwyższy czas, żeby serial dobiegł końca. Przypomina, że od zdjęć do pierwszego sezonu „Stranger Things” minęło już dziewięć lat. To zabawne, że kiedy zaczynaliśmy serial, chciałem, żeby nigdy się nie skończył. Uważam, że to jest wspaniały show, nawet wtedy, kiedy mnie w nim nie ma - stwierdził aktor, po czym dodał: - To słodko-gorzka myśl. I jest w tym smutek. Ale już dorośliśmy i nadszedł czas, by opuścić gniazdo i spróbować innych projektów. I musimy pozwolić braciom Duffer spróbować innych rzeczy. Oni są przecież bardzo utalentowani i ja chcę zobaczyć, co nowego wymyślą. Szczegóły fabuły finału wielkiego hitu platformy Netflix trzymane są w tajemnicy. W listopadzie bracia Duffer ujawnili, że pierwszy odcinek piątego sezonu będzie nosił tytuł „Chapter One: The Crawl” i scenariusz do niego przygotowali sami twórcy „Stranger Things”. Bracia obiecali również ograniczyć do minimum wprowadzanie nowych postaci. Piąty sezon ma się skupić na bohaterach, z którymi jesteśmy od pierwszego sezonu.



Spider-Man Noir, którego mogliśmy spotkać w nagrodzonej Oscarem animacji „Spider-Man: Uniwersum”, dostanie własny serial. Będzie to aktorska wersja jego przygód. Projekt powstaje dla Amazon Prime Video. Autorem scenariusza jest Oren Uziel („Zaginione miasto”), który będzie pracował nad projektem wraz z Philem Lordem i Christopherem Millerem, czyli producentami oscarowej animacji „Spider-Man: Uniwersum”. Będzie to opowieść o przygodach starszego superbohatera w Nowym Jorku lat 30. XX wieku. Źródło, na które powołuje się Deadline, podaje, że serial w żaden sposób nie będzie powiązany z produkowanymi przez Sony kinowymi widowiskami o Spider-Manie, a jego bohaterem nie będzie Peter Parker. Spider-Man Noir to alternatywna wersja Spider-Mana. Bohater ten wywodzi się z serii noirowych komiksów Marvela, których akcja toczy się w Nowym Jorku czasów Wielkiego Kryzysu. Po raz pierwszy pojawił się w wydanym w lutym 2009 roku komiksie „Spider-Man: Noir” autorstwa Davida Hine'a i Fabrice'a Sapolsky'ego. W tej wersji rzeczywistości (znanej jako Marvel Noir lub Ziemia-90214) Peter Parker jest dziennikarzem śledczym. Podczas jednego z dochodzeń zostaje ukąszony przez wysoce jadowitego pająka. Doprowadza ono do mutacji, która objawia się szeregiem niezwykłych umiejętności, jak nadludzka siła i szybkość, generowanie organicznej sieci czy zdolność chodzenia po ścianach. Bohater przywdziewa kostium inspirowany mundurem wuja Bena, który służył w lotnictwie podczas I wojny światowej, i wyrusza, by stać na straży sprawiedliwości i nieść pomoc mieszkańcom Nowego Jorku.



LEKCJI DZIŚ

Pewnego wiosennego dnia, będąc ze swoimi dziećmi na przyszkolnym placu zabaw, zauważyłem małego zombiaka. Oczywiście żartuję sobie w tym momencie, tak naprawdę jedna z wielu bawiących się tam grup kilkulatków jedynie udawała żywe trupy, biegając za sobą i wydając charakterystyczne odgłosy. Pomyślałem wówczas, że temat zombie został przemielony tak bardzo przez popkulturę, że odcisnął swoje piętno nawet w świadomości dzieciaków. Zapewne jest to efekt kreskówek w duchu Scooby'ego-Doo, przynajmniej taką mam nadzieję. Konkluzją myśli było stwierdzenie, że raczej nie doczekamy się już niczego świeżego w temacie (jakkolwiek słowo “świeże” dziwnie wybrzmiewa, patrząc na zombie). Zaraz, zaraz, ale jest przecież koreańskie „All of us are Dead”, które całkowicie zaprzecza tej tezie.



To serial o grupie nastolatków uwięzionych w szkole i zmuszonych do walki ze stadem żarłocznych zombie, w które przemienili się ich koledzy. Na pierwszy rzut oka może nie widać, że serial czerpie garściami z bardzo popularnego konceptu, zaczerpniętego z kanonicznej japońskiej powieści „Battle Royale” autorstwa Koushuna Takamiego. Gruba jak cegła książka jest dostępna na polskim rynku za sprawą wydawnictwa Vesper, z kolei wydawnictwo Waneko kilkanaście lat temu wydało jej równie świetną mangową adaptację. W erze płyt DVD jako dodatek do czasopisma „Kino Domowe” ukazał się również słynny film fabularny o tym samym tytule, wyreżyserowany przez weterana japońskiego filmu – pana Kinji Fukasaku. Fabuła prezentowała się następująco: w autorytarnym państwie pewna klasa gimnazjalna została porwana i uwięziona na bezludnej wyspie, gdzie przez trzy dni jej uczniowie mieli ze sobą walczyć do momentu, gdy pozostanie tylko jedna żywa osoba. Mordercza rozgrywka odbywała się w świetle obowiązujących przepisów prawa, a więc była w pełni legalna. W momencie premiery historia mocno szokowała czytelników i widzów. Dziś gatunek battle royale jest bardzo popularny, przyczyniła się do tego słynna gra wideo „PlayerUnknows Battlegrounds”, w którą swego czasu namiętnie zresztą grałem.

W dobrym battle royale bardzo ważne są dwa czynniki, które odnajdziemy również w „All of us are Dead”. Pierwszy to różnorodni bohaterowie, drugi zaś trudne do wytrzymania dla widzów napięcie wynikające z ciężkiej sytuacji, w której znaleźli się wspomniani bohaterowie. A ta jest dramatyczna, gdyż uwięzieni w szkole, muszą walczyć ze swoimi kolegami i koleżankami przemienionymi w zombie. Muszą również bardzo uważać, ponieważ ugryzienie przez osobę zarażoną kończy się przemianą ugryzionego w żywego trupa. Twórcy „All of us are Dead” rozciągnęli historię w pierwszym sezonie (drugi jest już zamó-



NIE BĘDZIE

wiony) aż na dwanaście epizodów, co jest swojego rodzaju ewenementem pośród głównie sześcio lub ośmioodcinkowych seriali oryginalnych Netfliksa. Taki zabieg pozwolił na dokładne zaprezentowanie różnorodnej grupy uczniów, ich charakterów, sympatii i antypatii, poważnych problemów dnia codziennego i tych mniej ważnych, jak to w przypadku nastolatków nieraz bywa, jak również zajmowanego miejsca w szkolnej społeczności.

Mamy więc głównego bohatera tzw. „dobrego chłopaka", dziewczynę, w której się podkochuje, ich najlepszego przyjaciela, zawsze ułożoną przewodniczącą, klasowego przystojniaka, osiłka, kujona, dokuczającą wszystkim wredną sucz, outsiderkę, usuniętą w cień szarą myszkę, grubasa, dziewczynę świetną w zawodach sportowych czy szkolnego chuligana. Przekrój osobowości jaki można było spotkać i w mojej klasie, gdy chodziłem do szkoły, jak również zapewne w klasie każdego z was. W sieci można spotkać komentarze, że serial jest przegadany i przez to nużący, z czym nie mogę się zgodzić. Czas, jaki twórcy dali widzom na bliższe poznanie uczniów sprawia, że możemy w pełni świadomie wybrać swoich faworytów i im kibicować.



Napięcie towarzyszące widzom podczas seansu to drugi wspomniany wcześniej istotny element sukcesu serialu. Począwszy od momentu, gdy śmiercionośny wirus zaczyna roz-



przestrzeniać się wśród uczniów szkoły, a hordy żywych trupów zaczynają biegać po szkolnych korytarzach, szukając kolejnych ofiar, poziom adrenaliny wzrasta. Gdy już polubimy poszczególnych bohaterów i zacznie nam zależeć, by przeżyli szkolną apokalipsę, to zwykła przeprawa z jednej sali lekcyjnej do drugiej jest niezwykle emocjonująca. Akcja serialu dzieje się głównie w budynku szkolnym i terenie przyszkolnym, nie znaczy to jednak, że tylko młodzież będzie mieć problemy z zombiakami. Epidemia rozprzestrzeniła się na całe miasto i władze zmuszone będą podjąć trudne i nieraz kontrowersyjne decyzje by powstrzymać jej rozprzestrzenienie się na cały kraj. Podobnie jak w powieści Koushuna Takamiego konflikt młodzież kontra dorośli wybrzmiewa bardzo doniośle. Zgadnijcie, kto zawiódł?

Kapitalny serial, jeden z najlepszych jakie obejrzałem na Netfliksie. Koreańczycy dowieźli świeżutkie battle royale w odcinkach dla miłośników gatunku i nie tylko. Przepis na sukces okazał się banalny, oklepaną do granic absurdu zombie apokalipsę wpuścili na pełne młodzieży szkolne korytarze, dorzucając sprawdzoną kliszę. Wyszedł z tego serial, który przez dziesięć tygodni nie schodził z top 10 streamingowego giganta. Jeżeli jeszcze do tej pory nie widzieliście „All of us are Dead" to koniecznie nadróbcie. Tak dużej liczby zombie naraz na ekranie jeszcze nie było. Polecam!

Paweł Koczułap



Mamy dobrą i złą wiadomość dla tych z Was, którzy wyczekują remake'u **„Emmanuelle"**. Dobra wiadomość jest taka, że zdjęcia do nowej wersji rozpoczną się we wrześniu. Zła jest taka, że tytułowej bohaterki nie zagra Léa Seydoux. Nową „Emmanuelle" wyreżyseruje zdobywczyni weneckiego Złotego Lwa za film „Zdarzyło się" Audrey Diwan. Scenariusz napisała we współpracy z Rebeccą Zlotowski („Planetarium"). Akcja filmu rozgrywać się będzie współcześnie w Hongkongu. Główną bohaterką będzie kobieta pracująca w ekskluzywnym hotelu poszukująca spełnienia i przyjemności. To studium kobiety, która poświęciła wiele, by znaleźć się na szczycie. A także opowieść o tym, jak opuścić gardę. W głównej roli pojawi się Noémie Merlant. To Paryżanka, której gwiazda świeci coraz jaśniej. Przełomem w jej karierze okazał się kostiumowy dramat „Portret kobiety w ogniu", który przyniósł jej nominacje do Cezara i Europejskiej Nagrody Filmowej. W ubiegłym roku debiutowała w angielskojęzycznej produkcji „Tár", gdzie zagrała u boku nominowanej za kreację w tym filmie do Oscara Cate Blanchett. Diwan tak skomentowała zmianę Seydoux na Merlant: Kocham Léę Seydoux. Chcę kiedyś nakręcić z nią film. Ale w tym przypadku nie była postacią, którą stworzyłam w wyobraźni. Od „Portretu kobiety w ogniu" po „Tár" nigdy nie przestałam być oczarowana siłą aktorstwa Noémie. Jest w stanie odgrywać zarówno władzę jak i uwodzicielstwo. Noémie redefiniuje francuską kobietę. Tytułowa bohaterka „Emmanuelle" to piękna Francuzka, którą nudzi życie u boku statecznego męża-dyplomaty. W trakcie wizyty w Bangkoku kobieta wdaje się w namiętny romans ze starszym od siebie włoskim arystokratą. Z nowym kochankiem doświadcza nieznanych wcześniej doznań seksualnych. Oryginalna „Emmanuele" trafiła do kin w 1974 roku. Oparty na książce Emmanuelle Arsan film okazał się olbrzymim hitem, czyniąc z odtwórczyni tytułowej roli Sylvii Kristel międzynarodową gwiazdę. Z czasem doczekał się serii kontynuacji, parodii, a także niskobudżetowych podróbek.



Todd Phillips, reżyser komiksowego widowiska **„Joker: Folie à deux"** zaprezentował pierwsze oficjalne zdjęcie dwójki głównych bohaterów. Zobaczcie, jak prezentują się postacie grane przez Joaquina Phoenixa i Lady Gagę. Kontynuacja hitu „Joker" ma być nietypowym sequelem. Pierwszy film opisywany był jako połączenie „Taksówkarza" z „Królem komedii". „Joker: Folie à deux" zapowiadany jest z kolei jako musical. Autorami scenariusza są Scott Silver i Todd Phillips, czyli duet odpowiedzialny również za pierwszego „Jokera". Fabuła trzymana jest w tajemnicy. Wiemy jednak, że w kluczowym wątkiem będzie romans między tytułowym bohaterem a graną przez Gagę Harley Quinn. To oczywiście jedna z ważniejszych postaci z otoczenia Jokera. W komiksach była ona psychiatrą w Arkham Asylum, która zakochała się w Jokerze i stała się jego partnerką w zbrodni. W obsadzie są również Brendan Gleeson, Zazie Beetz, Jacob Lofland i Catherine Keener.



Czy nadeszła pora na rehabilitację Hana Solo? A raczej - filmu **„Han Solo: Gwiezdne wojny - historie”**? Produkcja nie podbiła świata tak jak inne filmy z uniwersum „Star Wars”. Grający Hana Solo Alden Ehrenreich zauważył jednak, że w ostatnim czasie fani spoglądają na widowisko bardziej przychylnym okiem. Film „Han Solo: Gwiezdne wojny - historie” nie miał lekko od początku. Oryginalni reżyserzy Phil Lord i Christopher Miller zostali zwolnieni i zastąpieni przez Rona Howarda, część fanów nie zaakceptowała nowego odtwórcy roli Hana Solo, a do tego film musiał walczyć w kinach z widowiskiem „Avengers: Koniec gry”. Alden Ehrenreich, który wcielił się w tytułowego bohatera, widzi jednak, że jest jeszcze nadzieja dla „Hana Solo”. Podczas trasy promocyjnej swojego nowego projektu „Kokainowy miś”, aktor został zapytany, czy zauważył pozytywną zmianę opinii o filmie. Tak, zauważyłem. Bez dwóch zdań w ciągu ostatnich kilku lat pojawiają się takie głosy w internecie. Wygląda, jakby coś się zmieniło, przyznał aktor. Ale z mojego punktu widzenia wyglądało tak od początku. W prasie pojawiło się dużo negatywnych opinii, ale do mnie osobiście docierały zawsze same pozytywne głosy. Po prostu uwielbiam rozmawiać z dzieciakami - chłopcami czy dziewczynkami - którzy zobaczyli film i są podekscytowani. To jest najlepsze.„Kokainowy miś” to film, przy okazji którego Ehrenreich ponownie spotkał się Philem Lordem i Christopherem Millerem, z którymi pracował - przez pewien czas - przy okazji „Hana Solo”. „Han Solo: Gwiezdne wojny - historie” opowiadał o początkach tytułowego bohatera, m.in. o tym, jak poznał Chewbaccę (Joonas Suotamo) czy Lando Calrissiana (Donald Glover). Rolę Hana Solo przejął po Harrisonie Fordzie Alden Ehrenreich. W obsadzie znaleźli się również m.in. Woody Harrelson, Emilia Clarke, Thandiwe Newton, Phoebe Waller-Bridge i Paul Bettany.



Fox pracuje nad odświeżoną wersją serialu **„Starsky & Hutch”**. Wiadomo już, że w stosunku do oryginału nastąpi jedna istotna zmiana – w detektywistyczny duet wcielą się kobiety. Bohaterkami nowej wersji serialu „Starsky & Hutch” będą dwie detektywki – Sasha Starsky i Nicole Hutchinson. Wierzą w swoją przyjaźń i są świadome swojej wartości. Wspólnie rozwiązują zagadki kryminalne w miasteczku Desert City. Próbują też dowiedzieć się, kto stoi za spiskiem, w wyniku którego ich ojcowie trafili do więzienia na 15 lat. Michael Thorn, prezes Fox Entertainment, powiedział w rozmowie z „The Hollywood Reporter”, że zanim podejmie decyzję, oczekuje od showrunnerów co najmniej dwóch scenariuszy. Pracują nad nimi Sam Sklaver i Elizabeth Peterson („Syn marnotrawny”). W produkcję będzie zaangażowane Sony Pictures Television, które w przeszłości, jako Columbia Pictures TV, pracowało nad oryginalnym serialem. Serial kryminalny „Starsky i Hutch” zadebiutował na antenie ABC 30 kwietnia 1975 roku. W tytułowe role – detektywów Dave'a Starsky'ego i Kena „Hutcha” Hutchinsona – wcielili się Paul Michael Glaser i David Soul. Dzięki niekonwencjonalnym metodom i bezgranicznemu zaufaniu wobec siebie byli niezwykle skuteczni w walce z przestępcami, chroniąc mieszkańców południowokalifornijskiego miasteczka Bay City. W 2004 roku do kin trafił wyreżyserowany przez Todda Phillipsa („Joker”) film „Starsky i Hutch”. W rolach głównych mogliśmy zobaczyć Bena Stillera i Owena Wilsona. Partnerowali im m.in. Snoop Dogg jako Huggy Bear, zaufany informator, i Fred Williamson jako kapitan Doby.



„Pewnego razu na krajowej Jedynce” | thriller | 6 epizodów

Lubię Quentina Tarantino i jego filmy, Netflix zaś wrzucił niedawno do swojej biblioteki genialne „Grindhouse: Death Proof” z podstarzałym Kurtem Russellem. Spokojnie, nie będę rozpisywał się teraz o historii kierowcy-mordercy i ładnych dziewczynach, które dały mu porządny wycisk pędząc pięknym, białym Dodge Challengerem, gdyż tę historię zapewne dobrze już znacie (jeżeli jednak znajdzie się zagubiona owieczka, która filmu nie widziała, niech koniecznie nadrobi!). Za sprawą sześcioodcinkowego serialu Netfliksa przeniosę was w typowe lokalne polskie klimaty. Reżyser Jakub Piątek, mający na swoim koncie film pełnometrażowy „Prime Time”, postanowił zrobić serial w stylu Quentina Tarantino, i poniekąd mu się to udało.

Wróćmy jednak na chwilę do debiutanckiego thrillera Jakuba Piątka, który zaskakuje nad wyraz pozytywnie. „Prime Time” nie umknął uwadze krytyków podczas festiwalu Sundance w Wenecji, którzy docenili dzieło Polaka. Główny bohater obrazu Sebastian, grany przez Bartosza Bielenię, w słynną milenijną noc sylwestrową z bronią w ręku terroryzuje studio telewizyjne, biorąc za zakładników prezenterkę telewizyjną i ochroniarza. Jego żądanie to kilka minut na żywo na wizji o północy. Młody chłopak ma coś ważnego do przekazania wszystkim telewidzom i pragnie, by zasięg przekazu był jak największy. Zakończenie filmu może rozczarować tych, którzy w napięciu oczekiwali na mocno osobisty finał historii mężczyzny. Ale powiedzmy szczerze, czy to mogło skończyć się inaczej? Nie. Film jest otwarty na interpretację, a protagonista wydaje się cichym głosem przegranego pokolenia.



Jestem pod wrażeniem, jak sprawnie Piątek przeskoczył z poważnego dramatu bohatera „Prime Time” w tarantinowskie klimaty „Pewnego razu na krajowej Jedynce”. Nie każdy dobrze zapowiadający się reżyser to potrafi. Pamiętacie Bartosza Kruhlika i jego świetną „Supernovę”? (Popcorner #2). Jego późniejszy serial „Herkules” zrealizowany dla telewizji TVN okazał się już średniakiem. Być może Kruhlik jeszcze pokaże pazur, Piątek już potwierdził swój świetny warsztat właśnie serialem Netfliksa. Przedstawił historię niezamierzonej pomyłki, do jakiej doszło na stacji benzynowej, znajdującej się przy tytułowej autostradzie, która to omyłka miała znaczący wpływ na życie uczestników. Ale po kolei, rozstawmy najpierw pionki na pozycjach startowych. Grupa całkowicie obcych sobie ludzi podróżuje wysłużonym, zielonym Audi 80 w ramach BlaBlaCar we wspólnym kierunku. Auto prowadzi Leon mający problemy z alkoholem, na fotelu pasażera siedzi córka Dianka, notoryczna kłamczucha w trzecim miesiącu ciąży i z nadzorem kuratora, tylne siedzenie zajmują trenerka personalna Klara przechodząca załamanie nerwowe po rozsta-



NETFLIX

PRAWIE JAK TARANTINO

niu z narzeczonym i chory na astmę playboy Wojtek jadący na randkę z nieznajomą dziewczyną. Postacie są oryginalne, nic więc dziwnego, że w trakcie jazdy dochodzi do pierwszych nieporozumień, które ewidentnie psują klimat wspólnego podróżowania. W drugim identycznym zielonym, wysłużonym Audi 80 jedzie Emil – a właściwie to ucieka przed wymiarem sprawiedliwości po udanym skoku na bank, w którym stracił co prawda dwójkę wspólników, lecz zyskał torbę z dwoma milionami złotych. Emil jest zdesperowany, gdyż będąc hazardzistą, dorobił się ogromnych długów u osiedlowego bossa, a czas ich spłaty został przekroczony. Zrabowane pieniądze pozwolą mu ocalić wszystkie swoje kończyny. Tak byłoby, gdyby nie owa pomyłka. A że samochody są identyczne ni-





czym dwie krople wody, to na wspomnianej już stacji dochodzi do przypadkowej zamiany aut. Gdy nasi bohaterowie odkrywają ten fakt, dla widzów zaczyna się prawdziwa zabawa.

Być może pieniądze szczęścia nie dają, ale fajnie je mieć, mówi znane polskie porzekadło. Do takiego wniosku dochodzi również nasza grupa podróżnych. W końcu nieczęsto dwa miliony złotych znajdujemy w bagażniku auta. Problem tkwi w fakcie, że każdy z nieoczekiwanie obdarowanych przez los szczęśliwców ma swój własny pomysł, na co przeznaczyć wspomnianą kwotę i niekoniecznie te plany zdają się pokrywać, co skutkuje kolejnymi konfliktami. Muszą jednak szybko znaleźć jakiś konsensus, ponieważ morderca Emil orientuje się, co zaszło i rusza w pościg, by odzyskać zgubę. Jest niczym T-800 z „Terminatora", ma ograniczony zasób słów, tępy wyraz twarzy, ale nie da się go łatwo zgubić, ani tym bardziej zabić. Postrzelony, uderzony w głowę itd. wstaje i prze dalej do przodu. Będzie ścigał grupę uciekinierów niczym Sarę Connor, bo od tego zależy jego życie (dosłownie). A gdy dopadnie wyrwie im wszystkim serca... znaczy odzyska łup. Całej tej sytuacji z ukrycia przygląda się piękna prostytutka Celina, która również chętnie przytuliłaby te dwie bańki. Celina ma jednak słabość, jest nią jej wąsaty alfons Adrian. To kocur, kocha tak samo namiętnie, jak bije. Trudny do zabicia, inteligentny, niczym T-1000 wchodzi do gry.



„Pewnego razu na krajowej Jedynce" udaje się złamać serialowe schematy, Jakub Piątek doskonale odnalazł się w twórczości inspirowanej dziełami Quentina Tarantino. Może to jeszcze nie ten poziom, ale czuć tego charakterystycznego ducha. Jeżeli lubicie absurdalnie pokręcone historie, to przy serialu naszego uzdolnionego młodego reżysera będziecie się świetnie bawić. Emil i Adrian wymiatają!

Paweł Koczułap



Oficjalne konto na Twitterze serii City Hunter ogłosiło, że nadchodzący nowy film anime będzie nosił tytuł **City Hunter The Movie: Angel Dust** (Gekijo ban City Hunter: Tenshi no Namida) i zostanie otwarty w Japonii tej jesieni. Reżyser serii City Hunter, Kenji Kodama, reżyseruje nowy film w Sunrise and The Answer Studio Co., Ltd. Yasuyuki Mutō Deadman Wonderland pisze scenariusz. Dystrybucją filmu zajmuje się firma Aniplex.Film będzie kręcił się wokół przeszłości Ryo Saeby i śmierci jego byłego partnera Hideyukiego Makimury. Będzie również obracać się wokół Angel Dust, co również było ważne w oryginalnej serii. Powracający aktorzy głosowi to Akira Kamiya jako Ryo Saeba, Kazue Ikura jako Kaori Makimura, Harumi Ichiryūsai jako Saeko Nogami, Tesshō Genda jako Umibozu i Mami Koyama jako Miki. Nowy film anime upamiętnia 35. rocznicę anime telewizyjnego. Manga Tsukasy Hojo - City Hunter trwała od 1985 do 1991 roku i ma 35 tomów. Manga zainspirowała cztery seriale anime, jeden film anime oraz kilka specjałów filmowych i telewizyjnych, w tym oryginalne DVD z anime z 2015 roku. ADV Films wypuściło większość tych projektów anime w Ameryce Północnej. Oryginalne anime miało swoją premierę w kwietniu 1987 roku. Film anime City Hunter: Shinjuku Private Eyes został otwarty w Japonii w lutym 2019 roku. Ryo Saeba, aka City Hunter. Zamiatarka, która spełnia wszystkie potrzeby swojego klienta. Zrobi wszystko, od ochroniarza po zabójstwo na zlecenie, ale przyjmie tę pracę tylko wtedy, gdy w grę wchodzi ładna kobieta lub szczerość klienta przyprawia go o drżenie serca. Wraz ze swoją partnerką Kaori Makimurą, młodszą siostrą jego zmarłego najlepszego przyjaciela, Ryo walczy ze złem nawiedzającym cienie miasta! Jackie Chan zagrał w filmie fabularnym z Hongkongu z 1993 roku, który bardzo luźno adaptuje oryginalną mangę. Koreański serial Live-Action miał swoją premierę w 2011 roku. Francuska adaptacja filmowa została otwarta we Francji w lutym 2019 r. Oddzielna chińska adaptacja została zapowiedziana.



Baran bo Odar i Jantje Friese, którzy stworzyli dla Netfliksa takie serialowe hity jak „Dark" i „1899", mają już kolejny projekt. Będzie to adaptacja komiksu **„Coś zabija dzieciaki"**. „Coś zabija dzieciaki" to seria komiksów stworzona przez scenarzystę Jamesa Tyniona IV i rysownika Werthera Dell'Ederę. W Polsce ukazała się nakładem wydawnictwa Non Stop Comics należącego do Grupy Wydawniczej Sonii Dragi. Na jego stronie możemy przeczytać: Nowa przebojowa seria prosto od BOOM Studios – obecnie jednego z najciekawszych amerykańskich wydawnictw. W małym sennym miasteczku, gdzieś w samym sercu USA zaczynają ginąć dzieciaki. Podobno odpowiadają za to kryjące się w mroku przerażające istoty. I wtedy pojawia się Erica Slaughter. Erica zabija potwory. Niezależnie od kosztów. Bo ktoś to musi robić. Baran bo Odar i Jantje Friese będą pełnić obowiązki showrunnerów, a także napiszą scenariusz i wyprodukują serial. Mają także wyreżyserować pilotowy odcinek. Autorzy komiksowego oryginału, czyli James Tynion IV i Werther Dell'Edera, będą producentami wykonawczymi. Rozpisana na osiem odcinków historia śledzi tajemnicze losy statku z imigrantami, który płynie z Europy do Nowego Jorku. Pasażerowie reprezentują różne środowiska i narodowości, ale wszyscy mają te same marzenia i nadzieję na odmianę losu w nowym stuleciu oraz nowe życie za granicą. Gdy niespodziewanie na otwartym morzu napotykają drugi statek, który od miesięcy uważano za zaginiony, zdarzenia przybierają nieoczekiwany obrót. To, co znajdują na pokładzie drugiego statku, zamieni ich podróż do ziemi obiecanej w przypominającą koszmar łamigłówkę, w której skupiają się tajemnice przeszłości łączące wszystkich bohaterów.



„Gang zielonej rękawiczki” | komedia | 8 epizodów

WESOŁE JEST ŻYCIE STARUSZEK

Bronisz się, wzdrygasz się na samą myśl, uciekasz, starasz się nie myśleć, ale prędzej, czy później ona cię doścignie. Nieunikniona. Trochę jak podatki. I nie, nie mowa tu o śmierci, tylko o starości. Nieliczni jej się wymkną, ale jeśli nie zachorujesz, albo nie będziesz mieć nieprzyjemnego wypadku, są szanse, że jej doczekasz.



Gdy przychodzi, najpierw jej nie zauważasz. Patrzysz w lustro, widzisz siwe włosy, czasami ich brak, do tego zmarszczki pod oczami, pomarszczone dłonie. Kiedy indziej strzyknie cię coś w krzyżu, pojawią się wewnętrzne dolegliwości, stopniowo będą ci odmawiać posłuszeństwa kolejne części ciała. I zastanawiasz się, kiedy to się stało? Przecież jeszcze kilka lat temu, ty i twoi przyjaciele bawiliście się na podwórku, w piaskownicy, chodziliście do szkoły, na studia. Kiedyś byli dorośli i ty, a teraz to ty jesteś wśród tych dorosłych i to tobie mówią „Proszę Pani” albo „Proszę Pana”. Gdzieś po drodze, przyszło ci założyć rodzinę, mieć dzieci. A teraz uświadamiasz sobie nagle, że dzieci już są dorosłe. Skończyło się przewijanie, ubieranie, zabieranie do szkoły. Skończyły się fanaberie nastolatków, a dzieci jakoś nagle opuściły dom. Założyły własny.



Dopiero wtedy do ciebie dociera, że młodość jest już wspomnieniem. A potem jesteś, lub jesteście sami. I co masz robić? Jeśli masz partnera, to starzejecie się razem. Jeśli nie masz, lub już nie masz, to nagle świat wydaje się pusty i zaczyna ci czegoś brakować. I nie, wcale nie o rozumie mowa, tylko o towarzystwie. O tym, zdawałoby ci się kiedyś – wiecznym zamieszaniu, o chaosie i hałasie. I oby ci nie pomogła rodzina, odstawiając cię do domu starców, zwanego też „domem spokojnej starości”. Tylko, czy aby na pewno starość musi zawsze być spokojna?

Otóż, okazuje się, że nie. Udowadniają to bohaterki serialu Netflixa „Gang Zielonej Rękawiczki”. Ten ośmioodcinkowy serial miał swoją premierę w październiku zeszłego roku. Opowiada on o przygodach trzech pań po sześćdziesiątce, którym siedzenie na emeryturze po prostu nie odpowiadało. Zamiast tego, nasze panie postanowiły być niczym Robin Hood i zabrały się za włamania do przeróżnych łotrów, którzy wzbogacili się robiących przekręty kosztem tych biednych.

Mózgiem grupy jest była skrupulatna pilotka – Zuza (grana przez Magdalenę Kutę). Towarzyszy jej Kinga (czyli wiecznie młoda Małgorzata Potocka), która, gdy trzeba coś załatwić, jest niczym „Buźka” z „Drużyny A”. A trzecią do tanga jest szalona ezoteryczka, znająca się na truciznach, kurarach i zen, czyli Alicja, grana przez Annę Romantowską. Wszystkie trzy tworzą idealnie zgraną paczkę włamywaczek i pewnie nie miałyby najmniejszych problemów z kolejnymi napadami, gdyby nie nieroztropność Kingi, która przez przypadek dała się uchwycić jednej z kamer monitoringu. Na szczęście, kamera zarejestrowała wyłącznie tatuaż Kingi, ale to wystarczyło by w TV policja ogłosiła poszukiwania groźnego przestępcy - włamywacza, który ma na nadgarstku specyficzny tatuaż. Aby uniknąć wykrycia, panie wykminiły iście diabelski plan, by przeczekać ten cały „shit-storm” w miejscu, w którym nikt, nigdy by się nie spodziewał spotkać poszukiwanego przestępcy, czyli w domu spokojnej starości.

Plan, choć zdawałoby się perfekcyjny, ma jednak kilka minusów, z których największym jest dyrektorka placówki o nazwie „Drugi Dom” – antypatyczna Marzena, czyli wspaniała i przemiła aktorka – Beata Bandurska. Postać Marzeny to na wskroś zła kobieta, która szuka tylko jak się wzbogacić na rezydentach „Drugiego Domu”. Kradnie, oszukuje, włamuje się do ich pokoi, przetrząsa ich rzeczy prywatne i ogólnie żeruje na starszych ludziach. Choć nasze bohaterki starają się nie rzucać w oczy i nie „fikać”, tak w obliczu perfidii Marzeny, nie mają wyboru – muszą się bronić. Siebie i pozostałych, zastraszonych przez Marzenę, rezydentów. Stopniowo udowadniają im, że starość niekoniecznie musi być nudna. Może też być pełna przygód i dreszczyka emocji.



I jest to naprawdę ważne, bowiem przez lata, w telewizji panowało krzywdzące przekonanie, że babcie i dziadkowie to takie dopełnienie rodziny, darmowa opieka nad dzieckiem, dobra dusza troszcząca się o wnuczków. Od czasu, do czasu pojawiały się w filmach starsze kobiety, w odrobinę innych rolach – emerytowane killerki, twarde księgowe, ale nie oszukujmy się, gdy kobieta zacznie się starzeć, dla producentów i ludzi od castingu, zostaje przypisana najpierw do roli matki, a potem babci. Netflix w ostatnich latach, stara się wykorzystać niszę i zaczął umiejętnie tworzyć seriale, w których głównymi postaciami są starsi ludzie. „Gang Zielonej Rękawiczki”, to swego rodzaju na-



sza rodzima odpowiedź na inny serial Netflixa: „Grace i Frankie", choć trochę mniej na poważnie, swojsko i z uśmiechem.

Ogromną zaletą „Gangu" są bardzo naturalne dialogi, a dzieje się tak, ponieważ aktorkom pozwolono na improwizację. Panie na początku trzymały się scenariusza, ale ich własne dialogi były o wiele śmieszniejsze i naturalniejsze, niż te napisane przez scenarzystki – Joannę Hartwig-Skalską i Annę Novak-Zemplinską. Zresztą, oglądając serial, czuć tą chemię między bohaterkami. Aktorki świetnie się ze sobą zgrały także poza planem, co perfekcyjnie wykorzystał reżyser – Tadeusz Śliwa, który wcześniej zabłysnął reżyserią serialu „Ucho Prezesa" i całej masy teledysków (na przykład takiego Dawida Podsiadło).

Casting do ról, to był zaś ciekawy proces, ponieważ dwie z pań nie startowały do roli, którą finalnie zagrały. I tak Małgorzata Potocka startowała do roli Alicji, a Anna Romantowska próbowała się z rolą Zuzy. Praca na planie niekoniecznie mogła być łatwa dla starszej osoby, ale to tylko ze względu na to, że Tadeusz Śliwa ma reputację pracoholika i nadawał produkcji odpowiedniego tempa. Jednakże nasze aktorki i aktorzy spokojnie dali radę. Doświadczenie w tym biznesie to jest jednak bardzo istotna rzecz i pomaga przetrwać warunki, które niekiedy dla młodszych aktorów potrafią być uciążliwe. Starsi aktorzy wielokrotnie udowodnili, że przypisywanie charyzmy i wytrzymałości wyłącznie młodym, to jakaś pomyłka. I jak to mówią: „Stary człowiek i może!"

Kolejnym mocnym elementem serialu są scenografie, dekoracje oraz barwy, które są świetnie dopasowane do poszczególnych scen. Wpadający w sepię „Drugi Dom" sprawia wrażenie miejsca szpetnie otapetowanego, pozbawionego radosnych barw – ostatniego przystanku seniorów. Tutaj starość niemal czuć w powietrzu. W scenach z pozbawionymi serca przemysłowcem, dominują zieleń i kolor niebieski. A na posterunku policji prym wiodą biel i odcienie jasnego błękitu. Za to bar/restauracja, w której przesiaduje komisarz Alfred, czyli jeden z moich ulubionych aktorów grających twarde charaktery – Mirosław Zbrojewicz na zawsze zwany „Gruchą", została udekorowana odstraszającą boazerią i dziesiątkami pustych krzeseł, bezowocnie czekających na mnogość gości. Swoją drogą, panie Mirku, najserdeczniejsze życzenia urodzinowe (Pan Mirek obchodzi urodziny 25go Lutego)!



Ciekawostką jest to, że większość zdjęć powstała w jednym miejscu. Producenci sprytnie wynajęli opuszczoną willę w Konstancinie Jeziornej, w której poprzednio kręcono serial „Uzdrowisko". Willa ta wcześniej należała do pana, który zobowiązał się ją kupić za bezcen, pod warunkiem, że ją wyremontuje i będzie mógł w niej mieszkać. Oczywiście coś poszło nie tak. Koszta rosły, remont niby zrobiony, rozpoczęły się procesy i willa stała opuszczona latami, aż odkryli ją filmowcy. W tej właśnie willi, producenci ze scenografami urządzili komisariat, pokoje mieszkańców domu starości, basen, salę estradową, a nawet dom pogrzebowy!

Charakteryzacja i kostiumy, to też ważna strona filmu. Drobne detale, jak czapeczka na głowie Jana, koronki w ubraniach, peruki Kingi, sygnety na palcach mafiozów, spinki do mankietów, a nawet wydrukowane w 3D, sztuczne zwłoki – wszystko to, jest tutaj dopracowane.

A muzyka? Motywem przewodnim jest nowoczesna interpretacja jednej z piosenek Urszuli, czyli „Luz-Blues, W Niebie Same Dziury" wykonywana przez Darię Zawiałow. Wierzcie mi, to jedna z tych piosenek, które wchodzą w ucho i nie chcą go prędko opuścić. Poza tym, usłyszymy także „Plus Jamais", „Stayin Alive", klasyczny „King Swing", „I Feel Good" James Browna, czy „I'd Rather Go Blind" Etty James. Z Polskich akcentów mamy między innymi „Daj mi tę noc", „Cykady Na Cykladach" i „Jej Portret" Włodzimierza Nahornego.



Gang Zielonej Rękawiczki mogę gorąco polecić każdemu odbiorcy, bo ogląda się go naprawdę przyjemnie. Jest to pozycja lekka, ale też inteligentna. Daje do myślenia i zastanowienia nad losem starszych ludzi. Oglądając go, odkrywasz, że nawet takie zahartowane i niezłomne kobietki, jak trzy główne bohaterki, nie są bez wad. I pomimo tego, że każda z nich ma swój własny bagaż doświadczeń, gdy widzą jawną niesprawiedliwość, nie stoją bezczynnie na boku, ale starają się pomagać innym. I na przekór utartym schematom, udowadniają, że starość to nie zmarszczki, obwisła skóra i siwe włosy. Prawdziwa starość, to przede wszystkim to, co siedzi w twojej głowie i jak długo będziesz mieć młodość w sercu, nie masz się o co martwić.

I to właśnie jest… luz-blues.

Mariusz Pieniążek #Cashub,
stały współpracownik Gniazda Szeptunów





Co byście powiedzieli, gdyby Dave Bautista wcielił się w **Bane'a**, jednego z największych wrogów **Batmana**? Sam Bautista od dawna chciał zagrać tę postać. Po tym, jak James Gunn, z którym pracował przy serii „Strażnicy Galaktyki", awansował na szefa DC Films, aktor przedstawił mu swoją propozycję. Czy Bautista ma szansę wcielić się w superłotra? W wywiadzie dla portalu Insider Dave Bautista zdradził, że dyskutował z Jamesem Gunnem o perspektywie wcielenia się w postać Bane'a. Rozmawialiśmy o tym z Jamesem, powiedział aktor. Ale myślę, że kierunek, w którym on idzie - zaczynanie od nowa i reebootowanie całego uniwersum - jest konieczny. Trzeba zacząć planować na następne 15 lat. I myślę, że niestety ze mną nie jest to możliwe. Rozumiem to. Nie chcę grać postaci, której nie jestem w stanie oddać sprawiedliwości. Wątpię, bym na tym etapie mojej kariery był w stanie to zrobić. Nie wydaje mi się, żebym poradził sobie z fizycznym wymiarem tej roli. Nie będę wiecznie młody, więc nie mogę planować z takim wyprzedzeniem. Podejrzewam więc, że nie będę tym gościem, podsumował aktor. Aktor nigdy nie ukrywał, że od lat był zainteresowany zagraniem Bane'a. Chcę zagrać Bane'a tak bardzo, że poszedłem do Warner Bros., umówiłem się na spotkanie z DC, przekroczyłem próg i powiedziałem: „Chcę zagrać Bane'a. Nie żartuję", opowiadał w 2021 roku. Nie zraziło go nawet to, że studio nie szukało akurat nikogo do tej roli. Bane to arcywróg Batmana. Kryminalista odznaczający się zarówno wyjątkowym intelektem, jak i tężyzną, wspomaganą dodatkowo przez specyfik znany jako Venom. Zasłynął tym, że złamał kręgosłup Batmanowi. Na dużym ekranie Bane pojawił się dotychczas dwukrotnie. W „widowisku „Batman i Robin" (1997) wcielił się w niego Jeep Swenson. W „Mroczny Rycerz powstaje" (2012) zagrał go Tom Hardy. Dave Bautista, którego ostatnio oglądaliśmy w kryminale „Glass Onion: Film z serii „Na noże"", w tym roku zagości na ekranach kin w widowisku „Strażnicy Galaktyki: Volume 3".



