EGZEMPLARZ BEZPŁATNY

POPCORNER

FILMY • KOMIKS • PRZEKROJE



ISSN 0271-938X

9 770271 938029 >

From Fe West

MAXXINE

Nieregularnik nr 1 (8) 2024/25









Na początku 2024 roku w sieci gruchnęła informacja, że w kioskach i salonach prasowych Ruchu nie będzie można kupić… prasy, czyli ich głównego asortymentu. Dinozaurom w moim wieku (czterdzieści plus) prasa drukowana towarzyszy od wczesnych lat dzieciństwa. W mojej rodzinie, odkąd tylko pamiętam, czytało się różnorodne tygodniki: telewizyjne, takie jak „Tele Tydzień", „To i Owo", poradnikowe „Naj", „Pani Domu", rozrywkowe „Chwila dla Ciebie", „Twoje Imperium", sportowe „Piłka Nożna", „Bravo Sport", młodzieżowe „Bravo" czy „POPCORN". Później do tego grona dołączyły kultowe dzisiaj magazyny o grach komputerowych, m.in. „Top Secret", „Secret Service", „Gambler", „Reset", „Click!" czy „CD-Action", jak również poświęcone mandze i anime „Kawaii" i „Animegaido". Do kiosków biegałem regularnie również po kolejne zeszyty komiksów „Batman", „Spider-Man", „Punisher", „X-Men", „Transfomers", „G.I. Joe". Można więc powiedzieć, że miłość do druku wyssałem z mlekiem matki. Na szczęście informacja o wycofaniu z dystrybucji prasy okazała się nieprawdziwa. Ale czy to uratuje wydawnictwa drukowane? Czytelnictwo magazynów analogowych spada regularnie od lat, co jest bezpośrednią przyczyną znikania z rynku kolejnych tytułów. Łańcuch powiązań pociąga za sobą upadek kiosków. Kolorowe budki powoli stają się skansenem znikającym z naszej rzeczywistości.

Nie oznacza to jednak, że musimy rezygnować z przyjemności fizycznego obcowania z papierem. „Popcorner" jest cyklicznym magazynem tworzonym zgodnie z obecnymi trendami, tj. w formie elektronicznej, do czytania na ekranach smartfonów, tabletów i komputerów. Mamy jednak komfort braku presji wyników sprzedaży – nasz magazyn jest bezpłatny i nie musi na siebie zarabiać. Zdradzę wam, że zawsze drukujemy STO egzemplarzy danego numeru dla siebie, rodziny, znajomych itd. Również Ty, drogi Czytelniku, możesz zdobyć swój papierowy egzemplarz „Popcornera". Co prawda nie znajdziesz go w kiosku, ale wystarczy, że się z nami skontaktujesz i pokryjesz koszt druku swojego egzemplarza oraz przesyłki paczkomatem. Odwiedzamy również festiwale fantastyki gdzie również możesz nabyć magazyn oraz przy okazji z nami porozmawiać, tak było w lutym na lubelskim Falkonie, mamy już na radarze kolejne tego typu imprezy.

Na koniec pozostaje mi życzyć Wam przyjemnej lektury. I do zobaczenia na festiwalach i w kolejnym numerze.

Paweł Koczułap
– redaktor naczelny „Popcornera"



Bezpłatny magazyn
"POPCORNER"
nr 1(8) 2024/25

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:

ul. Mickiewicza 11
22-400 Zamość

DTP:
EvilPixel WYDAWNICTWO

Druk:
Wprint
ul. Ciurlionisa 4
05-270 Marki

Patronat medialny:
życie ZAMOŚCIA.pl

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.

POPCORNEROWY ROZKŁAD JAZDY...

PRZEKROJE

80 Historia Super Mario Bros.





GRY BEZ PRĄDU

52 Tajemnice Pętli
54 Dzieciaki na rowerach,
54 Gloomhaven
55 Planszówki na start
56 Stranger Things,
57 Dungeons and Dragons
58 Wiedźmin Stary Świat
59 Wystrzałowe katapulty



GRY

38 Darkest Dungeon
39 Gothic
36 Dziedzictwo Hogwartu
40 House of Ashes
41 Life is Strange 2
41 Life is Strange True Colors
43 Spyro
40 Twin Mirror



LITERATURA

44 Agla
44 Robin Hood i Szmaragdowy Król
45 Cyberpunk: bez przypadku
45 Kevin Garnett
46 Lekcje chemii
46 Firefly Lane
47 Bez tchu
47 Samozwaniec
48 Liceum ogólnomagiczne
49 Ich Troje
49 Tajemne rysunki
50 Mentalista
50 Złodzieje żarówek
51 Bohaterowie ostatniej akcji



SERIALE

6 X-Men 97
10 Jodie Wybraniec
11 Gen V
12 Loki
13 Memories of the Alhambra
14 One Piece
15 Mystic Pop Up Bar
16 Ted Lasso
18 Warszawianka
19 Życie na planecie Ziemia



FILMY

20 MaXXXine
22 Rebel Moon
24 Blue Beetle
27 Zostaw świat za sobą
28 Akademia Pana Kleksa
30 Pan Samochodzik i Templariusze
32 Przesilenie Zimowe
33 Dama
34 Wykopaliska
35 Wideoteka



KOMIKS

74 Upgrade Soul
74 Incel
75 Pętla linii 168
75 Emilka Sza
76 Moje rozstania z Laurą Dean
77 Kroma
77 Luther Strode
77 Hillbilly
78 Kapucyn
78 Spawn
79 Celestia
79 Flavor Girls



MANGA I ANIME

60 Chłopiec i czapla
62 Mangowy Lovecraft
63 Nana
64 Bastard
66 Scott Pilgrim
67 Malarz demonów vs. Devilman
68 Akira Toriyama
70 Akira
71 Eden
72 Polska drugą Japonią
73 OD ZERA DO BOHATERA



Disney+

„X-Men ,97"

superhero

10 epizodów

DZIENNIK FANA
X- MEN '97
KROK PO KROKU

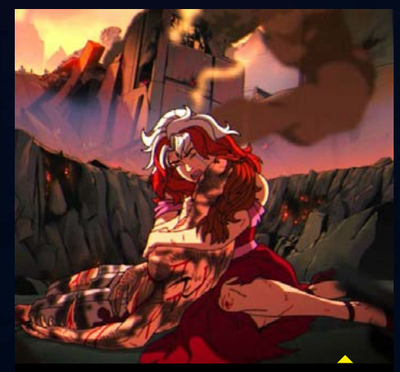


Miłość, mutacje i manga (dwa pierwsze odcinki) „X-Men ,97" jest hitem, najlepiej ocenianym serialem Marvela. Wiem, że sentyment działa cuda - i tutaj wszyscy moi równolatkowie (w ,92 roku miałem 13 lat i biegałem do kiosku po kolejne X-zeszyty TM-Semic) czują się JAK WTEDY. Wcześniej nie było po polsku TAKICH komiksów, znów czuć zew przygody. Czysto fanowskie doznanie. Ciekawostka - ja nigdy nie oglądałem w całości oryginalnego serialu, jakoś zawsze odrzucała mnie strona techniczna. Ale - komiksy, będące bazą dla animacji, trzymam w pudłach, a dziś mam także wydania zbiorcze od Świata Komiksu (Egmont) i od Mucha Comics. Zaglądam do nich dosyć często! Wiele scen z serialu to praktycznie 1 do 1 materiał z komiksu.

To pierwsze M - MIŁOŚĆ.

Uwielbiam bohaterów - tych konkretnych Mutantów. Zadziorna i pyskata Jubilee, Rogue (w serialu - Ruda) i Gambit, wybuchowa para. Ororo z irokezem i potężny Bishop... No i Wolverine. Dzięki dorzuceniu do tej paczki zupełnie nowej postaci - Morpha (nie było go u Jima Lee) - dostajemy od groma cameo innych postaci (Psylocke! Colossus! – dop. red.), nie mieszczących się w serialu. Niebieski futrzak. I wreszcie TA para: Jean Grey (a może Madelyne Pryor?) i Scott (charyzma na poziomie Chrisa Evansa). Ten serial niosą bohaterowie - nie wiem jak zostanie to ogarnięte w MCU, ale nowa animacja doskonale wykorzystuje materiał źródłowy. Perfekcyjnie. Znów - czy to fanowskie doznanie, ale wsparte doskonale napisanymi postaciami. I jeszcze - co wybrzmiewa szczególnie w drugim odcinku – „X-Men ,97" to absolutnie dojrzałe i wartościowe dzieło, odwołujące się do SEDNA opowieści o X-Ludziach.





Drugie M - MUTANCI.

I wreszcie - realizacja. Oryginalny serial, gdy pozbędziemy się gigantycznej dozy wspomnień i sentymentu - nie broni się animacją. Technicznie - no, to typowy produkt najntisów. Za to „X-Men ,97" garściami czerpie z... estetyki anime, czyli z doświadczeń mangi. Animacja jest łącznikiem między starym (dizajn i rodzaj kreski) i nowym - ale koncepty poszczególnych scen, praca kamery to doskonale odrobiona lekcja. Lekcja, którą twórcy pobierali u twórców z Kraju Kwitnącej Wiśni. Pierwsze ukazanie Danger Room, lądowanie Cyclopsa, walka z Sentinelami - widzę tu „Neon Genesis Evangelion", „Akirę" i wiele innych. Doskonały wybór.

Trzecie M - MANGA.

I jeszcze jedno. Pamiętam przysłowie, wykorzystane w komiksie, podczas jednej z rozmów między Xavierem i (tak mi się wydaje) Moirą MacTaggert: „Im bardziej coś się zmienia, tym bardziej pozostaje takie same". W punkt. „X-Men ,97" to dzieło idealne, właśnie dzięki pozostawieniu SEDNA, ale wykorzystaniu do maksimum możliwości technicznych.



Trzeci odcinek „X-Men ,97" przypomina, że to jest produkcja raczej dla starszaków (zwłaszcza takich, którzy przy premierze oryginalnej, pierwszej serii mieli z 13 lat). W trzecim odcinku mamy IKONICZNE wydarzenia, naprawdę podstawowe dla X-mitologii. Bo jest Królowa Goblinów i najbardziej przerażający X-wróg, jest początek podróży Cable'a, a i debiut Forge'a. Ależ serial. A te wpływy mangowe/anime w tym epizodzie znów wyłażą na wierzch. I super! Doskonałe wybory twórców. I w sumie przy TAKIEJ jakości, mocno boli zwolnienie Beau De Mayo (a facet był





mózgiem, głównym piszącym i producentem serialu). I teraz pytanie - o co tu chodzi? W co gra Disney/Marvel? Bo na ten moment animowani mutanci są poza MCU. A co, jeśli jest PLAN, by ich jakoś do MCU dołożyć? Sacred Timeline zniesie wszystko, prawda? Prawda?

Idealnie w punkt (odcinek 4 i 6) Może i w czwartym epizodzie nie ma zbyt wielu ujęć w stylu anime, ale ogrom POP MIŁOŚCI wywala poziom maksimum na każdym z liczników. Mój dziesięciolatek jara się akcją, postaciami znanymi z Lego, komiksów i gry „Marvel United". A ja wzruszam się, na wspomnienie cudownej historii „Life/Death" duetu Claremont/ Windsor-Smith (jeszcze o niej napiszę), pierwszego seansu kinowego „Matrixa", wizyty w salonie retro gier w KrK (trzy lata temu) i pamiętnej wizji skomplikowanej relacji Rogue i Magneto (w graficznej wersji Jima Lee z TM-Semic). No i jeszcze Mojo i jego TV Show z czasów TM-Semic - na potrzeby nowej animacji TV zostało zastąpione przez 8-bitowe gierki z automatów / pierwszych domowych komputerów. Miłość. Ten serial jest gesty i tak cholernie sensowny, jak tylko może być. Tak mądry. Bo „problem" grania w gry video nie jest tu spłaszczony, tylko naprawdę odpowiedzialnie poruszony. Nie ma tu polaryzacji - tylko próba wyciągnięcia pozytywów, przy naświetlaniu zagrożeń. Naprawdę nie sądziłem, że to będzie AŻ TAK dobre. A co do romansu Ororo i Forge'a - tutaj niestety po raz pierwszy muszę nieco ponarzekać. Albo może użyje innych słów - bo wszystko w tej części odcinka jest ok, ale pamiętając komiksowy pierwowzór - i cudowne (acz specyficzne) rysunki Barry'ego Windsor-Smitha, styl animacji w serialu jest po prostu zbyt płaski, by z tej historii wydobyć podobny do oryginału czar. No, bywa - coś za coś. Oglądajcie!