Netflix przygotowuje nową adaptację **„Znachora"**. Data premiery nowej wersji uwielbianej przez Polaków historii profesora Rafała Wilczura nie jest na razie znana, wiadomo jednak, że film trafi na platformę jeszcze w tym roku. W tytułowej roli zobaczymy Leszka Lichotę. „Znachor" to słynna powieść Tadeusza Dołęgi-Mostowicza. Opowiada ona o losach profesora Rafała Wilczura, wybitnego chirurga, którego opuszcza rodzina. W wyniku niefortunnego splotu okoliczności traci on pamięć i pod przybranym nazwiskiem osiada w niewielkiej wiosce. Zyskuje rozgłos, gdy operuje źle nastawione nogi syna młynarza. Po wielu latach spotyka swoją córkę. Stanowisko reżysera objął Michał Gazda, który pracował na planie takich seriali jak „Wataha", „Odwróceni" czy „Zachowaj spokój". „Znachor" będzie jego pełnometrażowym debiutem. Scenariusz napisali Marcin Baczyński i Mariusz Kuczewski („Dawid i Elfy"). W roli profesora Rafała Wilczura zobaczymy Leszka Lichotę. Partnerować będą mu Maria Kowalska jako Marysia, Ignacy Liss jako hrabia Czyński oraz Anna Szymańczyk jako Zosia. W pozostałych rolach m.in. Mirosław Haniszewski, Mikołaj Grabowski, Izabela Kuna, Paweł Tomaszewski, Małgorzata Mikołajczak i Łukasz Szczepanowski. „Znachor" w reżyserii Jerzego Hoffmana z Jerzym Bińczyckim i Anną Dymną w rolach głównych jest jednym z ulubionych filmów Polaków. Jak czują się twórcy nowej wersji, mierząc się z jej legendą? Powieść Dołęgi-Mostowicza i jej ekranizacja sprzed 40 lat jest – bez żadnej przesady – legendą polskiej pop-kultury. I teraz my – dzięki Netflix – mieliśmy okazję zmierzyć się z tą legendą – powiedział reżyser Michał Gazda. Co było niewątpliwie wielkim reżyserskim przywilejem, ale też – nie ukrywajmy – twórczą obawą. Igraliśmy przecież z narodowym wzorcem melodramatu. Dzięki wspaniałej ekipie poczucie odpowiedzialności nie krępowało, a kreacja wszystkich tych namiętności i dramatów przedwojennego świata okazała się prawdziwą artystyczną frajdą. Jestem z pokolenia, które wyrosło na historii profesora Wilczura – podkreśla Leszek Lichota. Bardzo się cieszę, że mogłem wcielić się w tak istotną postać dla polskiej kultury. Filmy kostiumowe są zawsze wyzwaniem, ale myślę, że reżyser i cała ekipa wspaniale odzwierciedlili estetykę lat 20. i 30. ubiegłego wieku. Świata, w którym liczył się honor, etos pracy, empatia i romantyczna miłość.



prime video

„Pierścienie władzy"

fantasy

8 epizodów

NIE O TO CHODZIŁO TOLKIENOWI

Sięgając po twórczość Tolkiena i tworząc serial osadzony w Śródziemiu, Amazon podjął się bardzo ryzykownego zadania. Musiał spróbować dorównać kultowej trylogii „Władca Pierścieni", sprostać oczekiwaniom społeczności fanów i przekonać zwykłych entuzjastów kina do podgatunku high fantasy. Choć serial może poruszył pewne czułe struny serc wielbicieli Tolkiena, obawiam się, że zostanie zapamiętany wyłącznie jako źródło memów.



Świat Tolkiena ma dla mnie magię, która przyciąga. Estetyka high fantasy, w której został stworzony nie przemówi jednak do wszystkich. Spore grono widzów może nie przyjąć dobrze historii o uniwersalnej walce dobra ze złem, często utrzymanej w podniosłym stylu i opowiedzianej archaizowanym językiem. Oczekują czegoś bardziej skomplikowanego i niejednoznacznego. High fantasy nie jest dla każdego, ale dobry serial powinien zainteresować (prawie) wszystkich. Niestety „Pierścienie Władzy" nie są dobrym serialem. Równoczesne prowadzenie czterech wątków, które dopiero w którymś momencie się połączą i przeskoki w fabu-



le utrudniają odbiór. Dodatkowo trudno odnaleźć się na mapie, w lokalizacjach do których się przenosimy. Wiele dialogów jest nonsensownych lub zwyczajnie drętwych, wiele scen budzi śmieszność swoją teatralnością albo absurdalnością.

A przecież temat filmu jest jak najbardziej poważny. Są nim próby zmontowania koalicji nieufnych wobec siebie ras (ludzi, elfów, krasnoludów) do walki z potężnym Sauronem, uosabiającym wszelkie zło. Elfka Galadriela chce przekonać królestwo ludzi, Numenor, do tej wspólnej walki. Z kolei misja jej przyjaciela, Elronda, to próby nawiązania współpracy elfów z rasą krasnoludów. Niestety główni bohaterowie nie są zbyt ekscytujący. Galadriela może przynajmniej wykazać się w scenach walki, wyczynowego pływania i jazdy konnej brzegiem morza (tak, to te memiczne sceny), Elrond w wielkim świecie polityki wydaje się zwyczajnie nudny. Chyba tylko wątek jego skomplikowanej przyjaźni z krasnoludem Durinem jest wiarygodny.

Największą dłużyzną serialu jest motyw niziołków Harfootów. Ludek ten interesuje się tylko swoim małym światkiem, nie miesza się do cudzych spraw. Wyjątkiem jest niesforna Nori, która (tak jak później Bilbo albo Frodo) wychodzi poza horyzonty swojej społeczności i daje się ponieść przygodzie. Wędrowni Harfootowie nie pokazali nic interesującego. Zapamiętam chyba tylko ich niedorzeczny zwyczaj porzucania swoich ziomków, których wozy opóźniają się podczas wędrówki, aby później z nostalgią wspominać ich w blasku księżyca.

Na szczęście w fabule pojawia się też ciekawy wątek elfa Arondira i śmiertelnej kobiety Bronwyn. Tych dwoje łączy nie tylko uczucie wbrew swoim rasom, ale także przekonanie o konieczności walki ze sługami Saurona. Oboje stają się liderami, którzy usiłują zmotywować ludzi do walki. Przekonują, że nie można żyć spokojnie w cieniu zła, nie można też zawrzeć z nim sojuszu, gdyż zło to zawsze zniewolenie, poniżenie i śmierć. Bardzo mnie poruszył ten temat, który jest dla mnie typowo Tolkienowski.

Na pocieszenie w serialu dostajemy też trochę nawiązań stylistycznych do trylogii „Władca Pierścieni", wykorzystane są podobne ujęcia czy motywy muzyczne. Samo Śródziemie jest zachwycające, z bezkresnymi polami i lasami. Olśniewające są podziemne komnaty krasnoludów i pałace elfów, a także ludzkie królestwo Numenoru.



Opowieść jest osadzona w świecie stworzonym przez Tolkiena, ale tylko luźno bazuje na jego twórczości. Nie do końca oddaje też ducha twórczości autora. Ciężko mi przyłączyć się do malkontentów i otwarcie kpić z serialu, z żalem patrzę, jak stał się pośmiewiskiem. Myślę, że obejrzę kolejny sezon ze względu na fascynację twórczością Tolkiena, ale bardzo wielu widzów zniechęciło się do Śródziemia.

Anna Szewczyk-Cywińska





David Zaslav, szef Warner Bros. Discovery, spotkał się z akcjonariuszami. Na tym spotkaniu ogłosił wiadomość, która szerokim echem poniesie się wśród fanów fantastyki. Wracamy do kinowego Śródziemia znanego z trylogii **„Władca Pierścieni"** i **„Hobbit"**. Warner Bros. i New Line szykują nowe widowiska! Nowe ambitne plany Warner Bros. Discovery to efekt podpisanego kontraktu z firmą Embracer, która latem ubiegłego roku przejęła prawa do eksploatowania marki „Władcy Pierścieni" i „Hobbita" na gruncie filmów, gier wideo, zabawek, spektakli i parków rozrywki. Pakiet zawiera również prawa do pośmiertnych publikacji Tolkiena, w tym m.in. „Silmarilliona". Embracer przejął je od firmy producenckiej Saul Zaentz Co., która w latach 90. przekazała licencje na ekranizacje Tolkiena New Line Cinema, co pozwoliło stworzyć „Władcę Pierścieni" Petera Jacksona. Licencja ta wygasła jednak i prawa wróciły do Saul Zaentz Co., co umożliwiło ich sprzedaż Embracer Group. Możliwości powrotu do Śródziemia przez Warner Bros. jest spełnieniem jednego z marzeń Zaslava, który po przejęciu władzy nad koncernem Warner Bros. Discovery głośno wyrażał pogląd, że studio musi rozwijać swoje marki. To dlatego w listopadzie deklarował chęć podpisania nowego kontraktu z J.K. Rowling na kolejne filmy z cyklu „Harry Potter". Szefowie Warner Bros. Michael De Luca (który był szefem New Line Cinema, kiedy ruszała produkcja „Drużyny Pierścienia") i Pamela Abdy nie ujawnili na razie szczegółów dotyczących tego, czego możemy się spodziewać w kinach. W ich oficjalnym oświadczeniu czytamy za to: 20 lat temu New Line zdecydowało się na bezprecedensowy akt wiary, by przenieść na duży ekran niesamowite historie, bohaterów i świat „Władcy Pierścieni". W rezultacie powstała przełomowa seria filmów, które z otwartymi ramionami przyjęło kilka pokoleń fanów. Jednak pomimo całego rozmachu i szczegółów pięknie upakowanych w dwóch trylogiach olbrzymi, złożony i olśniewający świat wymyślony przez J.R.R. Tolkiena pozostaje w większości niezbadany przez kino. Możliwość zaproszenia fanów do zagłębienia się w filmowym świecie Śródziemia to zaszczyt i cieszymy się, że możemy w tej przygodzie towarzyszyć Middle-earth Enterprises i Embracer. Przypomnijmy, że na 2024 rok planowana jest premiera animowanego filmu pełnometrażowego „The War of the Rohirrim". Nie jest on jednak częścią obecnego kontraktu. Prace nad nim rozpoczęto bowiem już dawno temu. Czy nowa umowa Warner Bros. Discovery z Embracer Group oznacza, że Amazon straci możliwość kontynuowania serialu „Władca Pierścieni: Pierścienie Władzy"? Nic z tych rzeczy! Prawa posiadane przez Saul Zaentz Co., a której odkupił w ubiegłym roku Embracer, nie uwzględniają serialowych ekranizacji Tolkiena. A to właśnie te prawa za olbrzymią kwotę zakupił Amazon. „Pierścienie Władzy" mogą być zatem kontynuowane. To zaś oznacza, że w przyszłości możemy mieć dwa uniwersa Tolkiena: filmowe od Warner Bros. i serialowe od Amazonu.

Newsy opracował Mateusz Borkowski





HBO max

„Ród Smoka”

fantasy

10 epizodów

BARDZO TOKSYCZNA RODZINA

Po rewelacyjnej (przynajmniej do pewnego momentu) „Grze o tron”, dzięki której widzowie pokochali Westeros i Essos, chyba nikogo nie trzeba było przekonywać do obejrzenia „Rodu Smoka”. To historia, w której główną rolę odgrywa jeden z największych rodów Siedmiu Królestw, Targaryenowie. Serial bazuje na prozie J.R.R. Martina, więc przygotujcie się na intrygi, zdrady i niespodziewane śmierci bohaterów. I jeszcze więcej smoków.



Dwieście lat przed „Grą o tron” w Westeros królują Targaryenowie. Rządzenie królestwem samo w sobie jest nie lada wyzwaniem, ale jak się okazuje, równie dotkliwe są konflikty wewnątrz rodu. Starzejący się król Viserys próbuje godzić swoją rodzinę, co jednak nie zawsze się udaje. Najwięcej problemów sprawia chyba brat króla, Daemon – enfant terrible rodziny, brutalny, nieprzewidywalny, łamiący zasady. Coraz częściej do głosu dochodzi córka króla, księżniczka Rhaenyra, wyznaczona na następcę tronu. Sytuacja komplikuje się jeszcze bardziej, gdy nowa żona, Alicent, rodzi królowi upragnionych synów, którzy z chęcią odbiorą tron przyrodniej siostrze.



Po śmierci króla Viserysa rozpoczyna się walka dwóch gałęzi rodu o panowanie. Serial koncentruje się na rywalizacji dwóch królowych Rhaenyry i Alicent oraz ich stronnictw. Bo w „Rodzie Smoka” kobiety są równie ważnymi graczami jak mężczyźni, królewskie porody są równie ważne jak bitwy. Ten feministyczny wydźwięk filmu zrobił na mnie całkiem pozytywne wrażenie, nie był nachalnie narzucony, ale wynikł naturalnie ze zmagań dwóch silnych liderek.

Fabuła pierwszego sezonu serialu obejmuje ponad dwadzieścia lat. Twórcy musieli więc zmienić aktorów odgrywających postaci, w miarę jak dziecięcy bohaterowie dorastali. Trochę przeszkadzało mi to w odbiorze serialu, bo ledwo zaznajomiłam się z postaciami, aktorzy odtwarzający ich role byli wymieniani. Szczególnie nie mogłam się pogodzić ze zniknięciem młodej Rhaenyry, świetnie zagranej przez Milly Alcock, i potrzebowałam trochę czasu, żeby przekonać się do „dorosłej” wersji postaci.

„Ród Smoka” nie może uniknąć porównań z „Grą o tron”. I wypada przy nim zdecydowanie słabiej. Intrygi, emocjonujące w „Grze o tron” w wykonaniu Littlefingera i Varysa, w „Rodzie Smoka” nie wciągają. Dla mnie największym minusem serii było obracanie się ciągle w ramach jednej rodziny, której członkowie nie budzą szczególnej sympatii. A my chcemy wreszcie wyjść z królewskiego pałacu, poza skłóconą rodzinę. Brakowało mi też podróży przez całe Westeros, bo większość scen dzieje się w tych samych lokalizacjach. Spektakularnie wypadają za to sceny, w których pojawiają się smoki, to one sprawiają, że akcja się zdecydowanie rozwija.

Serial ma szokować, ale mimo to przez większą część czasu ekranowego nie





wzbudził moich większych emocji. To prawda, okrucieństwo, przemoc, rozlew krwi oraz kazirodcze związki, które są na porządku dziennym w „Rodzie Smoka” wstrząsają i poruszają. Wrażenie robi krwawa scena porodu na początku serialu, która zestawiona jest z brutalnymi męskimi potyczkami na turniejem rycerskim. Ale samo szokowanie widza to za mało.

Serial jest nierówny, pierwszy odcinek obiecuje wiele, ale kolejne nie są szczególnie interesujące. W moim odbiorze najlepsze są trzy ostatnie, pełne dramatyzmu, zwrotów akcji, bardziej dynamiczne. Nie chcę zdradzać zakończenia, ale ostatnie odcinki zwiastują, że drugi sezon serii może być dużo lepszy. Wyjdziemy poza znane lokalizacje, zobaczymy inne części Westeros, poznamy lepiej inne rody. A zmagania w samym Rodzie Smoka pewnie jeszcze nabiorą rozmachu.

Anna Szewczyk-Cywińska

NETFLIX



LOCKWOOD I SPÓŁKA

(I GDZIE JEST DRUGI SEZON?!)

Lockwood i spółka" | fantasy | 8 epizodów

Najlepsze są takie seriale, co do których nie mamy zupełnie żadnych oczekiwań, trafiamy na nie przypadkiem, a potem się okazuje, że dostajemy tak wiele, wiele dobra, a nawet jeszcze więcej.

Kliknęłam w pierwszy odcinek „Lockwood i spółka" w sumie dosyć mechanicznie, bo nieco zaintrygował mnie trailer na pasku Netflixa. Zajawka robi tu naprawdę dobrą robotę, ale nie jest z nią tak, jak z wieloma trailerami do filmów, gdzie wszystko co najlepsze twórcy wepchnęli do zapowiedzi, a przez resztę seansu nie dzieje się zupełnie nic. Tutaj przez cały czas SIĘ DZIEJE. A potem pojawia się nielegalny cliffhanger…

Zanim przejdę do fabuły i opinii (której już możecie się domyślać, ale dowiecie się, czemu) warto wspomnieć, że „Lockwood i spółka" to serial oparty na cyklu powieści Jonathana Strouda, a osiem wyemitowanych do tej pory odcinków obejmuje fabułę pierwszych dwóch tomów serii o tym samym tytule, czyli, po kolei, są to „Lockwood & Sp. Krzyczące schody" oraz „Lockwood & Sp. Szepcząca czaszka". Po niebywale dobrze przyjętym serialu w Polsce wyszedł też w marcu 2023 tom trzeci, „Mroczny sobowtór" i pewnie jest też szansa na kolejne książki z serii.

Ten przydługi wstęp służy tak naprawdę dwóm rzeczom: po pierwsze informacji, że serial jest naprawdę świetną adaptacją bardzo dobrze przemyślanej książki, bo naprawdę nie ma się do czego doczepić: świat jest oryginalny i logiczny, postacie wielowymiarowe, niejednoznaczne i różnorodne, a fabuła wciąga jak lejek lane kluski. Coś takiego można osiągnąć tylko wtedy, kiedy oryginał już jest świetny, a twórcy serialu mają dodatkowo głowę na karku. Podobny sukces kreacyjny odnieśli ostatnio chyba tylko twórcy „Cienia i kości", postanawiając połączyć średnią historię Aliny i Mala z trylogii Leigh Bardugo z genialnymi postaciami z dylogii „Szóstki Wron". I może jeszcze twórcy „Sandmana", ale przy tym swoje paluszki dość intensywnie maczał sam Neil Gaiman, więc ukłony należą się dodatkowo człowiekowi, który stwierdził, że główną rolę powinien dostać Tom Sturridge. Po drugie, wiem, że po obejrzeniu serialu będziecie chcieli dowiedzieć się co dalej, więc od razu podaję wam komplet informacji, gdzie szukać – w książkach – ciągu dalszego. Uff, tyle dygresji, a teraz przejdźmy do tego, o czym w ogóle jest „Lockwood i spółka".



Brytyjska produkcja opowiada o dosyć mrocznym świecie, który został opanowany przez niebezpieczne duchy, a stanąć z nimi w szranki i pilnować względnej normalności na ulicach – a właściwie na całym świecie, choć fabuła skupia się głównie na okolicach Londynu – mogą tylko specjalnie szkolone i wyczulone paranormalnie nastolatki, bo umiejętność widzenia duchów zanika z wiekiem. Ten manewr dosyć jasno określa odbiorcę docelowego, jednocześnie trudno powiedzieć, że jest to seria skierowana wyłącznie do grupy young adult, na co wskazywałby wiek głównych bohaterów. Dzięki temu, jak wielopiętrowa i dobrze skonstruowana jest ta historia, a także z jakimi, dosyć przyziemnymi i życiowymi oraz całkiem dorosłymi problemami muszą się mierzyć tytułowi Lockwood i jego współpracownicy, serial nada się też dla pełnoletniego odbiorcy. I o ile „Wednesday" oglądali wszyscy – nastolatki, bo postać bohaterki, a dorośli z sentymentu wynikającego ze znajomości rodziny Addamsów – o tyle „Lockwood i spółka" wnoszą powiew fantastycznej świeżości, a jednocześnie prezentują starszemu odbiorcy fantastyczną przygodę z gatunku urban fantasy z dodatkiem sentymentalnej podróży do powieści płaszcza i szpady. Te szpady występują tu zresztą dosłownie, bo są jedną z głównych broni przeciwko zjawom, duchom i innym paskudztwom. W końcu dźgać ostrym końcem można też kogoś, kto ma całkiem rzeczywiste ciało i kości.



Głównymi bohaterami jest trójka młodocianych detektywów, działających w agencji – tak, dobrze zgadliście – „Lockwood i spółka". Do grupy niezłomnych i działających mocno na granicy prawa dzieciaków należy wszechstronnie uzdolniony i arystokratycznie urodzony Anthony Lockwood, waleczna, potrafiąca nawiązywać kontakt z nadprzyrodzonym i uciekająca przed przeszłością (dosłownie) Lucy Carlyle oraz lekko nerdowaty ale zdolny mól książkowy George Karim. We trójkę stawią czoło wszystkiemu, co rzuci w nich świat: duchom, rządowym agencjom, politykom, problemom finansowym, próbom morderstwa, pożarom, zamachom, gadającym czaszkom i niezapłaconym rachunkom. I zrobią to ze stylem, klasą i… no dobrze, może z tym ostatnim trochę przesadziłam. Ale nawet jeśli będą w trakcie jednej z wielu przygód wyzywać się od głupków i mówić, że ten pomysł, który właśnie realizują był naprawdę, naprawdę zły, to bez wątpienia wciągną was w swój świat tak mocno, że nie będziecie chcieli się z nimi rozstawać. Po prostu idźcie i to obejrzyjcie. A potem dręczcie swoją najbliższą bibliotekę, by zakupiła o nich książki. To tytuł, który naprawdę warto poznać, bo czeka was tak cudowna rozrywka na najwyższym poziomie. No i gdzie jest ten sezon drugi?!

Anna Szumacher

NETFLIX



„Sex Education” | obyczajowy | 24 epizody (3 sezon)

YOUNG ADULTS

Minęły cztery lata od netflixowej premiery serialu Laurie Nunn „Sex Education”, który jak na razie doczekał się trzech sezonów, a w przygotowaniach jest czwarty. Trzecia seria wprowadziła do fabuły wiele zmian, nowych postaci, wątków i poruszyła kolejne problemy związane z edukacją seksualną. Twórcy serialu wydają się mieć konkretną receptę na kreowanie postaci nastolatków oraz prowadzenie fabuły, która z jednej strony jest ciekawa i bardzo przystępna, a z drugiej porusza tematy ważne i często trudne. Czy z bohaterami serialu można się w ogóle utożsamiać, czy są też może wyidealizowanymi postaciami? A może mają służyć jako wzór dla odbiorcy?



Głównymi postaciami serialu są nastolatkowie uczęszczający do liceum Moordale. Obsada trzeciej serii nie zmieniła się znacznie względem poprzednich dwóch sezonów, jednak dołączyło parę nowych osób. Między innymi wprowadzone zostały dwie osoby niebinarne, a jedna z nich, Cal (Dua Saleh), dołączyła do grona pierwszoplanowych postaci z rozbudowanym wątkiem fabularnym. Serial tym samym odpowiada na potrzebę reprezentacji społeczności queerowej w dodatku w sposób nietokenowy, ponieważ wszelkie postaci LGBTQ+ pojawiające się w serialu mają widzom do zaoferowania znacznie więcej, niż tylko swoja orientacja czy tożsamość płciowa. Rozbudowany został również wątek Isaaka (George Robinson), chłopaka na wózku, który również nie jest przedstawiony jedynie w kontekście swojej niepełnosprawności. Ciekawym pomysłem było pociągnięcie wątku romantycznego Otisa (Asa Butterfield) i Ruby (Mimi Keene), który pozwolił na poznanie postaci dziewczyny z nowej, głębszej strony, dzięki czemu trochę odklejono od niej łatkę stereotypowej „mean girl” (bo w końcu każdy serial o młodzieży licealnej mieć swoją wredną dziewczynę). W poprzednich seriach twórcy sukcesywnie podtrzymywali w niej taką figurę, aby w końcu w trzeciej dać jej opowiedzieć swoją historię.

To, co zwraca moją szczególną uwagę w serialu, poza oczywistą, wręcz niekiedy podręcznikową formą edukowania seksualnego postaci i odbiorców, jest ekspresja tożsamościowa postaci, którą wyrażono w ich sposobie ubierania się, kolorach, makijażu czy zainteresowaniach. W ostatnim sezonie została zresztą podjęta próba zduszenia tej potrzeby poprzez wprowadzenie obowiązkowych mundurków w szkole. Serial mieni się wszystkimi kolorami tęczy, a stylizacje, jakie dobierają sobie nastolatkowie, nie są przypadkowe – wyrażają ich potrzeby, pasje czy pragnienia. A czasem też wyrażają to, że nie przywiązują uwagi do wyglądu. Ekspresja zarówno seksualna, jak i tożsamości jest ważna i rozwojowa, o czym twórcy „Sex Education” doskonale wiedzą.

„Sex Education” jest bardzo ładną serią – otwartą, przyjemną, mogącą pełnić rolę zarówno „comfy serialu” na gorszy dzień, jak i skarbnicy wiedzy (nawet dla niektórych dorosłych). Serial jest też bardzo kolorowy i atrakcyjny wizualnie. Możliwe, że trochę nawet za bardzo, bo może pozostawić widza z wątpliwościami, czy rzeczywiście tak wyglądają relacje nastolatków? Czy nauczyciele i rodzice właśnie tak z nimi rozmawiają? Czy nastolatki mają wiedzę w zakresie edukacji seksualnej i psychologii? A jeśli tak, to skąd? W moim odczuciu twórcy momentami koloryzują, romantyzują i uatrakcyjniają rzeczywistość, wrażliwość i problemy nastolatków, którzy w serialu – mówią językiem dorosłych ludzi – a w rzeczywistości często są znacznie bardziej pogubieni i niekiedy mniej panują nad emocjami – i to jest okej!

Taki sposób przedstawienia środowiska szkoły średniej może wywołać dyskomfort i dysonans wśród osób z innymi doświadczeniami z ogółniaka. Nie razi to jednak znacząco, gdyż widać, że pokazanie realiów nie było celem twórców. Serial bardziej pielęgnuje wartości i zwraca uwagę na potrzebę nie tylko rzetelnej edukacji seksualnej wśród młodzieży, ale również otwartości i rozmowy.

Czwarty sezon na pewno będzie sporą zmianą dla fanów serialu. Nie zobaczymy kilku postaci, w tym Olivii (Simone Ashley), Oli (Patricia Allison) i Lily (Tanya Reynolds). Znacznie okrojony zostanie również wątek Maeve (Emma Mackey). Trzeci sezon pozostawił fanów z kilkoma otwartymi wątkami i pytaniami o przyszłość wyedukowanych seksualnie przez Otisa nastolatków. Pytanie, jak poradzą sobie w świecie dorosłych.

Marcelina Cywińska



NETFLIX

„Wielka woda”

katastroficzny

6 epizodów



POWÓDŹ TYSIĄCLECIA NA SZKLANYM EKRANIE

Rok 1997 przeszedł w Polsce do historii jako rok powodzi tysiąclecia. W naszej pamięci pozostały do dziś obrazy zalanego Wrocławia i wielki zryw solidarności, pomoc całego kraju dla powodzian. Tamte dramatyczne wydarzenia stały się tłem dla historii, którą opowiada Netfliks w serialu „Wielka woda”.

„Wielka woda” nie jest filmem typowo katastroficznym czy tym bardziej dokumentalnym, ale raczej obyczajowym. Do Dolnego Śląska zbliża się fala powodziowa, a w miarę jak poziom wody niepokojąco się podnosi, rośnie poczucie zagrożenia. W pierwszych odcinkach serial umiejętnie buduje napięcie, sceny zapowiadają nadciągającą katastrofę. Stopniowo jednak powódź schodzi na dalszy plan, a my skupiamy się na sprawach osobistych bohaterów, które już raczej nie budzą takiego zainteresowania.

Najpierw oglądamy festiwal niekompetencji i lekceważenia powagi sytuacji przez władze Wrocławia, służby odpowiedzialne za bezpieczeństwo oraz ekspertów. Uczestnicy spotkań sztabu kryzysowego są przekonani, że Wrocław nie zostanie zalany i spychają problem powodzi na dalszy plan. Ważniejszymi tematami są dla nich kampania wyborcza oraz zorganizowanie regat. Do tej nieudolnej grupy dołącza hydrolożka Jaśmina Tremer, która próbuje przekonać całe towarzystwo o powadze sytuacji. Ale nic to nie daje.

Dalej fabuła przechodzi do problemów Jaśminy, którą z Wrocławiem wiążą starzejąca się matka i porzucona przed laty córka. O ile podobał mi się wątek z matką, która uparcie nie chce się ewakuować z mieszkania, o tyle ten z odnalezioną córką uważam za trochę zbędny. Muszę tutaj dodać, że Jaśmina jest niestety w moim odbiorze raczej irytującą postacią. Być może jej nerwowość i nadpobudliwość miały być usprawiedliwione tym, że bohaterka jest byłą narkomanką, zażywającą silne leki. W każdym razie pani hydrolog jest programowo wręcz bezczelna, a jednocześnie to jedyna osoba zdająca sobie sprawę z zagrożenia, jedyna kompetentna wśród niekompetentnych.

Tymczasem wielka woda nadciąga. Narasta konflikt między władzami Wrocławia a mieszkańcami wsi Kęty, która ma być zalana, żeby uchronić miasto od zalania. Wreszcie dochodzi do katastrofy. Oglądamy wtedy obrazy zalanego miasta, które robią porażają. W sceny filmu wpleciono fragmenty prawdziwych ujęć z pogrążonego pod wodą Wrocławia. Widzimy układanie wałów z worków, zalane bloki, dostarczanie żywności i wody łódkami, przemieszczanie wrocławian po dachach.







Wielka woda to serial, który cieszył się dużą popularnością na Netfliksie, zdobył wiele pozytywnych recenzji. Mimo moich mieszanych uczuć, myślę, że warto go zobaczyć i wyrobić sobie własne zdanie. Nieważne jak ocenimy serial, piosenka „Moja i twoja nadzieja” zestawiona na końcu filmu z dramatycznymi obrazami powodzi sprawia, że odczuwamy wielkie wzruszenie.

Anna Szewczyk-Cywińska

(NIE) LĘKAJCIE SIĘ



NETFLIX

„Nocna msza"

horror

7 epizodów

Stephen King, poproszony o wyrażenie opinii na temat netfliksowskiego serialu „Nocna msza", wypowiedział się następująco: "Mike Flanagan stworzył gęstą, pięknie sfotografowaną opowieść grozy, która wspina się na wysokie tony horroru na etapie ostatniego odcinka". Taka rekomendacja mistrza powieści grozy z pewnością zachęca do seansu, dlatego postanowiłem przyjrzeć się filmowi nieco dokładniej. Zaznaczam na wstępie, że serial nie stanowi ekranizacji żadnej z książek cenionego pisarza. Jednak scenarzysta i reżyser w jednej osobie niezaprzeczalnie czerpał z nich inspirację, tak że klimat serialu trafi w gusta czytelników Kinga.



Miejsce akcji filmu to rybacka wyspa Crockett, gdzieś na zachodnim wybrzeżu Stanów Zjednoczonych. Wody dookoła zostały zatrute wskutek wycieku ropy. Katastrofa ekologiczna skomplikowała życie kilkudziesięciu mieszkańcom wyspy, dla których rybołówstwo stanowiło jedyne źródło dochodu. Brak perspektyw powoduje, że każdy, kto ma tylko taką możliwość opuszcza to miejsce. Z wyspy można się wydostać jedynie promem, gdyż nie prowadzi do niej żadna droga lądowa. Życie w takiej izolacji stworzyło zamkniętą i nieufną społeczność, która zawierza swoje codzienne troski lokalnemu kościołowi, regularnie uczestnicząc w nabożeństwach.

W tychże mało sprzyjających okolicznościach, do rodzinnego domu na wyspie powraca Riley Flynn, któremu w przeszłości, jako jednemu z niewielu, udało się opuścić to miejsce i zrobić karierę w wielkim świecie. Mężczyzna powraca jednak jako poraniony psychicznie outsider, po czterech latach więziennej odsiadki za spowodowanie śmiertelnego wypadku samochodowego. Tego samego dnia w Crockett zjawia się również ksiądz Paul, a uwagę co bardziej spostrzegawczych przyciąga sporych rozmiarów skrzynia, którą ze sobą przywozi. Młody, charyzmatyczny duchowny został wyznaczony przez kurię, żeby na jakiś czas zastąpić starego, schorowanego proboszcza. Przybycie w tym samym czasie obu mężczyzn to początek przemian , które wkrótce dotkną nieświadomych mieszkańców wyspy. W miasteczku zaczynają mieć miejsce cudowne, ale i mroczne wydarzenia, które sprawiają, że nic nie będzie takie jak dawniej.

Hermetyczne społeczeństwo skupione wokół instytucjonalnego kościoła prędzej czy później zrodzi patologie. Jednakże Mike Flanagan nie poprzestaje jedynie na krytyce religijnego fanatyzmu, byłby to zbyt tani chwyt. Twórca wchodzi głębiej w sa-



mą wiarę, w rozmowach bohaterów czuć filozoficzną nutę, ich przemyślenia na tematy egzystencjalne nie pozostawiają widza obojętnym. Jest tym bardziej ciekawie, że w serialu mamy całą galerię różnych postaci: przyjaciółkę Rileya z dzieciństwa, lekarkę opiekująca się zniedołężniałą matką, miejscowego pijaka, dziewczynkę na wózku inwalidzkim, szeryfa muzułmanina czy fanatyczkę religijną (cytującą z pamięci wersy Biblii, zdolną zniszczyć każdego, kto odważy się postępować nie po jej myśli). Relacje między postaciami są często gęste niczym mgła, natomiast osoby, które nie pasują do zamkniętej społeczności nie są mile widziane na wyspie. Cóż, dostosuj się lub giń.



Oprócz mieszkańców na wyspie zadomawia się coś jeszcze – w końcu nowy ksiądz nie targał ze sobą wielkiej skrzyni pustej. Dziwne uczucie niepokoju towarzysz widzom przez całą opowieść, jest też kilka scen jumpscare, podczas których podskoczycie w fotelu. Serial stanowi kompletną, domkniętą historię grozy, która stara się być czymś więcej aniżeli prostą rozrywką. Doceniam klimat produkcji, który osobiście kojarzy mi się nieco z moją ukochaną powieścią „Czarny Wygon " (no cóż, lokalny patriotyzm) autorstwa Stefana Dardy. Jednak to intymny dialog głównego bohatera z ukochaną o wizji końca życia pamiętam do dzisiaj. Obok „Nocnej mszy" nie sposób przejść obojętnie.

Paweł Koczułap







„Brokat" | dramat | 10 epizodów

SEKS, KŁAMSTWA I PRL

Helena, Pola, Marysia. Trzy kobiety w różnym wieku, na różnym etapie życia. Łączy je wspólna profesja – oferują seks za pieniądze. Ich historia dzieje się w latach siedemdziesiątych ubiegłego wieku, które przenoszą widzów na słoneczną sopocką plażę, na której odbywają się dancingi z kultową muzyką z tamtych lat i gdzie wódka leje się strumieniami. Jest PRL, ale jest na bogato, bo taki jest „Brokat", nowy polski serial Netfliksa opowiadający historię ekskluzywnych prostytutek żyjących w tej ostatnio bardzo atrakcyjnej dla filmowców epoce ustrojowej.

Precyzując oś czasową, fabuła serialu została umiejscowiona w 1976 roku. Sięgając do podręcznika z historii Polski czy popularnego programu telewizyjnego TVP „To był rok!", możemy wywnioskować, że był to okres, gdy nasz kraj w końcu zaczął otwierać się na Zachód, co stwarzało nowe możliwości. Serialowy Sopot przedstawiany jest przez twórców niczym francuska Riwiera. Szaroburość PRL-u i absurdy życia codziennego, które tak celnie punktował Stanisław Bareja w swoich filmach, zostały tutaj nieco rozjaśnione promieniami słońca. Widz trafia do miejsca, w którym rodziły się wielkie fortuny, a w drogich nadmorskich hotelach kobiety za duże pieniądze świadczyły swoje usługi. Dla większości szarych obywateli był to całkowicie niedostępny świat, nie było ich na niego stać. Tak jak i na seks z luksusową prostytutką. Mimo pewnej ekskluzywności tego obrazka PRL-u, dzięki zabiegom scenografów widz już od pierwszych minut serialu jest w stanie odgadnąć mniej więcej rok rozgrywanej historii. Klimat został oddany perfekcyjnie, „Brokat" to wehikuł czasu do lat minionych. Taka pocztówka z wakacji w Sopocie ,76.

Twórcy serialu osią akcji uczynili perypetie wspomnianych przeze mnie na wstępie kobiet. Najstarsza z nich, Helena (w tej roli znakomita Małgorzata Popławska), jest nadal atrakcyjna, ma poważanie i szacunek branży, dzięki czemu może sypiać z tymi klientami, których sama sobie wybierze. Dużo w życiu przeszła i ciężko pracowała na swoją obecną pozycję. Ta ekskluzywna dama do towarzystwa ma też ciemną stronę. Jest nią współpraca z oficerem Służby Bezpieczeństwa (Łukasz Simlat), która wydaje się coraz bardziej uwierać bohaterkę. Zadanie uwiedzenia i rozpracowania młodszego od niej francuskiego dziennikarza może być dla dojrzałej kobiety początkiem zmian. Kolejna z bohaterek, Pola (Wiktoria Filus), wychowuje samotnie ośmioletniego syna i mieszka ciągle ze swoją matką. W przydomowym garażu zajmuje się produkcją szamponu do włosów. By domowy budżet się zgadzał, wieczorami dorabia w pobliskich hotelach jako… to już wiecie. Jakby było mało, wkrótce traci koncesję na szampony, natomiast urzędnik, od którego zależy przywrócenie koncesji, składa kobiecie niemoralną propozycję. Ten chichot losu może okazać się dla Poli również początkiem zmian. Trzecia, najmłodsza bohaterka jest studentką, która nie ma pomysłu na życie. Marysia (Matylda Giegżno) jest ładna i postanawia wejść w świat płatnej miłości, by móc kupować sobie ciuchy w Pewexie. Marzy o takiej pozycji w branży, jaką ma Helena. Poznanie handlarza walutami będzie dla niej początkiem życiowych zmian .

Pomimo że „Brokat" został stylowo nakręcony, a aktorzy perfekcyjnie wywiązali się z powierzonych ról, serial ma poważny mankament, a mianowicie kulejący scenariusz. Brakuje mu spójności, losy bohaterek co prawda krzyżują się w wielu momentach, ale tak naprawdę do niczego konkretnego to nie prowadzi. Zamiarem twórców było ukazanie trzech silnych, niezależnych kobiet, które potrafią sobie radzić nawet w trudnej rzeczywistości minionego ustroju. Szkoda, że zobrazowano to głównie poprzez nadmiar śmiałych scen łóżkowych. Zakończenie serialu również jest mało satysfakcjonujące, brakuje jakiejś wyraźnej puenty. Pomimo tego serial warto obejrzeć, klimat dancingów na sopockiej plaży, które prowadzi wodzirej Bogdan (Bartłomiej Kotschedoff) korci niesamowicie do wyjścia na parkiet i tańczenia do białego rana w rytmie dawnych przebojów.

Paweł Koczułap

POPCORNER Junior

TAKIE MAŁE FILIŻANKI, A TAKA DUŻA ZABAWA









Ocena 9/10

Witajcie ponownie w rubryce Popcorner Junior! Dziś opowiem wam o zabawnym serialu animowanym Netfliksa ,,Filuś i Kubuś", który polecam na nudę. Serial ma trzy sezony, poszczególne odcinki trwają od dziesięciu do dwudziestu minut. Główni bohaterowie to Filuś i jego brat Kubuś, czyli filiżanka i kubek, które mieszkają w zwykłej chatce pod opieką dziadka Dzbana. Mają dużo wspaniałych przygód: muszą uciec z diabelskiego lunaparku, ze strasznego cmentarza lub nawiedzonego domu czy też zaopiekować się bardzo kłopotliwym dzieciakiem. Są również walki, na przykład z żabami bokserami. Bohaterowie mają w pobliżu swojego domu sklep Wieprzka. Filuś musi unikać kontaktu z Diabełem, który chce zdobyć jego duszę i wysyła swoje sługi, takie jak Sługus czy Kostek. Główni bohaterowie mają również koleżankę, pannę Kielich, która ma jakąś tajemnicę. Przez nią musieli uciekać z więzienia. Mają jeszcze dużo, dużo więcej przygód, które długo by wymieniać. Serial oparty jest na popularnej grze wideo ,,Cuphead".

Marek Koczułap, 10 lat

AVATAR 2
DROGA WODY

Tak powinno brzmieć prawidłowe tłumaczenie kontynuacji hitu Jamesa Camerona z… o kurczę… aż 2009 roku. Nie jakaś tam „Istota Wody", tylko właśnie „Droga Wody". Ewentualnie „Droga Woda", a to już dlatego, bo produkcja filmu do tanich nie należała. Wpierw zdawało mi się, że minęło tylko 10 lat, potem zastanowiłem się i byłem przekonany, że 12, a teraz wyszło na to, że aż 13 lat musieliśmy czekać na kontynuację tego mega hitu sprzed lat. Wow… James, och James, co żeś ty robił przez te wszystkie lata?

Gdy nowy Avatar wszedł do kin, wyrwałem się z domu na kilka godzin, żeby nacieszyć oczy kontynuacją najbardziej kasowego filmu na świecie. A musicie wiedzieć, że cieszyć jest czym.

Od pierwszych minut film powala estetyką. Niemal w każdym ujęciu widać mistrzowski perfekcjonizm Camerona i myślę, że film spokojnie przebije magiczną liczbę 1 miliarda dolarów w box office. Czy przebije 2 miliardy? Zobaczymy. Szanse są spore.

Kontynuacja zaczyna się całe lata po wydarzeniach z pierwszej części. Jake Sully został wodzem i razem z Neytiri założył rodzinę. Razem polują, biegają, uczą się, no żyją jak normalni ludzie w dziczy przed wynalezieniem telefonów komórkowych. Nawet adoptowali dzieciaka, którego tatusiem był pułkownik Miles Quaritch. Dzieciak nazywa się „Spider" (Pająk) i jest to nowa postać, na której przedstawienie poświęcono jakieś 20-30 sekund. A gdy oglądając, tak jak i ja, zadacie sobie pytanie „Czemu ja tego dzieciaka zupełnie nie pamiętam z pierwszego filmu?", to wiedzcie, że macie pełne prawo go nie pamiętać, ponieważ Spidera wprowadzono dopiero w którymś z komiksów, powstałych jako uzupełnienie historii pierwszego filmu.

Sielanka jednak nie trwa wiecznie. Oto bowiem, na powierzchnię Pandory i to z niezłym hukiem, ogniem i szeroko pojętym zniszczeniem, wracają żądni jej zasobów, ludzie. I jeśli w tym momencie mrugniecie, to po otwarciu oczu, akcja przeskoczy o rok do przodu. Rdzenni mieszkańcy Pandory – Na'vi, pod dowództwem Jake'a stawiają czynny, partyzancki opóra pazernym ziemianom, ale na skutek wielu niesprzyjających czynników, zwłaszcza działań jednego parszywego złola, rodzina Sullych zmuszona jest do ucieczki i ukrywania się z dala od ich ukochanych lasów, gdzieś w Nowej Zelandii, Malediwach, Polinezji, czy ich Pandorowym odpowiedniku.

No i tyle z grubsza mogę napisać o treści, by wam bezczelnie nie spojlerować.

A teraz coś o samym filmie… Idąc do kina, miałem uzasadnione obawy. Ten film był w produkcji tak długo, że przed pójściem do kina, ledwie pamiętałem treść oryginału. I tak, jak pierwszy film był technologicznie odkrywczy, wizualnie zapierający dech w piersiach, oraz jak mało który film, praktycznie zmuszał do trenowania mięśni Kegla (to te odpowiedzialne za trzymanie moczu), tak po tylu latach, technika filmowa przecież znacząco wyewoluowała, a efekty specjalne sprzed trzynastu lat, nie robią na widzach już takiego wrażenia jak kiedyś.



Jednak moje obawy prędko się rozwiały. Cameron nie siedział w miejscu i nie próżnował. Podkręcał efekty, poprawiał technologię, opracowywał nowe ujęcia. Na jego polecenie stworzono specjalny strój motion capture, którego można używać pod wodą, czego wcześniej nigdy i nigdzie nie praktykowano. Ba, Cameron poczynił pewne kroki w kierunku wynalezienia specjalnej technologii 3D, która sprawiłaby, że okulary 3D stałyby się przeżytkiem. Wyobrażacie to sobie? Prawdziwe 3D bez okularów? I to było też jedyne zadanie, które Cameron musiał jednak odłożyć na później. Kto wie, czy może w całkiem niedalekiej przyszłości, doczekamy się takich cudów?

Kontynuację kasowego hitu, jakim był pierwszy film, planowano na 2014 i 2015 rok. W międzyczasie, postanowiono, że produkcja będzie miała miejsce głównie w Nowej Zelandii, z racji pokaźnych rabatów podatkowych przyznanych na ten cel przez tamtejszy rząd. Cameron



FILMY

dostał specjalną ofertę, której nie mógł odrzucić – 15% rabatu zamieniono mu na 20%. Dodam tylko, że rodzime produkcje z NZ mogą liczyć na upusty aż do 40%!



A potem były opóźnienia, których w sumie było aż osiem. Z 2014 i 2015 roku nagle zrobił się 2016 i 2017 rok. Główne zdjęcia do filmu rozpoczęły się we Wrześniu 2017, ale premierę kontynuacji odkładano z roku na rok. Ostatnią przeszkodą dla filmowców okazał się Covid, przez który zdjęcia opóźniono w połowie Marca 2020 aż do końca Maja 2020. Cameron wraz z Jonem Landauem, czyli drugim producentem, pojawili się oficjalnie na planie produkcji pierwszego Czerwca 2020 i natychmiast zakasali rękawy. Do scen podwodnych użyto specjalnej kamery, której wynalezienie, opracowanie i produkcję na potrzeby filmu, zlecił sam Cameron. Tak więc, jeśli kiedyś usłyszycie o kamerze o nazwie "Venice" (Wenecja), to możecie za to podziękować Cameronowi.

Ale to nie koniec niespodzianek technicznych, ponieważ, Cameron planował nakręcić Avatara 2 w niespotykanej liczbie klatek jak na film kinowy, bo w 48fps, 60fps i 120fps, stwarzając pozory maksymalnej naturalności. Niestety, podobnie jak w przypadku Petera Jacksona i jego Władcy Pierścieni/Hobbita, próby nakręcenia całego filmu w wyższej liczbie klatek na sekundę, nie powiodły się (wyglądało to zbyt naturalnie jak na film). I sam Cameron musiał przyznać, że więcej, niekoniecznie znaczy lepiej. Większa ilość klatek na sekundę sprawiała, że film tracił swój czar i wyglądał bardziej jak materiał dokumentalny. Dlatego wyższą liczbę FPS zastosowano tylko w niektórych scenach, zamiast w całym filmie.

Cameron wspominał, że proces twórczy to była mordęga. Prawie rok zajęło mu napisanie scenariusza kontynuacji, która wpierw otrzymała roboczą nazwę „Avatar: The High Ground". A potem Cameron usiadł, przeczytał co napisał i wyrzucił wszystko do kosza. Rok pracy, rok tworzenia historii i 130 stron budowania świata poszło do śmieci. To po prostu nie było to.

Zamiast się poddać, zaczął pisać od nowa. Żeby nie było, nie pisał sam. Wspierany przez drużynę scenarzystów, powstały trzy scenariusze na trzy kolejne filmy. I co? Otóż, Cameron znowu nie był zadowolony. Coś mu ciągle nie pasowało. Owszem, praca polegała na tworzeniu kontynuacji, ale on uważał, że jego ludzie za wiele czasu poświęcili tworzeniu nowych wątków, zamiast skupić się na tym, co sprawiło, że pierwszy film okazał się najbardziej kasowym filmem w historii kinematografii. I wtedy postawił im twarde ultimatum: albo zrobicie to dobrze, albo pakujcie torby i do widzenia. Niedługo potem, otrzymał poprawione scenariusze. Czy był zadowolony? No jak myślicie? Taki perfekcjonista? Oczywiście, że nie. Scenariusze poprawiano praktycznie do samego końca. Jednak były to już mniejsze poprawki, takie, które mają za zadanie spójnie połączyć detalami wszystkie cztery filmy.

W rolach głównych zagrali ponownie: Sam Worthington, Zoe Saldana, Sigourney Weaver, Stephen Lang, Giovanni Ribisi, Matt Gerald i Dileep Rao. Dołączyli do nich: Kate Winslet, Cliff Curtis, Edie Falco i Jemaine Clement. Pomimo powrotu większości oryginalnej obsady, w filmie nie zobaczymy Michelle Rodriguez, a to głównie z powodu wiadomego wszystkim, którzy oglądali część pierwszą, oraz komentarzy aktorki, której zbrzydł type-casting, czyli obsadzanie w twardych kobiecych rolach. Ponieważ duża część zdjęć rozgrywa się pod wodą, przez co tacy aktorscy weterani wodnych filmów Jamesa Camerona, jak Kate Winslet, mieli okazję pobić swoje rekordy wstrzymywania oddechu. Rekord Kate ustanowiony przy Titanicu, to było 6 minut i 14 sekund, a na planie Avatara 2, udało jej się wstrzymać oddech na ponad siedem minut. Tym samym, pobiła rekord samego Toma Cruise'a ustanowiony podczas kręcenia "Mission: Impossible – Rogue Nation".

Jak na film z budżetem $350 – $460 milionów dolarów, w weekend premiery film zarobił $441.7 milionów. Jednak nie jest to tyle, by twórcy wyprawili wielkie przyjęcie i kupili sobie 20 nowych jachtów. W jednym z wywiadów, Cameron powiedział, że aby film się zwrócił producentom, musiałby zarobić jeszcze w tym roku $1.49 miliarda dolarów. Aby jednak okrzyknięto go hitem kasowym, musiałby zarobić całościowo pomiędzy $2.08 a $2.05 miliardów dolarów. Na pewno pomoże mu w tym fakt, że Avatar 2, jako jeden z nielicznych filmów zagranicznych i to od Disneya (bo przypomnę, że prawa do filmu od 2019 roku, po przejęciu schedy 20th Century Fox, ma Disney), otrzymał pozwolenie od władz Chin na dystrybucję w tamtejszych kinach!

Dla mnie powrót do Pandory, to było jak odwiedziny u dawno niewidzianych przyjaciół. Takich, których się nie widziało całymi latami. Idziesz, a gdy ich spotykasz, gadacie sobie, jak gdyby nigdy nic, jakby 13 lat wcale nie minęło. To jest właśnie taki film. I choć ponad trzy godziny w kinie, na filmie, to naprawdę dużo, zwłaszcza z kinowym żarełkiem i kinowym piciem, to Avatar 2 sprawia, że zupełnie zapominasz o potrzebach i chwytasz się nerwowo oparcia kinowego fotela, bo ze sceny, na scenę dzieje się coraz więcej, a każda informacja, każda wymiana zdań, może być istotna dla fabuły.



Pomimo tego, kilkugodzinny format Avatara wcale nie jest nam obcy. Dla nas, Polaków, wychowanych na patriotycznych klasykach, Avatar 2 nie umywa się do podzielonego na dwie części Potopu, którego całkowity czas trwania, w zależności od wersji, to 286 minut, lub 185 minut w wersji skróconej. Te, ponad trzy, kinowe godziny Avatara, sprawdziłyby się równie dobrze, jako mini-serial telewizyjny. I właśnie tutaj, tkwi magia Avatara - ten film, ogląda się niczym pełne sezony seriali Netflixa, czy innego streamera. Gdy film dobiegł końca, miałem wrażenie, że właśnie skończyłem oglądać pierwszy sezon serialu SF. Jest tutaj takie nagromadzenie scen, wątków, bohaterów i przedstawienie różnych lokacji i stworzeń, że spokojnie starczyłoby na kilka odcinków.



Świat Pandory, czyli w zasadzie księżyc gazowego giganta z Alfa Centauri, to prawdziwe pole do popisu dla designerów postaci. Mieli oni za zadanie stworzyć dziesiątki przeróżnych stworzeń, które by zamieszkały ten obcy, niezbadany świat. Tak, jak w pierwszym filmie, spora część akcji rozgrywa się w powietrzu, tak w drugim, Cameron odkrywa przed nami głębiny oceanów, czyli swoje ulubione terytorium. I niczym dziecko za rękę, zabiera nas na spacer po tej niezbadanej krainie. Dzięki niemu, mamy okazję poznać przeróżne Pandorowe odpowiedniki znanych nam stworzeń wodnych, a do tego pokazuje jak bardzo niszczący wpływ na środowisko mają ludzie.

Nie powiem wprost, że scenariusz Avatara 2 jest kalką z poprzedniej części, ale faktem jest, że trzyma się praktycznie tego samego, utartego schematu: niewinne plemię, źli i pazerni ludzie, odkrywanie obcego świata i wielki pojedynek na końcu. Pomimo tego, jest to tak zręcznie zrealizowany obraz, że ciężko mi jest tego filmu nie polecić. Gdy chodzi o realizację, zdjęcia i efekty, James Cameron to cholerny perfekcjonista i za to kocham jego filmy.

Poza tym, dokonał tą produkcją jeszcze jednej rzeczy – wrócił nam do kin coś, czego mi osobiście już od dłuższego czasu bardzo brakowało – widowiskowe filmy w 3D.

Mariusz Pieniążek #Cashub
stały współpracownik Gniazda Szeptunów

FILM WYŁĄCZNIE DLA FANÓW











„Rycerze Zodiaku" to tytuł kultowy w środowisku fanów mangi i anime. Twórcą wielotomowej mangi jest Masami Kurumada, za serialem anime stoi zaś słynne japońskie studio Toei Animation. Rycerze z Brązu, obrońcy bogini Ateny szaloną popularność zdobyli w latach osiemdziesiątych ubiegłego wieku nie tylko w Japonii, lecz również w krajach Ameryki Łacińskiej, we Włoszech i w Francji. Do Polski dotarli z opóźnieniem, dopiero w październiku 1999 roku za sprawą śp. telewizji RTL7. Fani w tamtym czasie byli tak spragnieni japońskiej animacji, że absolutnie nie przeszkadzała im nieco trącąca myszką kreska, polski lektor nałożony na francuski dubbing (serial zakupiono od francuskiego dostawcy) oraz cenzura co brutalniejszych scen walk bohaterów. Serial zyskał tak ogromną oglądalność, że zaskoczyło to nawet włodarzy Siódemki. W pewnym momencie przebił cyframi nawet taki hit jak „Dragon Ball" emitowany w tym samym paśmie programowym. Przekraczający sto odcinków serial doczekał się trzech emisji, co sprawiło, że „Rycerze Zodiaku" zdobyli status kultowego tytułu również na naszym podwórku.

Z Rycerzami Polacy mieli jednak okazję spotkać się dużo wcześniej, wiele lat przed emisją anime w rodzimej telewizji. Z tymże było to spotkanie całkowicie nieświadome, jeszcze zanim poznaliśmy terminy takie jak manga i anime. Na polski rynek trafiła bowiem balonowa guma do żucia „Los Caballeros del Zodiaco". W każdej sztuce były po dwie naklejki z poszczególnymi bohaterami lub scenami z anime, które należało wkleić do specjalnego albumu. Jeżeli uzbierało się określoną liczbę naklejek to wygrywało się gwarantowane nagrody takie jak np. rower czy walkman (czy młodsze pokolenie kojarzy, do czego służył walkman ?). Byłem wówczas dzieciakiem, nigdy nie udało mi się zebrać trzech brakujących naklejek, żeby dostać tego walkmana, a muszę przyznać, że przeżułem mnóstwo gum z tej serii. Podejrzewam, że wszystko było oszustwem, gdyż tych trzech naklejek po prostu nie było. Jak się po latach okazało ważniejsze od nagród było to, że postaci i sceny z naklejek wryły mi się tak mocno w pamięć, że gdy RTL7 zaczęła emitować serial, to od pierwszych minut już go kochałem całym serduchem. Naklejkowi bohaterowie wreszcie ożyli w animacji. Musiały minąć trzy dekady, by Rycerze trafili na ekrany wreszcie jako film fabularny. Nie byle jaki, bo za reżyserskim stołkiem usiadł nasz rodak Tomek Bagiński, dla którego „Rycerze Zodiaku" są fabularnym debiutem w Hollywood. A i dla nas fanów to nie lada smaczek, że nareszcie doczekaliśmy się polskiego, namacalnego wkładu w tak popularną i ważną dla nas franczyzę.

Bagiński podszedł do filmu z sercem i szacunkiem do materiału źródłowego. W jednym z wywiadów powiedział: „Kiedy ktoś mi proponuje, że mogę robić w live action coś, co kocham, to nie było możliwości, żebym powiedział nie. Bo ta miłość do japońskiej animacji zawsze we mnie była. „Akira" (1984) wywołała u mnie potężny wstrząs, jeśli chodzi o wrażliwość artystyczną. Wcześniej było nie do pomyślenia, że można taką historię opowiedzieć w taki sposób przez animację". Anime nie było mu obce, Rycerzy kojarzył zaś z RTL7 i miał pełną świadomość obcowania z kultowym tytułem. „Z Masamim Kurumadą kontaktowaliśmy się kilka razy przez japońskiego producenta. I on też dawał nam takie proste podpowiedzi, które dziś wydają mi się oczywiste, ale wtedy okazały się bardzo przydatne, bo my na to nie wpadliśmy. Na uroczystej premierze w Tokio widać było, że film mu się podoba i jest zadowolony. W ogóle to był pierwszy raz od dawna, kiedy Kurumada pojawił się publicznie, co też było bardzo wzruszające" – dodaje reżyser. Skoro film podobał się samemu twórcy uniwersum, to powinien spodobać się również fanom, prawda?

Nie ulega żadnej wątpliwości, że filmowi „Rycerze Zodiaku" to film wyłącznie dla fanów. Jeżeli nie zapałaliście miłością do tej historii za dzieciaka, to emisja nie będzie dla was przyjemnością, ponieważ całe uniwersum jest bardzo rozbudowane i ma duży próg wejścia. Bagiński na szczęście próbuje go zmniejszyć skupiając się fabularnie na początku całej historii, stąd podtytuł „The Beginning". Efektem jest brak w produkcji kilku charakterystycznych bohaterów znanych z oryginału*. Wprowadzenie ich jednak do dwugodzinnego filmu mogłoby wywołać totalny chaos, a tego reżyser wolał uniknąć. Historia skupia się więc na głównym bohaterze, młodziutkim chłopaku Seiyi (w głównej roli obsadzono Mackenyu), który poszukuje siostry Patricii, wiele lat temu uprowadzonej przez tajemniczą organizację. Walcząc na ringu ze swoim rywalem Cassiosem (Nick Stahl) objawia swoje nadnaturalne zdolności, co nie umyka uwadze milionera Almana Kido (Sean Bean) i jego byłej żonie Guraad (Famke Janssen). Szkopuł w tym, że oboje stoją po przeciwnych stronach barykady i dążą do różnych celów. W centrum intrygi znajduje się ich córka Sienna (Madison Iseman), będąca reinkarnacją greckiej bogini Ateny. Guraad pragnie za wszelką cenę unicestwić dziewczynę, by zapobiec przebudzeniu w jej osobie ogromnej mocy Ateny, mogącej zniszczyć nasz świat. Nasz protagonista trafia jednak pod skrzydła Almana, który pragnie za wszelką cenę ocalić swoją córkę. W tym celu wysyła Seiyę na tajemniczą wyspę, by przeszedł morderczy trening pod okiem zamaskowanej wojowniczki Marin. Kobieta ma pomóc obudzić w chłopaku ukrytą moc, dzięki której będzie mógł przywdziać legendarną zbroję Pegaza i stać się legendarnym Rycerzem, obrońcą bogini Ateny. Trudniejsze dla niego od treningu może okazać się uporanie z demonami przeszłości i pogodzenie z własnym przeznaczeniem.



Przyznaję, film Bagińskiego kupił mnie w całości dzięki nostalgii za anime z RTL7, jak również gumą balonową z naklejkami. Obudził we mnie dziecko, dzięki czemu dałem się porwać tej adaptacji (i jeszcze nieraz dam), mając ogromną frajdę z seansu. Jak to jest świetnie zrealizowane! Choreografia walk i efekty specjalne robią niesamowite wrażenie, pojedynki bohaterów są bardzo dynamiczne niczym w anime. Wymyślne zbroje Rycerzy będące znakiem firmowym oryginału odwzorowano, na tyle na ile było to możliwe, by nie popaść w pewną karykaturę. Zrezygnowano z pstrokatych barw, nadając opowieści nieco mroczniejszy i poważniejszy ton. Należy jeszcze wspomnieć o dobrej grze aktorskiej, co akurat nie zaskakuje, bo Bagiński dostał aktorów z pierwszej ligi Hollywoodu. Ucieszył mnie zwłaszcza występ Marka Dacascosa (pamiętacie jeszcze jego świetny film „Crying Freeman: Wybrany" z 1995 roku?) w roli lokaja Almana Kida. Facet jest nadal w fizycznej formie i sypie świetnymi tekstami jak z rękawa. Ja się uśmiecham ciągle, gdy myślę o nowych „Rycerzach Zodiaku", bo jeżeli czterdziestoletniego dinozaura jak ja, po tylu latach porwała historia o chłopaku, który przechodzi drogę od zera do bohatera, to jest szansa że przynajmniej jeszcze kilka takich osób wiekowych się znajdzie, które zrozumieją mój sentymentalny wykład uwielbienia dla tego kanonicznego świata rodem z greckiej mitologii. Na młodzież nie liczę za bardzo w tej kwestii, nie widziałem jej na sali kinowej, oni widoczniej wolą kolejne Marvele i raczej nie czytają też prasy (zwłaszcza drukowanej). Ale jeżeli trafił się jakiś wyjątek, który czyta mój artykuł, to teraz już wiesz młody człowieku, dlaczego twój tata poszedł do kina na jakichś tam „Rycerzu Zodiaku".**



Paweł Koczułap



**Jak zapewne zauważyliście na grafikach, w filmie oprócz Rycerza Pegaza pojawia się Nero, Rycerz Feniksa.*

***Dawno temu miałem nagranie tego filmu na kasetach VHS chyba w czterech wersjach – trzech polskich z HBO, RTL7 i TVP1 (różni lektorzy) oraz niemieckiej z PRO7.*

„DZIWNY ŚWIAT” MYSZY



Pora przedświąteczna, czyli gdzieś tak od początku grudnia, to czas wypadów i spotkań ze znajomymi, albo z kolegami z pracy. Idąc trochę tym śladem, postanowiliśmy iść całą rodziną do kina. Młody wypatrzył jakąś animację i pozamiatane. I tak oto, obejrzeliśmy „Strange World” (Dziwny Świat).



Historia Dziwnego Świata jest prosta, widzieliśmy ją, w jakiejś formie przynajmniej już kilka razy. A opowiada ona o Jaegerze Clade (granym przez Dennisa Quaida) oraz jego synu Searcherze Clade (granym przez Jake'a Gyllenhaala), którzy są poszukiwaczami przygód w krainie zwanej „Avalonia". Jaeger jest często lekkomyślny, podejmuje każde wyzwanie, dzielnie stawia czoła przeszkodom i niczego się nie boi. Searcher (z angielskiego – Poszukiwacz) jest za to spokojny, rozsądny, przez co często jest spychany w cień swego, owianego sławą, ojca.

Podczas jednej z przygód, dojdzie do przykrej wymiany zdań i zderzenia opinii, kiedy to Clade junior postanowi, że już najwyższa pora aby podejmować w życiu własne decyzje i przestać ciągle chodzić w nieznane z ojcem. Oto bowiem, nowo odkryta roślina, nazywana Pando, potrafi wygenerować masę energii, potrzebnej ich krainie. Dlatego spragniony przygód ojciec i jego rozsądny syn, rozdzielają się. Jaeger decyduje się iść dalej sam i tak oto, wszelki słuch o nim zaginie na 25 lat.

W międzyczasie Searcher zostanie farmerem, założy własną rodzinę – ożeni się z dziewczyną o imieniu Meridian i doczeka się syna Ethana, który jest po uszy zakochany w swoim koledze Diazo. Sielankę tą przerwie im pojawienie się przywódczyni Avalonii – Callisto Mal, która była jedną z uczestniczek wyprawy sprzed 25 lat. Razem wyruszą na wyprawę latającą maszyną o nazwie Venture, mającą ocalić ginące krzaki Pando.

Tak pokrótce zaczyna się ta niesamowita opowieść, pełna przygód, dreszczyka, ale też… miłości i zrozumienia. Albowiem to właśnie te cechy pozwolą bohaterom na przeżycie w „Dziwnym Świecie".

Film został wyreżyserowany przez dwóch panów: Dona Halla – nagradzanego weterana stajni Disneya, który wcześniej wyreżyserował takie filmy animowane jak „Kubuś i Przyjaciele" (2011), „Big Hero 6" (2014), „Moana/Vaiana" (2016), „Raya i ostatni smok" (2021), a także shorta „Gone Fishing" (2017), oraz Qui Nguyena, dla którego „Dziwny Świat" jest debiutem reżyserskim. Panowie współpracowali już wcześniej, pisząc scenariusz do „Raya i ostatni smok".

W oryginale, głosu postaciom użyczyli Dennis Quaid, który wcielił się w Jaegera, Jake Gyllenhaal (Searcher), Gabrielle Union (Meridian), Lucy Liu (Callisto Mal), oraz Jaboukie Young-White jako Ethan – wnuk Jaegera, równie spragniony przygód, ale trochę częściej używający szarych komórek, niż jego dziadek. W krótkim epizodzie pojawia się nawet Alan Tudyk, którego rola w Dziwnym Świecie nawiązuje trochę do jego ostatniego występu jako Wash w filmie Serenity, zwieńczającego serial Firefly.



Produkcję filmu ogłoszono rok temu, a w czerwcu, tuż po wypuszczeniu zwiastuna, na Międzynarodowym Festiwalu Filmów Animowanych w Annecy przedstawiono całą obsadę głosową. Quaid i Gyllenhaal już wcześniej grali ojca i syna w filmie z 2004 roku „Pojutrze". To ten, w którym zmroziło cały świat i Quaid musiał dostać się z Washingtonu do Nowego Jorku, by odnaleźć syna.

Jak pewnie zwróciliście uwagę, logo filmu jest stylizowane na filmy z przygodami Indiany Jonesa i nie jest to przypadek. „Dziwny Świat" to właśnie taki film naładowany po brzegi przygodą, natychmiastowo przynoszący na myśl powieści Juliusza Verne, oraz na przykład filmy „Podróż do wnętrza Ziemi" czy „Interkosmos" (Innerspace) właśnie z Dennisem Quaidem. Nie jest to jednak nic dziwnego, w końcu twórcy przyznali, że inspiracją do jego powstania były nowele „Pulp" i komiksy science fiction z lat 50-tych.

A mówi wam coś nazwa „Atlas Comics"?

Tak się nazywała firma wydająca właśnie takie Pulpowe komiksy w latach 50-tych, a która wyewoluowała w „Marvel Comics".



„Ale, ale" – zaraz usłyszę, bo przecież Marvel powstał z „Timely Comics". No i owszem, macie rację, tylko że w międzyczasie, który wypadł właśnie na lata 50-te, „Timely Comics" zostało przemianowane na „Atlas Comics", a Marvel to już lata 60-te. W każdym razie, to właśnie ich komiksy z lat 50-tych posłużyły za inspirację do filmu.

I choć często czuć taki sentymentalny powiew klasyki i nawiązania do innych diamentów popkultury, to film ten porusza ważne kwestie rodziny, pierwszej miłości i odkrywania siebie, wybierania swego własnego losu. A ponadto, jak wspomniałem wcześniej, w filmie Ethan – czyli wnuk Jaegera, jest zakochany w swoim koledze. No i wiecie, nagle wielkie larum, bo Disney, często jest oskarżany o uprzedzenia względem mniejszości seksualnych, a tutaj ewidentnie wyszedł wreszcie dumnie naprzeciw, udowadniając, że potrafi tworzyć produkcje dla wszystkich.

Niestety, umieszczenie w jednym filmie dwóch zakochanych nastolatków tej samej płci, przyczyniło się do tego, że aby uniknąć problemów z dystrybucją swoich pozostałych filmów, Disney zdecydował się usunąć „Dziwny Świat" z rejonów, mających ewidentne problemy z mniejszościami (wcale nie patrzę na was, Bliski Wschodzie, Afryko i Chiny)...

A ja tylko dodam w tym temacie, że jest w filmie taka jedna scena, która sprawiła, że mi po prostu wszedł uśmiech na twarz i łezka się zakręciła. Mówię o scenie, w której Ethan poznaje swojego dziadka i przyznaje mu się, że jest zakochany w chłopaku. Jeśli wyobrażacie sobie, że dziadek Jaeger się wkurzy, zezłości, zbagatelizuje uczucia wnuka, albo w ogóle nie dopuści na myśl, że dwie osoby tej samej płci mogą się darzyć miłością, to jesteście w błędzie. Gdy Ethan otworzy się przed Jaegerem, który praktycznie nic nie wie o swoim wnuku, kamera zatrzyma się na chwilę, koncentrując na poważnej twarzy starego poszukiwacza przygód, a potem ruszy dalej, wraz z serią najlepszych rad jakie Jaeger mógł naprędce dać młodemu w temacie podbojów miłosnych. Nie ma tutaj nawet przez chwilę dziwności, nie ma przetrawiania ciężkiej wiadomości, godzenia się z faktem, czy próby wpłynięcia na zmianę obiektu westchnień Ethana. Za to, co jest, to zwykła ludzka życzliwość. Przyjęcie faktu, podniesienie na duchu i wsparcie.



Pomyślcie sobie o tym, jak trudny jest to temat dla osób LGBTQ, kiedy nikt, nawet własna rodzina ich nie akceptuje. Kiedy zamiast wsparcia, słyszą wyłącznie gderanie, narzekanie, albo i gorzej. A taki jeden, fikcyjny Jaeger, pokazuje wszystkim, co tak naprawdę jest ważne w rodzinie – wsparcie i miłość.

Niestety, pomimo niesamowitej animacji, ciekawej historii, perfekcyjnie umieszczonych twistów i porządnie zaprezentowanej inkluzywności, „Dziwny Świat" okazał się ogromną klapą finansową. Disney padł ofiarą swojej własnej ostrożności, albo nawet i głupoty, albowiem cała promocja filmu ruszyła dopiero tuż przed premierą. Pomimo tego, że pierwszą zapowiedź wypuszczono w grudniu 2021, Disney, praktycznie przez cały czas, nic nie zrobił aby film promować, nakręcać wokół niego tzw. „hajp" i traktował „Dziwny Świat" bardzo po macoszemu, skupiając się bardziej na promocji innej animacji Pixara pt. „Lightyear" (Buzz Astral).

Dlatego, gdy film wszedł do kin, widzowie na dobrą sprawę, nawet nie wiedzieli, że Disney właśnie wypuścił nową, fantastyczną, rodzinną animację i to do tego – przygodową.

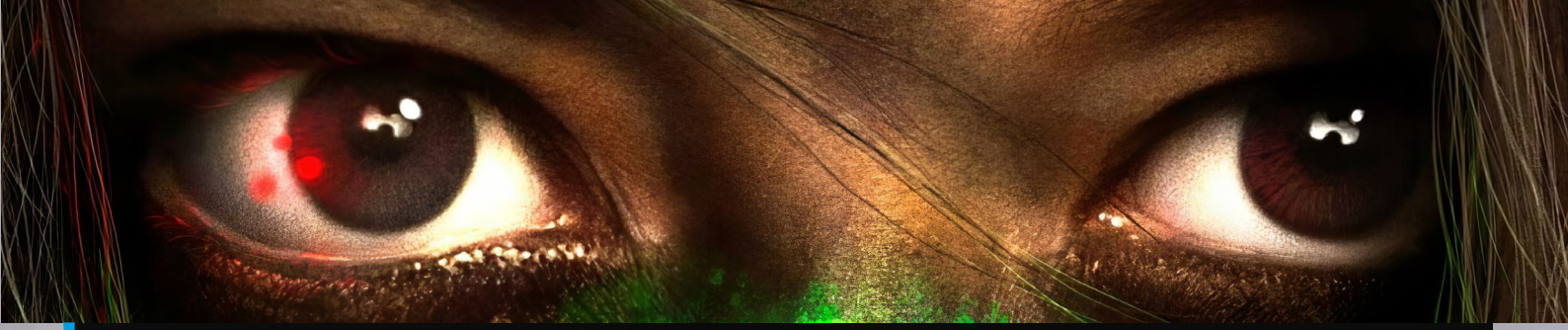


Może teraz, kiedy Bob Chapek odszedł, a Bob Iger powrócił na stołek zarządzającego tym całym cyrkiem w domu wielkiej myszy, coś się zmieni na lepsze i ich przyszłe filmy animowane otrzymają należytą promocję. By o tym się przekonać, przyjdzie nam jednak poczekać do czerwca, kiedy to na ekrany wejdzie kolejny film ze stajni Pixara pt. „Elemental".

Ja mogę szczerze powiedzieć, że na „Dziwnym Świecie" ubawiłem się przednio. Jakiś tysiąc razy lepiej od przereklamowanego Encanto. Może stało się tak dlatego, bo wreszcie podano mi na talerzu coś, co lubię najbardziej – przygodę i czystą radochę.

Mariusz Pieniążek #Cashub
stały współpracownik Gniazda Szeptunów


PIĘKNA POCAHONTAS
I BESTIA Z KOSMOSU
W BRUTALNYM POJEDYNKU



Ona – młoda, piękna, zbuntowana i szalenie inteligentna. On – z kosmosu, wyjątkowo brzydki, uzbrojony po zęby, ale za mało przebiegły. Na Wielkich Równinach przedstawicielka plemienia Komanczów stoczy śmiertelny pojedynek z Predatorem, jedną z ikon popkultury. Do starcia dojdzie zanim jeszcze w amazońskiej dżungli pojawi się major „Dutch" (Arnold Schwarzenegger) wraz ze swoim oddziałem komandosów



„Prey " w reżyserii Dana Trachtenberga, będący długo wyczekiwanym prequelem kultowego „Predatora" z 1987 roku, przywraca należny blask postaci kosmicznego łowcy. Umiejscowienie akcji ponad trzysta lat wstecz samo w sobie jest dosyć ciekawym pomysłem, dającym twórcom ogromne pole manewru co do sposobu prowadzenia akcji. Z punktu widzenia miłośników uniwersum bardziej istotna okazała się jednak, co zresztą wielokrotnie w wywiadach przedpremierowych podkreślał Trachtenberg, próba odtworzenia klimatu podobnego do pierwowzoru. Bo nie oszukujmy się, pierwszy „Predator" nie miał specjalnie wyszukanej fabuły. Było to naładowane testosteronem kino akcji sci-fi, w którym grupa komandosów przerzucona do dżungli miała za zadanie odbić zakładników porwanych przez partyzantów. Jednakże standardowa misja szybko się skomplikowała, ponieważ pośród drzew na oddział czaił się ktoś jeszcze. Była to niewidzialna istota, robiąca z polowania na ludzi zawody sportowe. Napięcie towarzyszyło widzom od pierwszych minut, natomiast doskonała ścieżka dźwiękowa jeszcze bardziej podnosiła adrenalinę. W Polsce na lokalnych bazarach pirackie kasety VHS z „Predatorem" rozchodziły się niczym ciepłe bułeczki.





Sequele filmu już na starcie miały pod górkę, gdyż siłą rzeczy pozbawione były elementu zaskoczenia, jakim była tożsamość głównego antagonisty. Najgorsze było jednak to, iż z każdą kolejną częścią definitywnie ulatniał się klimat pierwowzoru. „The Predator" z 2018 roku (w reżyserii Shane Blacka) stanowił wręcz policzek dla kanonicznego obrazu. Pamiętam, jak po seansie wychodziłem z kina zażenowany, myśląc „O matko, co oni zrobili z predatorem?". Jednak nadzieja umiera ostatnia, pojawił się recenzowany tutaj „Prey" i myśliwy powrócił na właściwe łowy.

To nie jest idealny obraz filmowy, ma swoje większe i mniejsze bolączki, lecz – co najważniejsze – odnosi się z szacunkiem do oryginału i postaci łowcy. Przed seansem zastanawiałem się, jak Indianka ze swoją prymitywną bronią poradzi sobie z potężnym predatorem, przecież uzbrojeni po zęby w broń palną komandosi z Arnoldem na czele mieli z nim nie lada problem. Twórcy postanowili nieco wyrównać szanse. Ponieważ akcja dzieje się w przeszłości, przybyły na ziemię przedstawiciel obcej rasy dysponuje również nieco słabszą bronią. Zachował jednak swój znak firmowy w postaci kamuflażu i podwójnych ostrzy na nadgarstku. Na ekranie zobaczymy również słynne trzy czerwone kropki, jednakże zamiast laserowych promieni predator będzie zabijał ofiary wystrzeliwanymi z kuszy strzałami. Jeżeli chodzi o wygląd zewnętrzny potwora, to oprócz tego, że ma stylową maskę dostosowaną designem do epoki, jest wyraźnie szczuplejszy, co ewidentnie wpływa na jego szybkość. Drapieżnik popełnia jednak błędy, zdradzające, iż nie jest jeszcze wystarczająco doświadczonym łowcą. Jego głównym bezpośrednim przeciwnikiem pierwszy raz w historii serii jest kobieta. Aktorka Amber Midthunder, wcielająca się w postać wojowniczki Naru, naprawdę jest członkinią jednego z rdzennych plemion amerykańskich, co dodaje produkcji swoistego smaczku. Disney+ w swoich zasobach udostępnia również specjalną wersję filmu, w której bohaterowie mówią językiem Komanczów. Naru, lekceważona przez męskich przedstawicieli swojego plemienia, buntuje się przeciwko patriarchatowi i postanawia udowodnić swoją wartość jako myśliwy. Pocahontas, jak zabawnie została ochrzczona przez internautów protagonistka, może nie ma dużej siły fizycznej, ale nadrabia to niezwykłą zwinnością oraz inteligencją. Jak to zazwyczaj w życiu bywa, w „Prey" również testosteron ustępuje miejsca kobiecemu sprytowi. Historia kina zna silne kobiece postaci, jak chociażby Elen Ripley (filmy o Obcym) czy Sarah Connor („Terminator 2"). Teraz dołączyła do nich Naru, która niczym Scorpion z „Mortal Kombat", w walce prócz łuku używa tomahawka na sznurku.



„Prey" znalazł uznanie w oczach widzów i krytyków. Zdecydowanie warto obejrzeć to starcie, a na wszelkie dziury logiczne w fabule, szczęśliwe zbiegi okoliczności na korzyść głównej bohaterki czy też inne trudno wytłumaczalne zjawiska dziejące się na ekranie należy przymknąć oko, by nie psuć sobie przyjemnej rozrywki. Muszę przyznać, że czekam na kolejne części serii. Gdzie teraz kultowy drapieżnik uda się na polowanie? Starożytny Egipt, średniowiecze, czasy Wielkiej Rewolucji Francuskiej, a może feudalna Japonia? Predator w rękach włodarzy Disney'a może pójść w ślady słynnej serii gier wideo „Assasin's Creed". Jeżeli utrzyma tylko poziom „Prey", wyjdzie mu to na zdrowie.