Seans rodzinny - czyli, obejrzeliśmy piąty epizod (i nadal mam ten finał przed oczyma)

Ano właśnie - wszyscy już albo w kryptcie, albo na pustkowiach popijają Nauka-Colę (dzięki Amazon Prime), a my usiedliśmy przed Disney+ i nadrobiliśmy piąty epizod "X-Ludzi z najntisów". I na bogów wszelakich - ależ to jest gęste. Beau De Mayo ma serce z wyrytym nań symbolem X - nie mam żadnych wątpliwości. Ta animacja emanuje samoświadomością, jest X-wystylizowana, a dla mnie - jako psychofana X-Men - to prawdopodobnie jest najbardziej wartościowa animacja TEGO ROKU (również tak uważam – dop. red. nacz.). Dla fanów marvelowskich adaptacji - obowiązkowa rzecz, co by stało się jasne JAK należy traktować materiał źródłowy (znaczy się - komiksy). Zaczniemy od końca - finał jest szokujący, zarazem totalnie epicki i czapki z głów przed autorami scenariusza. Tak brawurowych decyzji się nie spodziewałem, nie miałem nawet pojęcia jak bardzo ich potrzebowałem. Mam z tyłu głowy ten kadr z „Neon Genesis Evangelion" - bo i narracja, i poszczególne sekwencje to czyste, prawie że japońskie anime. Zagrożenie wybrane do odcinka to… No, fani NGE pewnie się zgodzą, iż wyszło tak JAK MIAŁO wyjść. Dalej mnie telepie. Teraz pochwały dla moich współ oglądających - na starcie Malwina. To właśnie moja żona już przy pierwszych dźwiękach piosenki, do której tańczyli Rogue (znaczy Ruda) oraz Magneto, powiedziała: "Ooo, Ace of Base!". I nie pomyliła się. A utwór i użycie go w tym konkretnym miejscu i czasie ma kilka poziomów znaczeń, od daty jego premiery - zbiegającej się z datą emocji oryginalnego serialu, po odniesienia… neonazistowskie (sic!) a co za tym idzie





także stanowi łącznik z komiksową historią młodości Erica (podczas okupacji). Pisałem - jest naprawdę solidnie i GĘSTO. Jako X-fan - czuję się wybornie. A ten moment wyczaił Jędrek. Ja bym nie zauważył - na szczęście żyjemy w czasach, gdy można wbić pauzę i cofnąć. I faktycznie - na tle nieba (tuż przed sztucznymi ogonami) pojawia się znajomy kształt tajemniczej głowy. I teraz - czy to niewinny easter egg? Ponoć - wedle De Mayo – „X-Men '97" nie jest serialem powiązanym z MCU. A co, jeśli jest jednak inaczej? Co to oznacza dla mutantów w MCU? Hmm? Brawo Jędrzeju, brawo! I brawo dla ekipy ogarniającej cały ten serial - dodając gigantyczną ilość własnego X-sentymentu do jakże solidnego serialu, otrzymałem PRODUKT IDEALNY. Na koniec SPOILER! To nie Wy płaczecie, to ja… - a niech mnie, wszyscy beczymy po równo. Piąty odcinek „X-Men ,97" zakończył się takim trzęsieniem ziemi… Naprawdę, nie sądziłem, że animacja, i to stylizowana na najntisową, może mną tak pozamiatać. Wszystko przez moje emocjonalne związanie z tymi postaciami. Remy LeBeau poświęcił swoje życie w spektakularny sposób - to był poziom jak z (co najmniej) Neon Genesis Evangelion. Zresztą kapitalnie animowany, świetny fabularnie i koncepcyjnie. I ten szloch Szelmy/Rudej. Breftejkin'. Absolutnie. Beau DeMayo pozamiatał tym odcinkiem, a jeszcze zdołał wpleść to nawiązanie (bardzo dosłowne) z MCU. Na poziomie immersji, na poziomie zdrowego fanbojstwa, na poziomie uczciwego grania sentymentem - to jest najlepsze superhero w tym roku. A coś czuję, że przed nami jeszcze sporo zaskoczeń i emocji. Niech się MCU uczy.



Dwóch szybkich, Niszczyciel i Zła Szelma czyli odcinek siódmy. Kolejna porcja odniesień i czadowych elementów. Najsampierw - niespodziewane pojawienie się TEGO szybkiego mutanta. Ależ cameo - w ogóle pomysł z Morphem w składzie jest prosty i skuteczny. Każdy, dosłownie każdy mutant może się pojawić w serialu (m.in. Psylocke, Colossus przewinęli się przez serial właśnie dzięki Morphowi– dop. red). Btw - pamiętacie, że obydwóch aktorskich Quicksilverów mogliśmy podziwiać w jednym filmie? Ja oczywiście #teamEvan. Dwa - ależ cudowne było nawiązanie do… „Oppenheimera", a właściwie do prawdziwej postaci Niszczyciela Światów. Niespodziewane, znów potwierdzające dojrzałość tego serialu. I trzy - już wspomniany w poprzednim wpisie rozwój postaci Rogue. Tyle emocji, i to negatywnych, czyli przypomnienie jak ciężko być mutantem, a jednocześnie Szelma zaczynała przecież jako antybohater. I gdyby się faktycznie zastanowić - chyba żadnego X-Człowieka nie można jednoznacznie opisać jako „bohatera". I to jest COŚ. Zdecydowanie - mocna, solidna produkcja. Czekam na finał.

Potrójny finał - epizod 8, 9 i 10. Jak to jest możliwe, że każdy następny epizod to coś jeszcze lepszego? Jeśli kiedyś zastanawiałem się co znaczy DOJRZAŁA produkcja superhero, nie sądziłem że otrzymam ją w formie animacji. Plus - dochodzi jeszcze mój osobisty emocjonalny łącznik z komiksami „X-Men", a wszystko to sprawia iż trudno mi nie nazywać tego serialu NAJLEPSZYM. Na bank pójdzie nominacja do SZEPTÓW 2024 (coroczny pop plebiscyt Gniazda Szeptunów – dop. red.) Niewiarygodne jest to w jaki sposób, tak umownie graficznie, z taką olbrzymią ilością miłości do marki, udało się jeszcze twórcom zachować SEDNO opowieści o Mutantach Marvela. Martwi mnie tylko jedno - fabularna i aktorska wersja „X-Men" od MCU chyba nie będzie w stanie przebić ani filmów Foxa, ani tym bardziej tej animacji. Zwyczajnie w to nie wierzę. Uwielbiam ten serial za całkowite nie przejmowanie się konwenansami. Przy tym jest to 113% esencji z komiksów. Znalazło się także miejsce na mruganie okiem do filmów. I to Potężne, satysfakcjonujące zakończenie!!!

Piotr Grochowski
(#Szeptun_XIII, redaktor naczelny Gniazda Szeptunów)





EUFORIA

#Szeptun_XIII: Tak się złożyło, że „uciekając" od Rzeczywistości trafiłem do świata amerykańskich nastolatków. Do świata bez cenzury, do świata dzieciaków zagubionych, próbujących się odnajdywać… w innych stanach świadomości. Obejrzałem pierwszy epizod „Euforii" (na HBO Max). Wiem, wiem - ale ja zawsze wierny zasadzie #własnym_tempem i dopiero teraz sięgnąłem po fenomen TV. Po pierwsze - to serial genialnie wykonany, montaż, pomysły narracyjne, muzyka - wszystko działa wyśmienicie, zaprasza do wnętrza, zapewnia moc doznań. Po drugie - ale zaznaczam, że to absolutne pierwsze wrażenie, i może później zweryfikuję tę opinię - nadal nie mam pojęcia co takiego widzą w głównej aktorce serialu wszyscy zachwycający się. Zendaya w pierwszym epizodzie „Euforii" gra w sposób identyczny jak w serii „Spider-Man" od MCU. Tyle, że jej zblazowanie ma (sensowne) podłoże emocjonalne, i dziewczyna pozwala sobie na bycie niegrzeczną (słownie - dużo wyrażeń na „F"). Natomiast ciekawe są prawie wszystkie pozostałe postacie. Po trzecie - to cholernie smutna, narkotyczna, masochistyczna wizja współczesnych amerykańskich nastolatków, i jako przestroga działa bardzo skutecznie. Po czwarte - jest dużo hipnotycznej mocy w tym serialu, a sposób prowadzenia narracji (Zendaya wybija małą „dziurkę" w „czwartej ścianie") i tajemniczość powodują, że na pewno nie porzucę go. I obejrzę kolejne epizody. Po piąte - przy całym „dołowaniu", jest w „Euforii" pierwiastek dobra, nadziei, witalności i to sprawia, że na pewno nie mamy do czynienia ze szpanowaniem, a wręcz przeciwnie - z bardzo dobrą produkcją.



FISHEYE

Paweł Koczułap: Nie wierzę: Piotr Adamczyk w dobrym filmie. Aktor ten, swoją drogą bożyszcze kobiet, kojarzony głównie z pozostawiających wiele do życzenia produkcji, nie jest tu jednak główną gwiazdą. „Fisheye" jest bowiem popisem aktorskim Julii Kijowskiej, dla jej gry warto tę historię poznać. Bo powiedzmy szczerze: fabuła nie jest najwyższych lotów. Pewien mężczyzna porywa sąsiadkę i więzi w dźwiękoszczelnym pomieszczeniu. Kobieta przez wizjer może obserwować najbliższe osoby, ich zachowanie i reakcje na wieść o jej zaginięciu. Film jest minimalistyczny jeżeli chodzi o tło wydarzeń, całość nakręcono w dwóch klaustrofobicznych pomieszczeniach. Reżyser, Michał Szcześniak, ewidentnie postawił na emocje, a te Julia Kijowska zdecydowanie potrafi wyrazić.



NETFLIX

„Jodie-Wybraniec"

fantastyka

6 epizodów

TĘSKNIĄC ZA JEZUSEM

Lata dziewięćdziesiąte dwudziestego wieku. W pewnym spokojnym meksykańskim miasteczku jeden z nastolatków odkrywa, że ma moce bliźniaczo podobne do tych, jakimi dysponował Jezus Chrystus, gdy żył pośród ludzi. Kim jest tajemniczy chłopiec i jak zamierza wykorzystać ten niezwykły dar niebios? Czy możemy mówić o powtórnym przyjściu Chrystusa?



We współczesnym świecie ciężko wyobrazić sobie taką sytuację. Dzieciak, który potrafi zamienić wodę w wino i dotykiem uleczyć chorego, a nawet wskrzesić zmarłego? Ktoś taki zapewne szybko zyskałby szerokie grono wyznawców, stał się zagadką dla naukowców, a z jego niezwykłych umiejętności pragnęliby skorzystać możni tego świata, wietrząc w tym własny interes. Podobnie dzieje się w przypadku Jodiego, u którego moce budzą się po wyjściu bez szwanku z tragicznego na pierwszy rzut oka wypadku. Jednocześnie coraz częściej nachodzą go niepokojące wizje, podczas których słyszy tajemniczy głos. Wraz z kolejnymi cudami dokonywanymi przez dwunastolatka i wzrostem liczby jego wyznawców, bohaterem coraz bardziej interesuje się tajemnicza organizacja, która wydaje się znać prawdę o chłopaku.



Twórcy serialu w dość wiarygodny sposób podeszli do sposobu kreacji głównego bohatera, który do nowej roli zbawcy ludzkości sam musi dojrzeć. Gdy poznajemy Jodiego jest nieco nieśmiały, ma dwanaście lat i dopiero zaczyna wchodzić w dorosłość. Chodzi do szkoły, zaś wolny czas spędza z paczką dobrych przyjaciół. Nieśmiało podkochuje się też w bliskiej koleżance i bywa zazdrosny, gdy o jej względy zaczyna zabiegać również jego przyjaciel. Jodie ma typowe nastolatkowe życie i problemy stosowne do wieku, toteż niespodziewane pojawienie się nadnaturalnych zdolności zaburza



dotychczasową beztroską codzienność nie tylko samego chłopaka, ale również osób mu najbliższych i lokalnej społeczności. W nowej sytuacji musi się odnaleźć także matka bohatera, która dostrzega przemianę syna i za wszelką cenę postanawia chronić go przed depczącą mu po piętach organizacją i tłumem mnożących się jak grzyby po deszczu fanatycznych wyznawców. Bliźniaczo przypomina to, przeniesioną jednak na współczesny grunt, relację Jezusa z jego matką – Maryją.