Paweł Koczułap



MÓJ SYN...

Jeśli jeszcze nie zrobiliście sobie (i swoim bliskim) tej przyjemności - pędźcie na Netflixa. Zapomnijcie o całym hejcie wobec platformy i odpalcie... „Pinokio" Guillermo Del Toro.

My - z ośmioletnim Jędrasem raczymy się tym cudem od trzech wieczorów. Powoli, niespiesznie - smakujemy. Na raty - bo są to wieczory po długich i męczących dniach.



Del Toro zrobił - stosując dopieszczoną animację poklatkową - nową wersję „Labiryntu Fauna", ale w opcji dla najmłodszych. W tej estetyce, w mrocznej baśni, baśni umiejscowionej na pograniczu Dzikiej Antycznej Magii i międzywojennej, faszystowskiej przyziemności - wybitny twórca osadził cudowną relację ojciec - syn. W odrealnionych kukiełkach zaklął żywe uczucia, emocje i doznania.

Jędrek powiedział o „Pinokio", że jest to film tak bardzo „inny" i „dziwny", ale oczy mu błyszczały, gdy wypowiadał te słowa. Mimowolnie wzdrygał się, gdy klimat skręcał w kierunku pradawnej mistyki, i choć nie lubi tych fragmentów... ożywiał się przy partiach śpiewanych i tańczonych. Teraz cały czas i pod nosem i całkiem na głos nuci: „Do czego to służy powiedz, powieeeedz?".

Wiem, że to sentyment, że ten film jest idealnie stargetowany pod ojców - choć głęboko wierzę, że każdego poruszy - ale „Pinokio" właśnie zburzył mi moją topkę animacji 2022. I teraz tańczy hultaj między „Edgerunners" i „DC Super Pets", fika koziołki ponad „Miłość, śmierć i roboty". Polecam, polecam - a nawet nie obejrzeliśmy całości.

Udźwiękowienie - kosmos. Dubbing oryginalny, jak i ten nasz - kosmos. Pomysły, dizajn, wykonanie techniczne - kosmos. No i ta druga warstwa - w sam raz na moje lekcje w klasie ósmej, traktujące o straszliwej mocy faszyzmu...





Guillermo Del Toro - poproszę tak animowanego Hellboya. Bardzo proszę!

PS Głos Sebastianowi Świerszczowi podkłada... Ewan McGregor (koniecznie sprawdźcie listę płac).

PS2 Film zdobył Oscara w 2023 roku w kategorii najlepszy film animowany.

Piotr Grochowski #Szeptun_XIII
redaktor naczelny Gniazda Szeptunów



THWIIIIIIIP!!!

Nie ma co pisać banałów. Z takim sercem, z tą samą ekipą co pięć lat wcześniej, z (najprawdopodobniej) cudowną WOLNOŚCIĄ TWÓRCZĄ - nie mogło się nie udać! Drugi film animowany opowiadający historię (głównie) Milesa Moralesa to rzecz wyborna. To rzecz fanowska. To rzecz mająca szanse na udowodnienie, iż filmy superhero nie muszą być (wyłącznie) WIDOWISKAMI do wyciskania kasy z oglądających.



Animacja „Spider-Man. Across The Spider-Verse" technologicznie, konceptualnie, fabularnie to absolutny top. Jednocześnie - to film w 113% wykorzystujący fenomen postaci (MARKI) Spider-Mana. Fenomenu. Każda scena w tym filmie jest prawdziwa, nie znajdziemy tam ani grama fałszu, ani grama sztuczności. Scenarzyści w 113% ROZUMIEJĄ POSTAĆ. Nie muszą nawet jej kochać - ale na pewno SZANUJĄ jej ogromną rolę w globalnej popkulturze.

„Wielka moc to Wielka Odpowiedzialność" - każdy z głównych bohaterów, na swój sposób, bierze na barki tę PRAWDĘ. To Moc, ale i przekleństwo. Film idealnie gra motywami - wprowadza nawet pewną kluczową symbolikę i prezentuje nam „KANON" - któremu powinien (czy aby na pewno?) być podległy każdy Spidey.



Czym jest ta ODPOWIEDZIALNOŚĆ?

Najbardziej zachwycająca jest w „Across The Spider-Verse" głębia. Obejrzeliśmy film całą rodziną. Malwina - śledząca superhero z doskoku - zawyrokowała: „to bardzo poważny film". Pełna zgoda. To początkowo uderzyło mnie, zaskoczyło. Jak udało się twórcom zawrzeć w nim tak wiele? Bo jest i frajda, i mądry humor, i mruganie okiem do fanów (non stop i na najwyższym możliwym poziomie) i właśnie ta powaga.



To uniwersalna, realna rozkmina, opowiedziana poprzez totalnie umowną formę, w której możliwe jest WSZYSTKO.

Piec lat temu napisałem, że po „Into The Spider-Verse" nie ma sensu tworzyć aktorskich filmów superhero. Druga część utwierdza mnie w tym przekonaniu - jest to absolutnie zbędne. O ile (oczywiście) inne superbohaterszczyzny zostałyby zrealizowane tak jak pajęcze animacje od Sony!

To pierwszy wpis - ten film zasługuje na wiele podejść, na wiele komentarzy!

Koniecznie odwiedźcie kino!

Piotr Grochowski #Szeptun_XIII
redaktor naczelny Gniazda Szeptunów

Miles po raz pierwszy

Nim został gwiazdą animacji - Miles Morales pojawił się oczywiście w komiksach. Po raz pierwszy w „Ultimate Fallout #4" - napisał go Brian Michael Bendis (jest ko-producentem animacji), narysowała Sara Pichelli. A ta seria komiksowa należała wtedy (w 2011) do osobnego uniwersum, tak zwanego „Ultimate". To z tego „świata" pochodzi większość wyobrażeń superherosów MCU. Obecnie, w komiksach Miles jest już częścią wielkiego, wspólnego multiversum. Komiksowy Miles pojawił się już po śmierci Petera Parkera w tamtym świecie, a seria „Ultimate Fallout" opowiada właśnie o konsekwencjach i następstwach śmierci Parkera.



Windows 10
XBOX SERIES X
PS4
XBOX ONE
PS5



MIEJSCE WE MGLE



Druga część serii The Dark Pictures, pierwotnie planowanej na trylogię, to horror pełną gębą. Gęsty klimat, jump scare'y i hit gatunku – mała creepy dziewczynka – sprawiają, że jeszcze przez kilka tygodni po ograniu będziecie mieć problem z zaśnięciem.

Już początek, jedynie lekko interaktywny, serwuje nam trzęsienie ziemi. Poznajemy małżeństwo i ich czwórkę adoptowanych dzieci, w tym najmłodszą Mary. Gdy każdy jest zajęty swoimi sprawami, dziewczynka rzuca pluszakiem w gotujące się na gazie mleko, co w konsekwencji powoduje pożar. Wcielamy się wówczas w jednego ze starszych braci. Mimo starań, nie udaje nam się uratować rodziny. Załamany bohater wbiega do mieszkania, a my przenosimy się w czasie o jakieś 30 lat do przodu.

Naszym oczom ukazuje się kierowca autobusu, który w wyjątkowo niekorzystnej aurze zmierza do miejscowości Little Hope. Właśnie wtedy dochodzi do wypadku. Pasażerom udaje się przeżyć, ale autobus nie nadaje się do użytku. Nikt spośród ocalałych nie wie, co się stało z kierowcą. Czwórka studentów i ich profesor postanawiają pieszo ruszyć przed siebie i poszukać pomocy, jednak miejsce o tak pięknej nazwie przypomina raczej Silent Hill. Okazuje się, że i tutaj jedną z głównych ról odgrywać będzie mgła. Gdy ktoś spośród naszych bohaterów będzie próbował się oddalić od grupy, wróci w to samo miejsce. Co ciekawe, nasi milusińscy wyglądają niemal identycznie jak rodzina, która zginęła w pożarze. Na dodatek często będą doświadczać wizji z przeszłości, z czasów słynnego polowania na czarownice, a tamtejsi lokalsi również będą mieli twarze bohaterów. Czy Little Hope faktycznie rządzą złe moce, czy może to jedynie wymysł fanatycznego wielebnego i jego popleczników? Skąd te wszystkie wizje? Jak wydostać się z opuszczonej miejscowości? I co się stało z kierowcą autobusu? Wszystkie te pytania będą towarzyszyć rozgrywce, a finał okaże się iście piorunujący.





W grze czeka nas sporo quick time eventów, ponieważ zagrożenie czyha z każdej strony. O ile wciskanie odpowiednich przycisków jeszcze jakoś idzie, tak celowanie znane z „Until Dawn" doprowadzić może do szewskiej pasji. Oprócz samej akcji i unikania potworów – każdy z nich wyglądem nawiązuje do sposobu, w jaki zginął nasz bohater podczas pożaru – ważne jest budowanie relacji między postaciami oraz zbieranie zdjęć, które udostępniają nam filmiki z możliwą przyszłością. Niestety, trudno z nich wywnioskować, jakie decyzje będą dla nas właściwe. Całość opowieści spina kurator opowieści, który raczy nas piękną wyspiarską poezją .

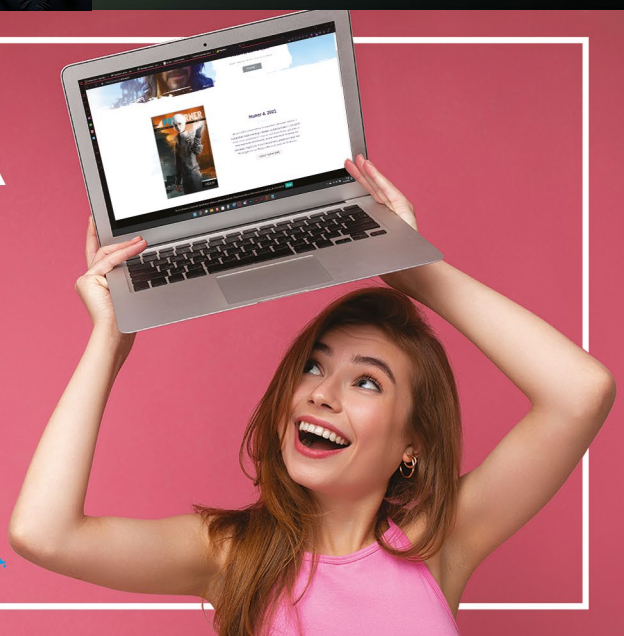
Grafika jest na najwyższym poziomie. Aktorzy świetnie wywiązują się ze swojej roli. Z bohaterami, choć czasami irytują, da się zżyć, kibicuje się im w rozwikłaniu zagadki i przeżyciu, co powiększa immersję. Polecam bardzo, ale głównie ludziom o mocnych nerwach.

Izabela Durma

POPCORNER

Odwiedź nas!

www.popcorner.evilpixel.pl



POLSKA SAMOCHODOWA PEREŁKA



Windows 10
XBOX SERIES X|S
XBOX ONE
NINTENDO SWITCH

Mąż mojej siostry cioteczne jest fanem jednej z najbardziej charakterystycznych konstrukcji polskiej myśli motoryzacyjnej – samochodu osobowego marki FSO Polonez. Jest szczęśliwym właścicielem bodaj czterech egzemplarzy tego kultowego już auta. Muszę mu szepnąć przy najbliższej okazji, by koniecznie zagrał w polską grę wyścigową „80's Overdrive", stanowiącą rodzimy hołd dla serii automatowych gier „Outrun". Dlaczego? Bo tylko w tej produkcji, tak bardzo ociekającej klimatem gier 16-bitowych, zasiadając za kierownicą superszybkiego wozu, można ścigać się między innymi właśnie ze wspomnianymi polonezami. Polska perełka gamedevu przemknęła sobie cichutko przez komputery PC, konsole Nintendo Switch i te z rodziny Xboxa. A muszę szczerze wyznać, że w moim odczuciu to najbardziej odlotowa gra wyścigowa w jaką grałem w ostatnich latach! Poruszyła moje czułe struny nostalgii na tyle mocno, że przeszedłem z ogromną przyjemnością całą kampanię. Grając, czułem, że wsiadłem nie w szybki samochód, ale w wehikuł czasu, który przeniósł mnie do zlokalizowanego w obskurnym dworcu PKS-u salonu gier arcade lub do ciepłego pokoju kuzyna, który posiadał wówczas Amigę 500. Bardzo płynna pixelartowa grafika, wpadająca w ucho elektroniczna muzyka, masa charakterystycznych tras (miasto, plaża, góry itd.) i aut do wyboru. Zaczynasz grać i nie możesz przestać, bo grywalność i miodność tego tytułu wynosi 11/10. Ta gra jest jeszcze lepsza niż recenzowana w poprzednim numerze magazynu bliźniacza brazylijska samochodówka „Slipstream". „80's Overdrive" jest polskie, stąd też dodatkowe smaczki w postaci wspomnianego Poloneza czy Fiata 126p jako dodatkowych przeszkód na trasie wyścigu. Bo kierować tymi charakterystycznymi autami już niestety nie możemy.

Paweł Koczułap

ZŁOŚLIWOŚĆ LOSU

Interior/Night to stosunkowo młode studio, którego założycielka pracowała w przeszłości w Quantic Dream przy produkcji „Heavy Rain" (recenzja w „Popcorner" #3). Premierową grą dewelopera jest „As Dusk Falls", intrygujący interaktywny thriller, który pod swoje skrzydła wziął Microsoft, wydając go w Game Passie na PC oraz konsole XSX/S/ONE. W grze decydujemy o losie grupy bohaterów. Wśród nich jest rodzina podróżująca przez Arizonę, trzech braci (którzy dokonali zuchwałego napadu rabunkowego), szeryf, właścicielka przydrożnego motelu… Ale zatrzymajmy się może przy motelu. Los zdecydował, że to właśnie w tym miejscu ścieżki bohaterów się krzyżują, całkowicie odmieniając dotychczasowe życie postaci. Na gracza czekają bardzo trudne wybory, a ich konsekwencje będą odczuwalne długofalowo. Opowieść wciągnie tych graczy, którzy lubią dojrzałe historie. „As Dusk Falls" to śmiało może być alternatywa w stosunku do kolejnego serialu rozpoczynanego na którymś z serwisów streamingowych. Zwłaszcza że gra jest również podzielona na epizody. Niewątpliwie na uwagę zasługuje innowacyjna oprawa graficzna w postaci ruchomych, komiksowych obrazów. Kojarzy się ona nieco z powieściami visual novel. Internetowe opinie graczy co do grafiki są skrajnie różne, nie każdemu przypadła do gustu. Ja biję brawo studiu za podjęcie tak ryzykownej artystycznej próby. Zawsze to coś świeżego na rynku gier wideo i to właśnie oprawa w pierwszym kontakcie z grą wywołała mój uśmiech na twarzy. A że treść również okazała się niebanalna, to polecam z czystym sumieniem.

Paweł Koczułap



Windows 10
XBOX SERIES X|S
XBOX ONE



Windows 10
PS4
PS5
XBOX SERIES X|S
XBOX ONE
NINTENDO SWITCH

KOWABUNGA
I W PRAWO PRZED SIEBIE



Świetnie bawię się z synem podczas wspólnego grania na konsoli we współczesne chodzone bijatyki. Tak było przy „Streets of Rage 4" studia Dotemu, tak jest przy „Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge" od tego samego dewelopera. Kultowe „Wojownicze Żółwie Ninja" to spora część mojej historii z czasów podstawówki. Oglądałem naturalnie serial animowany w TVP, a wraz z bratem uzbieraliśmy wszystkie TM-Semicowe zeszyty. Na mikołajki od rodziców – tfu! od świętego Mikołaja znaczy się – dostałem w prezencie figurkę mojego ulubionego Leonarda (dla niewtajemniczonych: to ten z niebieską opaską i dwoma mieczami). No i oczywiście grało się w żółwie w salonach arcade na obskurnych dworcach autobusowych. Żółwie ninja z nowojorskich kanałów, mistrz Splinter, reporterka April O'Neil i ich odwieczny wróg Shredder wraz ze swoimi pomocnikami to masa żywych wspomnień dla dzieciaków dorastających w latach dziewięćdziesiątych ubiegłego wieku.

Dlatego też buzia sama śmieje mi się do „Shredder's Revenge". Nie będę się rozwodził nad opisem fabuły i mechanik, ponieważ te są proste jak drut. Shredder i jego pomocnicy próbują zdobyć wszystkie części zbroi Kranga, żółwie i ich sojusznicy chcą pokrzyżować ich niecne plany, idziemy więc w prawo i bijemy wszystkich złych. Najlepiej gra się we dwóch, można też we czterech na jednym ekranie, jednakże dzieje się tam tyle naraz, że wiąże się to z chaotycznym naciskaniem guzików. Gra jest dostępna w Game Passie, lepszej nostalgicznej bomby na ten moment nie znajdziecie (jest jeszcze „80's Overdrive" o której również piszę w bieżącym numerze). Przy okazji pokażecie młodszemu pokoleniu, w co grali tata czy wujek, gdy byli jeszcze piękni i młodzi. Mój syn już wie i, co może jeszcze ważniejsze, polubił żółwie ninja. I jeszcze jedno, wpadający w ucho opening gry zapożyczono oczywiście z serialu. Kowabunga!

Paweł Koczułap

Windows 10
XBOX SERIES X|S
XBOX ONE

WIELKA PRZYGODA
W MALUTKIM ŚWIECIE

Pamiętacie kinowy hit lat osiemdziesiątych „Kochanie, zmniejszyłem dzieciaki"? Nowa gra Obsidianu opiera się na identycznej koncepcji. Pomniejszeni do rozmiaru krasnoludka trafiamy do domowego ogródka pełnego różnego rodzaju owadów i roślinności i musimy w nim przeżyć – solo lub w kooperacji, ponieważ gra oferuje dwa tryby zabawy. „Grounded" to fantastyczna, ale i wymagająca rozgrywka, gdzie pająk jest dużo większy od człowieka. Pająki to jedni z trudniejszych przeciwników czyhających na nasze życie, aczkolwiek na początku przygody również zwykła mrówka robotnica stanowi duże wyzwanie. Zostajemy bowiem rzuceni w wielką trawę tak jak stoimy, tylko w ubraniu. Przetrwanie w nieprzyjaznym środowisku to pierwszy z celów gry. Stopniowo odkrywamy ten zielony świat, zdobywamy surowce i doświadczenie niezbędne do dalszego przetrwania. Jednym słowem uczymy się żyć na nowo. Od tego jak szybko oswoimy ten ekosystem zależą nasze postępy w warstwie fabularnej. Bo oprócz typowego survivalu mamy drugi cel, którym jest odkrycie tajemnicy naszej przemiany i powrót do naturalnych ludzkich rozmiarów. Nie będzie to łatwe zadanie. „Grounded" przez wiele miesięcy był we wczesnym dostępie na pecetach i konsolach Microsoftu. Pozwoliło to stworzyć dość liczną społeczność fanów łąkowej przygody. Pełna wersja wprowadziła niezbędne poprawki, przez co wykreowany przez ekipę Obsidianu ekosystem został pozbawiony wcześniejszych błędów. W cokolwiek byście teraz nie grali, rzućcie to i spróbujcie swoich sił w „Grounded". Dawno już nie czułem takiego naturalnego funu, jak właśnie podczas survivalowej przygody w domowym ogródku.

Paweł Koczułap



GET OVER HERE!

Ed Boon i jego NetherRealm Studios dostarczyli graczom najlepszą odsłonę znanej serii bijatyk. „Mortal Kombat 11" zasłużenie zebrał fantastyczne oceny w polskiej prasie branżowej („CD-Action" 9/10, „PSX Extreme" 9/10, „Pixel" 92%) i porwał graczy-wojowników na areny, gdzie stawką są losy świata... tfu, wszechświata. Wszystko w myśl zasady, że każdy ma w sobie ducha wojownika.

Jedenastka zadowoli zarówno ludzi, którzy grali w pierwsze odsłony sagi, jak i nowicjuszy. Powraca ikoniczna galeria fighterów, jest również obecne nowe pokolenie. Powiecie w dziesiątce też było to możliwe, ale ustalmy: przedostatnia osłona cyklu była bardzo słaba pod kątem doboru postaci i nudnej kampanii fabularnej. Tutaj twórcy postanowili zabawić się czasem, są więc podróże dające szansę pojedynku ulubionej postaci z alter ego z przeszłości. Dzięki temu zabiegowi wątek fabularny wciąga. To jest turniej Mortal Kombat, na jaki czekaliśmy! Wojownicy i mechanika są najważniejszymi elementami tej bijatyki. Chcemy walczyć Scorpionem w masce, czy bez maski? Każdą postać można edytować według własnego widzimisię. Dzięki kreatorowi postaci Sub-Zero będzie wyglądał tak, jak chcemy. Taka możliwość daje mnóstwo frajdy fanom smoczej serii. Rozgrywka jest nieco wolniejsza aniżeli w dziesiątce i to również jest plus. Kontrolujemy to, co dzieje się na ekranie, nasz wzrok nadąża za każdym ciosem. Mortal Kombat nie byłby Mortal Kombatem bez przerysowanej brutalności w postaci fatality kończących pojedynki i innych ciosów specjalnych. Pierwsze odsłony produkcji z początku lat 90. były szokiem, dzisiaj mamy inne czasy i wyrywanie kręgosłupa traktuje się z przymrużeniem oka.

Oczywiście, nie jest to gra poniżej osiemnastki. „Mortal Kombat 11" błyszczy na wielu płaszczyznach. Bijatyka doskonała? Na pewno najlepsza na tej generacji konsol, wspaniałe ukoronowanie prawie trzydziestoletniej historii smoczej serii. Ja wracam do gry. Kogo wybrać? Scorpion, Kabal, a może Kano? Sonya czy Kitana? Cassie Cage? Hmmm... Get over here!

Paweł Koczułap

Windows 10
PS4
PS5
XBOX SERIES X|S
XBOX ONE
NINTENDO SWITCH





NAGŁY KONIEC ŚWIATA



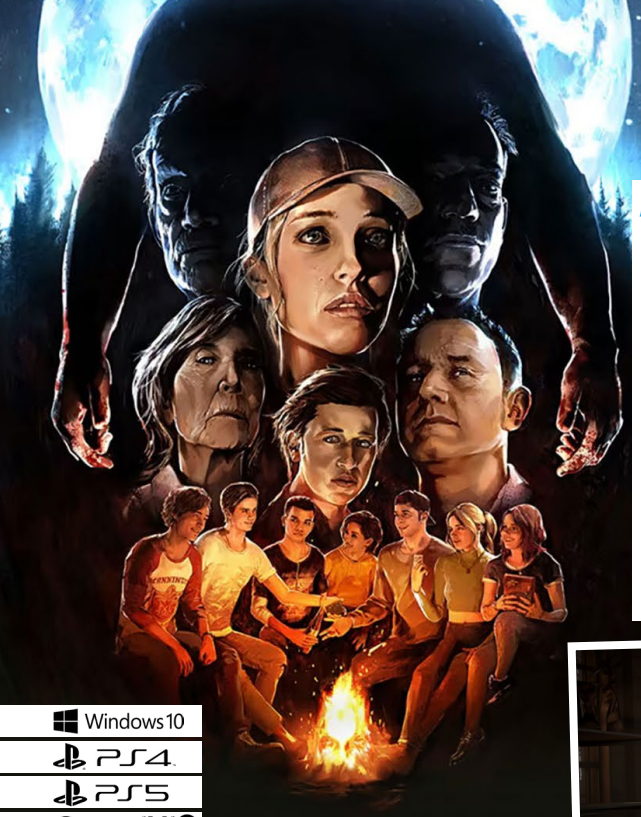


Wyobraź sobie, że jest wieczór, jesteś w domu, siedzisz sobie wygodnie na kanapie przed telewizorem wraz z żoną i psem, natomiast wasze dziecko drepcze sobie beztrosko po mieszkaniu, bo dopiero co odkryło, że nogi służą do chodzenia. Na pewno w takiej chwili nie pomyślisz o końcu świata. Los jednak postanowił sprawić ludziom niespodziankę prosto z kosmosu. Właśnie w tej sielankowej chwili atak obcych wyrywa gracza z kapci i zmusza do ciągłej ucieczki. I to nie byle jakiej, bo bardzo plastycznej: przez pola, lasy, tunele i zniszczone miasta. „Somerville" to gra science-fiction w przepięknie narysowanej oprawie graficznej 2,5D od byłych współpracowników studia Playdead (kto jeszcze pamięta intrygujący „Inside"?). W nowej wizji utalentowanych twórców nasz cały świat znalazł się w niezłych opałach. Na niebie unoszą się ogromne, tajemnicze obiekty obcych, eliminujących ostatnich pozostałych przy życiu ludzi. Jakby było mało zmartwień, to zostajemy rozdzieleni z rodziną i musimy wymyślić jak ją odnaleźć. Rozwiązanie wymusza mechanika gry, czyli bieg przed siebie, unikanie obcych i rozwiązywanie zagadek logicznych. Dość szybko zyskujemy specjalne moce, które zdecydowanie ułatwiają nam tę podróż. Sam gameplay nie jest długi – dwa, trzy wieczory grania. Mimo to muszę przyznać, że na pewnym etapie (dokładnie podczas przedzierania się przez kompleks podziemi) poczułem znużenie tą podróżą. Był moment, że chciałem porzucić dalszą grę, ale zacisnąłem zęby i udało mi się przetrwać kryzys. Na szczęście, bo za chwilę odnalazłem rodzinę, co podziałało bardzo motywująco. Odzyskałem więc energię i uciekaliśmy już wszyscy razem. Wygląda więc na to, że to brak bliskich u boku i przedłużający się okres samotności w tym nieprzyjaznym świecie wywołał u mnie tymczasowy spadek formy. „Somerville" to opowieść nie tylko o niespodziewanej inwazji obcych i końcu znanego nam świata, ale przede wszystkim o stracie i próbie poradzenia sobie z nią. Jeżeli określone sytuacje w grze wideo potrafią wywołać tak duże emocje, to znak, że mamy do czynienia z godnym naszej uwagi tytułem.

Paweł Koczułap

Windows 10
XBOX SERIES X|S
XBOX ONE

SLASHER
ZROBIONY Z MIŁOŚCI



Windows 10
PS4
PS5
XBOX SERIES X|S
XBOX ONE

„The Quarry” to najnowsze dziecko studia Supermassive Games. Krwawy slasher, będący godnym spadkobiercą słynnego „Until Dawn”, opowiada znaną kliszę. Mamy koniec letnich kolonii w wyjątkowo malowniczym obozie Hackett's Quarry, położonym pomiędzy gęstym lasem, jeziorem i kamieniołomem. Młodzi opiekunowie odprawiają swoich podopiecznych bezpiecznie do domu, lecz sami wskutek pewnego zdarzenia zmuszeni są spędzić w obozie jeszcze jedną noc. To od gracza, jego decyzji i refleksu zależeć będzie kto tę noc przeżyje, gdyż właściciele tej na pozór urokliwej miejscówki skrywają niejedną mroczną tajemnicę. To wszystko już było, więc wypada tylko zapytać, po co robić nową kalkę fabuły horroru klasy B nakręconego w latach osiemdziesiątych ubiegłego wieku. Odpowiedź: z miłości do tematu. Bez tego magicznego składnika „The Quarry” byłoby jedynie nic niewartą wydmuszką. To się czuje, kiedy autorzy podchodzą z odpowiednim zaangażowaniem do swojej pracy, gra jest wówczas dopieszczona w najdrobniejszych szczegółach. Kalka nawet setny raz tworzona z pasją zostanie doceniona przez odbiorców. Za przykład może posłużyć branża filmowa, w której w zasadzie narodził się gatunek slasherów. Nowa netfliksowa wersja „Teksańskiej masakry piłą mechaniczną” czy chociażby dwie części polskiego horroru „W lesie dziś nie zaśnie nikt” odniosły duży sukces, ponieważ widać w nich zaangażowanie twórców i chęć dostarczenia widzom rozrywki na najwyższym poziomie. „The Quarry” to po części też interaktywny film, przy czym tę interaktywność możemy całkowicie wyłączyć w opcjach i zafundować sobie seans filmowy. Niezależnie od upodobań, czy wolicie grać, czy oglądać, tę wakacyjną jatkę warto chociaż raz zaliczyć.

Paweł Koczułap





PODRÓŻ DO WNĘTRZA CIEMNOŚCI

Windows 10
PS4
PS5
XBOX SERIES X|S
XBOX ONE





Bezpowrotnie minęły czasy, gdy gry wideo służyły wyłącznie rozrywce. Obecnie twórcy coraz częściej kreują historie, które pozostają w głowach graczy jeszcze długo po odłożeniu pada. Takim tytułem jest „Hellblade: Senua's Sacrifice”.

Celtycka wojowniczka imieniem Senua wyrusza na wyprawę do nordyckiej krainy umarłych, by ocalić duszę zmarłego kochanka. Protagonistka swoją batalię toczy jednak na dwóch frontach. Z jednej strony stawia czoła bogom Wikingów, z drugiej mierzy się ze swoim odwiecznym wrogiem - chorobą psychiczną, objawiającą się licznymi lękami, omamami i wewnętrznymi głosami. Pragnieniem Ninja Theory - autorów „Hellblade: Senua's Sacrifice” było jak najwierniejsze oddanie stanu ducha takiej osoby, dlatego przed przystąpieniem do produkcji konsultowali się zarówno z chorymi, jak i lekarzami zajmującymi się zawodowo tego typu przypadkami. Wcielając się w główną bohaterkę, gracz ma możliwość nie tylko bezpośredniego zajrzenia do wnętrza osoby z zaburzeniami psychicznymi, ale również przeżycia mrocznej przygody w świecie nordyckiej mitologii.

Deweloper wycisnął maksimum z silnika graficznego gry, zachwycając graczy foto realizmem. Sukces ich dzieła został zauważony przez branżę, a zdolni twórcy z Ninja Theory wchłonięci przez Microsoft. Ze wsparciem finansowym giganta z Redmond, zapewne za jakiś czas uraczą na kolejną, mocną historią. Warto zaznaczyć, że autorzy część dochodu z gry przeznaczyli na leczenie osób z zaburzeniami psychicznymi.

„Hellblade: Senua's Sacrifice” pozostaje najlepszym dowodem, że branża gier wideo na dobre wkroczyła na obszar do tej pory dla niej niedostępny. A to nie jedyny przykład ambitnej gry wideo, których na rynku z roku na rok jest coraz więcej. Nowe karty graficzne i kolejne generacje konsol dają studiom deweloperskim coraz większe możliwości. A jest przecież jeszcze wirtualna rzeczywistość, gdzie doświadczenie bycia częścią danego tytułu jest jeszcze większe. Medium, które raptem kilkanaście lat temu służyło głównie rozrywce, zmienia się i przesuwa granice, stanowiąc ciekawą alternatywę mówienia o rzeczach trudnych, ale ważnych. Dzieje się tak z korzyścią dla wszystkich.

Paweł Koczułap



Windows 10
PS3
PS4
PS5
XBOX 360
XBOX ONE
XBOX Series X|S

ŻYCIE JEST DZIWNE

Odkąd sięgam pamięcią, zawsze interesowała mnie szkoła i wszystko, co było z nią związane. Chłonęłam wszystkie książki, których akcja się tam rozgrywała. Moja fascynacja z czasem przerodziła się w zawód, ale to nie sprawiło, że odpuściłam temat. Zachłystnęłam się nim na nowo odpalając na komputerze „Life is Strange".

W grze wcielamy się w nastoletnią Max Caufield, pasjonatkę fotografii, która po latach wraca w rodzinne strony, by szkolić się w tamtejszym liceum pod okiem charyzmatycznego profesora Jeffersona. Pewnego dnia dziewczyna jest świadkiem morderstwa w szkolnej toalecie. To silne przeżycie wyzwala w niej moc cofania czasu. Dzięki nowo nabytej umiejętności na czas włącza alarm, zapobiegając zbrodni. Niedoszłą ofiarą okazuje się być Chloe, jej dawna przyjaciółka.

Max zostaje wrzucona w sam środek różnych trudnych wydarzeń. Próbuje znaleźć prawdziwy sens posiadania przez nią mocy, szukając odpowiedzi u Warenna, jej przyjaciela nerda, speca od fizyki. Chce na nowo wkupić się w łaski Chloe, z którą zerwała kontakt po wyprowadzce. Wraz z nią pragnie rozwiązać sprawę zaginięcia Rachel, uczennicy Blackwood Academy, bliskiej sercu Chloe. Okazuje się, że rozwiązanie zagadki znajduje się bliżej, niż ktokolwiek mógłby przypuszczać. W tle pojawiają się inne ważne problemy współczesnej młodzieży, choćby przemoc w Internecie.

Początek rozgrywki jest dość ślamazarny, by wraz z kolejnymi epizodami częstować nas coraz mocniejszymi uderzeniami. Po ochłonięciu dochodzi się jednak do wniosku, że spora część wyborów w grze ma charakter umowny, by nie powiedzieć iluzoryczny. Nie zmienia to faktu, że tytuł wciąga i bez względu na finalną opcję pozostawia niedosyt i mnóstwo przemyśleń.

Co tu dużo mówić, „Life is Strange" to jedna z najważniejszych pozycji w moim giereczkowym rankingu. Klimat opowieści, powolne, małomiasteczkowe życie i szkoła, która często nie jest tak przyjaznym miejscem, jak być powinna. Obowiązkowa pozycja dla fanów przygodówek!

Izabela Durma





ŻYCIE JEST DZIWNE
SPIN OFF

Windows 10
PS4
PS5
XBOX Series X|S
XBOX ONE

Po ciepłym przyjęciu pierwszej części gry „Life is Strange" i kontrowersjach, które wzbudzała Chloe, twórcy postanowili poświęcić tej bohaterce spin off. Poznajemy w nim losy zagubionej nastolatki, która niemal równocześnie bezpowrotnie traci ukochanego ojca oraz najlepszą przyjaciółkę, znaną z LiS-a Max. Sytuacji nie poprawia fakt, że mama Chloe zaczęła się spotykać z Davidem, którego wojskowe metody wychowawcze kompletnie nie trafiają do pasierbicy. Dane nam jest również poznać losy Rachel i obserwować, jak rozwija się przyjaźń między nastolatkami.

„LiS: Before the Storm" nie jest grą, której ukończenie wymagać będzie wielkiego sprytu czy umiejętności. To raczej studium emocji pogubionej Chloe, która pragnie bliskości, ale też boi się do kogoś przylgnąć, by znów nie doznać opuszczenia. To odkrycie, że będąc osobą zdolną, lubianą i dość majętną, jak Rachel, można odczuwać, że żyje się w pewnej bańce i tak naprawdę niewiele osób dostrzega to, kim jest się naprawdę. To historia Joy, która traci ukochanego męża, ale próbuje ułożyć sobie życie na nowo, zamartwiając się o swoją jedyną córkę. Mówiąc wprost, to kolejna gra, która chwyta za serce i udowadnia, że nie wszystko jest czarno-białe. Sama dopiero po ukończeniu tej części nabrałam sympatii do głównej bohaterki, ponieważ w podstawce irytowała mnie niemiłosiernie.



O ile w pierwszej części LiS Max, amatorka fotografii, uwieczniała aparatem ciekawe momenty, tak nasza protagonistka tworzy graffiti. Są one namiastką znajdziek. Warto wspomnieć też o innej, bardzo przydatnej umiejętności Chloe . Dziewczyna ma gadane, świetnie sobie radzi w pyskówkach. W ważnych momentach przyjdzie nam podjąć decyzję, co mamy odpowiedzieć. Im lepsza riposta (np. „Chyba ty"), tym większa szansa na powodzenie. Jakby tego było mało, naszym towarzyszem będzie niesamowity soundtrack. Choć sama wolę energiczne utwory, dałam się porwać zespołowi Daughter, szczególnie utworom No Care, Burn it Down oraz Youth.

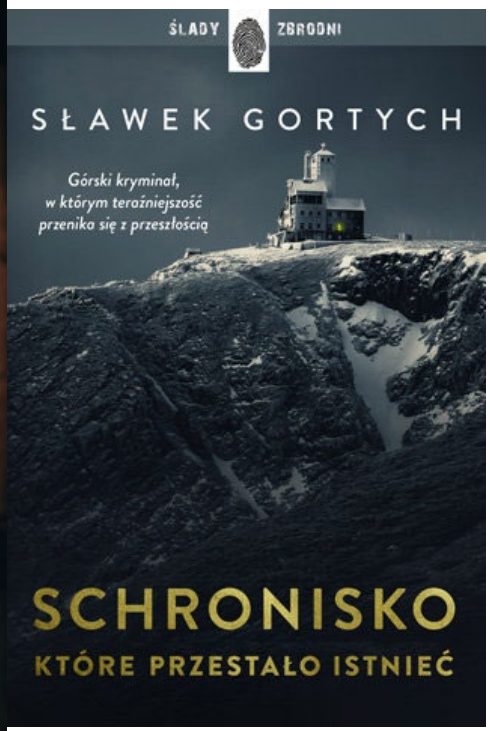
Jeżeli jesteście fanami gier akcji czy łamania głowy nad zagadkami, produkcja Was znudzi. Jeśli jednak interesuje Was fabuła i sposób wolnego kreowania narracji, tytuł na długo zajmie miejsce w Waszej pamięci. W mojej zajął.

Izabela Durma



ZBRODNIA W KARKONOSZACH

Info: „Schronisko, które przestało istnieć” • autor: Sławomir Gortych • gatunek: kryminał • wydawca: Wydawnictwo Dolnośląskie (2022)



To jeden z tych kryminałów, w których czuje się klimat gór. Przenika nas listopadowe zimno, płatki śniegu zasypują świat, wicher wyje. Z łatwością przenosimy się w posępne Karkonosze, aby podziwiać piękno tych gór, zachwycających także poza sezonem turystycznym. A oprócz tego rozwiązujemy zagadkę kryminalną, której korzenie sięgają czasów powojennych.

Do opuszczonego schroniska w Karkonoszach przyjeżdża Maksymilian, młody stomatolog. Schronisko to należało do jego wuja, który chciał je uruchomić dla turystów. Niedawno jednak mężczyzna zginął w niejasnych okolicznościach, spadając w przepaść. Maksymilian rozpoczyna prywatne śledztwo w tej sprawie, dowiaduje się, że wuj dostawał pogróżki od tajemniczego Ducha Gór i zaczyna rozumieć, że śmierć krewnego nie była wypadkiem.

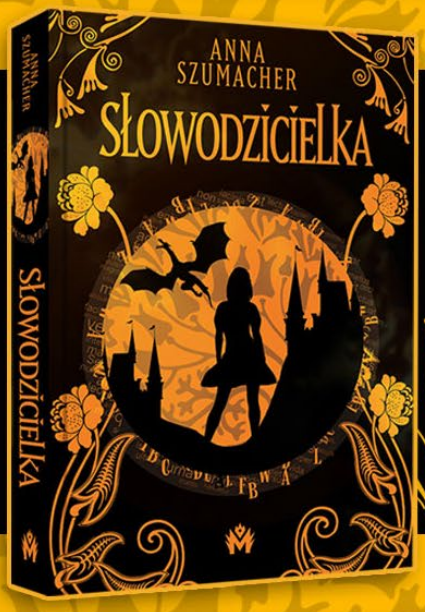
Może intryga, która stanowi osnowę powieści rysuje się trochę szablonowo, rozwija za szybko i momentami mało przekonująco, ale została bardzo dobrze wpleciona w wydarzenia historyczne. W retrospekcjach cofamy się do lat końca II wojny światowej i lat powojennych. Hitlerowcy uciekają z twierdzy Wrocław na zachód, a zrabowane skarby ukrywają w górach. Gdy na tereny wkraczają Sowieci i Polacy, do głosu dochodzą antagonizmy międzyetniczne. Autor bardzo rzetelnie, w oparciu o źródła, opisał przygnębiające czasy powojenne, kiedy Ziemie Odzyskane trafiły do Polski. W powieści znajdziemy też sporo faktów i ciekawostek o regionie, na przykład o schronisku im. Księcia Henryka, które naprawdę istniało w XIX wieku i w 1946 roku spłonęło. Z lektury możemy dowiedzieć się więc całkiem sporo o pograniczu, na którym przeplatały się losy Polaków, Niemców i Czechów.

Świetnie opisane zostały też góry, Karkonosze. Ich klimat i ciekawostki o regionie będą szczególnie interesujące dla miłośników wędrówek z plecakiem. Widać, że autor wie o Karkonoszach bardzo dużo, góry to jego pasja. Myślę że dla miłośników podróży po Dolnym Śląsku dużą przyjemnością będzie odkrywanie Karkonoszy dzięki tej powieści.

Niestety zdecydowanie mniej podobają mi się kreacje postaci. Główny bohater jest pozbawiony charakteru i dość męczący. Ma 27 lat, ale jest niestabilny emocjonalnie, w jednej chwili płacze, w drugiej „urządza dramę” w kłótni z ojcem. Z niedowierzaniem obserwujemy, jak łatwo zwierzają mu się inni i sam rozwiązuje zagadkę śmierci wuja. Nawet romans, który nawiązuje z Martą, pracującą w schronisku na Szrenicy, jest infantylny i wpleciony w historię na siłę – bo przecież wątek romansowy musi być w każdej powieści. Również inni bohaterowie, mieszkańcy Karkonoszy, którzy stają na drodze Maksymiliana są mało przekonujący.

Można powiedzieć, że książka to całkiem udany debiut S. Gortycha. Ma trochę niedociągnięć konstrukcyjnych, ale myślę, że fani gór przymkną oko na wszelkie niedoskonałości. Jeśli byliście kiedyś w górach poza sezonem, z łatwością odnajdziecie się w listopadowych Karkonoszach.

Anna Szewczyk-Cywińska



Do takich książek się wraca, nawet jeśli już zna się finał. Ja wrócę na pewno.
EWA BIAŁOŁĘCKA

Zapewniam, że warto przeczytać.
PIOTR W. CHOLEWA

Wydanie zawiera dodatkowy tekst w postaci opowiadania „Morderstwo w City Noir”!

TERAPIA SZOKOWA

Info: „Idealna terapeutka" • autor: Alex Dahl • gatunek: thriller • wydawca: Wydawnictwo Filia (2022)



Korzystanie z pomocy psychologów i terapeutów nie jest już tematem tabu i od wielu lat – na szczęście! – nie prowadzi już do stygmatyzacji społecznej. Główna bohaterka, tytułowa terapeutka Kristina, uwielbia swoją pracę, wspiera męża polityka, a jej jedynym, choć poważnym problemem jest kwestia poczęcia dziecka. Pomimo tego, kobieta stara się zaangażować jak najbardziej w pomoc swoim klientom, jest żywo zainteresowana ich losem, praca to dla niej nie tylko sposób na zarobek.

Okazuje się jednak, że Kristina traci kontakt z jedną ze swoich stałych klientek, pisarką Leah. Terapeutka czuje, że kobieta czyniła duże postępy, dlatego dziwi ją taki obrót sprawy. Zaczyna mieć obawę, że Leah spotkało coś złego. Niemal równocześnie dowiaduje się, że pacjentka była w ciąży. Sytuację komplikuje jeszcze bardziej adres domku, który podrzuca jej Leah. Kristina nie spotyka się w sprawach zawodowych poza gabinetem, ale tym razem czyni wyjątek, który zmieni jej postrzeganie siebie i świata. Alex Dahl tworzy ciekawy thriller, który ze strony na stronę wciąga coraz bardziej. Unika jasnych odpowiedzi na trudne pytania. Powieść udowadnia, jak łatwo jest ukryć problem i trudną przeszłość za fasadą perfekcjonizmu i próbą dążenia do bycia bez skazy.

Mimo sporej objętości książkę czyta się szybko. Im więcej migawek z przeszłości się pojawia, tym spójniejszy staje się obraz bohaterki i przedstawionej historii – również dla czytelnika. Choć zakończenie nie jest do końca satysfakcjonujące, zachęca do sięgnięcia po inne opowieści autorstwa Alex Dahl.

Izabela Durma

POWRÓT HARRY'EGO HOLE

Info: „Krwawy księżyc" • autor: Jo Nesbø • gatunek: kryminał • wydawca: Wydawnictwo Dolnośląskie (2022)



Oto jest! Kolejna część serii kryminałów Jo Nesbø z ekscentrycznym policjantem Harrym Hole w roli głównej. Na książkę przyszło nam czekać aż trzy lata, ale zdecydowanie było warto. Jeśli macie ochotę na wyśmienity skandynawski kryminał, nie mogliście lepiej trafić.

Myślę, że po „Krwawy księżyc" mogą sięgnąć zarówno osoby znające poprzednie tomy serii, jak i nowi czytelnicy. Harry Hole, charyzmatyczny, acz niepokorny norweski policjant, próbuje rozpocząć nowe życie. Uciekając od dramatycznych wspomnień, trafia do Stanów Zjednoczonych. Splot okoliczności sprawia, że staje na drodze mafii, która zmusza go do szybkiego zdobycia dużej ilości gotówki. Cóż robić, Harry musi wrócić do swojej dawnej pracy i podjąć się rozwiązania sprawy seryjnego mordercy. Tak się składa, że o tajemnicze zabójstwa kobiet oskarżony jest biznesman, który dobrze zapłaci naszemu bohaterowi za pomoc w udowodnieniu swojej niewinności.

Nesbø funduje nam świetnie napisaną, mylącą tropy historię. Zwodzi, podsuwa rozwiązania, a później je neguje. Od lektury trudno się oderwać. Jak przyjemnie znów zanurzyć się w świat skandynawskiego kryminału, poczuć klimat nordic noir. Dla mnie dużą satysfakcję stanowi nie samo rozwiązanie sprawy (które część czytelników może trochę rozczarować), ale zanurzenie w Oslo, w życie nocne miasta i problemy współczesnego norweskiego społeczeństwa. Za to najbardziej kochamy skandynawskie kryminały.

Dużą przyjemnością jest też spotkanie ze znanymi bohaterami serii, postaciami drugoplanowymi, które naprawdę lubimy. Spotykamy znów niekonwencjonalną ekipę śledczą Harry'ego: błyskotliwego psychologa, zawieszonego stróża prawa oraz taksówkarza, imającego się różnych szemranych zajęć. Poznajemy też trochę lepiej życie osobiste policjantki Katrine i laborantki Alexandry. Chyba moją ulubioną postacią w tym tomie została jednak Lucille, ponad siedemdziesięcioletnia, pełna uroku i charyzmy była aktorka, chociaż pojawia się w tylko kilku rozdziałach. Jak widzicie, Harry nie musi być wcale waszym ulubionym bohaterem.

Jak to w dobrych kryminałach bywa podczas lektury poznajemy też motywacje mordercy, które związane są z historią jego życia. Również w „Krwawym księżycu" klucz do rozwiązania zagadki leży w przeszłości złoczyńcy. Tym razem sposób przeprowadzenia zbrodni jest i niekonwencjonalny, i makabryczny, i jak zawsze pewną rolę w wydarzeniach odgrywa przypadek.

Lubię wracać do ulubionych książek. Czytając po raz kolejny powieści Nesbø, za każdym razem odkrywam inne detale i po raz kolejny świetnie bawię się dzięki lekturze. Myślę, że do całej serii będę jeszcze nie raz wracać. I mam nadzieję, że autor dopisze kolejne rozdziały do historii Harry'ego.

Anna Szewczyk-Cywińska

JESZCZE BAWI,

CZYLI O „FACETACH W GUMOFILCACH" ANDRZEJA PILIPIUKA

Info: „Faceci w gumofilcach" • autor: Andrzej Pilipiuk • gatunek: fantastyka • wydawca: Fabryka Słów (2022)

Ulubiony bimbrownik powraca, by po raz kolejny walczyć z nadnaturalnym, produkować ekologiczne j naturalne przetwory, no i naturalnie bić Bardaków.

Jak zwykle, nowa książka o przygodach Wędrowycza ma swój urok - przaśność, quasi-rynsztokowy humor i przerysowane przywary naszego narodu opisane piórem Pilipiuka zwyczajnie bawią. Do pewnego stopnia. Mam trochę wrażenie, że magia jednego z najpopularniejszych bohaterów fantastycznych w Polsce powoli gaśnie. Na przestrzeni zawartych w zbiorze opowiadań czułem jakby trochę mało było Wędrowycza i Semena w Wędrowyczu i Semenie. Chociaż Semen jakby zagarnął dla siebie nieco więcej sceny niż zwykle. Wiele z opowiadań powtarza same siebie do pewnego stopnia, i chociaż seria o bimbrowniku bardzo często zjada własny ogon, tak tutaj czuć to było aż za bardzo. Jednocześnie dziwią trochę podjęte decyzje artystyczne. Główny bohater stał się jakby bardziej stonowany, bardziej… cywilizowany. Z kolei głosem narratora Pilipiuk robi przytyki do różnych kwestii społecznych będących obecnie na świeczniku. Osobiście nie mam nic przeciwko wygłaszaniu swoich poglądów przez różnych ludzi i chociaż zazwyczaj unikam jak ognia dowiadywania się o autorach, jako prywatnych osobach, czegokolwiek, tak o poglądach pana Pilipiuka coś tam słyszałem. Niezależnie od mojej osobistej perspektywy - jestem zdania, że śmiać się można, a nawet powinno ze wszystkiego. I nie z założeniem, że musi być ze smakiem czy wyczuciem - grunt, żeby bawiło i dawało w jakiś sposób do myślenia. Tutaj jednak muszę przyznać, że zwyczajnie nie bawiło.

Literacko ciężko coś Pilipiukowi zarzucić. Uznany autor z solidnym warsztatem i lekkim piórem - w preferowanych przez niego formach mało jest pisarzy zdolnych stawać z nim w szranki. „Faceci w gumofilcach" zawierają w teorii wszystko to, co przyniosło serii popularność. Umiejętne mieszanie folkloru z czasami współczesnymi, specyficzne poczucie humoru, bezpardonowość wyrazu i jaskrawe, wyraziste postacie. Czego mi osobiście zabrakło to ten ulotny pierwiastek magii, który sprawia, że solidna książka staje się książką świetną.

Nie zrozumcie mnie źle - poprzeczka dla Pilipiuka jest ustawiona wysoko, bo sam uczestniczył w jej ustawianiu będąc nieodzownym elementem polskiej sceny fantastycznej. Nie powiedziałbym, że historie o Wędrowyczu należą do mojej ulubionej kategorii literackiej, ale wspominam je raczej ciepło, jako dobre źródło rozrywki i solidną opcję na relaksujący wieczór. „Faceci w gumofilcach" są niezłym zbiorem opowiadań, fani powinni być zadowoleni, ale moja osobista perspektywa jest taka, że czegoś tu zabrakło.



Szymon Adamski
#Akeien, redaktor Gniazda Szeptunów

CICHY ZABÓJCA

Info: „Robert Enke. Życie wypuszczone z rąk" • autor: Reng Ronald • gatunek: kryminał • wydawca: Wydawnictwo SQN (2021)

Robert Enke to obiecujący bramkarz. Choć zdarzają mu się wpadki, jak każdemu golkiperowi, o jego potencjale świadczą głośne transfery do Benfiki Lizbona i Barcelony oraz powołania do niemieckiej reprezentacji. Robert ma kochającą żonę i sporą gromadkę psów, z czasem w jego życiu pojawia się także córka. Czy coś może stanąć mu na drodze do osiągnięcia statusu legendarnego bramkarza?

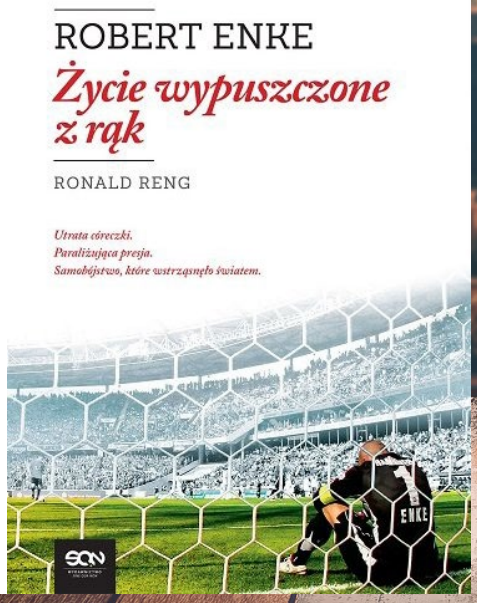
Depresja. To właśnie ta choroba sprawiła, że kariera Enke nie rozwinęła się na miarę jego potencjału i w końcu doprowadziła go do samobójczej śmierci w wieku zaledwie 32 lat. Bramkarz często rozgrywał porażki nie tylko na boisku, ale i w głowie, co powodowało, że lęk przed każdym kolejnym meczem mocno się nasilał. Ogromnym ciosem była dla niego także śmierć chorującej od urodzenia córeczki. Choć państwo Enke zaadoptowali później drugie dziecko, pustka po pierworodnej pozostała niezapełniona.

Pierwotnie Robert Enke planował, że wraz z Ronaldem Rengiem, autorem książki, wspólnie wydadzą opowieść o walce z depresją. Równocześnie jednak stale towarzyszył mu lęk przed odbiorem społecznym jego historii. Nie chciał, by ktokolwiek się dowiedział. Symulował urazy, by uniknąć zgrupowań. Iskierkę nadziei zapaliła historia Sebastiana Deislera, innej wielkiej nadziei naszych zachodnich sąsiadów, który także zmagał się z tą samą przypadłością. Niestety, Robert postanowił zachować swój problem dla wąskiego grona najbliższych sobie osób.

„Życie wypuszczone z rąk" to smutna książka, ale też dająca nadzieję. Pokazuje, że depresja jest chorobą trudną, ogromnie wymagającą dla chorego i jego bliskich. Wciąż stosunkowo niewiele o niej wiemy. Pamiętajmy jednak, że choć życie Enkego zakończyło się przedwcześnie, warto podjąć walkę o siebie, gdyż każde życie jest bezcennym darem.

Izabela Durma

■



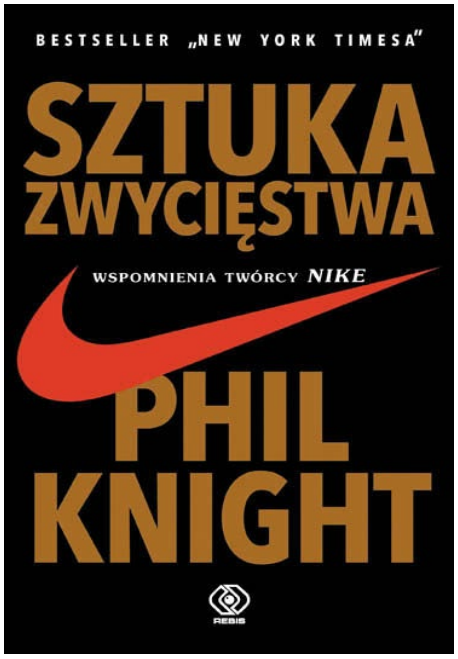
DROGA NA SZCZYT

Info: „Sztuka zwycięstwa" • autor: Ian Tregillis • gatunek: autobiografia • wydawca: Rebis (2016)

Nike to jeden z największych graczy na rynku odzieży sportowej. Choć noszenie ubrań tej marki nie jest do końca utożsamiane z lansem, cieszy się ogromną popularnością. Przedsiębiorstwo z roku na rok osiąga coraz większe przychody, mimo wielomilionowych wydatków na reklamy. Jak to się stało, że firma, której nazwa kojarzona jest z boginią zwycięstwa również pokonała rywali i weszła na piedestał rynku?

Phil Knight, młody fan ekonomii, świeżo po studiach, rozmyśla coraz poważniej o swojej przyszłości. Wspomina z rozrzewnieniem jedne z zajęć, na które przygotował projekt butów. Jego praca spotkała się z pozytywnym odbiorem. Szczęśliwy Phil czuje, że chciałby wejść w branżę obuwniczą. Jako zapalony biegacz wiele wie na jej temat, a czego nie wie, to doczytuje. Wyrusza w podróż po Europie, jednak powrót w rodzinne strony utwierdza go w przekonaniu, że pragnie swojemu pomysłowi poświęcić się bez reszty. Początkowo jego głównym wspólnikiem zostaje trener biegów. Jak to się stało, że Philowi udało się przenieść z piwnicy rodziców i stworzyć markę, która zarabia krocie? Wymagało to sporo determinacji, ryzykanctwa, ale i szczęścia.

Phil opisuje swoje liczne podróże do Japonii, gdyż to stamtąd zamawiał pierwsze buty. Zaliczki do Azjatów wpływały, ale na towar musiał długo czekać. Z czasem, kiedy stawał się coraz poważniejszym zawodnikiem, to Japończycy czekali na jego ruch. Jako że taki interes wymagał sporych nakładów finansowych, Phil pożyczał pieniądze, skąd mógł. Najpierw od najbliższych, potem z banków. Przez wiele lat każdego zarobionego centa reinwestował. Ryzyko było ogromne, ponieważ w razie fiaska pozostałby z niczym. Tym sposobem piwnica zamieniła się w biuro, Phil zdobywał coraz więcej współpracowników, a dzięki temu że dorabiał na uczelni, zdobył także żonę. Stale jednak dążył do tego, by ulepszać swoje produkty i pozyskiwać sportowców, którzy chcieliby w jego butach wystąpić na zawodach, z czasem i na olimpiadzie. Ten nagły, choć uczciwie osiągnięty sukces, obudził konkurencję. Wykorzystanie nieco wadliwego amerykańskiego prawa niemal doprowadza do zamknięcia Nike.



Książka napisana jest na wzór pamiętnika. Dowiadujemy się z niego, jak z roku na rok rozrasta się firma. Choć nie ma we mnie ani grama ryzykanctwa, czytając opowieść Phila Knighta, czułam, że mogę osiągnąć wszystko. To świetna pozycja dla marzycieli oraz tych, którzy potrzebują impulsu do wkroczenia na drogę niemożliwego. Ta firma nie miała prawa się tak rozwinąć, ale jak widać, nikt o tym Philowi nie powiedział.

Izabela Durma

GAMEDEV OD ŚRODKA

Info: „Wciśnij reset" • autor: Jason Schreier • gatunek: reportaż • wydawca: SQN (2022)



Odkąd gry weszły z przytupem na salony, z roku na rok stawały się obiektem coraz głębszych analiz. Od grafiki, przez grywalność, po tematy, które zaczęły wychodzić poza ratowanie świata przez jedną osobę. Niektórzy takie i podobne badania traktują niemal jak sposób na życie, czego przykładem może być Jason Schreier i jego powieść „Wciśnij reset".

To druga książka autora wydana na polskim rynku. Ukazuje ona nie tylko piękno zawodu twórców gier oraz ich pokaźny stan konta z licznymi zerami, ale również problemy, które niekoniecznie wychodzą na pierwszy plan w odbiorze publicznym. Nie tylko nasz rodzimy „Cyberpunk" zaliczył głośną obsuwę, a studio straciło twarz po niespełnionych obietnicach. Jason dociera do wielu pracowników, by przeprowadzić z nimi rozmowy, poznaje kulisy powstawania największych tytułów branży. Co znamienne, spora część rozmówców prosi o zachowanie anonimowości. Jak się okazuje, horrendalne dochody kasowych gier nie zawsze przekładają się na zarobki. Często studia zmuszane są do wprowadzanie redukcji etatów i zamykania nawet ambitnych projektów. Dla czytelnika żadną niespodzianką nie będzie też informacja o tzw. crunchach, czyli nadgodzinach na poczet ukończenia gry. Pracownicy często muszą liczyć się z przeprowadzkami, gdyż zamknięcie ich miejsca pracy zmusza do szukania szczęścia gdzie indziej.

Choć lektura pozycji „Wciśnij reset" odziera pracę przy grach z czaru i romantyzmu, nadal, niejako pośrednio, wskazuje niebywałą perspektywiczność zawodów zogniskowanych wokół elektronicznej rozrywki. Przemysł ten stale się rozwija, stąd nieustanne zapotrzebowanie na grafików, pisarzy oraz programistów. Niewątpliwą zaletą jest wspomniany związek autora z medium. Stąd brak w książce z góry założonych tez oraz nieporozumień w kwestii choćby terminologii. Równocześnie pozycja napisana jest na tyle przystępnym językiem, że bez problemu poradzi sobie z nią ktoś, kto nie jest specjalistą. Co więcej, będzie mieć wiele satysfakcji z lektury.

Izabela Durma



ŻYCIE NA KRAWĘDZI, ŚMIERĆ ZA ROGIEM

„Cyberpunk Eggerunners" | cyberpunk | 10 epizodów | Netflix

Zacznę bez ogródek , z grubej rury, bez zbędnego owijania w bawełnę. „Cyberpunk Edgerunners" to najlepszy serial anime ostatnich lat i koniec. Zdobywca prestiżowej nagrody anime roku podczas Crunchyroll Awards. Ocena? 11 na 10.

Do czasu premiery netfliksowskiego serialu opartego na najpopularniejszej polskiej grze wideo „Cyberpunk 2077" CD Projekt RED klasyki takie jak „Akira" (1988 rok) Katsuhro Otomo i „Ghost in the Shell" (1995 rok,



do obejrzenia obecnie na HBO Max) Mamoru Oshii'ego były TOP cyberpunkowych anime. I nadal nim są, ale do tej paczki dołączył przebojem „Edgerunners". Fantastyczne oceny, jakie w momencie premiery zebrał zarówno od widzów, jak i krytyków filmowych to suma kilku czynników.

Za animację zabrało się Studio Trigger, które dla amerykańskiego giganta już wcześniej dostarczyło cenione serie „Little Witch Aca-





demia" oraz „BNA: Brand New Animal". W swoim portfolio ma ono również przełomowe „Kill la Kill". Triggersi są znani nie tylko z tworzenia w swoich dziełach nieszablonowej fabuły, ale również oryginalnej pod kątem technicznym animacji. W przypadku Cyberpunka jest ona ostra niczym brzytwa, kolorowa i bijąca w oczy. Osoby z epilepsją mogą być narażone na atak, zwłaszcza że w bardzo brutalnych scenach akcji animacja jest bardzo dynamiczna, wzrok ledwo nadąża za kolejnymi szybko zmieniającymi się klatkami. Wraz z kozacką (tak, kozacką!) ścieżką dźwiękową tworzy to piorunujący efekt, jakbyście uczestniczyli w seansie dobrego braindance'u. Właśnie, muzyka. Jest i klimatyczna, i polska! W serialu usłyszycie bowiem różne polskie nuty, nie tylko utwory Dawida Podsiadły. Jakże to miłe dla ucha. Polecam wam seans z polskim dubbingiem, który w serialu osiągnął wyżyny swoich możliwości. Tylu umiejętnie wplecionych przekleństw nie słyszałem nawet w filmach Władysława Pasikowskiego (kultowe „Psy"). Z kolei członkowie gangu Tiger Claws mówią dalej po japońsku, nawet przy wyborze polskiej wersji językowej. Niby mały detal, a cieszy. Takich detali jest więcej. Choćby miejsce akcji, czyli miasto Night City, które wygląda jakby zostało żywcem wyjęte z gry Redów. Te same znane miejscówki sprawią, że jeżeli tylko przeszliście grę, to poczujecie się jak w domu.

Polskie nazwiska w openingu i napisach końcowych japońskiego serialu to dodatkowy smaczek. Za całokształt „Cyberpunk: Edgerunners" odpowiada Rafał Jaki („Wiedźmin 3: Dziki Gon", „Cyberpunk 2077", „Wiedźmin: Ronin"), który choć już odszedł z CD Projekt RED, był showrunnerem i producentem wykonawczym serialu. Historia młodego Davida Martineza, głównego protagonisty, spoczęła na barkach Bartosza Sztybora. Od zera do bohatera – tak można ją pokrótce podsumować. Opowieść bardzo wciąga, natomiast intrygujący bohaterowie, niejednokrotnie dopakowani dużą



ilością chromu, pozostaną na długo w naszych myślach. I zakończenie… smutne. Ale takie jest życie w Night City – szybkie, na krawędzi, gdzie śmierć może czyhać na każdym rogu ulicy. Gdybym miał podsumować „Cyberpunk Edgerunners" jednym zdaniem, brzmiałoby następująco: to najlepszy braindance w moim życiu. Warto się nim delektować, dlatego serwowałem sobie jedynie po odcinku dziennie, by chłonąć na spokojnie te wszystkie wyjątkowe momenty.

Paweł Koczułap

TRUDNY DO ZABICIA

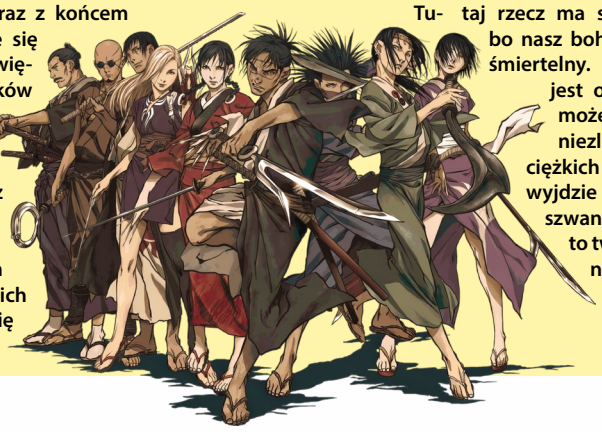
„Miecz nieśmiertelnego" | przygodowy | 13 epizodów | brak wersji pl



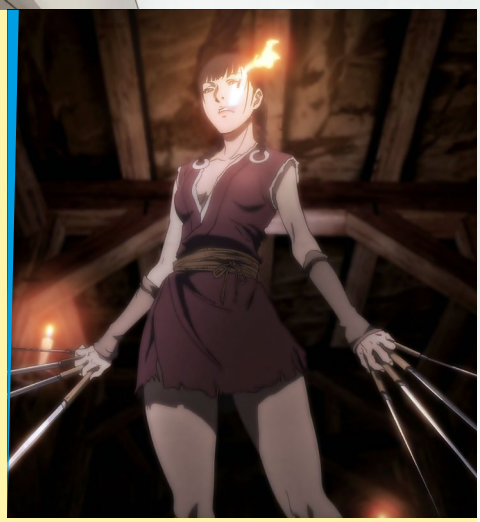
Samuraj. Niewiele jest słów, które tak jednoznacznie kojarzyłyby się z Krajem Kwitnącej Wiśni. Japońscy wojownicy rozbudzają wyobraźnię tak samo mocno jak karaibscy piraci czy europejscy rycerze. Nic więc dziwnego, że wielu twórców na przestrzeni bez mała kilkuset lat tworzyło i nadal tworzy opowieści będące świadectwem ich niezwykłych czynów. I nie jest ważne, czy są one zapisem prawdy historycznej, czy też fikcją.

Fabuła „Miecza Nieśmiertelnego" skupia się na dwójce bohaterów. Pierwszym z nich jest szesnastoletnia Rin Asano poszukująca zemsty na liderze szkoły szermierki "Itto-ryu", który wraz ze swoimi uczniami w bestialski sposób zamordował jej rodziców. W tym celu Rin wynajmuje wojownika imieniem Manji znanego bardziej jako "Zabójca Stu ", mającego w jej imieniu wymierzyć sprawiedliwość. Wspólnie więc wyruszają w podróż w poszukiwaniu popleczników Kagehisy Anotsu z nadzieją, że trop ten zaprowadzi ich do mordercy rodziców dziewczyny.

Ostatnie zdanie świetnie opisuje pierwsze odcinki recenzowanej tu serii. Niczym w „Power Rangers", Manji co odcinek mierzy się z kolejnymi przeciwnikiem. Napiszę uczciwie, jest to strasznie nudne. Przez to, że widz jest systematycznie przyzwyczajany do tego, iż kolejny przeciwnik zostanie zgładzony wraz z końcem odcinka, historia staje się mało interesująca. Co więcej, historie wojowników Itto-ryu w mandze potrafiły zaciekawić. W anime są one mocno okrojone, przez co seria traci jeszcze więcej. Kolejną bolączką początkowych odcinków jest brak ich spójności. Odczuwa się to tak mocno, że gdy oglądałem dany odcinek cofałem się do poprzedniego, bo byłem pewny, że coś opuściłem. Zawsze okazywało się, że nic nie przeoczyłem. Bohaterowie skakali z lokacji do lokacji i w żaden sposób nie zasygnalizowano nawet, że podróż w ogóle się odbyła. Powoduje to ogromną dezorientację widza. Na szczęście bolączki te są coraz słabiej odczuwalne w każdym kolejnym odcinku. Nowi przeciwnicy naszego duetu nie są już jedynie mięsem armatnim, a lepiej uporządkowana historia zaczyna nareszcie wciągać.



Wydaną również w Polsce przez Egmont (I edycja) i Kotori (II edycja) mangę „Miecz Nieśmiertelnego" wyróżniała niesamowita kreska Hiroakiego Samury. Osobiście bardzo mnie cieszy, że twórcy anime tak wiernie ją oddali, bo jest to jedna z najbardziej charakterystycznych cech serii. Niestety stało się to kosztem animacji, która momentami mocno kuleje. Oczywiście najbardziej jest to widoczne podczas scen walk. Na szczęście dla animatorów są one stosunkowo krótkie (co jest zgodne z oryginałem), ale też bardzo krwawe. Odcięte kończyny latają na lewo i prawo, a z kikutów tryska niekończąca się fontanna krwi. Głównie z ciała Manjiego. Działa tu zasada, którą osobiście nazywam zasadą Wolverine'a (Wolverine jest jednym z bohaterów komiksów Marvela, którego jedną z mocy jest szybko regenerujące się ciało). Tu- taj rzecz ma się podobnie, bo nasz bohater jest nieśmiertelny. Dzięki temu jest on tym, który może otrzymywać niezliczoną ilość ciężkich ran, a i tak wyjdzie z tego bez szwanku. Pozwala to twórcy właśnie na nim skoncentrować największą siłę ognia.



Niestety zabieg ten powoduje też, że w oczach widza Manji sporo traci. Pojedynki w „Mieczu…" są wyreżyserowane w taki sposób, że najpierw Manji dostaje srogi łomot, a dopiero później się odkuwa. Ja osobiście zadawałem sobie pytanie, czy gdyby nie miał on swojej mocy, to czy nie zginąłby już w pierwszym odcinku. Czy też to właśnie ta jego moc powoduje, że jest on niefrasobliwy w walce, bo wie, że nawet najgorszy cios nic mu nie zrobi.

Przyznam, że mam problem z opisywaną tu serią. Z jednej strony pierwsze odcinki są naprawdę trudne do oglądania. Z drugiej im dłużej trwa historia, tym jest ciekawsza i jej poziom znacząco wzrasta. Dokładnie takie samo uczucie towarzyszyło mi podczas czytania mangi. Jeżeli więc lubicie, gdy trup ściele się gęsto, a bohaterowie dosłownie brodzą w rzece krwi, a fabuła jest dla was sprawą drugorzędną, a nawet trzeciorzędną, to oglądajcie śmiało. Reszta ogląda na własne ryzyko.

Jarosław Przewoźniak



DOM TO ROBIĄCE CIEPŁO W SERDUCHU, WSPOMNIENIA

Dzisiaj będzie o czymś bardzo mi bliskim. Zdarzyło ci się kiedyś stracić dom? Dom, w którym cię wychowywano? Twój dom dzieciństwa? Albo dom corocznych wakacji? Dom, z którym wiąże cię więź, którą mało kto rozumie, którą ciężko wytłumaczyć, bo jest to tak osobista, tak prywatna sprawa?

Ja w życiu straciłem aż dwa domy. Gdy miałem dwadzieścia lat, straciłem mieszkanie, które mieliśmy w Łodzi. Było to miejsce w którym mieszkałem od 6go roku życia i choć było małe, to było, jak się to mówi, ciasne ale własne. Tam odrabiałem prace domowe gdy chodziłem do szkoły, tam grałem w „Fortunę, którą do tej pory uważam za najlepszą z gier planszowych, tam grałem w gry na wybłaganym w wielkich bólach od rodziców, komputerze, a gdy chodziłem do liceum, tam zapraszałem kolegów i koleżanki na moje urodziny, i tam też przeżywałem pierwsze zawody miłosne. Mój mały pokoik, półkotapczan, biurko, duży parapet z pelargoniami, paprociami i cytryną, i regał z kolekcją komiksów. Do tej pory, gdy o tym myślę, chce mi się płakać. Tyle wspomnień, tyle życia mnie łączyło z tamtym mieszkaniem i z klombem na podwórku, który porastały dzikie jabłonie i grusza. Tam było moje miejsce do zabaw, do pogoni



wokół obrośniętego krzakami klombu, do wieszania się do góry nogami na trzepaku, niczym nietoperz. Gdy rodzice sprzedali mieszkanie w Łodzi i postanowili wrócić do rodziny nad morze, ja nie miałem nic do gadania. Trochę z buntu, trochę z braku perspektyw nad morzem, postanowiłem zostać. Wynająłem pokoik u jednej starszej kobiety w innej części miasta, a potem malutką kawalerkę. Czasami przychodziłem na klomb posiedzieć i pomyśleć. Mieszkanie już było dawno sprzedane, ale jakaś część mojej duszy została w tamtym miejscu. Dlatego, gdy parę lat temu odwiedzałem stare kąty i zobaczyłem, że wjazdu na podwórze, gdzie stoi mój blok, pilnuje wielka brama z domofonem, zrobiło mi się przykro.





Ostatnio straciłem też dom dziadka, ten nad morzem, gdzie mieszkałem do szóstego roku życia, który co roku odwiedzałem na wakacjach. Nie stać nas było na zagraniczne wycieczki. Nie stać nas było by jechać w góry, czy na Mazury, ale ja i moja młodsza siostra zawsze mogliśmy liczyć na wakacje nad morzem, u dziadka. Po prawdzie, marzyłem o tym samym dla mojego syna. Chciałem, żeby wiedział co to są wakacje nad Bałtykiem. Chciałem, żeby poznał moje wakacyjne rejony, gdzie spędziłem dzieciństwo łobuzując po okolicy. Chciałem mu pokazać wszystko, ale teraz już tego nie pokażę. Nasz dom został sprzedany, a tata po śmierci mamy i ponownym ożenku, wyprowadził się gdzieś w Polskę. Zamknął się etap mojego życia. Nasz dom nad morzem, był dla mnie oazą, był wszystkim tym, czym dom powinien być - schronieniem, azylem, spokojem i odskocznią od całego zła świata, które niekiedy wlewa ci się do głowy i nie chce sobie pójść. Mój syn już będzie przeżywał własne przygody i budował wspomnienia w innych miejscach, a to co przeżywałem ja, odejdzie wraz ze mną.



Pamiętam, gdy miałem może z dziesięć lat, mama zaprowadziła mnie do jednej takiej kamienicy przy ulicy Kopernika w Łodzi i pokazała wielką rzeźbę na dachu budynku. Była to rzeźba konia, albowiem w tym budynku znajdowała się dawno temu lecznica dla zwierząt (weterynarz), którym przed wojną był mój pradziadek. Wtedy mama

przytuliła mnie, z jej policzków poleciały łzy. Nie rozumiałem czemu. Nie zdawałem sobie sprawy, jak bardzo można się przyzwyczaić do miejsca, do domu. Domu, nie jako budynku, ale domu jako zaklętych w ścianach wspomnień. Może tak, jak ja kiedyś w naszym bloku, biegałem po starej, szerokiej klatce schodowej, aż na samą górę pod dach, gdzie było małe okienku, z którego można było obserwować całe podwórko, może właśnie tak brakowało jej tego miejsca.

Czy to nie dziwne, że my – ludzie przywiązujemy się do takich rzeczy? Zupełnie tracimy z oczu fakt, że wszystko przemija. Teraz ktoś inny mieszka pod moim starym adresem, ktoś inny nazwie mój dom, swoim domem. Teraz inne dzieci będą bawiły się nad morzem, czyjś inny pies będzie szczekał przez furtkę na przechodzących ludzi. Żeby tak jeszcze ktoś powiedział mi jak z tym żyć? Okropne uczucie starty, potęgowane morzem nostalgii…

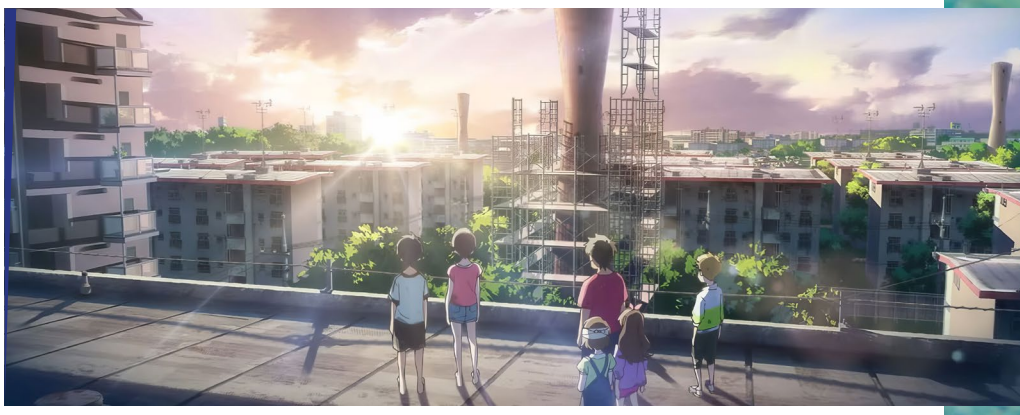
Tutaj z pomocą przychodzi anime, które pojawiło się ostatnio na Netflixie - dwugodzinny film zatytułowany „Dom na falach" („Drifitng Home" czyli coś bardziej jak „Dryfujący dom" niż „na falach"). Bohaterowie tej opowieści to nastolatkowie, którzy opuścili dom swego dzieciństwa - stary blok komunalny. Obecnie zapomniany i popadający w ruinę, przeznaczony do wyburzenia. Ich życia wciąż jednak się przeplatają - chodzą do tej samej szkoły,



kumplują się, ale też i dokuczają. Mimo to, wciąż wspominają czasy, kiedy razem mieszkali w bloku numer 112. Niestety, władze miasta ogrodziły teren budynku, przeznaczając go do wyburzenia, a fakt, że blok zdobył reputację nawiedzonego przez ducha dziecka, wcale mu nie pomógł. Jednak dla Natsume, to nie problem. Sentyment to potężny magnes i Natsume zupełnie mu ulega. Blok 112 stał się dla niej miejscem wyciszenia, jej zen. W starych ścianach zaklęte są jej dobre wspomnienia. Gdy jej rodzice rozwiedli się, jedynym pocieszeniem stał się dla niej Kousuke Kumagaya, który spędzał z nią każdą chwilę. Obojgiem opiekował się dziadek Kousukego - Yasuji, z zawodu fotograf. Kiedy zmarł, a mieszkańcy musieli się wyprowadzić, ich przyjaźń zaczęła stopniowo wygasać, na tyle, że obecnie nie zwracają na siebie uwagi.

Tuż przed rozbiórką, Natsume odwiedza swój stary dom, a w zasadzie mieszkanie Yasujiego i niebawem zostaje nakryta przez dawnych kolegów z bloku, wśród których jest także Kousuke. Spotkanie całej grupy niemal zakończyło się wypadkiem, którego Natsume omal nie przypłaciła życiem. W ostatniej chwili spadł jednak deszcz i blok został w nieznany sposób przeniesiony na głęboką wodę z dala od cywilizacji, gdzie unoszony nurtem, niczym tratwa na morzu, zaczął dryfować w nieznane. W miejscu, w którym nie ma innych ludzi, zasięgu nie mają telefony, a elektronika pada, zagubione dzieci muszą wymyślić sposób na przetrwanie. W tym ważnym, ale niebezpiecznym zadaniu, pomoże im Noppo - tajemniczy chłopiec z bloku.