„Jodie-Wybraniec" nie jest pierwszym serialem Netfliksa traktującym o ponownym przyjściu na Ziemię Jezusa Chrystusa. W Popcorner #2 recenzowaliśmy serię „Mesjasz". W tamtej opowieści Chrystus odrodził się nie w ciele dziecka, lecz młodego mężczyzny. Serial pomimo bardzo dużej oglądalności został skasowany, z uwagi na duże naciski różnych religijnych środowisk, które poczuły się urażone. Czy podobny los spotka Jodiego? Oby nie, bo po pierwsze serial jest w pewnym sensie pocieszeniem po anulowanym „Mesjaszu", a po drugie w ostatnim odcinku pewien twist fabularny sprawił, że wszystko zostało wywrócone do góry nogami i pierwszy sezon, jak się okazało, jest dopiero wstępem do znacznie bardziej rozbudowanej historii. Po trzecie „Jodie-Wybraniec" nie jest opowieścią tworzoną od podstaw, to ekranizacja powieści graficznej „American Jesus" autorstwa duetu Gross/Millar. Bardziej może niepokoić to, że serial przemknął przez Netflix praktycznie niezauważony, a dobrze wiemy, że Amerykanie nie mają litości dla tytułów, które nie osiągają odpowiednich zasięgów. Pozostaje więc liczyć na kolejny cud Jodiego. Netfliksie, potrzebujemy takich emocjonujących seriali jak „Jodie-Wybraniec", gdyż bardzo tęsknimy za ciepłem bijącym od Jezusa Chrystusa. Ten serial ma w sobie „to coś", co chwyta mocno za serce i działa oczyszczająco na oglądającego, nieważne czy wierzącego, czy niewierzącego. Uwaga! Podczas ostatniego odcinka może wam się zdarzyć uronić łzę.





Paweł Koczułap



prime video

GEN V
DLA KOGO TEN BAŁAGAN?

„Gen V"

superhero

8 epizodów

To będą szybkie pop rozkminy. Obejrzałem serial będący spin-offem „The Boys". Dokładnie zrobiłem tak - dwa pierwsze odcinki wnikliwie i z analizą, od połowy trzeciego na FF (przewijałem na podglądzie). Tak dojechałem do cameo Soldier Boya (bez wpływu na fabułę) i do końcówki epizodu numer siedem. Finał, czyli epizod #8 - oglądałem w całości.

Nie mam pojęcia kto jest targetem tego serialu pobocznego. Bo jeśli jest to serial dla dorosłych - biorąc pod uwagę soczysty język, sceny ocierające się o pornografię i bardzo dużo krwi - to olbrzymią ilość wątków w stylu „teen dramy" (ale na serio) jest nieporozumieniem. To wypełniacze, które dorosłego odbiorcę zwyczajnie nudzą.

Na bank nie jest to serial dla młodzieży, żadnego z odcinków nie pokazałbym nastolatkowi - to są treści 18+ (i tutaj w ogóle nie ma o czym dyskutować). Nie jest to „współczesna wersja X-Men", a jeśli mowa o „satyrze na młodociany showbiz" - wszystko w tej kwestii powiedziano w pierwszym odcinku.

Myślę, że moje surowe podejście wynika z braku możliwości nawiązania więzi z bohaterami. Wynika to ze specyficznej sztuczności tego świata, i właśnie tych elementów „teen" - które mnie zwyczajnie nie interesują. Chłopakom kibicuję dzięki olbrzymiemu ładunkowi czarnego humoru i dystansu, i oczywiście poprzez perfekcyjny casting



(no i przez odwołania do kultowego pierwowzoru komiksowego). W „Pokoleniu V" ten dystans, ta umowność nie zostały w żaden sposób wprowadzone. Dodatkowo - gra aktorska nie wyróżnia się niczym wyjątkowym, a efekty specjalne to poziom TV.

Finał - przez dwa cameo, pokazuje także różnicę między „The Boys" a spin-offem. Pojawienie się „Homelandera" jest jak uderzenie gromu. I ten ruch palcem (Antony Starr to pieprzony geniusz). Nagle pojawiają się emocje - i… pytanie. W jakim celu nakręcono „Pokolenie V"? Jeśli tylko dla wprowadzenia wątków potrzebnych w czwartej serii „The Boys" - to chyba… naprawdę słabo.

Bardzo mnie to ciekawi.

Drugie cameo - w trakcie napisów końcowych - daje chyba odpowiedź.

Jeszcze raz wybaczcie ten chłodny odbiór - ale naprawdę jestem w kropce. Chętnie posłucham Waszych opinii. Co wartościowego wyciągnęliście z serialu „Pokolenie V"? Co Wam się podobało?

Piotr Grochowski
(#Szeptun_XIII, redaktor naczelny Gniazda Szeptunów)

UWAGA
SPOILERY



ARCHIWUM 81

#Gizmovsky: Odpalając „Archiwum 81" na Netflix, nie spodziewałem się takiego zaangażowania z mojej strony. Wynika to zazwyczaj z tego, że wszelakie produkcje grozy reklamowane jako ponadczasowe i przełomowe, okazują się nieprzyjemnie przeciętne. „Archiwum 81" może i nie pokazuje nam za dużo nowych rzeczy, ale z pewnością potrafi wykorzystać już istniejący materiał do prowadzenia świeżej narracji. Fabuła „A81" skupia się na odzyskaniu przez archiwistę taśm uszkodzonych w pożarze. Nie zamierzam zdradzać więcej ponieważ to przyjemność odkrywać kolejne fragmenty fabuły, szczególnie kiedy jest ona naznaczona miłością do twórczości Lovecrafta i „The Blair Witch Project" czy „Strefy mroku". Co prawda nawiązań do grozy jest multum, ale to groza, która budzi w nas niepokój i przerażenie. Nie znajdziemy tu jump scare-ów i sex nastolatków. To archiwum starej daty, gdzie wyobraźnia i muzyka grają pierwsze skrzypce. Ilość odniesień do klasyki może nieco z początku odrzucać, ale współpraca i przemyślane dozowania tworzą niepowtarzalny twór. Jestem świadom, że serial posiada również wady, ale co ich nie posiada? Ps. Serial powstał na podstawie podcastu. Ps2. Na Youtube możecie odsłuchać soundtrack, ale to już tylko dla wyjadaczy mroku.



MATKA/ANDROID

Paweł Koczułap: Pamiętacie artykuł o cyborgach w Popcorner #1? Warto go sobie przypomnieć w ramach wspomnień o zmarłym w 2022 roku Albercie Pyunie, ojcu wszystkich filmowych cyborgów. Tymczasem dostępny na platformie Netflix „Matka/Android" to współczesny odpowiednik dawnych filmów klasy B lub C, od których uginały się półki wypożyczalni kaset wideo. To właśnie dzięki sile nostalgii patrzę na to dzieło nieco przychylniejszym okiem i wybaczam głupotki fabularne. Kobieta w ciąży i jej partner w postapokaliptycznym świecie opanowanym przez zbuntowane androidy próbują przedostać się do Bostonu, ostatniej twierdzy ruchu oporu w Stanach Zjednoczonych. Podróż nie przebiega jednak bezproblemowo. Fabuła jest przewidywalna do bólu, na każdym kroku widać również mały budżet filmu. Stąd też skromne leśne lokacje, zaangażowanie mało znanych aktorów i niezbyt wyszukane efekty specjalne. Jednak ta łamizeria tworzy poczucie kameralności tego obrazu, mat cyborgowego kina drogi aż wylewa się z ekranu. Cyborgi klasy B powróciły – oglądajcie, bo następna okamoże nie się nadarzyć prędko.



„Loki"

superhero

12 epizodów (2 sezony)

ZWIEŃCZENIE LOKIEGO - KAMERALNE CUDO

Jak w tytule artykułu. I nie będę się z nikim kłócił i nikomu niczego udowadniał. Mam taki wyznacznik filmowych i serialowych dzieł - jeśli podczas seansu uśmiecham się sam do siebie, czuję pop - miłość, to niezależnie od wszystkiego MUSI BYĆ TO DOBRE.

Popkulturę pochłaniam świadomie przeszło trzy dekady - ufam sobie i swoje wiem. W przypadku „Lokiego" - określenie „gust jak dupa" nie ma zastosowania. Może Was nie obchodzić Marvel i MCU - jeśli obejrzycie dwa sezony tego serialu - poczujecie spełnienie. To jest „Andor" Marvela. To jest cudowna podróż, ze wstępem, rozwinięciem i pełnoprawnym, przemyślanym - a gdy się zastanowić - z jedynym możliwym zakończeniem. Sycącym, budującym i GODNYM. Nareszcie - tytułowy bohater ma „swój serial" i „swój finał". To niezwykłe (bo zaczęliśmy się przyzwyczajać do bylejakości) , w jaki sposób twórcy złożyli do kupy kameralną opowieść o grupie znajomych z pracy, finalnie - przyjaciół, jak zadbali o relacje, o profesjonalne efekty specjalne, cudowny posmak retrofuturyzmu, a jednocześnie skorzystali z wszystkich zalet uniwersum (multiversum) MCU. Zalet, a nie obciążenia. W żadnym momencie nie czułem ciężaru „easter eggów", służalczości serialu wobec franczyzy. Nie było (widać) wpływu K. E. V. I. N. A. Nie odczułem żadnego schematu superhero. A jednocześnie to jest tak bardzo korzenny, marvelowski twór jak tylko być może. W tym momencie - najlepsze dzieło MCU. I gdy się zastanowię - oceniając całość dorobku serialowego marki… „Loki" jest bezdyskusyjnym numerem jeden. Wzorem jak tworzyć perły.



Dygresja - pewnie nie ominęła Was informacja że twórcy drugiego sezonu „Lokiego" Justin Benson i Aaron Moorhead objęli stery serialu… „Daredevil. Born Again". Bardzo liczę, że i tam naciski góry będą niewielkie.

A wracając do meritum - finał pokazuje siłę emocji. Jest naprawdę kameralny, w sumie oparty na… rozmowach. I - jak dobry finał - sięga po wszystko to, co zostało zbudowane wcześniej. Sięga do - co nie jest zaskoczeniem w produkcji o CZASIE - do sezonu pierwszego. Piękna klamra narracyjna. Finał korzysta także do maksimum z ogromnego talentu… Owena Wilsona. Ten angaż to była (być może) najlepsza decyzja MCU w ostatnich latach. Hiddleston jest niezwykły, czarujący (to poprawianie włosów) i w ogóle… ale Wilson to jest tytan aktorstwa. Jeden gest aktora, ćwierć uśmiechu i czujemy spokój, miłość, dobro. Mega!

Finał sięga także do bogatej mitologii postaci. Postaci komiksowej - za co ogromny ukłon. Pamiętamy, że komiksowe easter eggi w sezonie pierwszym były cudowne. Zakończenie i użycie mitologii… nordyckiej to już najwyższy możliwy poziom. Top.

A chyba najbardziej z tego serialu cieszy się Kevin Feige. Dlaczego? Bo MCU dostało artystyczny, mądry i pięknie zagrany serial premium, fani postaci zachwyceni, rozkminiacze jeszcze bardziej. A niedzielni widzowie - Ci od popkornu i bziu bziu - nie odczują różnicy.

„Loki" - choć totalnie ingeruje w świat MCU, zarazem niczego nie zmienia. Trochę się na to gniewałem. Tak przez 13 sekund. I zostawiłem to. Ja WIEM. Osoby zainteresowane wiedzą co Loki ZROBIŁ, jak odnalazł swój CHWALEBNY CEL. A widzów kinowych i tak to nie interesuje.

Finał „Lokiego" ostatecznie utwierdza mnie w przekonaniu, że Feige także znalazł „glorious purpose". Rozrastające się multiversum filmów i seriali MCU zaczęło stanowić problem (całkiem jak w „Lokim"). Część fanów nie chciała oglądać seriali, nie potrzebowała ich (ich strata). Teraz wiadomo, że da się zadowolić wszystkich. To pokazał „Loki". Gdy w którymś z filmów, ktoś wspomni o „linii czasu" albo o „Kangu" - ja będę miał przed oczyma ostatnią scenę serialu o Bogu Psot. A reszta - niekoniecznie.

Ich strata. Moja frajda.

Ale Feige ma nareszcie swój (a zarazem mój) model. MCU jest kioskiem z komiksami. Każdy może sobie podejść, przeczytać na miejscu kilka stron i albo zagłębić się, albo przekartkować zeszyt. Albo w ogóle po niego nie sięgnąć. Albo - jak ja - czytać wszystko, jak leci. Wolna wola - wolny wybór (cholera, nawet i to zawarł w sobie finał „Lokiego").