Reżyserem filmu jest Hiroyasu Ishida, który w 2018 roku zasłynął reżyserią „Penguin Highway". Produkcją zaś zajęło się studio Colorido. W kwietniu 2022 Colorido podpisało wieloletnią umowę z Netflixem na koprodukcję anime, czego owocem jest „Dom na falach". W tym anime czekają na nas przeróżne, niemal fotorealistyczne ujęcia budynków, pięknie przeniesione na ekran, ale też i emocje. Choć główni bohaterowie mają niespełna 12 lat, czasami ma się wrażenie, że jest to tak naprawdę nie tyle opowieść o wkraczaniu w dorosłość, co o ruszaniu dalej. Główni bohaterowie mogliby być styranymi przez życie ludźmi w średnim wieku, co chyba bardziej pasowałoby do fabuły. A tak, cały film zdaje się być swoistą metaforą na dorosłość, która czyha tuż za rogiem, przed którą nie można uciec. To właśnie dorośli najczęściej rozpamiętują przeszłość, dom rodzinny, szkołę, przyjaciół z podwórka, pierwsze miłości, ale także triumfy i upadki będące tak charakterystycznym elementem dorastania.



Budowaniu historii bohaterów i ich relacji, ukazywaniu jak bardzo są związani ze sobą i swoim dawnym domem, poświęcona jest większość filmu. Dla niektórych może to być za dużo, ale dla mnie takie powolne rozkręcanie akcji i budowanie świata głównych bohaterów, pasowało idealnie. Wyczekiwana akcja pojawia się zdecydowanie w drugiej połowie filmu, gdzie w pełnych napięcia scenach, zaczynają się wyjaśniać główne wątki.

„Dom na falach" to film, który trochę przywołuje na myśl „Spirited Away" studia Ghibli, ale nie jest jego dokładną kopią. Choć tu i tam bohaterowie gubią się w dwóch z gruntu odmiennych światach, to pomysł na wydostanie się, jest podobny. W „Spirited Away", tak jak i tutaj, kluczem do wydostania się ze świata duchów jest akceptacja tego, że wszystko się zmienia, a dom tak naprawdę to tylko budynek. Najważniejsze jest to, co nosi się w sercu, bo prawdziwy dom to robiące ciepło w serduchu, wspomnienia.

U mnie na skali: 7/10

Na plus: Piękna animacja, ciekawy pomysł i bardzo udany polski dubbing.

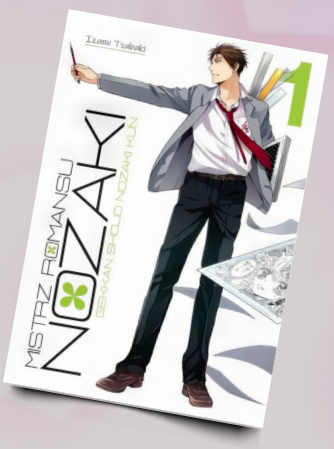
Na minus: Długa ekspozycja i chwila, w której uświadamiasz sobie, że odpowiedzi na większość pytań, które zadaje film, otrzymaliśmy już w pierwszych scenach.

Mariusz Pieniążek
#Cashub, stały współpracownik
Gniazda Szeptunów



„Dom na falach" | dramat familijny | Netflix





NOZAKI, CZYLI KOMIKS O DAREMNYCH ZMAGANIACH

Manga o mandze – czyli sztuka dla sztuki? Metatekstualna wiwisekcja? Tylko dla koneserów, najlepiej również parających się komiksowym rzemiosłem? Niekoniecznie. Tworzenie mangi to praca, powołanie, sposób życia, a więc i świetny pretekst, aby coś o życiu powiedzieć. Wyzwania, jakie stają przed autorami, czasem naprawdę przypominają walkę z siłami chaosu, wymagają nadludzkich mocy i magicznych gadżetów (dodatkowe pary rąk, bilokacja, zmieniacz czasu). Jednocześnie mangacy nie mają monopolu na zarwane noce, goniące terminy, niekompetentnych pomocników czy serie niefortunnych zdarzeń. Takie rzeczy zdarzają się każdemu, kto pracuje i/lub został rodzicem. Dlatego komiksy o tworzeniu komiksów nie są literaturą ezoteryczną. Ani rzadką na naszym rynku. Weźmy chociażby takie „Robaczki" Szcześniaka albo „Życie w obrazkach" Eisnera, na poletku mangowym bezcenne jako dokument „Życie. Powieść graficzna" Tatsumiego, nastrojowe „Zoo zimą" Taniguchiego, naiwne, choć krzepiące „Vitamin" Suenobu, przezabawne „Psy na mangę" Toyamy czy najsłynniejszy (choć w mojej opinii niekoniecznie najlepszy) „Bakuman" Ohby i Obaty. Jak na tym tle wypada „Mistrz romansu Nozaki"?

Kreska sprawna i raczej przyjemna, choć niewyróżniająca się wśród innych mainstreamowych shōjo, a intryga prosta jak konstrukcja cepa. Nozaki, przystojniak z klasy rysuje mangi. Jego koleżanka Sakura nic o tym nie wie, ale skoro przystojniak, to postanawia wyznać mu miłość. Jednak zamiast kosza albo buziaka dostaje… autograf. I zostaje wrobiona w rolę asystentki. Dobrze jej tak. Pamiętajcie, Drogie Czytelniczki, skromność skarb dziewczęcia i nie klata zdobi faceta. Koniec. A może jednak nie? Ocena dzieła Izumi Tsubaki wymaga uwzględnienia specyficznej konwencji, w jakiej komiks został przygotowany. A mamy tu klasyczną yonkomę, czyli czterokadrowe gagi. Jednak same kadry, zazwyczaj w takich przypadkach kwadratowe, został rozciągnięte niemal na szerokość strony, więc zamiast dwóch pasków z żartami mieści się na każdym panelu jeden. Daje to graficznie nieco większe pole do popisu, ale i trochę rozwadnia fabułę. Czy w ogóle można tu mówić o fabule? Poniekąd tak. Niektóre paski łączą się w wyraźne sekwencje, inne wymagają znajomości stworzonego wcześniej kontekstu. I choć trudno powiedzieć, by relacja Sakury i Nozakieko jakoś się rozwijała, to ta stagnacja jest jednym z elementów humorystycznych. Dziewczyna chce, żeby chłopak zainteresował się nią choć trochę, a ten świata nie widzi poza własną pracą i w realu słowo „miłość" jest mu zupełnie obce.



Yonkoma ma swój potencjał. Schizofrenia też. Nozaki, który wygląda i zachowuje się jak kawałek betonu (albo brat bliźniak Wakatoshiego Ushijimy z „Haikyū"), ale wzorując się na postaciach ze swojego otoczenia potrafi z niezwykłą delikatnością oddać świat uczuć nastoletniej dziewczyny, to istny samograj. No i temat tworzenia wydaje się arcyciekawy. A jednak Tsubaki nie zamierza szczególnie zgłębiać tego tematu. Nie idzie ani w pogłębienie postaci, ani w podkręcanie gagów, za to mnoży bohaterów, którzy czasem z tworzona przez Nozakiego mangą nie mają nic wspólnego. Komedii szkolnych jest na rynku po kokardę i ja akurat nie prosiłam o kolejną. Poza tym nie znam smutniejszej lektury niż komiks, który miał śmieszyć, a nie śmieszy. „Mistrz romansu" ma swoje dobre momenty i kilka żartów uważam za naprawdę udanych (Nozaki grający swoją postacią albo odkrywający, że bohaterom brakuje czasu na naukę). Ale kiedy sama konwencja obiecuje, że na każdej stronie będzie coś śmiesznego, poprzeczka zawieszona jest strasznie wysoko, a Izumi Tsubaki to jednak nie mistrzyni świata w skoku o tyczce. Narcystyczny redaktor z fiksacją na szopy sprawdza się fajnie, ale dziesięć identycznych dowcipów o biciu szpanującej koleżanki już mniej.

W tym momencie wypada zaznaczyć, że mimo kilku wpadek (np. klasycznego błędu z „ubierać"), niejasności („nieogar" zamiast „lesera", „Nazywają ją księciem, bo wali prosto z mostu" nie pasuje do sceny i nie sprawdza się jako wyjaśnienie – to miał być purnonsens czy coś nie udało?) tudzież odgrzewanych kotletów (możemy sobie już darować „odjaniepawla"?) widać, że nad tekstem dialogów solidnie pracowano. Tłumaczka Amelia Lipko i trzy korektorki stawały na głowie, żeby podkręcić mniej zabawne scenki. Czasami jedno dosadniejsze albo bardziej pomysłowe słówko (w stylu „latawicy" czy „Suchoklatesa") ratuje stronę. Mam wrażenie, że i pod kątem językowym, i spójności tematycznej tom drugi prezentuje się lepiej niż pierwszy. Graficznie fajerwerków nie ma, teł jak na lekarstwo, deformacji wcale, dynamiczne ujęcia np. na boisku są potraktowane zabawowo i umownie, ale projekty postaci robią przyjemne wrażenie, bohaterów nie da się pomylić i bądź co bądź to nadal ładne mangowe mordki. Napis jedną z czcionek uparcie wygląda jak „NOZKHUN" zamiast „NOZAKI-KUN", ale na korzyść polskiego wydania przemawia i ładny papier, i bardziej elegancko niż w oryginale zakomponowana okładka. Mamy częściowo lakierowaną obwolutę i dwie kolorowe strony, przekład jest naprawdę w porządku, Waneko zrobiło, ile mogło. Ale to nie jest komiks, bez którego nie da się żyć. Nawet w kategorii komediowej zdecydowanie lepiej wypadają „Psy na mangę". „Mistrza romansu" nie polecam, aby nie zaryzykować filozoficznego pytania „Ale po co?". Nie odradzam też jakoś specjalnie. Mam dużo sympatii do Ushijimy, jego brata bliźniaka również polubiłam. Więc może chociaż niektórzy z Was znajdą w tym komiksie inspirację. Pozytywną lub negatywną.

Vanitachi

Liczba tomów: 13+ (Waneko 2020)

NIE ZAKOCHAM SIĘ NIGDY!

„Romantic Killer" | komedia romantyczna | 12 epizodów | Netflix



To opowieść stara jak świat. Opowieść o miłości. Tyle że w tym związku występuje dziewczyna sztuk jeden, czekolada, gry komputerowe i kot. Oto miłość doskonała. Aż nie pojawia się jakiś kosmiczny szkodnik, który uważa, że dziewczynie do szczęścia potrzebny jest tylko chłopak. Tak oto zaczyna się seria „Romantic Killer", w której… główna bohaterka stwierdza, że nie zakocha się nigdy.

Bohaterka serii „Romantic Killer", Anzu Hoshino, to typowa nastolatka z anime: kompletnie zwyczajna uczennica liceum, która jednak jednocześnie posiada jakiegoś uroczego szmergla. W tym wypadku Anzu ma trzy wielkie życiowe słabości: gry wideo, czekoladę i swojego kota. I jeden kompletny brak zainteresowania dotyczący chłopców i związanych z nimi romansów. Jest szczęśliwa taka, jaka jest. I jej życiowe decyzje oraz poglądy powinny zostać uszanowane, ale nie. Do jej idealnego życia musi wpakować się jakieś magiczne, kosmiczne, a przede wszystkim idiotycznie irytujące stworzenie, które oznajmia jej, że od teraz nadszedł czas zmian: Oto życie Anzu zamienia się w grę randkową. Prawie reverse harem. Piękni chłopcy będą jej się rzucać do nóg i wyznawać miłość. Ale za ten „prezent" (Anzu nazwałaby to „klątwą") trzeba zapłacić. W ten sposób, mimo gorących i ogniście agresywnych protestów, Anzu zostaje pozbawiona rzeczy, które kocha naprawdę: gier, czekolady i kota. Wiecie, żeby mogła w pełni skupić uwagę na tych wszystkich wspaniałych romansach.



Jednak nie wszystko idzie zgodnie z planem latającego mikro-czarodzieja o wyglądzie… hmm… żółtej gruszki z uszami. Gruszka imieniem Riri nagle odkrywa, że to, co miało być fantastycznym prezentem doprowadza Anzu do szału i wzbudza w niej prawdziwie fizyczną agresję. Anzu, jak było wspomniane wcześniej, ma głęboko gdzieś związki, chłopców, miłość i wszystko co z nimi związane, ale jeśli zaraz nie odzyska swoich gier I KOTA, to świat zapłonie. Nie zdają się na nic absurdalnie kliszowi przystojni niebieskoocy blondyni, bogaci adoratorzy i wysocy, wysportowani przyjaciele z dzieciństwa, którzy wyskakują zza każdego rogu i w coraz bardziej absurdalnie romantycznych sytuacjach. Anzu zapiera się wszystkimi czterema kończynami, żeby nie dać się wpakować w żaden wątek romantyczny i zrobi wszystko, co w jej mocy, by tylko odzyskać swoje stare życie, nawet gdyby miała w procesie zniszczyć cały magiczny system, w który została siłą wmontowana.

W zasadzie „Romantic Killer" można uznać za komedię romantyczną, choć możecie się nie spodziewać wielkich ilości romansu, za to sporych dawek komedii. To nie jest kolejna seria, w której w ostatnim odcinku bohaterowie wyznają sobie miłość i będą żyli długo i szczęśliwie. Jednak jest to z pewnością tytuł opowiadający o przyjaźni. O wspieraniu się w trudnych chwilach. O stawianiu czoła problemom, a także o stawianiu wyraźnych granic między tym, co jest słuszne i nie. I choć tematy pojawiające się w serii stają się z czasem zdumiewająco ciężkie, to przedstawione są jednak w przystępny i w miarę lekki sposób. W końcu to cały czas jest koloro-we anime przyjazne dla nastolatków; nawet jeśli gdzieś w tle czają się niebezpieczni psychopatyczni stalkerzy czy zbankrutowani rodzice. Tak naprawdę „Romantic Killer" to historia o dorastaniu, ale też o pozostawaniu sobą. I choćby dlatego warto ją obejrzeć.



Koniec końców to całkiem niezła seria. Może nie jest jakoś szalenie oryginalna, ale nie jest też kolejną kalką podobnych tytułów. Postacie są łatwe do polubienia (nawet to nieszczęsne Riri, które ma doktorat z doprowadzania ludzi do szału) i nie są aż tak jednowymiarowe. Niektóre nawet rozwijają się w trakcie, co jest zdumiewające, jako że seria ma tylko dwanaście odcinków – i jest dostępna na Netfliksie. Jeśli więc macie wolny wieczór albo dwa, to akurat dobra seria, by nieco się odmóżdżyć, jednocześnie nie mordując z premedytacją ostatniej szarej komórki.

Anna Szumacher



INIO ASANO PONOWNIE ZACHWYCA



Poprzednio czytana przeze mnie seria tego autora przetyrała mną, pożarła mnie emocjonalnie i wypluła. Nie ma w tym ani grama przesady - mowa o „Dobranoc, Punpunie" (recenzja w Popcorner #1 – dop. red.). Choć „Dead Dead Demon's De De De De Destruction" (kozacki tytuł - c'nie?) to nieco lżejszy kaliber - i tak jest to pozycja „WEIRD".

Żeby nie spoilować, napiszę w ten sposób: to dziwaczna mangowa obyczajówka, ukazującą życie dziewczyn (w wieku studenckim - ale wszystko wskazuje jakby chodziły do podstawówki), każda postać balansuje na krawędzi przerysowania, na krawędzi osobliwości i szaleństwa, a do tego mamy poważny motyw sci-fi, przy którym fani „Dystryktu 9" będą się jarać. Albo i fani „Bliskich spotkań trzeciego stopnia". A może fani „Neon Genesis Evangelion"? Tyle, że zapomnijcie o Kaiju.

Przynajmniej w pierwszym tomie.



Myślicie, że tytuł mangi jest długaśny i pokręcony? To poczekajcie na jego wyjaśnienie. Cóż - ja nadal rozkminiam.

Wszystko jest tu dziwaczne, inne, niepokojące - a atmosfera gęstnieje z każdą stroną. Plus, co jaki czas dostajemy takie strzały… że głowa mała. Uwierzcie - czytałem od groma japońskich komiksów. Ten jest naprawdę… zryty. Ot - taka scena. Zabawa na śniegu, lepienie bałwana z pew tym technologicznym apgrejdem i nagle jedna postać robi „A A A Apsik". I dzieje się rzecz, przy krócej naprawdę szeroki otwieram oczy. A fantastykę łykam od trzech i pół dekady. Nadal jest mnie w stanie Asano zaskoczyć.

Choć to nie jest poziom „Punpuna". Na szczęście.

Natomiast tym co urzekło mnie już we wcześniejszych dziele Inio Asano - wydanym przez Kotori - jest fenomenalna warstwa graficzna. „Dobranoc, Punpunie" zachwyca, choć idzie w rejony abstrakcyjne. Recenzowany tytuł jest bardziej stonowany, realistyczny. Generalnie, mangi zwykle są drobiazgowe, eleganckie, perfekcyjne - gdy mowa o kresce, ale „Dead Dead Demon's De De De De Destruction" to jest poezja czerni i bieli. Nie wiem, czy Asano sam „rzeźbi" te wszystkie linie, te wszystkie detale, czy pomaga mu sztab ludzi… ale poziom szczegółowości robi niesamowite wrażenie.

Oczywiście - Asano realistycznie przedstawia cały świat, za to szaleje nieco przy twarzach, oczach, mimice. Taki już widać „urok" tego twórcy.

„Dead Dead Demon's De De De De Destruction" to rzecz nietuzinkowa, nawet jak na mangową specyfikę. Zapraszam Was do tego świata, warto dać się wciągnąć tej osobliwości.

Ps/ To absolutnie nie jest komiks dla dzieci - ale pewnie to widać.

Ps2/ Żeby dopełnić obraz tego czym jest właściwie ten komiks, warto dodać, że mamy w nim jeszcze „opowieść szkatułkową" - możemy przeczytać mangę w mandze o kosmicznym… grzybku (Isobeyan). Główna bohaterka jest jego fanką. Isobeyan wygląda co najmniej… specyficznie.

Piotr Grochowski
#Szeptun_XIII,
redaktor naczelny Gniazda Szeptunów



Liczba tomów: : 6 (Kotori 2022)



ANIME DLA KAŻDEGO



Polecić jakąś serię anime osobie spoza fandomu nie jest łatwo. Zwykle robiąc to nie jesteśmy w stanie zachować obiektywizmu. W związku z tym rekomendujemy te tytuły, które nam się podobają, nie biorąc przy tym pod uwagę tego, co podoba się drugiej osobie. Nie powinno więc nas dziwić, że gdy polecimy bitewniaka naszej mamie, będzie ona kręciła nosem. Na szczęście są serie, które mogą porwać nie tylko zatwardziałych fanów mangi i anime.

Rycerze dla nowych fanów

„Rycerze Zodiaku" są jedną z tych serii, które poleciłbym osobom, które chciałyby zacząć swoją przygodę z japońską animacją, ale boją się, że historie spoza naszego kręgu kulturowego mogłyby być dla nich niezrozumiałe. Nie ma w tym niczego dziwnego, wszak anime wywodzi się z Japonii. Kraju, którego mieszkańcy nie bez przyczyny nazywani są przez naszych rodaków dziwakami. W przypadku recenzowanego tu tytułu to ryzyko zostało zminimalizowane, gdyż „Saint Seiya" opowiada o grupie rycerzy, którzy poprzysięgli bronić bogini Ateny. Tak, Drodzy Czytelnicy, opisywana tu seria inspirowana jest historiami znanymi Europejczykowi od dziecka – mitologią grecką oraz eposem rycerskim. Gdyby jednak ta historia nie różniła się niczym od tego co znamy ze szkoły, nie pisałbym, że jest to świetne „anime dla początkujących", bo jaki sens jest pokazywać „nowym" coś, co już znają. Nie o to nam przecież chodzi. Na szczęście Japończycy nie byliby sobą, gdyby nie zinterpretowali naszej kultury po swojemu.

Seiya i pozostali rycerze nie walczą z wrogami za pomocą mieczy czy toporów, ale używają do tego manifestacji duchowej energii, zwanej Cosmo. Nazwa ta nie jest przypadkowa, gdyż wojownicy czerpią moc z gwiazd. Siła każdego z nich związana jest z inną konstelacją. Ma to odzwierciedlenie w kształcie ich zbroi. Na przykład rycerz Pegaza będzie czerpał swoją moc z gwiazdozbioru Pegaza, a wygląd jego zbroi będzie inspirowany właśnie skrzydlatym koniem.

Wizualnie nowi „Rycerze Zodiaku" (dwa pierwsze sezony dostępne na Netfliksie, trzeci na Crunchyroll) przypominają amerykańskie seriale animowane 3D, takie jak „Gwiezdne Wojny: Wojny Klonów". Tak więc osoba nieobeznana z tematem nie zauważy specjalnej różnicy w designie postaci, tym bardziej, że charakterystyczne wielkie oczy już dawno nie są kojarzone wyłącznie z japońską animacją.

Rycerze dla starych fanów

Zastąpienie animacji 2D animacją 3D to nie jedyna zmiana jaka dotknęła rycerzy. Po pierwsze stali się oni child-friendly. W oryginalnej serii, gdy ktoś został ranny, to krwawił. Pamiętam jakie emocje wzbudzała we mnie saga Posejdona, gdy rycerze wręcz słaniali się od zadanych im ran, a należy tu napisać, że działo się to zanim pojawili się najsilniejsi przeciwnicy. Widz serii z 2019 roku nie doświadczy takich emocji. Tutaj bohaterowie najprawdopodobniej nie mają w sobie żadnej posoki lub też mają niezniszczalną skórę. Albo jedno i drugie.

Po drugie Shun zmienił płeć. Pamiętam jakie problemy sprawiała jego aparycja tłumaczom z RTL 7. Raz był chłopcem, a raz dziewczynką. Teraz jest dziewczynką. Natomiast w oryginale był chłopcem.

Po trzecie fabuła została uwspółcześniona. To generalnie na plus. Pierwowzór Rycerzy był wydawany w Japonii w latach osiemdziesiątych. Od tego czasu świat i co za tym idzie sposób myślenia ludzi niesamowicie się zmienił. Fabułę trzeba więc było odświeżyć. Teraz bohaterowie bez skrępowania używają komórek, a ich wrogowie posiłkują się najnowocześniejszym sprzętem. Boli mnie jednak, że zbroje nie są już noszone przez bohaterów w skrzyniach na plecach, a transformują się w nieśmiertelniki. Rozumiem jednak ten zabieg, bo nie tylko ułatwia on transport bądź co bądź magicznej zbroi, ale przede wszystkim napędza rynek gadżetów związanych z serią.





Nie rozumiem tylko, czemu obrońcy Ateny z bożyszczy mas, których pojedynki były wydarzeniem na miarę olimpiady stali się tajnym klubem walczącym w piwnicy ulokowanej na środku pustyni. I czemu wstępu do niej strzeże gadająca pokrywa włazu (serio!).

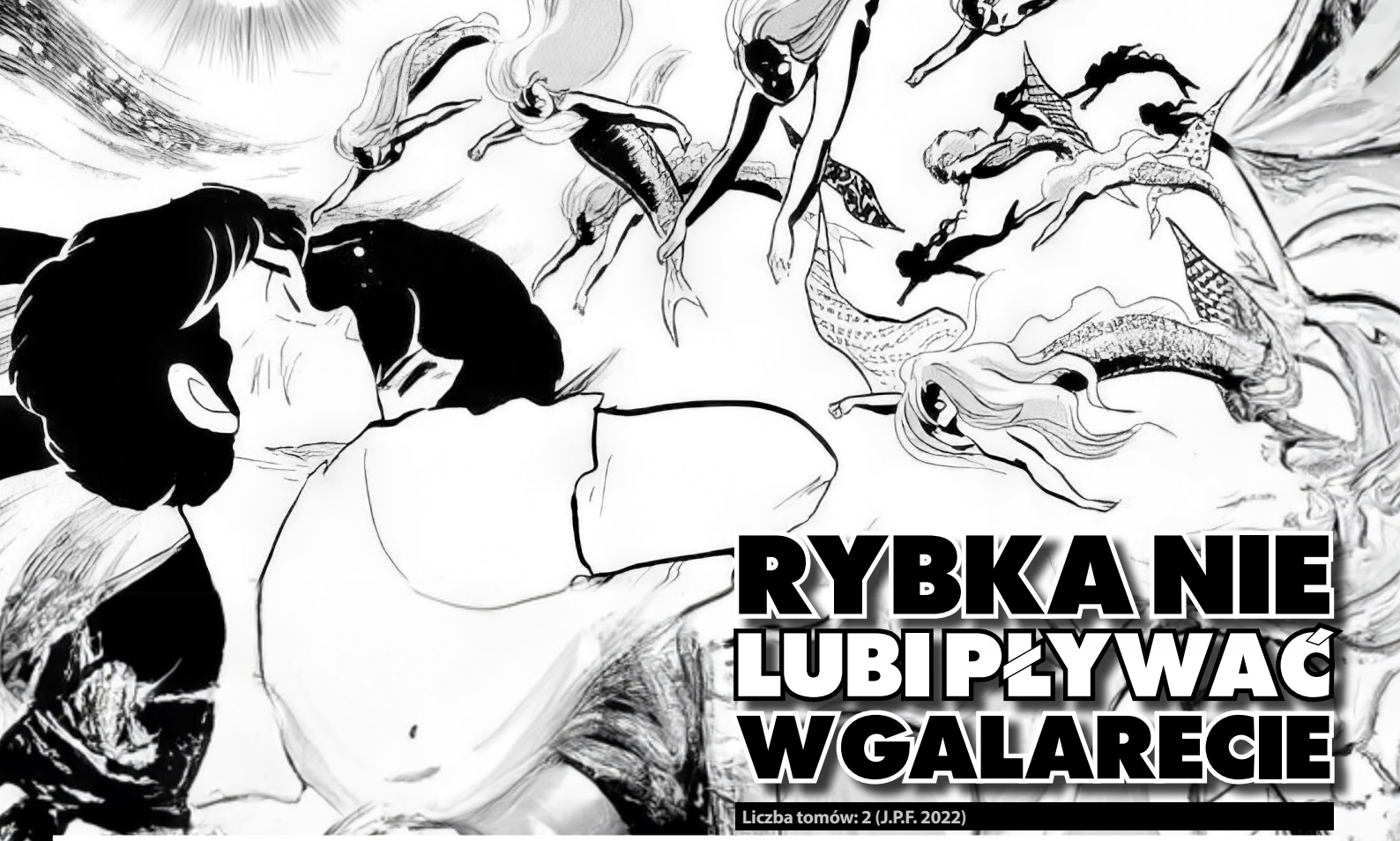
Rycerze dla wszystkich

Jako mały dzieciak wolny czas spędzałem na oglądaniu takich hiciorów jak „Yattaman" czy „Voltron". Potem, gdy w latach dziewięćdziesiątych produkcje japońskie miały przyciągnąć do fandomu dziewczęta, sprowadzano do Europy takie serie jak „Sailor Moon". Z racji tego, że nie byłem docelowym odbiorcą tego typu tytułów, moja miłość do anime osłabła. Potem przyszedł „Dragon Ball" i znów oddałem całe swoje serce japońskim animacjom. Teraz, gdy jestem już dorosły, przez brak czasu znów anime oglądam wyłącznie od święta.

Na szczęście dla takich ludzi jak ja platformy streamingowe zrezygnowały z formuły tasiemca (niestety kosztem fabuły, z której dużo wycięto), więc ilość odcinków nie powinna odstraszyć nowych widzów, którzy cierpią z powodu nawału obowiązków. Mam więc nadzieję, że również to zachęci ich do obejrzenia „Rycerzy Zodiaku" i będzie to dla nich początek wspaniałej przygody. Przygody takiej jak moja, która zaczęła się, właśnie w momencie, gdy natknąłem się na „Saint Seiya".

Jarosław Przewoźniak

„Rycerze Zodiaku" | fantastyka | RTL7, Netflix, Crunchyroll



RYBKA NIE LUBI PŁYWAĆ W GALARECIE

Liczba tomów: 2 (J.P.F. 2022)

Z powodów, których wyjaśnienie nie leży w kompetencjach nauki, ludzkość od zarania dziejów marzy o wiecznym życiu. Mitologiczne imaginarium wypełniały istoty nieśmiertelne, a szamani i szukali sposobów, by przedłużyć naszą egzystencję – może o rok, może o dziesięć, a najlepiej, jak w życzeniach urodzinowych, do stu lat – i jeszcze dalej. Ludowa wyobraźnia podpowiadała drogę na skróty. Wystarczy ukraść bogom trochę nektaru. Odnaleźć magiczne zioło, które rośnie jak cierń na dnie morza. Albo zjeść syrenie mięso. Do tego ostatniego wierzenia odnosi się Rumiko Takahashi, tworząc zbiór mangowych historii wydany u nas przez J.P.F. jako „Syrenie opowieści".

Na dwa tomy (liczące odpowiednio 396 i 362 strony) składa się dziewięć względnie samodzielnych historii, których motywem przewodnim jest właśnie nieśmiertelność – szukanie jej lub próba uwolnienia się od niej, czynienie z niej daru dla swoich bliskich lub przekleństwa zrzucanego na wrogów. Kto skosztuje syrenie-



go mięsa, nie zazna starości ani śmierci. Chyba że będzie miał pecha i zginie od razu w straszliwych męczarniach. Albo zostanie wypaczeńcem, potworem niemal zawsze tracącym ludzką świadomość i siejącym zniszczenie. Bohaterem, który przeprowadzi nas przez wszystkie opowieści, będzie Yūta, chłopak z rybackiej wioski, który ponad pięćset lat temu przypadkiem zjadł mięso syreny. Doświadczył bólu i samotności tych, którzy nie mogą odejść, gdy wszyscy inni odchodzą, i pragnie odzyskać swój ludzki przywilej, który inny twórca mitów nazwał darem Iluvatara. Tak, Yūta chce umrzeć. Teoretycznie jest to możliwe, bo choć wszystkie rany goją się na nim jak na psie, a zabity wraca do życia w ciągu doby, może rozstać się ze światem raz na zawsze, jeśli ktoś zetnie mu głowę. Tego jednak Yūta sobie nie życzy. Pragnie zestarzeć się i odejść spokojnie. By tego dokonać, musi znaleźć syrenę i porozmawiać z nią, dlatego podróżuje po swoim wyspiarskim kraju i czujnie nadsłuchuje wszystkich nieprawdopodobnych opowieści o nieboszczykach wracających zza grobu czy pięknościach, których czas się nie ima. Od pewnego zajścia nie jest również tak samotny jak wcześniej, w wędrówce towarzyszy mu bowiem Mana, dziewczyna nieśmiertelna tak samo jak on i coraz bardziej do niego przywiązana.

Wbrew tytułowi samych syren nie spotkamy w mandze wiele. Nie będą też takimi półrybimi ślicznotkami, jakie widnieją na okładce drugiego tomu – zazwyczaj są pokazywane jako oślizgłe kreatury, których rybi ogon to ta bardziej reprezentatywna część. Nie przypominają ani Arielki od Disneya, ani też bohaterek rdzennie japońskich wierzeń (kto czytał „Hanako", ten wie, jak w tym wyspiarskim kraju wyobrażano sobie syreny). I nie one będą tu ważne. Istotniejsze jest, jak człowiek zareaguje wobec pokusy wiecznego życia. I jak często okaże się potworem, zanim jeszcze zostanie przemieniony w nieśmiertelne monstrum, piękne lub szpetne. Mamy tu kilka opowieści o takich, którzy z rzekomej miłości byli gotowi ryzykować



ciałem i duszą swoich bliskich, a niewinnych świadków swoich mniej lub bardziej daremnych wysiłków skracać o głowy. „Syrenie opowieści: to bolesna analiza ludzkich strachów, z których nawet ten przed śmiercią nie jest tak silny jak lęk przed samotnością. W wypadku głównych bohaterów wątek ten został nieco rozmyty za sprawą rodzącego się między nimi – i czasami dość nachalnie implikowanego przez mangaczkę – uczucia. Może to jakaś pociecha, że w tak okrutnym świecie dwójka młodych (od stuleci) ludzi potrafi być dla siebie w miarę czuła. A może mamy do czynienia z kliszą bezrefleksyjnie przeniesioną przez Takahashi z innych jej mang, gdzie wojowniczo usposobione tsundere sprawdzały się po prostu lepiej – tak samo jak elementy komiczne, które w niektórych historiach odgrywają dużą rolę, ale czy potrzebną, to już zostawię ocenie innych czytelników.

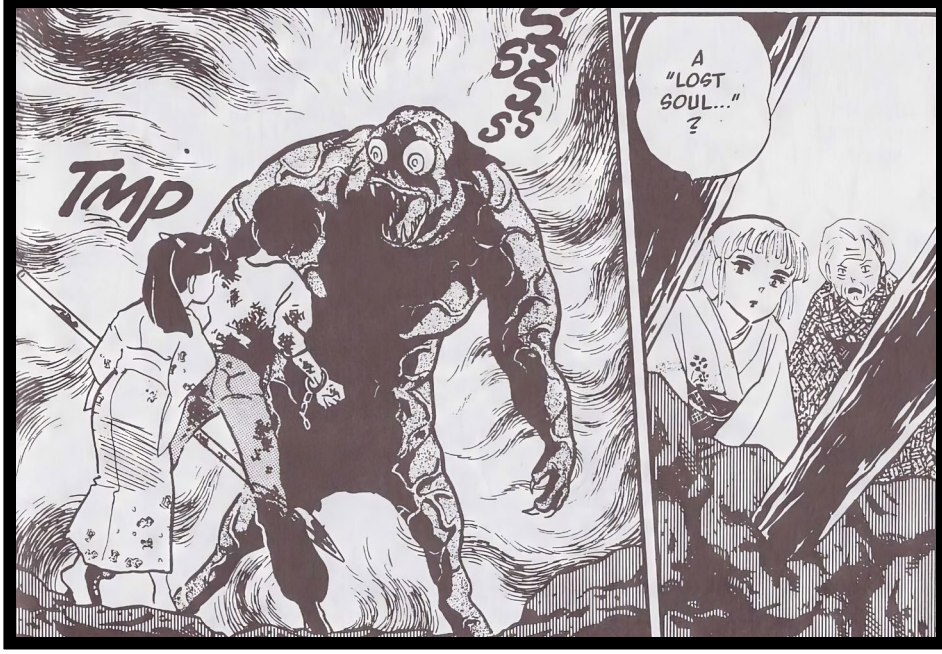


Cieszyło mnie, że J.P.F. zaproponował nam kolejną porcję dorobku artystycznego Rumiko Takahashi, zwłaszcza że przy „Syrenich opowieściach" nie był to wybór tak oczywisty jak „Inu-yasha", „Ranma ½" czy równie kultowe, ale po latach oczekiwań raczej rozczarowujące „Urusei yatsura" – albo „Rumik Word", o którym pisałam już w „Popcornerze". „Syrenie opowieści" utrzymano w identycznej szacie graficznej jak resztę kolekcji, były więc twarde okładki w preorderach, były i kolorowe strony, choć wykorzystanie tych samych rysunków na pocztówkach potwierdził moją intuicję, że prace Takahashi ładniej prezentowałyby się na kredzie – kolorowy druk na papierze takim samym jak przy reszcie tomiku nie wypada zbyt efektownie. Kreskę tej mangaczkii znacie i raczej nie muszę ani jej zachwalać, ani ostrzegać, że takie retro. Zresztą retro ma swój urok, a płynność, z jaką artystka oddaje za pomocą kilku linii krzywizny ludzkiego ciała, jest godna podziwu. W nieco horrorkowatej atmosferze niektórych scen mniej realistyczna maniera czyni całość paradoksalnie bardziej wiarygodną niż wyrysowane z anatomiczną precyzją flaki. Dodam też, że nie brak w „Syrenich opowieściach" łagodnej erotyki. Piękno kobiecego ciała jest ukazane bez obaw tak częstych w naszej pewnie gorszej, więc i bardziej spanikowanej epoce, więc nikt nie manewruje kosmykami włosów tak, by zasłoniły strategiczne miejsca. Można to uznać za plus, ale ja wolę poruszyć tę kwestie również dlatego, że manga nie ma żadnych oficjalnych ograniczeń wiekowych, co jednak nie znaczy, że nadaje się dla każdego odbiorcy – i nie mnie decydować, czy bardziej przerażające okażą się tu kobiece sutki, czy wydłubywanie oczu, odrąbywane głów i wyjadanie kotu wątroby żywcem.

Przekład Dominiki Krupczak zasadniczo dobrze się czyta, widać jednak pewien pośpiech na etapie redakcji tekstu. Nie mówię już nawet o nagminnym używaniu „gdzie" zamiast „dokąd", bo to jeszcze da się uznać za próbę oddania języka potocznego, ale jest też trochę literówek, a niektóre słowa zupełnie nie pasują do kontekstu, w jakim padają. Skoro o stylizacjach mowa, to na jednej i tej samej stronie przeczytamy „kiedy księżyc zmieni się w sierp" (nie „będzie w nowiu", bo ma być z patyną i poetycko) oraz „na morzu jesteś kompletnym świeżakiem" (patyna znika, poetyka idzie się bujać). Ze sposobu mówienia Yūty i Many nie bardzo wynika, że żyją od stuleci. Ale bądźmy fair wobec tłumaczki – sama Takahashi niespecjalnie zadbała o realizm psychologiczny swoich bohaterów. Trudno też narzekać na niespójności w języku postaci, gdy w niektórych scenach po prostu widać, że mangaczka już w „Wiosce bojowników" ma dość narzuconej sobie powagi i chciałaby jak najszybciej zacząć rysować „Ranmę". Niemniej naprawdę cieszę się, że nie tylko „Ranmę" dostaliśmy. Jest tu trochę horroru i kryminału, jest też urok mickiewiczowskich „Ballad i romansów", gdzie zło zostaje ukarane siłami natury, bo jakby organicznie nie przystoi żadnemu stworzeniu. Bohaterowie nie budzą szczególnych emocji (a obcesowy sposób, w jaki Mana zwracała się do wszystkich, mnie wręcz drażnił), ale to nie znaczy, że na bardzo podstawowym poziomie ich historie nie potrafią poruszyć albo skłonić do refleksji.

Mogłabym porównać „Syrenie opowieści" (rysowane od 1984 roku) do wydanej u nas przez Waneko, a nieco późniejszej (z 1992 roku) „Opowieści o Białej Księżniczce" – struktura i wykorzystanie legendarnego materiału jest podobne, więc jeśli lubicie podobne klimaty, zapraszam do lektury. Muszę jednak ostrzec, że dzieło CLAMP-a wypada lepiej, wydaje się spójniejsze, bardziej przemyślane i zyskuje na zwięzłości. Takahashi na pewnym etapie zaczyna męczyć. Inną analogią, dość oczywistą ze względu na temat chcianej i niechcianej nieśmiertelności, byłaby twórczość Anne Rice, zwłaszcza „Wywiad z wampirem", którego japoński przekład ukazał się już w 1979 roku i możliwe, że zainspirował nie tylko „Klan Poe". Dostrzegam tu pewną kwestię, którą można interpretować zarówno jako plus, jak i minus dzieła Takahashi. U Rice wampiry są niesamowicie intrygujące, piękne, inteligentne, niepokojące i spokojnie można o nich pisać erotyki (co zresztą autorka czyniła). Syren Takahashi nie da się fetyszyzować. Tylko jedna z nich jest piękna – ale nawet nie mamy pewności, czy to faktycznie gatunek z ludzkimi nogami, czy może postać jedynie używa w odniesieniu do siebie takiej metafory. Tutaj syreny nie wpisują się w kolonialno-wiktoriańską estetykę. Nie ma nic fajnego w byciu syreną. Może to i lepiej – przekaz jest klarowniejszy. Ale syreny nie wyobrażają też jakiegoś metafizycznego zła. Po prostu lepiej, gdy ich podmorskie drogi nie krzyżują się z naszymi. Jeśli szukać jakiegoś morału – bo przecież w baśni, nawet takiej strasznej i dla dorosłych, winien się pojawić morał – to chyba brzmiałby on, że warto być człowiekiem. W każdym tego słowa znaczeniu.





Vanitachi



GDYBY BABCIA MIAŁA WĄSY, TO WYSZŁABYM ZA MĄŻ

Zacznijmy od statystyk. W Krakowie na jednego samotnego mężczyznę przypada dziewięć samotnych kobiet. W Warszawie – jedenaście. Dane pochodzą z badań Wyższej Szkoły Psychologii Społecznej przeprowadzonych kilka lat temu, ale trend się nasila. Nie oznacza to jednak jakieś wielkiej demograficznej dysproporcji. To gdzie te chłopy? Na wsiach. Stąd chociażby programy takie jak „Rolnik szuka żony". Ambitnym dziewczynom wsie i małe miasteczka mają niewiele do zaoferowania, zresztą gospodarstwa przepiniowe, bo – haha! – po dwudziestym czwartym (grudnia/roku życia) nikt ich nie chce… O kraju, w którym według jednej z ankiet ideałem dla mężczyzny jest uczennica gimnazjum. O kraju, w którym samotna kobieta to nawet nie „stara panna", a „przegrany pies". Na szczęście Rinko ma też dość oleju w głowie, by nie ulegać takim krzywdzącym stereotypom (przynajmniej nie bez walki), a przede wszystkim zawsze może liczyć na swoje przyjaciółki – Kaori, właścicielkę studia manicure'u, i Koyuki, która kontynuuje rodzinny biznes, pracując razem z ojcem w barze pod wymowną nazwą Ochlejus. Właśnie Ochlejus jest miejscem, w którym trzy kobiety lubią się spotkać, ponarzekać na pracę i facetów, myśleć, co by było, gdyby… I opróżniać kolejne kufle piwa bez obaw, że płci pięknej i niesparowanej to nie wypada.



suje się raczej na synów – i to oni mają wymagane uprawnienia typu prawo jazdy na traktor. A skąd ten dziwny wstęp? Ano stąd, że „Tokijskie singielki i ich tęgie rozkimy", manga, którą biorę na tapet, nie opisuje problemu charakterystycznego tylko dla japońskiej kultury sprzed kilku lat. Odnajdzie się w niej zaskakująco dużo osób – nie tylko miastowych, nie tylko singielek, nie tylko kobiet.

Rinko długo wypruwała sobie żyły, żeby pracować na własny rachunek i w ukochanym zawodzie, czyli tworząc scenariusze seriali, żyć na poziomie i samej decydować o swojej przyszłości. Ale ma już trzydzieści trzy lata, a dla niezamężnej kobiety w Japonii to prawdziwy dramat. Jak pewnie pamiętacie (na przykład z książki Karoliny Bednarz, może i jednostronnej, ale bynajmniej nie przesadzonej), mówimy o kraju, w którym dziewczyny są jak torciki bożonarodzeKatalizatory były trzy. Pierwsza bomba – Tokio zostaje wybrane gospodarzem igrzysk olimpijskich w 2020 roku, a nasze tokijskie singielki uświadamiają sobie, że wtedy będą miały czterdziechę na karku, więc do tego czasu wypadałoby uczynić zadość społecznym konwenansom, hajtnąć się, może nawet rozmnożyć, żeby mieć z kim kibicować i wiwatować na ulicach, bo inaczej do chrzanu z taką olimpiadą. Druga bomba – kolega z pracy, któremu Rinko dekadę tego dała kosza, z zahukanego słoika zmienił się w całkiem wyrobionego faceta, teraz wyciąga Rinko do ekskluzywnej restauracji, bo pragnie oświadczyć się… jej dziewiętnastoletniej asystentce. Trzecia bomba – gdy dziewczyny wylewają przed sobą swe żale, nie wylewając za kołnierz, do ich stolika podchodzi jakiś blondas i zwraca im uwagę, że są zbyt głośno. Na początku grzecznie. Imperatyw narracyjny nakazuje, by przystojny młodzian okazał się kimś związanym z pracą Rinko i mniej lub bardziej celowo narobił dymu. Albo jeszcze nie dostał od życia po kuprze, albo jest dość zdolny i ambitny, by faktycznie utrzeć nosa trzem – co tu kryć – użalającym się nad sobą babeczkom. Tak oto nasze rozkmniniary znajdują sobie wroga. A może sojusznika?





Jeśli chcecie powiedzieć, że w tym momencie już wiecie, do czego zmierza fabuła, końcówka pierwszego tomu powinna wyprowadzić Was z błędu. Akiko Higashimura, autorka „Tokijskich singielek", posługuje się wieloma kalkami typowymi dla gatunku romansu (josei, ale i szkolnego shōjo), jednak

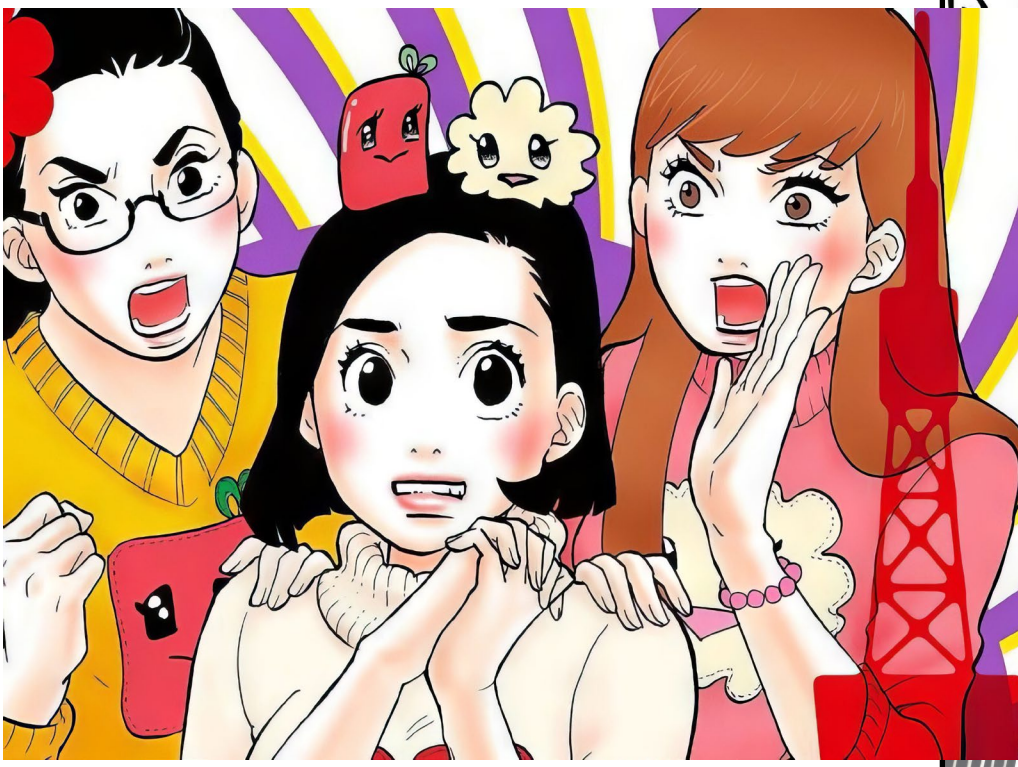


czasami tylko po to, by bezlitośnie je wyśmiać. W każdym tomiku zamieszcza też posłowie, w którym zdradza swoje inspiracje i motywacje, a przeszłość mangaczki rzuca ciekawe światło na poruszana przez nią problematykę. Kreska jest raczej klasyczna i nieco trąca myszką – gdyby nie bardzo konkretne ramy czasowe, trudno byłoby mi uwierzyć, że manga powstała w 2014 roku. Myślę jednak, że przy tej akurat historii lekki oldschool ma dużo wdzięku – a łączenie niektórych scen czy rozbuchane wizualizacje stanów uczuciowych bohaterek, z gadającymi wątróbką i mleczem dorsza włącznie, to i tak majstersztyk.

Mimo wątku powiedzmy-że-romantycznego i tych matrymonialnych ambicji „Tokijskie singielki i ich tęgie rozkmniy" nie są historią, w której Ona i On Teges Śmeges. To dużo ciekawsza opowieść o szukaniu swojego miejsca w świecie, o szacunku do siebie samej w starciu z normami społecznymi, to kilka trafnych, uderzających w czuły punkt analiz psychologiczno-socjologicznych, to – mimo oczywistych klisz fabularnych – postacie z krwi i kości ze swoimi błędami, śmiesznostkami, żalami i absurdalnymi zakupami, to również zapis dość bolesnej nauczki, że live is brutal and full of zasadzkas. Dlatego nie ma co gdybać, tylko trzeba brać sprawy w swoje ręce. Może ten nieco banalny wniosek, lecz podany w tak zabawowej, a jednocześnie wciągającej formie, będzie lepszym wezwaniem do pracowania nad swoją wysokosprawczością niż kolejny poradnik quasi-psychologiczny. Bo bohaterki nie muszą być dla nas wzorem. Mogą być też ostrzeżeniem. A to ostrzeżenie bynajmniej nie brzmi „Bo jak zostaniesz na starość sama, to nikt ci szklanki wody nie poda". Bo bywa jak i w tym dowcipie: „Sześćdziesiąt lat się z tobą męczyłam, a teraz, cholera, nie chce mi się pić…



Chociaż nie stanowię targetu takich „Dzienników Bridget Jones" czy innych „Seksów w wielkim mieście", to nawet mnie brakowało takich



mang jak „Tokijskie singielki". Z podobnej tematyki mamy na rynku jednotomowe „Czy chcesz zostać starą panną?", rysowane przez genialną Mari Okazaki (jej „Suppli" polecam wszystkimi kopytkami mimo bardzo niewprawnego jeszcze tłumaczenia) i na bazie esejów, które pisała Mami Asamiya. Te historyjki dają do myślenia, są też cudownie narysowane, ale to przy „Tokijskich singielkach" wypadają jednak nieco blado. Higashimura podbiła mnie humorem, często naprawdę abstrakcyjnym, świetnie się tu sprawdza przekład Anny Koike, która operuje żywym, współczesnym językiem. Co więcej, na końcu pierwszego tomiku dostajemy pogadankę, w której tłumaczka wyjaśnia różne językowe smaczki i przyznaje się do zastosowania swoistej lokalizacji – dzięki temu wiemy, że gdy nasze rozkminiary urządzają popis w barze karaoke, nie śpiewają piosenek Spice Girls. Ale w samym tomiku fonetycznie zapisane „If ju łona bi maj lawa" wpołączeniu z mimiką bohaterki daje przecudowny obraz żenady i desperacji, efekt, o jaki bez wątpienia chodziło Higashimurze i jakiego nijak nie osiągnięto by z cytatem i przypisem, że oto mamy hit Namie Amuro z lat dziewięćdziesiątych…. Nie byłoby tej naoczności, tego bezpośredniego doświadczenia, może też nostalgicznej łezki w oku tych, dla których „Spice Girl" to również czasy bezpowrotnie utraconej młodości – choć prędzej popłaczecie się ze śmiechu. Odwaga w kreowaniu językowego świata bohaterek to wielki plus polskiej edycji mangi (za którą odpowiada Studio JG). Podoba mi się również znacznie ciekawiej niż w edycji japońskiej opracowana graficznie okładka z dominującą magentą. Ale żeby nie było za różowo – w moim egzemplarzu znalazłam kilka stron z rozmazanym tuszem, jeśli kupujecie mangę stacjonarnie, sprawdźcie.

Nie będę zdradzać, jak potoczą się losy naszych rozkminiar, manga liczy sobie dziewięć tomików i jestem pewna, że już przy pierwszym połknięcie bakcyla. Chciałam jednak wspomnieć o puencie, którą nieoczekiwanie dopisało życie. Długo oczekiwane igrzyska olimpijskie w Japonii odbyły się z opóźnieniem, podczas pandemii, dla bardzo wąskiego (w porównaniu z normalną olimpiadą) kręgu zainteresowanych. Jeśli wzbudzały jakieś emocje, to głównie negatywne. Nie było tych zakochanych parek na ulicach rozentuzjazmowanego Tokio. Szczęście czasem wygląda inaczej, niż sobie wyobrażamy. I zależy od wielu czynników, których w pierwszym odruchu wcale z nim nie wiążemy. A i miłość niejedno ma imię…



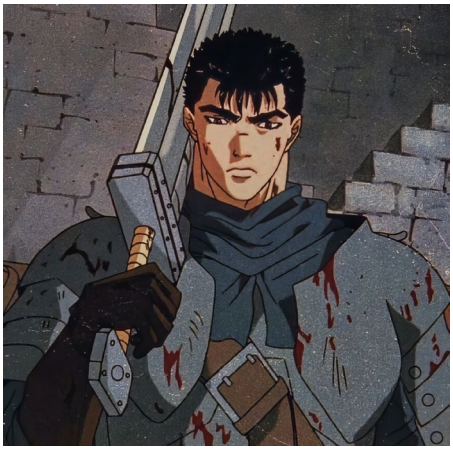
Vanitachi

Liczba tomów: 9 (Studio JG 2022)



POWRÓT CZARNEGO SZERMIERZA NA EKRANY

Polski rynek mangi i anime w ostatnich latach rozwija się niezwykle dynamicznie, jednocześnie dostosowując swoją ofertę i formy dystrybucji do oczekiwań konsumentów. Empiki i sklepy komiksowe uginają się pod kolejnymi wydaniami najnowszych tomików najbardziej przebojowych mang, z kolei anime znalazło przystań w najpopularniejszych serwisach streamingowych. Pośród zalewu nowości co jakiś czas pojawiają się również kanonicze tytuły, które na przełomie lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych minionego wieku były na ustach wszystkich fanów, przyczyniając się tym samym do promowania japońskiej twórczości pośród zachodnich odbiorców.



Japonica Polonica Fantastica, polski wydawca cenionej mangi „Berserk" z gatunku dark fantasy (z dużym naciskiem na słowo dark) autorstwa zmarłego Kentarou Miury (o autorze pisaliśmy obszerniej w „Popcorner" #5), pod koniec ubiegłego roku na swoim facebookowym profilu ogłosił dodruk całej serii, ponieważ dotychczasowy nakład w większości został wyprzedany. Taki nagły wzrost popularności tytułu jest efektem ogólnoświatowej emisji serialu anime na Netfliksie. 16 grudnia 2022 roku do biblioteki serwisu dołączyła pierwsza i zarazem najlepsza adaptacja z 1997 roku, ponownie wzniecając ogień fascynacji tragiczną historią Czarnego Szermierza. Jeżeli jeszcze jakimś cudem jej nie oglądaliście, to przerywajcie natychmiast lekturę tego artykułu i nadróbcie tę zaległość, potem porozmawiamy, bo szkoda waszego czasu. Po obejrzeniu „Berserk" zostanie w waszej pamięci na zawsze, wywierci wam dziurę w mózgu. To tytuł, który wyznaczył nowe gatunkowe standardy i po dziś dzień stanowi bogatą spuściznę dla współczesnych twórców nie tylko mangi i anime, lecz również gier wideo, takich jak „Dark Souls", „Elden Ring" czy ostatnio „Soulstice".

W pierwszym epizodzie serialu barczysty najemnik z potężnych rozmiarów mieczem na plecach podróżuje samotnie po mało przyjaznym świecie przypominającym z pozoru średniowieczną Europę. Mężczyzna ma tylko jeden cel: poluje na stworzenia, które dla zwykłych śmiertelników, takich jak on, są niczym nieśmiertelni bogowie, poza jakimkolwiek zasięgiem. Jednak on nie zamierza się poddać, dopóki wszystkich nie zabije… Od drugiego odcinka cofamy się w czasie i poznajemy niezwykłą historię bohatera i tragiczne wydarzenia, których był uczestnikiem. Począwszy od traumatycznego dzieciństwa na polach bitew jako najemnik, pierwszego spotkania z charyzmatycznym szermierzem Griffithem i wstąpieniem w szeregi Drużyny Sokoła, po wielkie bitwy zmieniające bieg historii i nieśmiertelną miłość do kobiety z oddziału. Będziemy świadkami chwil pełnych chwały, ale i ostatecznego upadku . Prawdziwa mieszanka wybuchowa. Fabuła opowieści bardzo angażuje uwagę widza (w przypadku anime) czy czytelnika (w przypadku mangi) – kiedy złapie za gardło, to trzyma w napięciu do samego końca. Chyba nie będzie dużym spoilerem informacja o braku happy endu. Autor w pewnym momencie niesamowicie sprawnie popchnął swoje dzieło z gatunku dark fantasy w rejony sennego koszmaru i dramatu teologiczno-filozoficznego.

Na koniec zostawiłem sobie ścieżkę dźwiękową, bez której cała seria z 1997 roku straciłaby dużo ze swojego mrocznego klimatu. Kompozycje Susumu Hirasawy takie jak „Behelit", „Gats" i „Murder" dosłownie wywołują ciarki na plecach. Cały



soundtrack jest dostępny legalnie na Spotify, proponuję więc w pierwszej kolejności obejrzeć serię na Netfliksie, natomiast po seansie zgasić światło w pokoju, przymknąć oczy i przy dźwiękach dobiegających z głośnika czy słuchawek przenieść wyobraźnię w inny wymiar.

Ponieważ seans serialu prawdopodobnie sprawi, że zechcecie wrócić do lektury komiksu, to soundtracku możecie słuchać podczas lektury dla osiągnięcia jeszcze większej immersji, niczym w sesjach RPG. Zazdroszczę tym, którzy dzięki Netfliksowi dopiero pierwszy raz zetknęli się z historią Gutsa. Jeżeli posłuchaliście mojej rady kilkanaście zdań wyżej, to kończycie ten artykuł już ze znajomością opowieści. A teraz macie zadanie głosić wśród znajomych dobrą nowinę, że na Netfliksie jest niesamowicie dobra klasyczna seria anime. Najwyższa pora, by jak najwięcej ludzi dowiedziało się o tym, że Czarny Szermierz powrócił i dalej robi robotę.

Paweł Koczułap

„Berserk" | dark fantasy | 25 epizodów | Netflix



część 4

CYKL POLSKA DRUGĄ JAPONIĄ
BEZ PRACY KAŻDY KOZACZY

Była sobie księżniczka i był sobie pastuszek. Poznali się i pokochali. Ale ojcu księżniczki nie bardzo to było w smak. Początek historii o Orichime i Hikoboshim, kochankach rozdzielonych Drogą Mleczną, którzy mogą się spotkać tylko raz w roku, siódmego lipca, mityczna geneza święta Tanabata, brzmi jak jedna z wielu bajek. Ale nie dajcie się zwieść pozorom. W tej historii problemem nie jest fakt, że chłopak, który pasie woły, wystartował do księżniczki, a więc za wysokie progi i konflikt klasowy. Hikoboshi nie będzie musiał zabijać smoka, ratować królestwa ani zdejmować klątwy z Orichime, żeby udowodnić swoją wartość. Tenkō, ojciec księżniczki, osobiście zapoznał ze sobą młodych i pobłogosławił ich małżeństwu. Tyle że po ślubie woły Hikoboshiego plątały się po niebie bezpańskie, a Orichime przestała tkać te piękne szaty, z których słynęła wśród niebian. Słowem – młoda para sobie ćwierkała, a robota leżała. Takiego leserstwa bogowie nie mogli tolerować. Nie w japońskiej legendzie!

W kontekście Kraju Kwitnącej Wiśni często mowa o tamtejszym etosie pracy i Tanabata, wywodząca się zresztą z chińskiego Święta Pochwały Umiejętności, mogłaby to potwierdzać: praca czyni równym. Nie jest musem dla nizin społecznych, ale obowiązkiem, któremu podlegają nawet bogowie. A więc zaszczytem, nie hańbą – zupełnie na odwrót niż w „Teorii klasy próżniaczej" Veblena, który odwoływał się do historii Europy i pokazywał, jak to z lenistwa uczyniliśmy cnotę. Warto jednak pamiętać, że wszystkie te teorie mają swoje ramy czasowe i geograficzne. W „Tatami kontra krzesła" Piotr Tomasik przywołuje teksty o tym, jak zachodnich podróżnych wprawiało w konsternację podejście japońskich chłopów do pracy w polu – „dolce farniente" byłoby tu najdelikatniejszą analogią. Tymczasem w Europie (i ogólnie kręgu wpływów kultury chrześcijańskiej) wiele wieków upłynęło pod hasłem ukutym przez świętego Benedyktyna z Nursji: „Lenistwo jest wrogiem duszy". „Żywot człowieka poczciwego" był wypełniony troską o sprawy państwa i gospodarstwa. Weber widział w pracowitości cnotę protestancka i implikowaną wiarą w predestynację (w wielkim uproszczeniu: skoro majątek oznacza, że Niebiosa mi błogosławią, muszę się dorobić, aby udowodnić sobie i innym, że Bóg jest po mojej stronie). Ale trudno się z tym zgodzić, widząc na przykład, jak wyglądał program pracy od podstaw w Polsce pod zaborami. Można przy okazji wspomnieć, że polscy protestanci odegrali swoją rolę w zrywach niepodległościowych i nie dali się wrobić w kolaborację motywowaną wspólnotą wyznania, ale chodzi mi przede wszystkim o fakt, że etyka dobrej roboty działała nie tylko we wspólnotach kościołów reformowanych.

Czemu o tym piszę? Bo i dziś wielu ludzi przejętych sprawą polską zwraca swój wzrok ku Japonii, bogatemu, technicznie zaawansowanemu państwu pracusiów, aby wyciągać wnioski, co należałoby poprawić u nas. Ale czy to na pewno dobra inspiracja? Jeśli chodzi o sam czas pracy, to statystyczny Polak plasuje się w europejskiej czołówce. Ale jesteśmy daleko za Meksykiem. I trochę za Grecją. A czy stawialibyśmy sobie Grecję i Meksyk za wzór? Kto czytał „Z pokorą i uniżeniem" Amélie Nothomb, ten już wie, że w japońskiej firmie można zaharować się na śmierć, nie robiąc niczego – a już na pewno niczego produktywnego. Jak szef zostaje po godzinach, to wszyscy muszą siedzieć razem z nim, choćby mieli układać spinacze według kolorów. Młodszy pracownik nie może też awansować przed starszym, choćby dysponował znacznie większą wiedzą i wysilał się za trzech. Jeśli wyobrażacie sobie, że w kraju korporacyjnych samurajów nikt nie stosuje takich podłych sztuczek jak śmieciowe umowy, zerknijcie do „Dziewczyny z kombini" Sayaki Muraty – mamy tam pracę dorywczą dziesięć godzin dziennie sześć dni w tygodniu. Prawo pozwala.

Życie w Japonii jest bardzo drogie nie tylko dla obcokrajowców zarabiających w innej walucie. Co ciekawe, jeśli chodzi o parytet siły nabywczej (czyli, w wielkim uproszczeniu, przeliczenie, ile danych dóbr możemy kupić za nasze pensje w naszym kraju), to Polska wypada bardzo podobnie do Japonii (i niewiele lepiej niż Grecja i Meksyk). Nie zarabiamy dużo, ale – choć w dobie inflacji brzmi to jak smutny żart – mamy zasadniczo tanio, więc wychodzi na to samo. Czy jest to powód do radości dla nas? Raczej smuteczek dla Kraju Kwitnącej Wiśni. Tak, mimo wszystko warto szukać inspiracji u Japończyków. Na przykład zdemitologizować trochę cienie i blaski pracy w korpo, zdjąć różowe okulary dotyczące prowadzenia własnej działalności gospodarczej (bo to też sporo roboty, a poza tym, mówiąc brutalnie, lepiej mieć kompetentnego szefa niż samemu być szefem, ale niekompetentnym), nie promować cwaniactwa i złodziejskiej wendety („Słabo mi płacą, ale zajumałem pięć rolek papieru toaletowego, haha!"), bardziej dbać o wspólne dobro… Ale też pamiętać, że nie pod każdym względem fajnie być drugą Japonią.

Vanitachi



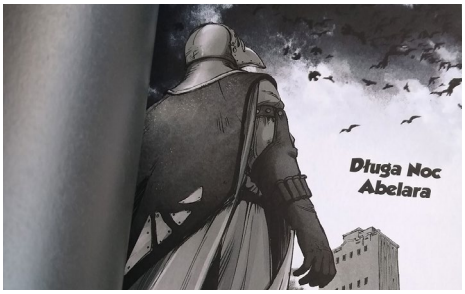
BRATERSTWO KRWI, PRZYMIERZE ATRAMENTU

Liczba tomów: 1 (J.P.F. 2022)



Świat zawieszony na krawędzi wymiarów, na styku wiary, magii i techniki, jest pustoszony przez kolejną falę dżumy. By stanąć w szranki z zarazą, bractwo w żelaznych ptasich miastach niejednokrotnie musi zamykać całe dzielnice i spopielać je zaklęciami – życie setek chorych staje się ofiarą całopalną za ocalenie reszty. A jeśli ludzka siła zawodzi braci, na ratunek przybywa im Sora, Krucza Dama, walkiria mroku, cień siejący spustoszenie i zbierające żniwo równie krwawe co zaraza, tyle że lotem błyskawicy, kruczym lotem. Spotkanie z Sorą, dotyk jej skąpanych w kruczoczarnym atramencie palców na zawsze zmienił życie Iwora, wychowanka Bractwa. Dlatego wiele lat po rzezi w Noyenare Iwor wyrusza w podróż, by odszukać Sorę. Przeczuwa bowiem, że mroczna żniwiarka sama padła ofiarą klątwy bądź intrygi i nie może odzyskać swojego prawdziwego, znacznie bardziej ludzkiego kształtu…

„Zbieracz ptaków" to historia nagrodzona brązową statuetką w 14 edycji Japan International Manga Award, konkursu powołanego do życia przez ówczesnego ministra spraw zagranicznych Tarō Asō i mającego popularyzować japońska kulturę komiksową, a jednocześnie pokazywać, że mangi można tworzyć również poza Krajem Kwitnącej Wiśni. Twórcami „Zbieracza ptaków" są artyści z Ukrainy – Gilbert Brissen (scenariusz) i Natalia Rerekina (rysunki). Wśród laureatów widzieliśmy i takich, którzy bardzo wyraźnie inspirowali się mangowym mainstreamem, i takich, których stylistyka była bliższa kreskówkowej (Petro Sotto) czy malarskiej (Oriol,). Rarekina znalazła własną równowagę między rysunkowym realizmem a poetyką uproszczenia: twarze głównych bohaterów są ładne, reszty – dość charakterystyczne, tła, choć nie wszystkie udane, to szczegółowe. Znakomicie wypadają takie sceny jak przemiana Sory oddana efektem suchego pędzla – i absolutnie nie szkodzi, że jest to pędzel z Photoshopa czy innego programu graficznego. Strony utrzymane są w ciepłych odcieniach szarości, choć niekiedy pojawiają się znaczące elementy uwypuklone czerwienią albo żółcią – krew, rubinowe oczy, płomienie ogniska albo stosu… Zazwyczaj proste, czytelne kadrowanie ułatwia lekturę. Można nieco dyskutować nad wyborem estetyki – europejskie średniowiecze, francuskie rokoko i jeszcze… steampunk?... tworzą mieszankę, którą dałoby się bardzo ciekawie ograć, gdyby od początku twórcy mieli na to pomysł. Tymczasem przez kilka stron w zasadzie nie dostajemy sygnałów, że ich celem jest tak daleko posunięty eklektyzm. I chociaż naprawdę głęboka czerń na kredowym papierze zwykle cieszy, to nie wtedy, gdy tracimy sporo szczegółów (ten sam zarzut dotyczy zresztą okładki) i gdy tusz się rozmazuje. Nie wypada też dobrze wstawianie bardzo klasycznej czcionki tam, gdzie według narracji powinny być „koślawe litery, wyblakły atrament". Publikacja w broszurowej okładce liczy 64 strony w formacie A5 – i chociaż rysunki Rarekiny naprawdę mogą niektórym przypaść do gustu, to nie nazwałabym tego komiksu perłą w swojej kolekcji od J.P.F-u.



A sama historia, którą próbowałam streścić, unikając najgroźniejszych spoilerów? Taka oniryczno-romantyczna i ostatecznie trochę nijaka. Może czegoś nie zrozumiałam. Przyznaję, że mam spory kłopot z interpretacją zakończenia – czy jest to zbyt szybko zaserwowany happy end, czy Iwor właśnie odkrył, że popełnił okropny błąd? Pierwsze byłoby strasznie naiwne, a jeśli chodziło o drugie, to graficznie nie wybrzmiało. Poetycka narracja buduje klimat, ale metaforyka jest niespójna i czasami bardziej przeczuwamy, niż wiemy, o co chodzi, bywa też, że sens zostaje poświęcony dla efektu. Mamy próbę stworzenia czegoś na kształt wiary czy mitologii świata przedstawionego, ale raz są bogowie, raz (jeden) Bóg, atrament można zbierać i dostaje się za niego monety – zębatki, co jest ciekawym pomysłem, ale w innym momencie mamy przysięgę „na śpiących, których atrament nas połączył" i już nie wiem, czy chodzi o metaforę krwi, czy faktycznie atrament jest magiczny, na jakich warunkach wolno nim handlować i tak dalej. Nie chodzi o to, że chciałabym poznać wszystkie fakty, bo czasem o uroku świata przedstawionego decyduje właśnie to, że zaledwie przeczuwamy stojące za nim historie, starsze i dostojniejsze niż jedna wyprawa po smoczy skarb. Ale tu sugerowane elementy nie pozwalają stworzyć szkicu całości i nasuwa się podejrzenie, że zostały wybrane niemal zupełnie arbitralnie i ad hoc. Lubię takie podejście u Kohty Hirano, u Brissena jest chyba jednak zbyt klasyczne, by nieklasyczne elementy nie wymagały głębszego uzasadnienia. Może najwierniejszym czytelnikom Gaimana i Murakamiego zastosowane rozwiązania przypadną do gustu, we mnie jednak pozostawiały, tak samo jak twórczość wspomnianych prozaików, pewien niedosyt.

Cieszy mnie, że J.P.F. zdecydowało się na opublikowanie pracy wyróżnionej JIMA, bo wstyd, że tak niewiele z nagrodzonych tytułów trafia na nasz rynek. Nie podejrzewam, by Rarekina i Brissen byli jaskółkami zmian (choć z chęcią usłyszę, że się myliłam). Jednak tu nie tylko o popularyzowanie nie-japońskiego komiksu mangowego chodziło. Za „Zbieraczem ptaków" stoi historia, nie „pewna historia", ale taka historia, której potem uczymy się w szkołach, często ze smutkiem i wstydem. Wolne, demokratyczne państwo zostaje zaatakowane przez armię dyktatora – a reszta świata nie wie, co robić. J.P. F. zrobiło tyle, ile mogło – wydaje komiks ukraińskich mangaków i cały dochód ze sprzedaży e-booka przekazuje na pomoc ich ojczyźnie. Nie zrozumcie mnie źle. Nie pastwiłam się nad tym rozmazanym tuszem, aby koniecznie wmusić Wam e-booka. Sama mam obie wersje i wierzę, że ci, którzy wsparli konkretnych twórców, też zrobili dobrze. Nie zamierzam też stosować szantażu emocjonalnego. Są tysiące innych sposobów, aby pomóc Ukrainę. „Zbieracz ptaków" nie jest komiksem z gatunku „must have". Uważam natomiast, że warto docenić i potencjał tego tytułu, i szczytną inicjatywę J.P.F-u. Mam nadzieję, że gdy kolejny numer „Popcornera" trafi w Wasze dłonie, będziemy już mogli wspólnie cieszyć się, że ukraińscy artyści odzyskali swój dom i mogą wracać do rysowania kolejnych mang, oby jak najlepszych.

Vanitachi

ALFREDZIE, PODAJ MI PROSZĘ BAT-KOMPENDIUM...

Liczba tomów: 1 (Wydawnictwo Dragon 2022)



Na rynku pojawiło się kompendium wiedzy o najpopularniejszym superherosie. To żadna przesada - gdybyśmy zrobili ankietę - gdziekolwiek (pewnie nawet w kuluarach jakichś spotkań fanów Marvela), wynik byłby prosty. Batman. On dźwiga i markę DC, i markę superhero także. Bo - jest człowiekiem, zamiast super mocy posiada nieugiętą wolę i… sporo hajsu. Posiada ogromną ilość wad i cierpi. Jest prawdziwy.

Jest także, zawsze pasujący do otaczających go warunków, adaptuje się do zmian w popkulturze, zawsze pasuje. Wszędzie. Bohater idealny. Chcemy mu współczuć, chcemy być nim. Fenomen.

I wydawałoby się, że wiemy o nim wszystko, a jednak - po zapoznaniu się z treścią albumu „Batman. Kompletny przewodnik" - okazuje się, że jednak zostało mu kilka tajemnic. Zachęcam Was do wejścia w posiadanie tegoż tomu, a jednocześnie proponuję cykl wpisów. Ten materiał jest zbyt cenny, żeby ot tak zrobić na jego temat recenzję i… cześć . Zresztą - opisy i recenzje (oraz quasi recenzje i reklamy) zalały sieć. I fajnie - bo to księga warta zakupu. Ale - my w Gnieździe robimy rzeczy po swojemu. I dlatego, akurat dziś aktywujemy #Batman-Day (bo tak) i przedłużamy go na kolejne. Innymi słowy - spodziewacie się wielu wpisów (oczywiście nocną porą) opartych o ten właśnie album. Ponad 200 stron ciekawostek? Trzeba to wykorzystać. Niechaj temat żyje!

A dziś - jedna, konkretną rzecz. Dlaczego tak bardzo przypadł mi do gustu ten „Przewodnik"? Bo czuć w nim profeskę. Po pierwsze - on bardzo dobrze wygląda. To taka encyklopedia, tyle że niekoniecznie wyłącznie dla młodych odbiorców. Dobór grafik - z całej historii postaci - robi wrażenie, jakość wydania - sztos. Po drugie - układ treści jest przemyślany, nic tu nie przytłacza, nie ma „lania wody" - zbędnych elementów. Sama esencja. Po trzecie - brawa dla Wydawnictwo Dragon, za zaangażowanie do tłumaczenia i redakcji, rodzimych speców od komiksów gatunkowych (Tomasz Sidorkiewicz, Marek Starosta, Bartosz Czartoryski, Jan Sławiński). To ma znaczenie - zwłaszcza dla świadomych odbiorców takiego albumu (a za takowego się osobiście uważam).

Piękna, solidna robota. Oby inni bohaterowie zasłużyli sobie na takie opracowanie.

Piotr Grochowski
#Szeptun_XIII, redaktor naczelny Gniazda Szeptunów





IŚĆ, BY ŻYĆ?

Liczba tomów: 1 (Kultura Gniewu 2023)



„Trzeba - co?
Trzeba iść.
Żeby - co?
Żeby żyć”.

To jedne z nielicznych słów użytych w tym komiksie. To także słowa znamienne, symboliczne. Ale, uwaga… te słowa to przekleństwo. To zaklęcie, czar, mantra. Magia. Towarzyszyły mi przez całą podróż z „Fungae”. Przeklinałem je, podziwiałem. Bałem się ich, nienawidziłem.

„Żeby - co?”.

Wojtek Wawszczyk napisał rzecz ponadczasową, na obrazy przełożył ją Tomasz Lew Leśniak - zrobił to na swój unikalny sposób, zrobił to tak, że wiele dni po lekturze „Fungae” jest ze mną. Rozpleniło mi się pod czaszką, rozrosło na dnie duszy. Obrzydlistwo. Hipnotyzujace jak narkotyk.

„Żeby - co?”.

Dla nich, dla bezimiennej rodziny, to podróż. Jak u McCarthy'ego. Podróż przez horror, podróż przez trudy, mozolna, cicha, zabójcza, bezwzględna. Wyciągająca z człowieka to co… najgorsze. Jak wiele jesteśmy w stanie poświęcić, na jak wiele jesteśmy w stanie się zdobyć?

„Żeby - co?”.

Każdy detal w „Fungae” ma znaczenie, każdy gest. Unikalne, specyficzne kadry Leśniaka - jeszcze mocniej działające, gdy znamy wcześniejsze prace legendarnego rysownika - wywołują fenomenalny efekt. Jak to możliwe by komiks był tak odrzucający, tak nieprzyjemny, a zarazem tak mocno przyciągał? Zmuszał do przewracania kolejnych stron?

„Musimy czytać”.

A może faktycznie jestem zainfekowany? Może grzyb wdarł mi się w jaźń i zmusza, zmusza mnie do lektury? Może, choć ja bym się jednak przychylał do użycia słów: „talent” i „ciężka praca”. Bo śledziłem powstawanie tego albumu praktycznie od pierwszej wzmianki. Bo - o ile nie jest interesowała mnie wówczas kariera scenarzysty (co oczywiście „Fungae” zmienił), tak fanem prac Leśniaka byłem od zawsze. Od pierwszego kadru ujrzanego w „Ślizgu”.

Za „Fungae” stoi ogrom pracy, stoi niezwykła wizja. Pewnie wielu z Was miało podczas lektury (lub będzie miało) wrażenie RUCHU. Ten komiks stworzono jak film. Ten komiks… żyje, wydaje dźwięki, pulsuje, bzyczy, bulgocze. I - co ciekawe, autorzy osiągają ten sugestywny stan (ten efekt) innymi środkami niż onomatopeje. To jest w ogóle inna liga, a zarazem w żadnym momencie nie ma w tym komiksie ani źdźbła szpanu. Ani kropelki pychy.

W przypadku „Fungae” zagrało wszystko. Szczęście? Eee, tam - znów trzeba użyć określenia „praca”. Bo i wydanie jest na najwyższym możliwym poziomie. Ta czerń. Ta przerażająca czerń. Trochę obawiałem się jak komiks będzie prezentował się na żywo, na papierze. Ale - efekt finalny zachwycił mnie. Ta książka także z zewnątrz prezentuje się wyśmienicie.

Do przeczytania, do przyswojenia, do symbiozy z „Fungae” namawiam wszystkich. Mocno ufam, że trafi także (jak poprzedni komiks Wojtka Wawszczyka – „Pan Żarówka”) na rynki poza naszym krajem. Bo to uniwersalna, oryginalna opowieść o życiu, o rodzinie, o emocjach i uczuciach. O poświęceniu, o marzeniach i nadziei. Na każdy czas. Trzymam kciuki.

A wydawnictwu Kultura Gniewu oczywiście serdecznie dziękuję za możliwość doznania tego albumu.

Absolutne „musisz znać” dla każdego. Nie tylko dla fana komiksów, czy fana popkultury.

Finał mną pozamiatał. Dawno już tak długo nie siedziałem nad zamkniętym komiksem…

„Żeby żyć”.

Piotr Grochowski
#Szeptun_XIII, redaktor naczelny Gniazda Szeptunów)

Z CAŁEJ PYTY

Liczba tomów: 1 (Nagle Comics 2023)



Uwaga! Tekst pisany „na pełnej kurXXX” (a właściwie wkuXwie) - bo okoliczności to spowodowały! Zresztą określenie wzięte w nawias powróci - bo jest z nim związana ciekawostka.

Ten tekst miał się zaczynać inaczej, ale szlag mnie trafił. Sam jestem sobie winien, bo bezmyślnie sięgnąłem - a zwykle tego nie robię (i przypomniałem sobie dlaczego) - po dwie recki komiksu, który dopiero zacząłem czytać. Wiem, że to wrestling i wszystkie chwyty są dozwolone, ale bez jaj. Jeśli w obydwóch tekstach dostaję w MORDĘ, z całej pety SPOILEREM, tfu - streszczeniem… to kogoś tu mocno pogięło. Więc uważajcie. Bywa. Kurna. Bywa.

A nie.

A właśnie że nie. Nie powinno tak być. Czy czytelnik naprawdę potrzebuję streszczenia pierwszych (genialnych zresztą) kilkudziesięciu stron komiksu? Czy recenzent (opisywacz, streszczacz, psuj) MUSI? Nie da się inaczej? Psiakrew! To może lepiej napisać mniej? Albo zagłębić się jakoś problemowo w temat? Odnieść się do czegoś?

Ale - do narożnika. I już koncentracja, spokój. I walimy!

To oczywiście nie jest komiks o wrestlingu. Można się było tego spodziewać - ale i wrestling jest tutaj podany w sposób specyficzny. Może dziwnie to zabrzmieć, ale podany z uczuciem… Daniel Warren Johnson wie OCB i kocha ten… quasi sport. Tyle, że wywraca go na drugą stronę. Na stronę niespodziewaną, ale - czy można wrestling traktować poważnie? Więc może warto podkręcić go? Sprzedać go w opcji „z całej pety”?