Nie będzie trzeciego sezonu serialu. Wiele na to wskazuje. Ponoć od początku taki był plan. Natomiast - czy serial nie będzie, tak do końca, wpływał bezpośrednio na MCU? Tego się dowiemy. Za jakiś CZAS.

Powtórzę! I rozwinę - gdybyście mieli nie oglądać żadnego serialu MCU i mogli wybrać tylko jeden - to musi być nim „Loki". Koniecznie. Uczyńcie z tego swój CHWALEBNY CEL!

Ps/ No i ten kolor. „Zielony i dobry" - jak mawiali Hobbici. Zielony kolor Lokiego wybrzmiewa mocarnie w tym finale!

Piotr Grochowski
(#Szeptun_XIII, redaktor naczelny Gniazda Szeptunów)



„Memories of the Alhambra"

science-fiction

16 epizodów

KIEDY GRA STAJE SIĘ ŻYCIEM



Mamy wspomnianego nastoletniego geniusza – który znika w niewyjaśnionych okolicznościach. Mamy młodego, przystojnego i ambitnego prezesa firmy technologicznej Yoo Jina-woo (w tej roli naprawdę utalentowany Hyun Bin), który wchodzi do gry i wtedy jego kłopoty dopiero się zaczynają. Mamy też prześliczną siostrę zaginionego informatyka



„Memories of the Alhambra" to jeden z wielu koreańskich seriali, które można obejrzeć na Netflixie. I jest prawdopodobnie jednym z najlepszych a jednocześnie jednym z najgorszych, jaki tam zobaczycie.

Na plus zdecydowanie wychodzi fabuła: genialny nastoletni informatyk tworzy grę virtual reality tak dobrą, że ta staje się rzeczywistością. Dokładnie tak, oto wsiadacie do samolotu, lądujecie w pięknej hiszpańskiej Grenadzie, dopiero tam zakładacie specjalne okulary – bo gdzie indziej gra nie ruszy – i logujecie się do średniowiecznego świata pełnego walk, ucieczek, misji i przygód. Oto właśnie „Memories of the Alhambra". I jest super, dopóki nie okazuje się, że rany zadane wam w grze bolą naprawdę. A zdjęcie okularów wcale was nie wylogowuje i utykacie w tej podwójnej rzeczywistości na dobre. Jeśli strażnik z wieży was zastrzeli zginiecie, choć nikt inny na współczesnej hiszpańskiej ulicy nie będzie wiedział, dlaczego nagle padniecie trupem na miejscu.

To ogólny zarys fabuły, a teraz bohaterowie.



i potencjalny love interest w postaci Jung Hee Joo (w tej roli Park Shin-Hye). Oraz dla równowagi zaciekłego wroga Yoo Jina-woo z konkurencyjnej firmy, który też ostrzy sobie zęby na tę zadziwiającą grę.

Widoki w serialu też są przepiękne – Grenada i w późniejszych odcinkach Seul są zjawiskowe, fabuła okazuje się wciągająca i pełna plot twistów, a aktorzy zostali dobrze dobrani… Co mogłoby pójść nie tak? Otóż: zakończenie. Twórcy tak się zafiksowali na oryginalnym i intrygującym pomyśle początkowym, że nie mieli pojęcia jak wybrnąć z tej technologiczno-wirtualno-mentalnej pułapki. I niestety im się to nie udało, bo choć „Memories of the Alhambra" jakieś zakończenie teoretycznie ma, to jest ono tak idiotyczne i pozbawione wszelkiej logiki i prawdopodobieństwa, że na finiszu tego 16-odcinkowego serialu trzeba naprawdę porządnie zawiesić na kołku niewiarę, a najlepiej w ogóle wyłączyć myślenie i po prostu bawić się seansem. Bo to w sumie całkiem dobry serial, jeśli oczywiście będziemy udawać, że nie ma zakończenia. W ogóle.

Anna Szumacher



ROAD HOUSE

#Szeptun_XIII: Wszystko gra - czyli o nowym „Road House". Jake Gyllenhaal to aktor tej klasy i tej charyzmy, że samą swoją obecnością unosi każdy film. To po prostu dar od Boga, nie wątpię że podparty ciężką pracą, ale jednak - to jest magia osobowości. A w przypadku „Road House", czyli „Wikidajty" 2024, Jake'owi pomagało na planie WSZYSTKO. Spec od kina akcji Doug Liman po prostu się na tym zna, a w bonusie - słucha młodych i sceny akcji, choreografia to jest idealny balans. Jest soczyście, bo kamera i efekty CGI słuchają się reżysera. Nie ma kombinowania (no, może ze dwa zagrania idą w stronie komiksowości), jest SEDNO. Ja tam nigdy się po mordzie nie prałem - ale coś tam się w okolicy, onegdaj działo, i gdy na ekranie ciosy spadały na korpusy i głowy - czułem ich MOC. Czułem, że jestem w środku. Magia kina. A szczególnie pomagała reszta obsady. Daniela Melchior ma zadziorność i magnetyczny urok, Connor ma furię, naturalność i naturalny komizm, a Billy Magnussen to szuja. Reszta - gra swoje i w żadnym przypadku nie można powiedzieć, że coś NIE DZIAŁA. A Jake - o Jake! Ja nie potrafię sobie przypomnieć filmy z nim e obsadzie, o którym miałbym coś złego do powiedzenia. Podobnie jak Brad, czy Leo - Jake zawsze gra swoje i po swojemu. PAN AKTOR. PAN CHARYZMA.A resztę doda od siebie Szymon, czyli #Lupus, bo mądrego to TRZEBA cytować (ważne szczególnie drugie zdanie): „Zgadzam się, super przygotowana choreografia scen walk, odprężające obijanie bez zbędnej filozofii i udziwnienia. Utwierdzam się tylko w przekonaniu, że to Jake Gyllenhall jest doskonałym materiałem na kolejnego Batmana". Więc, trzymam kciuki - Panie Gunn, do dzieła! Film wisi na Prime Video.



OSTATNIA WIECZERZA

Paweł Koczułap: Bartosz M. Kowalski w dość krótkim czasie wypracował sobie markę obiecującego twórcy polskiego filmowego horroru. Na starcie, w 2017 roku wyreżyserował dla nieistniejącego dziś serwisu Showmax krótkometrażowe „Zacisze" z Piotrem Cyrwusem. W pełni skrzydła rozwinął w dylogii „W lesie dziś nie zaśnie nikt", będącej współczesną interpretacją slashera, podlaną sosem autoironii gatunku i polskiej prząśności. W zeszłoroczne Halloween na serwery Netfliksa zupełnie niepostrzeżenie trafiła „Ostatnia wieczerza". Bez oficjalnego zwiastuna, bez jakiejkolwiek akcji promocyjnej, zyskując rozgłos jedynie pocztą pantoflową. Szkoda, że streamingowy gigant poskąpił grosza na marketing, ponieważ utalentowany reżyser po raz kolejny pokazał pazur. Końcówka szarych lat osiemdziesiątych ubiegłego wieku, na zapadłej polskiej prowincji wraz z tajniakiem Markiem trafiamy do posępnego klasztoru, gdzie zakonnicy prowadzą ośrodek dla opętanych. Infiltrując środowisko duchownych, milicjant stara się odkryć prawdę o tajemniczych zaginięciach pensjonariuszek. Sam też staje się celem zagadkowej intrygi. Wydostanie się z przeklętego miejsca szybko okazuje się niemożliwie. Od pierwszych minut na ekranie oglądamy poważną, rasową opowieść grozy, by następnie po trzech czwartych czasu antenowego być świadkami kapitalnego twistu fabularnego z Olafem Lubaszenką w roli głównej.

NETFLIX

„One Piece”

przygodowy

8 epizodów

AHOJ, MARZENIA!

Z aktorskimi ekranizacjami książek, gier czy mangi jest zazwyczaj ten problem, że fani oryginałów już na start ogłaszają ogólny bunt i krytykują daną produkcję jeszcze przed premierą, a potem już tylko kopią leżącego. I – owszem – czasem tym produkcjom się należy. A czasami jednak nie. W przypadku aktorskiego „One Piece” natrafiłam jednak na sytuację zgoła odmienną: Pozytywny hype już na start był podejrzany, a kiedy dwa tygodnie po netflixowej premierze nadal nie usłyszałam ANI JEDNEJ złej opinii postanowiłam sprawdzić, co się takiego stało, że wszyscy, ale to dosłownie wszyscy piją z zachwytu.



Warto też w tym momencie nadmienić, że sama nie należę do fanów oryginalnego „One Piece” i choć mogłabym zarzucić tekstem na miarę Elronda, że byłam tam, gdy wychodził pierwszy odcinek (rok 1999), to wtedy nie zaczęłam oglądać tej pirackiej serii. W chwili pisania recenzji „One Piece” ma 107 tomów mangi (i nadal wychodzi), 1084 odcinki anime (i nadal wychodzi), jakieś 15 filmów plus serial aktorski. Krótko mówiąc, gdybym chciała teraz dołączyć do załogi Luffy'ego musiałabym się pożegnać nie tylko z jakimkolwiek życiem towarzyskim, ale pewnie również jakąkolwiek inną popkulturą oraz zrezygnować z pracy, by to wszystko nadgonić. Tak więc wiedziałam, że ta seria istnieje, ale to mniej więcej tyle.

Jeśli ten tytuł również dla was jest niewiadomą, krótkie wprowadzenie do tej szalonej i jak widać niekończącej się opowieści: Oto świat zamieszkały nie tylko przez ludzi, ale też przez różne inne okołozwierzęce i na wpół boskie istoty. Świat składający się z dużej ilości wysp i jeszcze większej ilości wody. Krótko mówiąc, to idealny świat dla piratów. Historia, którą mamy szansę obserwować opowiada o losach chłopca, a później nastolatka o wdzięcznym imieniu Monkey D. Luffy. Luffy od zawsze ma jedno, wielkie marzenie. Nie marzenie. PLAN. Zamierza zostać królem piratów i nie przeszkodzi mu w tym nic. Więc w wieku lat siedmiu wyrusza w świat, by zebrać wierną drużynę, zdobyć statek i popłynąć w rejs po prądzie oceanicznym Grand Line, by zdobyć legendarny piracki skarb, tytułowy „One Piece” i tym sposobem zyskać tytuł wspomnianego króla.



Ot, plan wydaje się szalony i raczej nierealny. Jednak to historia o spełnianiu marzeń, więc Luffy dzień za dniem, mila morska za milą morską przemierza świat i w serii absurdalnych, zadziwiających, zabawnych i wzruszających przygód zdobywa coraz to silniejszą i bardziej zakręconą załogę składającą się z… cóż, z innych marzycieli. Tam każdy jest po coś. Każdy ma jakiś cel. I zanim się człowiek spostrzeże, kibicuje im wszystkim jak głupi i sam chciałby dołączyć do prowadzonej przez Luffy'ego Załogi Słomkowego Kapelusza.





I choć w porównaniu z oryginałem część rzeczy dzieje się w Netflixie inaczej, część szybciej, a część w innej kolejności, to twórcom udało się wykonać dwie prawie niemożliwe rzeczy: idealnie dobrać aktorów do granych przez nich postaci oraz przekazać ducha tej historii. Do tego dochodzą świetne efekty specjalne (gumowa zdolność Luffy'ego zmiata z pokładu), fantastycznie poprowadzona fabuła, błyskotliwe dialogi i niezwykła chemia nie tylko między postaciami ale też aktorami. Genialna ścieżka dźwiękowa, z zamykającą ten sezon piosenką „My Sails Are Set” jest już tylko wisienką na tym pirackim torcie. Więc cokolwiek się tam wydarzy, ktokolwiek się pojawi i jakiekolwiek przygody czają się za kolejną falą, to wiem, że będę kibicować tym bohaterom tak długo, jak Netflix pozwoli. Zwyczajnie dlatego, że w nich wierzę. Wierzę w Luffy'ego, Zoro i Sanji'ego, wierzę w Shanksa, Mihawka i Nami, a przede wszystkim wierzę w ich marzenia i to, że kiedyś je spełnią. Choć patrząc na ilość odcinków oryginalnej serii odnoszę raczej wrażenie, że to opowieść o tym, że liczy się podróż a nie cel…

W każdym razie, jeśli mielibyście obejrzeć w tym roku tylko jedną serię, aktorski „One Piece” będzie bezpiecznym wyborem – na pewno się nie zawiedziecie. I ma tylko 8 odcinków. Dlaczego ma tylko 8 odcinków?! Dawajcie sezon drugi!

Anna Szumacher

NETFLIX

„Mystic Pop-up Bar”

fantasy

12 epizodów

MYSTIC POP-UP BAR – UKARZĘ CIĘ W IMIENIU SAJGONEK!



Netflix o tym południowokoreańskim serialu pisze w ten sposób: „Chłopak dysponujący niezwykłą zdolnością zaczyna pracować dla kilkusetletniej właścicielki baru, która rozwiązuje problemy klientów, przedostając się do ich snów”. I teoretycznie jest to prawda, ale JAK można w tak nudny sposób reklamować tak szalony, fantastyczny i totalnie pokręcony serial z najlepszą bohaterką wszechczasów?

Atrakcyjna i przebojowa Weol-ju prowadzi małe kulinarne stoisko uliczne, którego cechą szczególną jest fakt, że pojawia się i znika, kiedy w okolicy akurat kręci się jakaś zbłąkana dusza, która boryka się z różnymi problemami życiowymi. To może być strach o chorą babcię, irytacja na wkurzającego szefa, złamane serce – jeśli dowolne indywiduum znajduje się w mentalnym dołku i potrzebuje się komuś wygadać tytułowy bar wyskoczy na placyku na rogu ulicy i przyciągnie je zapachem najlepszego jedzenia na świecie. A tam już czeka urocza (czasami), słodka (jak chce) i bardzo zdeterminowana szefowa tego przybytku, która takie zagubione indywiduum przesłu… ekhm, wysłucha, a potem upije magicznym sake, wejdzie mu lub jej do snu i pomoże rozwiązać problem w głowie, by potem indywiduum mogło sobie z owym problemem poradzić także na jawie.

Weol-ju nie robi tego jednak z dobroci serca, to kara, jaką nałożyli na nią bogowie za przestępstwo przeciwko ludziom i istotom nadnaturalnym, które popełniła w swoim poprzednim życiu, bardzo, bardzo dawno temu. Teraz musi wysłuchać i uratować życie tysiąca ludzi, a czas na odbycie kary właśnie dobiega końca. W tym, żeby nie smażyła się w piekle przez wieczność wspomaga ją eks-detektyw z zaświatów i nieśmiały chłopak z wysoce irytującą umiejętnością mentalną.

Każdy odcinek to tak naprawdę osobna historia pojedynczego zagubionego człowieka, który odnajduje drogę do Mystic Pop-up baru, ale to też opowieść o Weol-ju, jej poprzednim życiu, jej związkach ze światem zmarłych



i jej nadziejach na przyszłość. Nie jest to jednak sentymentalny obyczaj czy romansidło bo Weol-ju ma osobowość płonącego buldożera, któremu konstruktorzy już na start nie zamontowali hamulców. Jej nic nie powstrzyma. Jest pierwsza, jeśli chodzi o wykorzystanie szantażu, terroru czy manipulacji i święcie wierzy, że argument siły jest lepszy niż siła argumentu. Do tego ma naprawdę paskudny charakter i cięty język, ale wszystko to zapakowane w jedną uroczą kobietę sprawia, że nie da się jej nie uwielbiać. To prawdziwy skarb; czasami ma się ją ochotę zakopać głęboko w okutej skrzyni, ale z drugiej strony zrobiłoby się dla niej wszystko. Nawet jeśli postanowi wam skopać tyłek w imieniu sajgonek.

Anna Szumacher





BLADE RUNNER & THE THING

#Gizmovsky: 25 czerwca 1982 w kinach pojawiły się „Łowca androidów” Ridleya Scotta i „The Thing” Johna Carpentera. Pierwszy obraz to traktat filozoficzny SF o śmierci i ludzkiej naturze w klimacie noir. Drugi to horror o zmaganiach grupy badaczy walczących z obcą formą życia na Antarktydzie. Oba tytuły wówczas okazały się klapą finansową. Dziś to niezaprzeczalne klasyki, wiodące prym w swoich gatunkach, inspirujące współczesnych twórców. Dzieła, które zyskały swoją nieśmiertelność i chwałę na nośnikach VHS, dziś w poprawionych formatach nie tracą na oglądalności, zyskując coraz to większą rzeszę fanów. Jestem ich fanem nieprzerwanie od ponad 20 lat. Dziś mijają 42 lata od ich powstania, a ja chcę was tym zarazić - klasykami, które trzeba przeżyć.



HIACYNT

Paweł Koczułap: Romans gejowski i mroczny kryminał w jednym. „Hiacynta” obejrzałem zaraz po premierze na jesieni w 2021 roku, jednakże Netflix przypomniał o tym obrazie przy okazji tegorocznych walentynek, promując film w kategorii „miłość bez granic”. Jest więc okazja by podłączyć się pod serwis i polecić wam ten intrygujący tytuł na łamach „Popcornera”. Fabuła została umiejscowiona w Polsce w ponurych latach osiemdziesiątych, gdzie szarość codzienności zabijała wszelkie kolory tęczy. Tytuł filmu nie jest przypadkowy i nawiązuje do akcji milicji obywatelskiej o kryptonimie „Hiacynt”, podczas której masowo zakładano teczki homoseksualnym mężczyznom, by potem ich szantażować. Jeżeli chcecie pogłębić swoją wiedzę historyczną z okresu wstydu PRL-u, zapraszam do bibliotek, ponieważ na polskim rynku dostępnych jest kilka publikacji na ten temat. Sam film nie jest jednak dramatem społecznym, lecz wciągającym kryminałem. Główny bohater, Robert, młody, ambitny milicjant z tak zwanymi „zasadami” wpada na trop seryjnego mordercy gejów. W czasie szeroko zakrojonego śledztwa poznaje Arka. Postanawia wykorzystać go jako informatora, nie zdając sobie sprawy jak bardzo ta relacja wpłynie nie tylko na jego pracę, ale także na ułożone życie osobiste. Wciągająca intryga kryminalna i dylematy miłosne w barwach noir. I jeszcze aktorstwo prima sort. Jeden z lepszych polskich filmów wyprodukowanych przez Netflix (dostępny również w telewizji Kino Polska).



PIERWSZY BATMAN

#Szeptun_XIII: To już osiem i pół dekady... Tego właśnie dnia (30 marca), dokładnie 85 lat temu - ukazał się w sprzedaży Detective Comics #27 (na okładce widnieje oznaczenie majowe). A w tym właśnie zeszytowym magazynie, w historii pt. „Sprawa chemicznego syndykatu”, na ledwie sześciu stronach zadebiutował najbardziej znany z superbohaterów. Obok niego także Komisarz Gordon. A pseudonim zamaskowanego detektywa pisano jako „BAT-MAN”. Śmieszna, absolutnie niedzisiejsza ramotka - ale ile FRAJDY z lektury. Jeszcze dwa lata temu można było kupić reprint w śmiesznie niskiej cenie (około 30 PLN), teraz nie widzę dostępności... A oryginały... Ech! Na na na na na na na... A Wasz ulubiony komiks o Batmanie to?



„Ted Lasso"

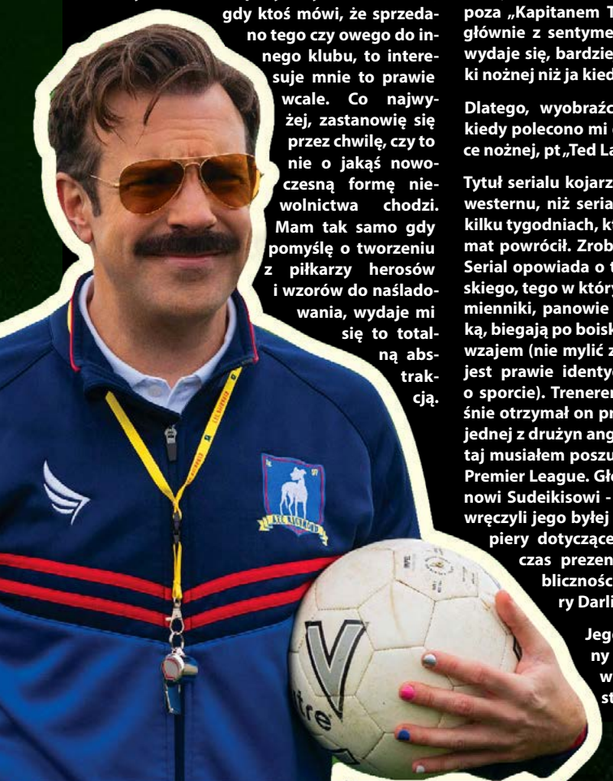
komediowy

34 epizody (3 sezony)

TED LASSO - BO NIE WSZYSCY MUSZĄ ZNAĆ SIĘ NA PIŁCE NOŻNEJ

Dzisiaj poruszę drażliwy dla niektórych temat - piłki nożnej. Moje doświadczenia z graniem w piłkę ograniczają się do przeżyć z dzieciństwa, kiedy to jako dzieciak, bawiłem się w strzelanie do bramki, latałem z kumplami grając na boisku szkolnym głównie przeciw pozbawionym wysokiego IQ, ale wykazującym się większą od innych, tężyzną fizyczną, kolegom. Jednocześnie próbowałem wpasować się w sportowy świat, poprzez oglądanie przeróżnych meczy w TV. W dorosłym życiu, też miałem przelotny romans z piłką, kiedy spotykaliśmy się ze znajomkami by grać meczyk po pracy. A później temat się urwał.





Obecnie piłkę nożną toleruję, ale nie oglądam. Nie fascynuję się jakimś Szczęsnym, czy Lewandowskim, czy ich reklamami telefonów, czy jakichś dys- kontów spożywczych. Tak samo, gdy ktoś mówi, że sprzedano tego czy owego do innego klubu, to interesuje mnie to prawie wcale. Co najwyżej, zastanowię się przez chwilę, czy to nie o jakąś nowoczesną formę niewolnictwa chodzi. Mam tak samo gdy pomyślę o tworzeniu z piłkarzy herosów i wzorów do naśladowania, wydaje mi się to totalną abstrakcją.

Świat piłki nożnej jest dla mnie zamkniętą kartą w książce o sporcie, na którą co jakiś czas popatrzę z bezpiecznej odległości, ale nie wywołuje ona we mnie żadnych emocji. No może poza „Kapitanem Tsubasą". Tsubasę oglądam głównie z sentymentu, z moim synem, który wydaje się, bardziej obeznany w sprawach piłki nożnej niż ja kiedykolwiek byłem.

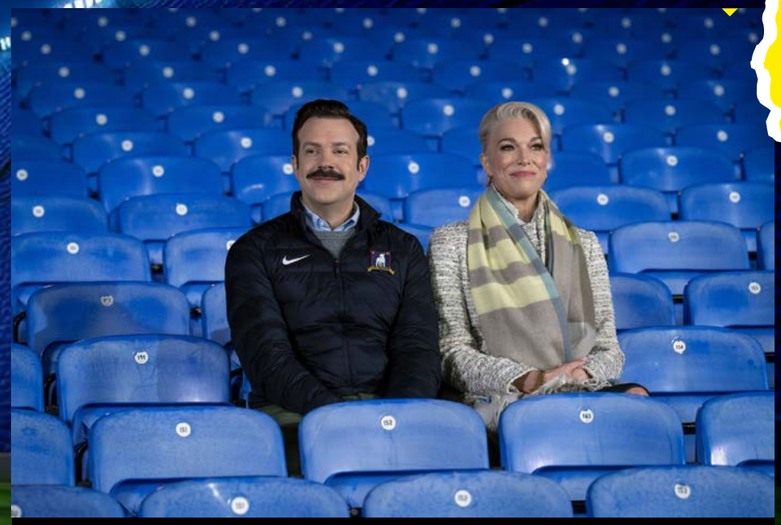
Dlatego, wyobraźcie sobie moje zdziwienie, kiedy polecono mi do obejrzenia serial o… piłce nożnej, pt „Ted Lasso".

Tytuł serialu kojarzy mi się bardziej z tytułem westernu, niż serialem o piłce nożnej, ale po kilku tygodniach, które miałem do namysłu, temat powrócił. Zrobiłem więc małe rozeznanie. Serial opowiada o trenerze futbolu amerykańskiego, tego w którym ubrani w pancerne naramienniki, panowie w kaskach i z jajowatą piłką, biegają po boisku, okazyjnie tratując się nawzajem (nie mylić z Rugby, które jak dla mnie, jest prawie identyczne, ale co ja tam wiem o sporcie). Trenerem tym jest Ted Lasso i właśnie otrzymał on propozycję pracy jako trener jednej z drużyn angielskiej Premier League. Tutaj musiałem poszukać, co to właściwie jest ta Premier League. Główną rolę powierzono Jasonowi Sudeikisowi - to ten pan, którego ludzie wręczyli jego byłej partnerce - Olivii Wilde, papiery dotyczące opieki nad dziećmi, podczas prezentacji na scenie, przed publicznością, swego filmu „Don't Worry Darling".