Do prawdziwie dramatycznej historii, z którą możemy się utożsamić - i to jest prawdziwa siła tej opowieści - rysownik i scenarzysta w jednym, dodaje kolejny poziom. Kolejny level. Nadnaturalny, absolutnie przegięty. Kozacki, czadowy, oryginalny, ale i odpowiednio korzystający z zapożyczeń!

Jazda!

Przerywnik na reklamę. Autoreklamę właściwie.

Pamiętacie wulgarny zwrot z początku tekstu? Otóż - swego czasu Nagle Comics postanowiło zasięgnąć opinii ludu w kwestii tłumaczenia oryginalnego tytułu tego komiksu - „Do a Powerbomb!”. Niby sprawa łatwa nie była, ale także ja się podjąłem. I zaproponowałem - bez namysłu – „z całej PYTY!” (jakoś tak mniej wulgarnie mi to wygląda… Hmm). No cóż - kto krzyczał tak na podwórku - ten krzyczał. Miałem i drugi pomysł - a wiedzieć musicie (lub wiecie) iż jestem belfrem - w gimnazjum, u młodzieży, słyszałem to wyrażenie dosyć często. Mowa o „Na pełnej kurXXX”.

Wydawnictwo wybrało „Z całej PETY!”. Byłem blisko, a biorąc pod uwagę okoliczności to nawet mogę czuć, że to PRAKTYCZNIE moja propozycja zdobi okładkę. Wiadomka, c'nie?

Koniec przerywnika.

Roboty, rycerze, człekokształtni i inne monstra z każdej możliwej… planety - taki turniej wrestlingu, i to oczywiście z powerami, finiszerami, bez ograniczeń i właściwe bez zasad (świetlówki, Lucille, łańcuchy i krzesełka), całkiem na serio… to rzecz szalona i… CUDOWNA do narysowania. A Warren Johnson uwielbia takie wyzwania. To widać. Czuć. Lekko rozedrgana kreska (podobała mi się już w jego interpretacji losów Wonder Woman), dynamiczna i drobiazgowa (ach te rastry), a zarazem - dzika. Bardzo stylowa. Podobnie jak treść - operująca na styku realizmu i całkiem przegiętej umowności.

W tym całym zamieszaniu, ze swoją własną historią tkwi Lona Steelrose - córka legendy. Ze swoją własną misją - musi wygrać ten turniej! Stawką jest życie i śmierć. Autor przemyca dyskretnie nieco krytyki społecznej, umiejętnie operuje zwrotami akcji, jest BLISKO bohaterów. Innymi słowy - to komiks dramatyczny, w pulpowym, mocno umownym sosie. Mieszanka idealna.

A warto dodać, że każdy element odpowiedni wyważono - zachowując balans między tym co w sercu, tym co w pięści (kolanie, łokciu etc), tym co w duszy. Warren Johnson to pieprzona reinkarnacja Neila Gaimana (on żyje, ale na kartach tego komiksu przemyka nekromanta, więc nigdy nie wiadomo…). Wiecie o co mi chodzi! „Z całej pety!” to opowieść stworzona w taki sposób, by każdy odbiorca ujrzał coś innego, w coś innego UWIERZYŁ. Ja jestem urzeczony bezczelnością wizji autora. Finał ze Słupami Golgoty zatrzęsie posadami Waszej wiary. Zaiste.

I na koniec - dali to wszystko do przetłumaczenia Marcelemu Szpakowi. „Słychać wycie - wyśmienicie”. Nie - nie chodzi o reakcję na tłumaczenie - bo któżby, choć trochę znający się na rzeczy, próbował mieć ALE do Marcelego… to oczywiście jedna z kwestii wypowiadanych przez Cobrasuna (ach te ksywki). Całość czyta się wartko, czyta się świetnie! A cały czas mając z tyłu głowy to COŚ WIĘCEJ, czyta się w EMOCJACH.

„Z całej pety!” to wśród trzech propozycji wydawniczych na START od Nagle Comics - rzecz najbardziej dynamiczna, najbardziej bezpośrednia. Świetnie dopełnia ten tercet.

Piotr Grochowski
#Szeptun_XIII, redaktor naczelny Gniazda Szeptunów

GDY OBRAZ PRZEMAWIA TO SŁOWA SĄ ZBĘDNE

Liczba tomów: 1 (Nagle Comics 2023)





KROK PO KROKU

OPOWIEŚĆ BEZ SŁÓW

SPURRIER • BERGARA • LOPES

Zacznę tak. Jeśli czytaliście serię „Coda" - możecie przerwać czytanie po następnym zdaniu. Bo będziecie mieć pewność, że kolejny komiks duetu Simon Spurrier × Matias Bergara to rzecz ABSOLUTNIE GODNA UWAGI.

Ja napiszę więcej, bo może jednak nie czytaliście „Cody" (przy okazji zamówcie sobie - nie pożałujecie, no chyba że lubicie „zwyczajne" komiksy).

Bergara rozumie Spurriera… bez słów. No dobra - to może ciekawy dobór SŁÓW, bo „Krok po kroku" to komiks (prawie że) NIEMY. Ale to oczywiście żart - bo scenarzysta, rzecz jasna, poinstruował rysownika (na końcu tomu znajdziecie fragmenty scenariusza) w kwestii swojej części WIZJI. To, co ze słowami Anglika zrobił urugwajski artysta… zasługuje na dogłębną analizę. Jest o czym pisać. Albo… nie piszmy nic - bo czasami MAGII warto po prostu doświadczyć. Dać się porwać.

Spurrier i Bergara stworzyli własny, piękny, cudowny, unikalny, inny od wszystkich, okrutny, przewrotny i… wywołujący łzy ŚWIAT. Pozornie - to jedynie droga malutkiej dziewczynki, niesionej w metalowej rękawicy, przez gigantycznego rycerza. Rycerza w płytowej zbroi. Gigant - brnie przez śnieg i… miażdży, rozrywa i rozcina (na jednym z nadgarstków posiada wysuwane ostrze) każdego wroga. Chroni dziewczynkę za wszelką cenę.

Idzie.

Krok po kroku.

W oryginale, komiks ten posiada jeszcze jeden element w tytule (przepadł w tłumaczeniu). To krew. „Step By Bloody Step". Ta krew ma olbrzymie znaczenie. To jeden z symboli. Na nich zbudowana jest ta historia. Bo „Krok po kroku" to baśń. To alegoria, ukazana jako nieograniczone niczym fantasy (a przynajmniej na początku dostaniemy taki sygnał). Oczywiste odbicie naszego własnego świata i na tym poziomie Spurrier porusza co najmniej dwie fundamentalne PRAWDY.

Ale - rzecz jasna - ja w tym momencie milknę. Bo nie zamierzam Wam niczego zdradzać. Samemu, udało mi się nacieszyć tym komiksem bez żadnych komentarzy, spoilerów i temu podobnych. Mam nadzieję, że i Wam się uda.

Zachwycałem się „Friday" od tego samego wydawcy. Cóż poradzić, że i zachwycam się kolejnym, jakże innym tytułem od Nagle Comics. Dobrze to sobie przemyśleli, odpalili co najmniej dwie na trzy (zaraz czytam „Z całej pety") BOMBY, a każda jest zupełnie inna. „Krok po kroku" urzeka i tą unikalną magią samego pomysłu, ale nade wszystko urzeka stroną wizualną.

Matiasa Bergarę śledzę oczywiście od kiedy przeczytałem „Codę" (jeszcze raz polecam - to jedna z najbardziej oryginalnych współczesnych wizji quasi fantasy). Widzę jego kolejne prace w social media. On się nie zatrzymuje. On potrafi wszystko - stosuje pełną paletę umowności w kresce, a zarazem potrafi zawrzeć w twarzach rysowanych postaci to unikalne ciepło. Ten pozytyw. Taki stary dobry… disneyowski czar. Oczywiście - paskudy także potrafi narysować. Bajkowość, dynamika, piękno otoczenia, ale i nieskończoność. Bergara idealnie nadaje się jako twórca epickich kadrów. I takie też dostajemy właśnie w „Krok po kroku" - bo to w większej części opowieść drogi. Przez pory roku, przez cudowne, urzekające krajobrazy. Ale i z zaskoczeniami.

Milczę jak grób.

Ale - jeszcze o dizajnie. A właściwie jego źródłach. Podobieństwach. Ja znalazłem w „Krok po kroku" echa każdej możliwej, wypasionej historii o kaiju. O robotach walczących z tymi potworami. Ale i wspomnienie o tech-miastach, tu przed oczami (duszy) pojawił mi się Moebius. Wydawca wspomniał w notce promo, że spodoba się nam ten komiks jeśli lubimy „Księżniczkę Mononoke". Słusznie. I „Hildę" - także jest to jakiś trop, choć oczywiście brakuje w tym komiksie hildowej paplaniny. Każdy napotkany twór, każda broń, każde zabudowanie wyglądają tak, iż dają nam do zrozumienia, że to OSOBNY, pełnoprawny świat. A gdy skończycie czytać i podziwiać całość - zrozumiecie także, że świat TEN posiada własne mity. W tym jeden - ten uniwersalny.



Cicho. Sza.

Popłakałem się nad tym komiksem. Dawno mi się to nie zdarzyło. Emocje. Emocje. Emocje.

Piotr Grochowski
#Szeptun_XIII, redaktor naczelny Gniazda Szeptunów



SOLIDNA NOSTALGICZNA X-PODRÓŻ

Liczba tomów: 1 (Egmont 2022)



Kolejny album - w x-meńskiej serii Egmontu zatytułowanej „Punkty zwrotne" to „Masakra mutantów". Nie wiem, czy faktycznie jest to tak ISTOTNY moment - fabularnie, ale na pewno moja nostalgii została dopieszczona. Bo - event, który umieszczono w tym albumie to rok 1986, ten moment w historii X-Men, gdy Storm utraciła swoje moce, ale zdołała pokonać Scotta Summersa i została… liderką oryginalnej grupy. A Cyclops założył ekipę… X-Factor.

Mogliśmy śledzić te przygody mutantów w zeszytach od TM-Semic, a w pamięć chyba najbardziej zapadły mi ówczesne rysunki Barry'ego Windsor-Smitha. Bo - że całość przez lata pisał Chris Claremont - to wiadomka.

Numerów umieszczonych w tym albumie nigdy nie wydano uprzednio po polsku. To idealne uzupełnienie. Bo - później wjeżdża już okres, gdy mutantom graficzne oblicze nadaje Jim Lee (i tutaj znów pojawiają się wspomnienia z TM-Semic).

No, i właśnie - do sedna.

Fabularnie ten event nie jest niczym wybitnym. Rok ‚86 - tak się wtedy pisało superhero, klasycznie - z dużą ilością opisów narratora, a walczący przedstawiają się sobie przed walką i przechwalają mocami. Ktoś pewnie użyje określenia - „ramotka". Każdemu wolno, ale - trzeba też przyznać, że zeszyty zebrane w tum wydaniu zbiorczym mają w sobie olbrzymią ilość SKARBÓW. I na nich się skupię.

Fabuła - powtórzę, to takie ówczesne superhero. Mutanci kontra Marauders, Claremont oczywiście umiejętnie wplata elementy WYKLUCZENIA społecznego. I choćby Magneto - teraz po stronie Dobra - przyrównuje sytuację zaatakowanych Morloków do koszmarów dzieciństwa (Holokaust). A Morlokowie to tacy mutanccy autsajderzy - żyjący w tunelach pod Manhattanem. Stali się celem, X-Men i X-Factor ruszaja im na pomoc. Ale - w event wmieszają się i inne siły.

No właśnie - SKARBY.

Jest kapitalny crossover z serią „The Mighty Thor" - gdzie scenariuszem zajął się legendarny Walter Simonson. A rysunki dołożył dovrze znany fanom Spideya Sal Buscema. Charakterystyczne rysunki Simonsona także znajdziemy w tym zbiorze - w zeszytach „X-Factor".

Mamy kapitalny zeszyt „Power Pack" - czyli supergrupy… dzieciaków, która rusza na pomoc Morlokom i myli Sabretootha z „Panem Wolverine". Są naprawdę uroczy! Koniecznie muszę zgłębić ten wątek.

Zupełnie od czapy - ale jest. W event jest zamieszany… Daredevil. I poluje na niego Sabretooth. No cóż -‚86 rok. Scenariusz popełniła Ann Nocenti i ma on swoje ciekawe oblicze - bo nieco pokrętnie, ale porusza temat przemocy i instynktu przetrwania. No cóż - takie było wtedy superhero.

I - pomijając kwestie fabularne, naprawdę świetnie wyglądają główne zeszyty - te z „Uncanny X-Men". Bo poza gościnnymi występami (świetne), widzimy kadry od będącego na progu sławy Johna Romity JR (taki miks klasycznego rysowania i zaczątki charakterystycznego stylu) oraz od doskonałego w każdym calu Barry'ego Windsor-Smitha (cudowne, patrzcie na ten każdy gdy Logan atakuje Ororo!!!). W tamtym czasie BWS rządził graficznie w X-Men.

Dużo dobra dla fanów klasycznego trykociarstwa. Jeden z lepszych albumów o mutantach od Egmont. Czekam na zbiorcze albumy z rysunkami Johna Byrne. Polecam - rzecz jasna, zwłaszcza dinozaurom - bo to pięknie wyglądająca podróż do początku naszych najntisów i początków komiksu superhero w Polsce.

Piotr Grochowski
#Szeptun_XIII, redaktor naczelny Gniazda Szeptunów

OLIMP NEONOWYCH BÓSTW

Liczba tomów: 1+ (Wydawnictwo MUZA 2022)

Gdyby zebrać wszystkie pop-światy, to i tak nie znaleźlibyśmy równie mocarnego i uniwersalnego jak ten, którego korzenie tkwią w religii, wyobrażeniach i tradycjach Hellenów (czyli starożytnych Greków). Zdecydowanie - świat ich mitów to bogactwo symboli, historii, postaci i wzorców zachowań… idealnie pasujących do NASZYCH CZASÓW. Jak to możliwe? Wszystko zależy od inwencji adaptującego dzieło, ale oczywiście wieloznaczność i wspomniana już uniwersalność to sedno.

Autorka „Lore Olympus" przedstawiła barwny świat helleńskich bogiń i bogów w wersji neonowej, umownej, z mangowymi tropami i z naciskiem na boskie (ale tak bardzo ludzkie) relacje. Na obyczajowość, pasje i uczucia. Aby było jeszcze ciekawiej - jest to komiks, w oryginale stworzony w wersji cyfrowej. Nowoczesność aż kipi, nowoczesność rozsadza formę, a niesforne boginie i bezpośredni i wulgarni bogowie przemawiają językiem klubów i wykwintnych restauracji. I - o dziwo, wszystko tu do siebie pasuje. Rozmowa między Persefoną i Artemidą mogłaby tak wyglądać, ich relacja jest naturalna… Podobnie - rozmowa między matką - Afrodytą, a jej synem - Erosem.

„Mamuś, co my odpierdalamy?" - zaniepokojony chłopak wyraża dezaprobatę. „Żeby Ci pomóc opuściłem bardzo udaną orgię…" - narzeka.

To nie tyle mogło tak brzmieć. To tak właśnie brzmieć… MUSIAŁO.

Relacje w tej historii są kluczem. Świat olimpijskich bogów jest żywy, rozbuchany, przepełniony blichtrem, zepsuty na wskroś. Kolorowy - bo barwy skóry oszałamiają. Hades - to „niebieski facet", Persefona jest różowa i słodka.

Więc musi być miłość. Pożądanie. A co najmniej zaciekawienie. Żarty. Śmiesznostki i przekomarzania. Zazdrość i zakłopotanie. Zdrada (?) oraz rywalizacja.

Ta relacja jest prawdziwa.

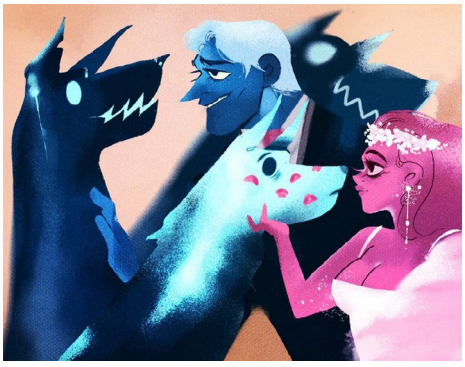
Ten Olimp - wykreowany pierwotnie jako webtoon - urzeka, wciąga do wnętrza. A smakuje nam tak dobrze, bo składa się z tak dobrze znanych warstw. Raz - bywalcy klubów i nocnego życia znajdą je na kolejnych stronach. Jest realne, trochę „boskie", ale któż w odpowiednich warunkach dziś nie bywa „po trochę bogiem"? Dwa - Rachel Smythe nie odbiega wcale od mitologicznego kanonu, poznawanego w szkole. Nie mamy tu wolt, dziwności, czy jakich reinterpretacji. Domu Hadesa pilnuje Cerber. Gdy porusza głową - zdaje się, jakby miał ich trzy. A dom ów znajduje się w zaświatach. Persefona na wizytówce ma napisane „Kora". A Afrodyta jest zazdrosna o swą urodę. I tak dalej. Wszystko jak na lekcjach.

I to jest największą siła „Lore Olympus" - odwołania. Najczęściej prezentowane w formie ciekawostek i zabaw treścią. Artemida daje się podejść, gdy zostanie jej zarzucone, że strzela gorzej od… brata. A Hades i jego bracia znani są z „plugawych skoków w bok".

Wszystko to sprawia, że chętnie podrzuciłbym ten tytuł na lekcję języka polskiego lub historii… w liceum. Bo to jednak opowieść nieco dla starszych. W podstawówce mitologię omawia się z jedenastolatkami. Na „Lore Olympus" to jednak trochę zbyt wcześnie.

Graficznie - to najbardziej dopracowany webtoon jaki widziałem. Znać bogactwo środków - są blurowania, ślady po sprayach, jaskrawe kolory i duża, duża umowność. Bardzo ją lubię, bo postacie nabierają karykaturalności. Ważne by - przy tym - pojawiła się elegancja kształtów. Tutaj mamy do czynienia ze świetną robotą. Już pisałem o japońskich tropach w tej kwestii. Czasami - a w sumie bardzo często - miałem wrażenie, że patrzę na sceny łudząco podobne do tych z disneyowskiej animacji „Herkules". Czuć zawadiackość.

„Lore Olympus" otrzymało nagrodę Eisnera - w kategorii komiksu wydawanego cyfrowo i był to wybór słuszny. Na praktycznie każdym poziomie jest to rzecz wyjątkowa i wybitna. Wydawnictwo Muza dostarczyło nam świetny album - w solidnej



oprawie i na papierze doskonałej jakości. To naprawdę gruba księga - przy czym, przez specyfikę webtoonów, czyta się ją naprawdę wartko.

Reasumując – „Lore Olympus" to album wyjątkowy, łączący w sobie hołd wobec mitologii, naturalizm postaci, świetne wykonanie graficzne oraz - komentarz społeczny. Bo - korzystając z powszechnie znanych, antycznych historii - komiks przemyca absolutnie współczesne treści.

Miłość. Potrzeba bliskości. Poza (pozy). Pozory. Zawiść. Pęd życia. O tym jest ten komiks. ŻYCIÓWKA.

Bardzo polecamy!

Przy okazji - komiksowo, ten rok jest naprawdę bogaty w mitologiczną tematykę. Jeszcze Wam o tym napiszę.

Ps/ Świetna robota Wojtka Cajgnera - tłumaczenie jest stylowe i dowcipne.

Piotr Grochowski
#Szeptun_XIII, redaktor naczelny Gniazda Szeptunów



DUNGEONS & DRAGONS: ZŁODZIEJSKI HONOR
CZYLI JAK UDANIE TCHNĄĆ NOWE ŻYCIE W UPADŁĄ FRANCZYZĘ



W tym roku mijają 23 lata od premiery pierwszego filmu fabularnego spod znaku „Dungeons & Dragons", 18 lat od premiery jego telewizyjnej kontynuacji czyli filmu pt. „Lochy i smoki 2" (Dungeons & Dragons: Wrath of the Dragon God), oraz 11 lat od premiery wydanej wyłącznie na DVD, trzeciej części „Lochy i smoki 3: Księga Plugawego Mroku" (Dungeons & Dragons: The Book of Vile Darkness). I zdawało mi się, że oprócz serialu animowanego, emitowanego w latach 1983-1985, nic specjalnego w tym temacie nie wymyślono.

Nic bardziej błędnego. Okazało się, że produkcji zainspirowanych D&D jest cała masa. Niestety większość z nich woła o pomstę do nieba. Jak na przykład film z 1982 roku, z młodziutkim Tomem Hanksem pt. „Mazes and Monsters", w którym grany przez niego bohater, wraz z przyjaciółmi odkrywa, że granica pomiędzy prawdziwym światem, a światem gry, zaczęła się porządnie zamazywać. Przez co niepozorna gra, której bohaterowie są oddanymi fanami, zmienia się w krwawy koszmar. Warto dodać, że film ten był debiutem Hanksa w pierwszoplanowej roli. A to, że zamiast „Lochów i Smoków" użyto nazwy „Labirynty i Potwory", to wina wyłącznie kontrowersji, jakie w owym czasie zbierała gra wydana przez „Tactical Studies Rules, Inc." (obecnie Hasbro). O tych kontrowersjach było trochę w serialu „Stranger Things", a chodziło ogólnie o to, że gra miała niby promować satanizm, czary, samobójstwa, morderstwa i pornografię. Nawet ten nawiedzony ksiądz Satanek, Nadtlenek, czy jak mu tam było, byłby cały w skowronkach, bo nagonka konserwatystów i fanatyków religijnych na grę była ogromna.





W rok później, bo w 1983 roku, na ekranach kin pojawił się kolejny kiczowaty film pt. „Krull". Tym razem, oprócz wszystkich magicznych stworzeń, do jednego worka wrzucono kosmitów, cyklopa i kogo tam jeszcze? A, również młodego Liama Neesona i równie młodego, acz wąsatego Robbiego Coltrane'a (przyszłego Hagrida). Sam film powiela schematy dziesiątek produkcji fantasy z tamtego okresu i do przełomowych pod żadnym względem nie należy.

W czasach nam bardziej współczesnych, bo w 2013 roku pojawił się film „Rycerze (nie) na niby" (czyli Knights of Badassdom), gdzie Peter Dinklage, Steve Zahn, Ryan Kwanten (brat Sookie z True Blood) i Summer Glau (czyli River z Firefly) wzięli udział w LARPie (Live Action Role Playing), podczas którego musieli stoczyć walkę z prawdziwym demonem. Film nie grzeszył efektami, scenariuszem, realizacją czy czymkolwiek innym. Jego mocną stroną okazała się muzyka, która jak na film klasy B, albo C, była naprawdę dobra.

A w 2015 pojawiła się niskobudżetowa parodia wszystkich produkcji inspirowanych D&D o nazwie „Dragon Warriors" zmieniona później przez dystrybutora na „Dudes & Dragons". Film ten można porównać trochę do Scary Movie, gdyby Scary Movie był kręcony kamerą od wujka Wieśka, który na co dzień zajmuje się kręceniem pikantnych filmów dla dorosłych. Oprócz głupkowatych żartów i bijącej ze wszystkich stron taniości, jedyną jego zaletą jest pięciominutowy udział Luka Perry, któremu już wtedy skończyły się chyba drobne w portfelu.

Jednak już na początku lat 90ych, Japończycy starali się udowodnić, że jest sposób na zrobienie dobrej produkcji, a nawet całego serialu bazującego na koncepcie D&D. Wtedy to premierę miała wizualnie zapierająca dech w piersiach, animacja mocno oparta na D&D, czyli „Record of Lodoss War" - kto nie zna, a lubuje się w temacie RPG, to musi koniecznie obejrzeć!

A bardziej współcześnie, kolejną udaną adaptacją okazała się inna animacja „The Legend of Vox Machina" od Amazona. Ta produkcja z zeszłego roku, perfekcyjnie przedstawiła świat znany do tej pory z gier i nadała świeżości opowieściom RPG. Na tyle, bym próbował uwierzyć, że w jakimś stopniu zainspirowała twórców najnowszego filmu „D&D: Złodziejski Honor".

Trzeba przyznać, że gdyby nie wpływ gry stworzonej w 1974 roku, przez Gary'ego Gygaxa i Dave'a Arnesona, znane nam tytuły fantasy zapewne wyglądałyby inaczej.

Skupmy się jednak na filmach. Gdy „Dungeons & Dragons" została zaadaptowana na potrzeby pierwszego filmu w 2000 roku, krytycy nie pozostawili na nim suchej nitki. I szczerze im się nie dziwię. Film ten przypominał prędzej jeden z odcinków Herkulesa, czy raczej Xeny, która w owym czasie zaszczycała swą obecnością ekrany wielu telewizorów, niż Hollywoodzką produkcję za $45 milionów dolarów. W rolach głównych zagra-



li Jeremy Irons, Justin Whalin, który wcześniej dał się poznać jako Jimmy Olsen z telewizyjnego Supermana, Marlon Wayans, który w tym samym czasie kręcił swoje sceny do kultowego „Requiem dla Snu", Thora Birch i Zoe McLellan. Film zarobił w kinach na całym świecie niecałe $34 miliony.

Oprócz tego, że był głupkowatą komedią, która raczej nie wysilała ani



jednej szarej komórki, zasłynął z zupełnie innych rzeczy. Na przykład z tego, że producent filmu (Courtney Solomon) został praktycznie zmuszony do jego reżyserii, albo z tego, że Jeremy Irons zapytany po premierze dlaczego zagrał w tej kiszce, odpowiedział, że przecież „zamek nie spłaci się sam" - aktor właśnie nabył zamek w miejscowości Kilcoe w Irlandii. Ogólnie, był to film zły i należy o nim prędko zapomnieć, a nawet jeśli jakimś cudem darzycie go sentymentem, nie róbcie tego błędu co ja - nie oglądajcie go przed obejrzeniem w kinie nowego filmu. Te produkcje, na całe szczęście dla widzów, nie są powiązane. Nie bardzo też rozumiem jakim cudem powstały jeszcze dwie pokraczne kontynuacje tej filmowej maszkary.

Może właśnie dlatego, gdy usłyszałem, że Hollywood po raz kolejny zabiera się za ekranizację na podstawie gry D&D, włączyła mi się lamp-



ka z alarmem. Do tego doszły mi mieszane uczucia względem obsady. Był czas, że bardzo lubiłem Chrisa Pine'a, mniej więcej tak gdzieś do Star Treka, albo do Wonder Woman. Chyba właśnie wtedy zaczął mnie irytować. Nawet oglądając „Nie martw się, kochanie" (Don't Worry Darling), czekałem tylko na to, aż ktoś prędko wyeliminuje go z filmu. Dlatego, gdy usłyszałem, że gra tutaj pierwsze skrzypce, jakoś tak wrzuciłem mimowolnie hamulec. Dopiero gdy byłem w kinie na zupełnie innym filmie, zobaczyłem zwiastun i uniosłem brwi z wrażenia. Ta produkcja zdawała się być zupełnie inna od poprzednich. Choć wciąż obawiałem się, że trailer kłamał, tak zawarta w nim scena z umarlakami, pobudziła moją ciekawość. „Dungeons & Dragons: Złodziejski Honor" jest tym, czym jego poprzednicy nigdy nie byli - świetnym połączeniem przygody z fantasy.

Film zaczyna się w więzieniu Revel's End, gdzie poznajemy wygadanego barda Edgina (Pine) i jego wspólniczkę, barbarzyńcę - Holgę (Michelle Rodriguez). Tutaj Edgin opowiada nam swoją historię w wersji skróconej. Zabieg ten wprowadza delikatnie widza w świat Forgotten Realms. A potem akcja przyspiesza, a bohaterowie podejmują się karkołomnych zadań, by odzyskać największy skarb Edgina i Holgi. Przeżywając z bohaterami ich przygody, poznajemy kolejnych bohaterów opowieści. I tak oto zbiera się grupa, w której Edgin, niczym Hannibal Smith z Drużyny A, robi za mózg, okazyjnie grając na lutni. Helga, wygnana przez swoich, robi w grupie za mięsień i eksperta od walki na krótki dystans. Jest też i mag - Simon, który oprócz paru sztuczek, nie ma czym się specjalnie popisać (gra go Justice Smith, którego znamy z roli Tima w „Detektywie Pikachu"). Oraz pewna zmiennokształtna druidka - Doric (Sophia Lillis, czyli Beverly z horroru „To"), która nienawidzi ludzi, ale o dziwo z tą grupą jakoś współpracuje. Poznamy też długowiecznego Paladyna o imieniu Xenk (wymawia się „Zenk"), który ze względu na kłopoty z ogarnięciem szeroko pojętej ironii, przypomina trochę Draxa ze „Strażników Galaktyki". Pomimo tego, jest ogólnie lubiany przez wszystkich, łącznie ze swoimi ofiarami. Wszystkich poza Edginem. Drugie, acz istotne skrzypce grają niejaki Forge (Hugh Grant ze swoją przekomiczną mimiką twarzy) i jego partnerka, mag o imieniu Sofina (Daisy Head). Oraz cała masa niemałych kłopotów z nimi związanych i tylko dzięki sprytowi, zdolnościom, oraz dużej ilości szczęścia, nasza paczka da radę (prawie zawsze) wykaraskać się z tarapatów.



Gdy w 2012 jakimś cudem pozwolono na emisję trzeciego filmu D&D, czyli „Księgi Plugawego Mroku", już w rok później Warner Bros i Sweetpea Entertainment, czyli firma reżysera/producenta pierwszego filmu kinowego Courtney Solomona, obwieściły światu, że zamierzają po raz drugi nakręcić wysokobudżetową adaptację gry. Dwa dni później, do obu firm zapukał listonosz z pozwem od firmy Hasbro - wydawcy gry, która miała już swoje plany. Hasbro było w fazie przedprodukcji filmu z Universal Pictures, a scenariuszem i reżyserią miał zająć się Chris Morgan (to ten pan, który napisał scenariusze do całej masy filmów „Fast & Furious", „Wanted" z Angeliną i McAvoyem, „47 Roninów" z Reevesem, a także ostatniego Shazama).

I wtedy zaczęły się schody i przepychanki o prawa do realizacji między



Solomonem a hasbro, które trwały ładne parę lat.

W 2015 sąd chyba miał już dość i znudzony procesem zdecydował, że najlepiej będzie jak się firmy dogadają ze sobą (Ameryka…). Efektem czego była decyzja o koprodukcji filmu między Warnerem a Hasbro. W Kwietniu 2017, Joe Manganiello (aktor znany z roli Deathstroke'a w Snyderverse) ujawnił, że pisze scenariusz filmu D&D wraz z Johnem Cassellem. Manganiello jest zapalonym graczem D&D, więc fani odetchnęli z ulgą. Wtedy do stołu przysiadł Brad Peyton (reżyser „San Andreas" & „Rampage") i Dwayne „The Rock" Johnson, którzy byli zainteresowani produkcją. Brak konkretów sprawił, że w Grudniu 2017, wszystkie prace nad filmem zostały anulowane, a Hasbro przeniosło produkcję do Paramount Pictures z datą premiery ustaloną na 23 Lipca 2021.

W lutym 2018 roku, scenariuszem zajęli się Chris McKay (reżyser Lego Batman i The Tomorrow War („Wojna o jutro" oraz Renfield) i Michael Gilio. W Marcu 2019, pierwszy scenariusz filmu był już gotowy, a producenci już zakasywali rękawy. W Lipcu znaleziono reżyserów - Jonathana Goldsteina i Johna Francisa Daley. To też ciekawa historia, bo panowie właśnie podziękowali Warnerowi za współpracę reżyserską przy Fla-

►►►



shu z Ezrą Millerem i poszukiwali kolejnego projektu, nad którym mogliby pracować. Zwierzyli się kolesiowi w barze, podczas gry Chicago Cubs z LA Dodgers. Okazało się później, że był to agent pisarzy i scenarzystów, w dodatku z dobrymi układami. Po paru dniach, Paramount przesłał im scenariusz filmu D&D. Wtedy to nastał czas poprawek i zmian w scenariuszu. W 2020 panowie oświadczyli, że stworzyli nowy scenariusz, bazujący na otrzymanym wcześniej oryginale. Ich wersja scenariusza była lżejsza, mniej poważna, utrzymana w komediowej formie, ale nie przekraczająca granicy z parodią. Twórcy oświadczyli, że nowy film choć bazuje bezpośrednio na elementach z gry, będzie dostępny i zrozumiały także dla laików i ludzi takich jak ja, którzy w arkana D&D nigdy nie zostali wtajemniczeni. I powiem wam, że chwała im za to!



Zdjęcia rozpoczęły się w kwietniu 2021, w Islandii, po to by wkrótce przenieść plan do Irlandii Północnej. Oglądając film, miałem dziwne wrażenie, że ja te miejscówki już gdzieś widziałem i nie myliłem się. Film kręcono w Carrickfergus, oraz w posiadłości Clandeboye w Bangor, znanej wcześniej z Gry o Tron, a także na zamku Ward w Strangford, znanym wcześniej też z Gry o Tron, oraz w, i na około, Belfastu (który… pewnie już się domyślacie co tam kręcono). Oczywiście, po przybyciu do Irlandii, nie obyło się bez obowiązkowej indoktrynacji i tak oto, całą obsadę zaproszono do wspólnej gry w D&D. Pozwoliło to aktorom zaznajomić się z mechaniką gry, a dodatkowo fakt, że grali postaciami, które odtwarzali, pomógł wczuć im się w role. Podobno sesja ta pozwoliła na dopieszczenie kilku elementów, których zabrakło w scenariuszu i była jednocześnie źródłem chemii między bohaterami. Chemii, którą obecnie możemy podziwiać na ekranie. A po zakończeniu zdjęć w Sierpniu 2021, przyszedł czas na dokrętki, podczas których na przykład dodano cameo jednego popularnego aktora ze „Strażników Galaktyki".

W pewnym sensie jest to film robiony przez fanów dla fanów, bo nawet muzyka została stworzona przez fana D&D, jakim jest Lorne Balfe. Jeśli jeszcze nie kojarzycie kompozytora, to przypomnę tylko kilka tytułów, przy których pracował, lub współpracował: Batman: Mroczny Rycerz, Incepcja, Sherlock Holmes 2, Lego Batman, Mission Impossible: Fallout, Bad Boys 3, Czarna Wdowa, Top Gun: Maverick, Black Adam, czy nadchodzący film o Tetrisie. Lorne jest obecnie bardzo chodliwym kompozytorem w Hollywood, ale do D&D: Złodziejskiego Honoru po prostu musiał się wkręcić.

Premierę filmu przekładano od 2021 roku, aż cztery razy! Dopiero w tym roku, 31 Marca, film wreszcie zawitał do kin. Tutaj spotkał się z mieszanym przyjęciem w weekend otwarcia. Widzowie nadal pamiętali poprzednie porażki filmowe sygnowane znakiem D&D, dlatego do nowego filmu podeszli bardzo ostrożnie. Z budżetem $150 milionów dolarów, w pierwszy tydzień projekcji, film zarobił tylko jakieś $73 miliony. Co normalnie byłoby klęską, gdyby nie to, że to dopiero pierwszy tydzień. Zwykle, w pierwszym tygodniu, widzowie, którzy już film obejrzeli, dają znać wszystkim swoim znajomym, piszą recenzje, polecają, albo wręcz przeciwnie. Dlatego, jeśli film nawet się nie zwróci w pierwszym tygodniu, to wciąż ma dużą szansę zabłysnąć w kolejnych. Niestety w tym samym czasie przyszło mu się zmierzyć z dwoma bardzo silnymi konkurentami: Johnem Wickiem 4, a od tego weekendu innym filmem również opartym na grze komputerowej, czyli animacji „Super Mario Bros".

Film obfituje w zapierające dech w piersiach ujęcia. Ujęcia, ruch kamery, sceny sztuk walki, oraz ich choreografia, to mistrzostwo. Tylko nadmienię, że aktorzy są świetni w swoich rolach, ale to Michelle Rodriguez zasługuje u mnie na specjalne wyróżnienie. Aktorka, jako Holga barbarzyńca kopie tyłki! Nie dość, że jest doświadczonym graczem D&D (w młodości grywała wraz z przyjaciółmi geekami), to jeszcze przybrała do roli aż 7 kilo mięśni! Do tego codziennie piła proteinowe wynalazki i ostro trenowała na siłowni. A do takiej na przykład sceny walki ze zbrojnymi, przygotowywała się przez miesiąc! Kiedy do scen akcji dołożymy jeszcze muzykę Balfe, to buzia aż sama się uśmiecha.



Ten film to czysta przygoda. Wartka akcja, wyraźnie zarysowana fabuła i bohaterowie z ich bardzo ludzkimi motywacjami, a do tego duża dawka humoru, to główne atuty tego filmu. Mamy tutaj też kilka smaczków dla graczy, choćby wspominkę o „Baldur's Gate", czy dziwne kurczakopodobne stwory, przypominające Chocobosy z Final Fantasy, albo choćby inspirację pewną bronią do portali.

Warto też wspomnieć, że twórcy postanowili nie tworzyć świata filmu, wyłącznie przy użyciu efektów CGI. Miłą odmianą jest tutaj częste, ale umiejętne użycie praktycznych efektów specjalnych, bez których tego filmu bym sobie nie wyobrażał.



W tej produkcji zaoferowano nam zarówno lochy, jak i smoki o różnych formach i kształtach. No i są też potwory, no bo jak to? Bez potworów jakoś tak głupio, choć czarny tygrys skrzyżowany z rosiczką, daje do myślenia…

Oprócz czystej rozrywki, jest to także opowieść o godzeniu się ze stratą, z porażką, ze zdradą. Ten film pokazuje nam, że czasami, kiedy gonimy za jedną rzeczą, tracimy z oczu inne, może nawet ważniejsze. A także, tak jak w przeszłości wielu graczom gry Dungeons & Dragons, udowadnia teraz widzom, że z dobrymi przyjaciółmi, można konie kraść! Dlatego pamiętajcie, że w życiu, tak jak i w grach, „przed wyruszeniem w drogę należy zebrać drużynę". Najlepiej przyjaciół.

U mnie na skali: **9/10**

Na plus: Praktyczne efekty specjalne, dużo humoru i smaczki dla fanów. To, że każdej z postaci poświęcono wystarczająco czasu, aby je polubić, zrozumieć. No i oczywiście Michelle Rodriguez!

Na minus: Fatalny czas na premierę, bo konkurencja jest brutalna.

Mariusz Pieniążek
#Cashub, stały współpracownik
Gniazda Szeptunów

24 - 25 CZERWCA 2023

I TURNIEJ SPEEDRUN W ESCAPE ROOM ZAMOSC





24 I 25 CZERWCA
12^{00} - 21^{00}

1. ZBIERZ 4 OSOBOWĄ GRUPĘ (POWYŻEJ 15 LAT)
2. ZAPISZ SIĘ I WPŁAĆ WPISOWE (127 PLN)
3. PRZEJDŹ DWA POKOJE JAK NAJSZYBCIEJ (MAX. 60 MIN)
4. ZGARNIJ EKSTRA NAGRODY RZECZOWE



POPCORNER
XTREME FITNESS ZAMOŚĆ Gyms™
TOR KARTINGOWY CARTWAY.
Alladyn kebab i burger
strefa BURGERA
KAWA NA ŁAWĘ

PATRONI TURNIEJU, PARTNERZY I SPONSORZY

ESCAPE POKOJE ZAGADEK ROOM ZAMOŚĆ

ZAMOŚĆ, KILIŃSKIEGO 75

CHILLOUT Zamość

791 552 011

CHILLOUT-ZAMOSC.PL

FACEBOOK.COM/EscapeRoomZamosc

EGZEMPLARZ
BEZPŁATNY

POPCORNER

FILMY • SERIALE • GRY • MANGA • ANIME • KOMIKS • PRZEKROJE



DUNGEONS & DRAGONS
HONOR AMONG THIEVES

ISSN 0271-938X
9 770271 938029 >

Nieregularnik nr 1 (7) 2023