Jego Ted jest po prostu świetny jako amerykański trener w kraju biskwitów, chleba tostowego z solonym masłem i herbaty. Ta ostatnia jest wrogiem numer jeden lubującego się w kawie Teda, który po jej spróbowaniu, z przekonaniem stwierdził, że smakuje jak woda ze śmieci, a scony, czyli tradycyjne angielskie bułeczki na sodzie, istnieją tylko po to by wysysać wszelką wilgoć z jamy ustnej niczego nie podejrzewającego turysty.

Ale kim tak naprawdę jest Lasso i co robi jako trener w Wielkiej Brytanii? Toż futbol amerykański i angielski są niemal jak dwie różne skarpety. No więc Ted Lasso to taki kozioł ofiarny, a jego angaż to część misternego planu, mającego na celu spowodowanie kompletnego upadku klubu. Zatrudniony przez Rebeccę Welton, właścicielkę klubu, graną przez Hannę Waddingham, którą fani „Gry o Tron" zapewne kojarzą z roli Septy Unelli (to ta zakutana w habit kobietka, która szła krok w krok za Cersei Lannister dzwoniąc co rusz dzwonkiem i krzycząc „Wstyd").

I plan Rebecci zapewne by się udał, gdyby nie to, że wybrała sobie za tego kozła ofiarnego, właśnie Teda - skończonego optymistę, który z akcentem i wąsem Neda Flandersa z Simpsonów i jego pozytywnym spojrzeniem na świat, zaczął pomalutku naprawiać jej drużynę, podnosząc morale i sprawiając, że piłkarze zaczęli dawać z siebie wszystko.



Teda nie da się nie lubić. Będzie on Ciebie irytował, będzie rozśmieszał, będzie sprawiał, że dobre kilka razy popukasz się w czoło i z pewnością sprawi, że wszystko co myślisz, że wiesz o amerykanach, okaże się prawdą. Jednak pomimo swoich wielu wad i braku doświadczenia w temacie piłki nożnej, Ted nie jest głupi. Jest całkiem cwany jak na obywatela Zjednoczonych Stanów i udowadnia, że stereotypy często są krzywdzące. Ted, poza tym, ma dobre serce, ale nie jest naiwny, choć często daje innym, którzy go nie znają, odnieść podobne wrażenie.

Produkcja serialu rozpoczęła się w 2019 roku, ale swe korzenie Ted Lasso zapuścił jeszcze w 2013 roku, kiedy to został powołany do życia w formie przezabawnych reklamówek stacji NBC Sports, promujących ich emisję Premier League. Serial jest dostępny wyłącznie na Apple TV i jest to najbardziej popularny serial streamera. NBC Sports zgodziło się na produkcję, pod warunkiem, że w każdym odcinku będzie informacja, że pomysł na serial zrodził się na NBC Sports.

I choć właśnie ten pomysł, na którym bazuje, nie jest jakoś specjalnie oryginalny, bo na przykład coś podobnego widzieliśmy już w filmie „Pierwsza Liga" (Major League) z 1989 roku, to przygody Amerykanina, prowadzącego brytyjski klub, naprawdę potrafią wciągnąć.

Jest coś w tym serialu, co sprawia, że ogląda się go po prostu… miło.

Na rynku telewizyjnym, opanowanym przez coraz bardziej brutalne produkcje, fantastyczne bitwy, paskudne potwory, opery mydlane, durne sitcomy i morze CGI, „Ted Lasso" lśni i wyróżnia się od innych. Jest to serial, który mogą oglądać zarówno fani piłki, jak i ludzie, którzy o tym sporcie mają minimalistyczną wiedzę.



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

Na plus: Jest bardzo pozytywnie. Serial zaskakuje i udowadnia, że nadal można zrobić coś dla wszystkich.

Na minus: Czasami akcja spowalnia, rozbudowując intensywnie wątki poboczne.

Mariusz Pieniążek
(#Cashub, stały współpracownik Gniazda Szeptunów)





PERCY JACKSON

#Szeptun_XIII: Bardzo hobbicki feeling - czyli dobrze się ogląda ten serial z dzieckiem. Krótko - świetnym doświadczeniem był seans serialu „Percy Jackson i Bogowie Olimpijscy" (od dziś na Disney+). Bo oglądałem je z Jędrkiem (9 i pół wiosny). Jędras słuchał pierwszego tomu powieści Riordana - i uroczo porównywał to co przeżywał uprzednio - słuchowo („Tutaj się bałem, tatooo...") z serialem. Często komentował po cichu: „To sobie inaczej wyobrażałem". Ale z serialu jest bardzo zadowolony. Ja również - bo serial dorównuje książce jako przystępne wprowadzenie i zabawa mitologią (Jędrek uwielbia, zna mity i pewnie dlatego tak chłonie przygody Perseusza Jacksona). Jest niegłupio - tu już o serialu - jest prosto, ale solidnie technicznie. No i jest wajb. Jest hobbicki feeling. Muzyka unosi ten serial na wyższy poziom. Autorem głównych motywów jest sam Bear McCreary (jeśli nic Wam nie mówi nazwisko - koniecznie sprawdźcie bio kompozytora - zdziwicie się, że pewnie lubicie jego muzę) - i już jest dobrze, a reszta muzyki to dzieło Labelu Sparks and Shadows (założonego przez kompozytora). McCreary popełnił muzę także do serii „Rings of Power" - klimat Śródziemia nie jest mu obcy. I to czuć. A Walker Scobell - tytułowy bohater - posiada urok Frodo Bagginsa i w pełni z niego korzysta. W efekcie serial balansuje między rozrywką dla młodszej młodzieży (to termin który wprowadził u nas w rodzinie Jędrek - kiedyś tak opisywał swojego brata), a ulotną, magiczną baśnią. Gdy dodać do tego piękne wizualia (inspiracja LotR jest widoczna na pierwszy rzut oka) i solidne CGI - otrzymujemy naprawdę mocną pozycję.



RIDE OR DIE

Paweł Koczułap: Kilka lat temu przeczytałem w magazynie „Otaku" recenzję mangi „Gunjou" Chisy Nakamury. Ówczesny recenzent Krzysztof Wojdyło, specjalista gatunku yuri (czyli komiksów ukazujących dojrzałe relacje między kobietami), bardzo zachwalał tę pozycję, czym zachęcił mnie do lektury niedostępnego na polskim rynku tytułu. Pamiętam do dziś charakterystyczną, mocno realistyczną kreskę, która sprawiła, że postaci wyglądały brzydko (a może my jesteśmy tak naprawdę brzydcy?), mocno kontrastując tym samym z ogólnie przyjętym kanonem piękna bohaterów, z którego słyną japońskie komiksy. Oś fabuły natomiast opierała się na morderstwie męża tyrana jednej z bohaterek i wspólnej ucieczce kobiet z miejsca zbrodni. W trakcie podróży rodzi się oczywiście uczucie. W dość wiernej filmowej ekranizacji Netfliksa mamy ładne aktorki, sztuczne aktorstwo i ślamazarnie rozwijającą się akcję. Brak w tym filmie jakiegokolwiek napięcia wywołanego popełnioną zbrodnią i ucieczką przed wymiarem sprawiedliwości. Są za to przyjemne dla oka japońskie krajobrazy i ważny temat na tapecie, który jednak w kinie przerabiano już wiele razy. Pomimo, że nie był to dla mnie w pełni satysfakcjonujący seans, to jednak możecie zerknąć, jeśli nie macie na piątkowy wieczór ciekawszych planów.

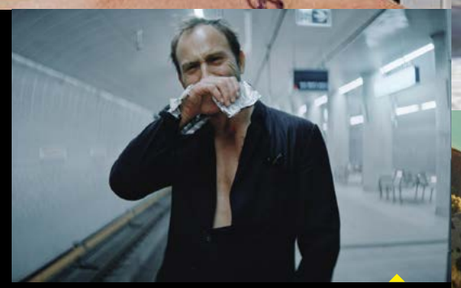


JAKA PIĘKNA KATASTROFA

SHOWTIME

„Warszawianka”
komediodramat
11 epizodów

Ludzie mówią, że życie zaczyna się po czterdziestce. To nie do końca prawda, gdyż właśnie po przekroczeniu tej magicznej bariery zaczynamy odczuwać (wiem co nieco z autopsji) jak nasze ciało zaczyna szwankować. I nie mam na myśli coraz większej łysiny, siwizny czy strzyknięć w kręgosłupie. Chodzi o poważniejsze schorzenia wewnętrzne. Czterdziestolatkowie w gronie znajomych, zamiast omawiać przyjemne tematy, zaczynają coraz częściej poruszać kwestie przebytych zabiegów chirurgicznych (i licytować, komu wycięto więcej wnętrzności). No bo w zasadzie, lepiej to już było.



Głównego bohatera „Warszawianki” prędzej czy później czekał będzie przeszczep wątroby. Zakrapianą dużymi ilościami alkoholu czterdziestką rozpoczyna się serial w reżyserii Jacka Borcucha, na podstawie scenariusza Jakuba



Żulczyka (pisarza i twórcy kultowego już „Ślepnąc od świateł” czy netfliksowej nowości „Informacja zwrotna” z Arkadiuszem Jakubikiem). Rewelacyjnie w rolę protagonisty opowieści wszedł Borys Szyc i według mnie (jak również części krytyków filmowych) jest to najlepiej zagrana postać w jego dotychczasowej aktorskiej karierze. Jubilat organizujący popijawę, Franciszek Czułkowski (dla przyjaciół po prostu Czuły), to dziecko stolicy, któremu sławę, jak również duże pieniądze, przyniosła powieść „Warszawianka”, traktująca o współczesnych czterdziestolatkach, czyli tak zwanym pokoleniu X. Tylko że nikt oprócz wydawcy i widza nie wie, że to właśnie Czuły jest jej autorem, bo dzieło swojego życia napisał pod pseudonimem, nigdy nie ujawniając czytelnikom swojej tożsamości. Pieniądze, jak to często bywa w przypadku szybko zdobytej popularności, rozchodzą się jeszcze szybciej niż przychodzą. Czułego dopada jednak nie tylko finansowa niewydolność, ale również twórcza niemoc, objawiająca się brakiem weny po napisaniu przełomowej książki. Urodzinowa impreza, będąca de facto chaotycznie nakręconym teledyskiem bawiącej się patointeligenckiej warszawskiej bohemy, stanowi początek ostrego pikowania Czułego na dno ludzkiej egzystencji. Bo jak zwykle pod pozorem szczęśliwości całego urodzinowego towarzystwa kryją się poważne życiowe problemy, które wkrótce ujrzą światło dzienne.

Neonowa, nieco oniryczna Warszawa wydaje się być nie tylko tłem, lecz również drugoplanowym bohaterem serialu (tytuł zobowiązuje), miastem, które co prawda stworzyło Czułego, ale jeszcze mocniej pchnęło go w stronę



piekła. Z każdym kolejnym odcinkiem stolica niczym wampir wysysa z protagonisty nadzieję na lepsze jutro. Nierozumiejący współczesnego świata, podejmujący notorycznie niewłaściwe decyzje bohater zalicza zdecydowanie więcej upadków, aniżeli wzlotów. Jest postacią dosyć skomplikowaną: niepoprawnym marzycielem, nieodpowiedzialnym imprezowiczem (litry alkoholu przelewają się przez ekran nie tylko podczas urodzinowej fety), jak również czarującym bawidamkiem (kobiety dość łatwo wskakują mu do łóżka) i równie oddanym przyjacielem kilku interesujących (i oryginalnych) bohaterów drugoplanowych. Czuły, mając czterdziestkę na karku, tak naprawdę nie dojrzał emocjonalnie do tego wieku. Mało tego, będąc również bankrutem bez grosza przy duszy, pozostaje uzależniony finansowo od własnych rodziców, których świetnie portretują Jerzy Skolimowski i Krystyna Janda. Pomimo szczerych chęci i starań nie radzi sobie nawet z ogarnianiem roli odpowiedzialnego rodzica nastoletniej córki. Obserwując tragikomiczne zmagania Czułego z samym sobą i otaczającą rzeczywistością można co prawda załamać ręce, ale też z pewną satysfakcją posłuchać trafnych filozoficznych rozmyślań mężczyzny nad sensem życia. Uderzają one widza mocno w czuły punkt, zmuszając tym samym do przemyśleń. Sprzyja temu również nastrojowy soundtrack.

Oprócz „Warszawianki” ostatnio obejrzałem kilka innych polskich seriali. Nadrobiłem TVN-owską „Pajęczynę” z cenioną przeze mnie Joanną Kulig (Pani Joanna filmową rolę życia ma jeszcze ciągle przed sobą), playerowskiego „Behawiorystę” na podstawie powieści Remigiusza Mroza ze świetnym Robertem Więckiewiczem w roli głównej, „Lipowo. Zmowa milczenia” (również Player) z całkiem interesującą główną bohaterką graną przez Julię Kijowską. Pochłonąłem również kryminał HBO Max „#Bring Back Alice” o bananowej młodzieży. Wszystkie wspomniane tytuły okazały się jednak zwykłymi średniakami, o których zapomina się zaraz po obejrzeniu. „Warszawianka” to z kolei wyższa serialowa liga, gdyż z tragikomicznej historii warszawskiego filistra Czułego można wyciągnąć coś dla siebie. SkyShowtime zrobił świetny interes odkupując produkcję od HBO Max w momencie, gdy koncern Warner/Discovery postanowił pozbyć się części swojej biblioteki filmowej. Dzięki takiemu obrotowi spraw najmłodsza na polskim rynku platforma streamingowa zyskała do swojej kolekcji prawdziwą perełkę. „Warszawianka” jest jak porządne uderzenie młotem w głowę. Jak to zazwyczaj u Jakuba Żulczyka bywa. Najlepszy polski serial 2023 roku.

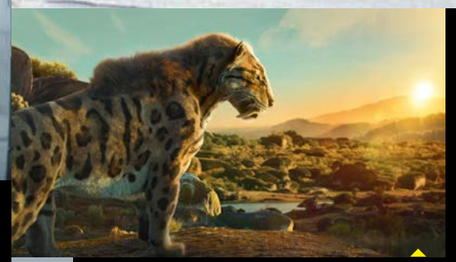
Paweł Koczułap



„Życie na planecie Ziemia”
dokument przyrodniczy
8 epizodów

NETFLIX

PODRÓŻ PRZEZ MILIARDY LAT



Czy w kilku odcinkach można przedstawić dzieje życia na naszej planecie? Zamknąć miliardy lat w kilku godzinach i jeszcze zrobić to w przystępny i interesujący dla widza sposób. Ambitne zadanie, nie uważacie? Podobne produkcje, takie jak fenomenalna, urzekająca „Nasza Planeta” pokazały, że seriale przyrodnicze mają wielki potencjał. Jednak „Życie na planecie Ziemia” nie zachwyciło wszystkich widzów.



Serial dokumentalny „Życie na planecie Ziemia” to podróż przez miliardy lat. Podróż ta nie przebiega jednak liniowo, chronologicznie. Czasem cofamy się w przeszłość, czasem przenosimy się do teraźniejszości. W jednym odcinku mamy więc trochę prehistorii, a trochę odniesień do czasów współczesnych. Niestety taki sposób prowadzenia narracji wprowadza niepotrzebne zamieszanie i sprawia, że odcinki są bardzo chaotyczne.

Twórcy serii spróbowali stworzyć spójną opowieść, opierając narrację na trwającej miliony lat rywalizacji wielkich dynastii (ssaków, ptaków, płazów itd.). Myślę, że to był dobry pomysł, ale gorzej poszło z jego realizacją. Opowiadana historia w większości wątków wypada po prostu nudno. Do tego stopnia, że nie interesuje nas co się wydarzy dalej, nie chce się oglądać kolejnego odcinka – a to chyba najgorsze, co może spotkać serial. A przecież w dziejach Ziemi były naprawdę dramatyczne momenty, jak choćby masowe wielkie wymierania, które spowodowały wyginięcie większości gatunków i sprawiły, że życie musiało się odradzać na nowo. Twórców serii usprawiedliwia chyba tylko, że mieli naprawdę niełatwe zadanie, mu-



sieli przedstawić bardzo wiele wydarzeń, poruszyć wiele tematów.

Tak jak niektórzy inni widzowie jestem też nieprzyjemnie zaskoczona słabą jakością animacji, które w niektórych scenach wyglądają bardzo nienaturalnie. Poza tym serial nie spełnił do końca moich oczekiwań. Po obejrzeniu zwiastuna spodziewałam się obrazu o prehistorycznych mieszkańcach Ziemi, a nie filmu dokumentującego w tak dużym stopniu gatunki żyjące obecnie.

„Życie na planecie Ziemia” wypada bardzo dobrze jako film przyrodniczy, obrazujący piękno natury. Zdjęcia są rzeczywiście przepiękne, czy to krajobrazy, czy zbliżenia na zwierzęta. Mocną stroną są też lektorzy: w wersji polskiej Krystyna Czubówna, w angielskiej Morgan Freeman. Widać, że ambicje twórców były duże, chcieli stworzyć epicką, wciągającą opowieść o losach naszej planety. A to się im niestety nie udało.

Anna Szewczyk-Cywińska



JESZCZE PRZED ŚWIĘTAMI

Paweł Koczułap: Jak ognia unikam polskich komedii romantycznych, lecz w tym przypadku mamy do czynienia z najbardziej pozytywnym (i to dosłownie) filmowym zaskoczeniem ostatnich miesięcy. „Jeszcze przed świętami” muszę szczerze polecić na piątkowy wieczór. Pal licho, że główna historia jest przewidywalna do bólu, niesie trochę strywializowane przesłanie, że miłość może czaić się za rogiem i dopaść nas w najmniej spodziewanym momencie! (Nie wierzę, że to piszę ;) Główna bohaterka jest dobrą, sympatyczną dziewczyną. Pracuje jako kurierka i samotnie wychowuje synka, jest życiowo zaradna pomimo niełatwej sytuacji i nie sposób jej nie polubić. Z kolei on, czyli wspomniana „miłość za rogiem”, to na pierwszy rzut oka gburowaty i arogancki pracownik korporacji, który zyskuje naszą sympatię w miarę rozwoju fabuły. Ich losy łączy wredny szef dziewczyny, który w ramach zemsty za odrzucone zaloty pozamieniał naszej bohaterce etykiety adresatów na paczkach, co wywołuje lawinę niespodziewanych zdarzeń. Fajnie ogląda się historię, która nastraja tak pozytywnie po seansie. Film warto obejrzeć dla tego pozytywnego uczucia, bo przecież życie nas nie rozpieszcza, a szczery uśmiech na naszych twarzach pojawia się zdecydowanie za rzadko.



TO NIE WYPANDA

Paweł Koczułap: Jedna z najlepszych animacji Disneya i Pixara dla całej rodziny od czasów „Mitchellowie kontra maszyny” od Sony, luźno oparta na motywach znanych z kultowej mangi „Ranma 1/2” autorstwa Rumiko Takahashi. „To nie wypanda” to zabawna, ale i mądra opowieść o trudach dojrzewania. To właśnie w tym ważnym dla każdego młodego człowieka okresie trzynastoletnia Mei Lee przejdzie transformację (także dosłownie!) z idealnej córeczki mamusi w wyrażającą swoje emocje nastolatkę. Przy okazji zamieni całe swoje otoczenie w totalny chaos, ponieważ na dziewczynce ciąży również rodzinna klątwa, która nie ułatwia przeżywania emocji. Mianowicie za każdym razem, gdy w Mei buzują hormony (czyli praktycznie zawsze, powiedzmy to sobie szczerze), dziewczynka zmienia się w ogromną, słodką pandkę rudą! Takiego wielkiego słodkiego pluszaka (spójrzcie tylko na screeny, chcielibyście się wtulić w to futerko, prawda?). Prowadzi to oczywiście do mnóstwa trudnych do przewidzenia i komicznych sytuacji. Uśmiech przed ekranem gwarantowany – przetestowane na rodzinie.



Niebawem w streamingu swój debiut zaliczy „MaXXXine" Ti Westa, najnowsze dzieło tego uzdolnionego reżysera i scenarzysty, zatrudnionego w kultowej dla wielu widzów wytwórni filmowej A24. W jednej ze scen filmu główna bohaterka Maxine Minx, prowadząc swojego białego mercedesa, spostrzega w lusterku, że ciągnie za sobą ogon. Zatrzymuje auto na światłach i wysiada, a następnie, używając kastetu zrobionego z kluczyków samochodowych, spuszcza śledzącemu ją gościowi niezły łomot. Ta brutalna, zapadająca w pamięć scena pokazuje, że dziewczyna się nie szczypie i zrobi wszystko, by osiągnąć własne cele.

Wyróżniająca się z tłumu dość charakterystyczną urodą trzydziestoletnia Mia Goth (znana chociażby z „Infinity Pool") swą grą aktorską potrafi widzów dosłownie zahipnotyzować. Ti West doskonale o tym wiedział, dając jej angaż w swojej autorskiej, horrorowej trylogii. Według krytyków filmowych pierwsza część serii, nosząca tytuł „X" (dostępna na platformie MAX), była najciekawszym slasherem 2022 roku. Jednak nie znajdziecie w tym obrazie niczego odkrywczego, twórca po prostu umiejętnie rozgrywa dobrze znane w gatunku klisze, szanując przy tym współczesne filmowe standardy. „X" jest więc nie tylko dziełem rozrywkowym, lecz również świadomym hołdem złożonym popularnym slasherom z przełomu lat 80. i 90. ubiegłego wieku . Fabuła filmu została umiejscowiona w końcówce lat 70. w Teksasie. Grupa młodych filmowców udaje się na farmę prowadzoną przez starsze małżeństwo, by nakręcić film pornograficzny, który ma zawojować branżę. Nie wiedzą, że pikantne sceny z ich udziałem bardzo pobudzą wspomnianą parę staruszków, która zapała żądzą mordu. Film jest bardzo krwawy, momentami wręcz obrzydliwy, a jednocześnie… fascynujący.

Sukces, jaki odniósł „X" niewątpliwie przyczynił się do powstania prequela. W drugim rozdziale opowieści, zatytułowanym „Pearl" (dostępnym w SkyShowtime), twórca cofa widzów w czasie do roku 1918, kiedy to towarzyszymy krewkiej staruszce z pierwszego obrazu w trudnym okresie dorastania. Bardzo ciężka sytuacja rodzinna i ciąg następujących po sobie negatywnych doświadczeń budzą w nastolatce niezdrowy pociąg do perwersyjnej przemocy. Młodziutka Pearl tkwi na rodzinnej teksańskiej farmie, gdzie pod czujnym okiem despotycznej matki sprawuje opiekę nad sparaliżowanym ojcem. Nie może dziwić zatem fakt, że młoda dziewczyna marzy, by wyrwać się z zapyziałej prowincji i rozpocząć karierę tancerki estradowej. Ti West zastosował tutaj stary jak świat sprytny zabieg filmowy, gdyż staruszkę w latach młodości – tytułową Pearl – zagrała… Mia Goth! Tym sposobem aktorka połączyła na zawsze światy Pearl i Maxine. Prequel ma znacznie wolniejsze tempo i z pomocą przerażających obrazów oddziałuje głębiej na zmysły widzów aniżeli „X". Znakiem firmowym studia A24 jest przywiązywanie dużej wagi do detali technicznych. Kręcone przez nich obrazy odznaczają się bardzo dobrą pracą kamery i pięknymi ujęciami, w których czuć rękę artystów. Obraz Pearl na polu kukurydzy, całującej stracha na wróble, zostaje w pamięci jeszcze długo po seansie.



I wreszcie tegoroczna „MaXXXine", która stanowi bezpośrednią kontynuację „X" oraz domyka całość historii. Obraz może swobodnie funkcjonować jako niezależny film, jednakże przeszłość protagonistki wyraźnie daje w nim o sobie znać, zalecana jest więc znajomość wcześniejszych części, bo daje ona pełniejszy obraz tego filmowego szaleństwa. Tym razem fabułę umiejscowiono w ikonicznym dla amerykańskiego kina Hollywood lat 80. ubiegłego wieku. Ti West doskonale oddał noirowy klimat nieco kiczowatej z dzisiejszej perspektywy epoki. Scenografia, zdjęcia, muzyka* zasługują na pełne uznanie, dzięki nim twórcom udało się obudzić moją nostalgię do lat minionych. Podczas seansu odniosłem wrażenie, że mam do czynienia z obrazem nakręconym w tamtym okresie. „MaXXXine" to list miłosny do świata, który moje pokolenie zna z kaset VHS i pielęgnuje już jedynie we wspomnieniach. Jak zatem w miejscu, gdzie narodziło się kino odnalazła się straumatyzowana wydarzeniami z przeszłości Maxine Minx? Otóż została królową kina pornograficznego, zdobyła należne miejsce na półkach w wypożyczalniach kaset video w dziale filmów dla dorosłych. W branży porno osiągnęła wszystko, co było do osiągnięcia. Ambicje dziewczyny sięgają jednak znacznie dalej, próbuje więc swoich sił w castingu do niskobudżetowego horroru. Z równie ambitną reżyserką za sterami produkcji (w tej roli Elizabeth Debicki) postanawia podbić Hollywood. Pech, a może przeznaczenie, stawia jednak na jej drodze nie tylko tragiczną przeszłość, ale również Nocnego Łowcę – mordercę, który grasuje nocami po ulicach miasta. Zabójca pozbawia życia młode kobiety, dwójkę policjantów prowadzących w tej sprawie śledztwo i prywatnego detektywa, którego intencje nie są do końca jasne. Na planie nowego horroru będzie się więc dużo działo. Jak wspomniałem jednak na początku artykułu, Maxine nie da sobie w kaszę dmuchać i jeśli będzie potrzeba, spuści przeciwnikowi porządne lanie.





„MaXXXine" w satysfakcjonujący sposób zamyka całą trylogię grozy Ti Westa i jest jednocześnie pokazem niesamowitych możliwości technicznych Studia A24. Dzięki hipnotyzującej grze aktorskiej Mii Goth i ejtisowemu klimatowi towarzyszącemu temu małemu filmowemu arcydziełu nieraz będziecie odczuwać potrzebę powrotu do ostatniej części historii. Bez dwóch zdań to najbardziej kozacki film 2024 roku! I tak, dla mnie osobiście najlepsza część trylogii, ale to już kwestia gustu.

Paweł Koczułap

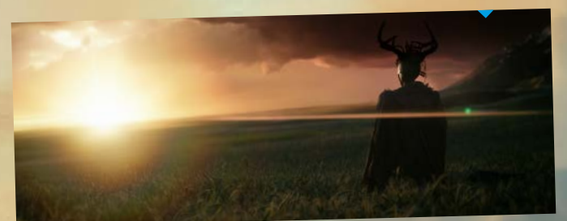




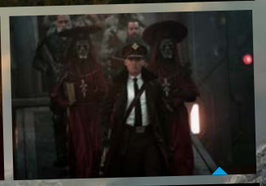
* obejrzyjcie koniecznie w sieci miodne zwiastuny „MaXXXine", stylizowane na popowe klipy lat 80. dwudziestego wieku.

PIASKOWNICA ZACKA SNYDERA

- I WSZYSCY ZADOWOLENI...







Od tego zacznę. Premiera „Rebel Moon” (pierwszej części) to korzyści dla wszystkich. Zack Snyder zrobił swój film, SWÓJ (znaczy JEGO) tak bardzo jak tylko to możliwe i choć zapowiada, że wersja reżyserska będzie dopiero wedle jego pełnej wizji - już teraz widać pełnię swobody. Netflix będzie zadowolony wynikami oglądalności - bo “szkoły na to pójdą” (znaczy wszyscy obejrzą - i tak, pokazuję palcem na wszystkich tych, którzy się zaklinają, że NIE. Oglądnięcie, oglądnięcie. I hejterzy Snydera także będą (już są) zadowoleni - bo jest o czym pisać, co roastować, na co narzekać. Takie czasy - że TAKIE rzeczy ludziom potrzebne są do szczęścia. Cóż - bywa. Fani reżysera wybaczają mu wszystko - więc także są zadowoleni, a że “gust jak pupa” - to i dwugłos jest potężny. Miłość i nienawiść. Nie ma środka, nie ma neutralności. To jest WOJNA.



Znaczy - ja spróbuję.

To nie jest “dobry film”. W moim przekonaniu „Rebel Moon” nie jest w ogóle filmem. To widowisko, doskonale przemyślany i fachowo zrealizowany ciąg scen, klip, stylowy teledysk. To widowisko - podobne do produktów superhero, piaskownica (sandbox) do której - korzystając ze swobody - Snyder wrzucił absolutnie wszystko na co miał ochotę. I może się to podobać, może podobać trochę, może odrzucać. Wydaje mi się, że podoba się twórcy. Wydaje mi się, że jest w tym szczerość - to widać w detalach. Czyli - stawiam wniosek iż „Rebel Moon” nie jest produktem reklamowym, nastawionym na zarobek. Nie dla Snydera. Wiemy - bo gadał i gada o tym non stop - że „Star Wars” i „Siedmiu samurajów” to rzeczy na których Snyder się wychował filmowo, emocjonalnie. I ktoś może to nazwać “zrzynką” - dla mnie to są cytaty, świadome ukłony, świadczące o szacunku.



Ogromnie cieszy mnie, iż „Rebel Moon” to finalnie projekt autorski, swobodny i nie podporządkowany marce Star Wars. Uwielbiam nowe uniwersa, pewnie wolałbym zupełnie wizjonerskie, oryginalne - ale nie każdy jest Tolkienem, czy Herbertem. Przy okazji - podrzućcie mi tytuł trzeciego takiego uniwersum… bo przecież nawet Lucas “ściągał” (i tak - oczywiście, że od Kurosawy). W przeciwieństwie do wielu innych obserwatorów popkultury, nie życzę projektom, których nie lubię - “upadku, zdychania, zaorania” etc. Popkulturowo hołduję zasadzie - nie mój hajs, nie mój problem. I wiadomo, można te miliony przeznaczyć na pomoc potrzebującym - ale przecież wiadomo, że świat tak nie działa. Zawsze ktoś będzie przewalał hajs na zbytki. Nie mam na to wpływu - nie narzekam. Zawsze mogłoby nie być - a tak jest i mamy wybór na co przeznaczyć nasze pieniądze i (dziś bardziej nawet) nasz czas i uwagę.

Tutaj - ja podczas seansu zrealizowałem prasowanie i miałem także plan na składanie mini zestawów Lego… Star Wars. To ostatnie nie wyszło, ale pranie mam idealnie ułożone w szafie…

Nie - to nie jest brak szacunku. To przywilej dysponowania czasem i uwagą. I odpowiednie nastawienie. Wiedziałem jaki film włączam i czego się spodziewać.

Albowiem, „Rebel Moon” to w pełni snyderowskie widowisko. Jest patos, genialne udźwiękowienie, zerowe poczucie humoru i epickie obrazy. Montaż i symbolika to konik twórcy i nie mam pojęcia dlaczego ktoś spodziewał się czegoś innego, rewolucyjnego, wywracającego “stolik”. To jest wysokobudżetowy, absolutnie autorski projekt. Snydera. Scenariusza nie napisał mu ani Alan Moore, ani Frank Miller… Nie ma też w „Rebel Moon” genialnego założenia leżącego u podstaw „Sucker Punch”. Są za to jasne, proste zasady i symbole - dobro i zło. Rebelia i Macierz. Odkupienie win. Zemsta. Ratunek dla potrzebujących. Zdrada. Bohaterstwo i tchórzostwo. Drużyna. Indoktrynacja. Wszystko jest po snyderowskiemu ostre - okrutne, bezpośrednie, czytelne.

Postacie to niby klisze - bo Kai to taki Han Solo (Charlie Hunnam jest nieprzyzwoicie uwodzicielski - tak właśnie), a sama Kora (główna bohaterka) to… hmm, wychodziłoby na to iż jest ona Finnem z najnowszej trylogii SW. Gdyby koniecznie czepiać się Star Wars. Jest zabójczyni z mieczami, jest prosty wieśniak, rzeźbiony boskim dłutem… szlachetny Daario Naharis, no i droid. Onegdaj zabójczy - dziś pacyfista. I wreszcie stary Generał, mający odkupić winy - tutaj Snyder puszcza oko do fanów… „Gladiatora”. Najs. Ale… te postacie to jednak wartość. Symbole, figury - mające odegrać konkretne role. Nie ma tu błyskotliwego aktorstwa - same mówione kwestie Sir Anthony’ego Hopkinsa (nie pojawił się na planie) mają w sobie więcej gry niż cała reszta obsady (z jednym wyjątkiem - o tym później). Zupełnie mi to nie przeszkadza. Od „Rebel Moon” nie oczekiwałem bycia dramatem. W ogóle niczego nie oczekiwałem - poza czytelnością. I dokładnie to dostałem.

Mrok jest tu wyczuwalny, “złe Imperium” jest odpowiednio bezwzględne - duża w tym zasługa przeszarżowanego Admirała Atticusa. Ed Skrein prawdopodobnie usłyszał od Snydera coś w stylu: “Publika ma Cię nienawidzić lub się Ciebie bać, a świry mają Cię podziwiać”. I jest ZŁY. Odpychający. Detale - sposób poruszania się, fryzura, koszula i krawat… Skrein gra tutaj niczym Ralph Fiennes w wiadomym filmie. Jest czytelny i symboliczny. Lucas stylizował mundury oficerów Imperium na nazistowskich, A żołnierze Macierzy to… ruscy sołdaci…

To działa. Jeśli ktoś potrzebował tu więcej finezji, jakichś niedopowiedzeń - to zwyczajnie trafił pod zły adres. Gwiezdne Wojny także są łopatologiczne w podstawowych założeniach.

I jest to widowisko pełne bezsensownych (czasem pozornie) scen, krytycy łapią się za głowy - nie zaprzeczam, można prychnąć w wielu momentach. Jest to także gigantyczny patchwork. „Siedmiu wspaniałych”? Proszę bardzo. „Firefly”? Lecimy. „The Walking Dead”? A pewnie!

„Rebel Moon” nie emanuje czarem Kina Nowej Przygody, to hardkorowa, ponura opowieść o dobrych i złych. A ponoć finalna wersja reżyserska jest jeszcze bardziej wyrazista. Ciekaw jej jestem bardzo. „Rebel Moon” nie stanie się nigdy (tak uważam) klasykiem - to nie jest film dla całych rodzin. Nie ma tu magii, jest prostota założeń… choć znamy dopiero początek opowieści. Może część druga sprawi nam niespodziankę?



Nie czekam na nią. Wystarczą mi obrazy.

Jestem usatysfakcjonowany tym widowiskiem. Oglądałem go na doskonałym ekranie (wizualnie - prawie w całości sztos), słuchałem na wypasionych słuchawkach (dźwięki wystrzałów ogłuszają, a muzyka dobrana jest odpowiednio - także symbolicznie). Wizje, symbole - spełniają swoją rolę.

No, ale to ja. Nie jestem krytykiem, bawię się popkulturą. Nie oczekuję WIĘCEJ, bo staram się wiedzieć co włączam. Gdybym chciał doznać katharsis, gdybym pragnął targających duszę i serce doznań - włączyłbym (po raz kolejny) „Diunę” Villeneuve. A ja chciałem kosmicznego fantasy 2023. I właśnie to dostałem.

I czekam na więcej. Dobrze życzę i Snyderowi, i Netflixowi i temu uniwersum. Bo dobrze mieć wybór. Zawsze.



Ps/ Nie chcę podpinać spoilerów… ale ten prosty film wcale fabularnie taki prosty nie jest, a scenariusz (wbrew pewnym opiniom takowy istnieje) bawi się z odbiorcą. Ja się dałem złapać, to było miłe zaskoczenie. A tym, którzy porzucili film “po pierwszej godzinie” napiszę tylko - warto jednak oglądać do końca.

Piotr Grochowski
(#Szeptun_XIII, redaktor naczelny Gniazda Szeptunów)



Blue Beetle

SMACZNY SOK Z NIECO INNEGO... ŻUKA



Na ten film nie chciało mi się iść. Pogoda jak pod psem, piątek wieczór i skumulowane zmęczenie całego, minionego tygodnia, humoru mi raczej nie poprawiały. A panująca moda na Barbenheimera, wcale do mnie nie przemawiała. Barbie jest mi zupełnie obojętna, a historię Oppenheimera znam z filmów dokumentalnych. Dlatego tym razem postanowiłem, że zrobię wszystkim na złość i zaczekam aż filmy te wyjdą na którymś streamingu. W dodatku jestem chyba już zmęczony gatunkiem superhero, więc na poważnie rozważałem przesiedzenie wieczoru w domu i kontemplowanie padającego na zewnątrz deszczu, ale wtedy pomyślałem, że w sumie, to w domu siedzę trochę za dużo no i trzeba by tyłek ruszyć. No i poszedłem na sok z Niebieskiego Żuka vel. Blue Beetle. I było warto.

Choć film jest niemal kopią pierwszego Iron Mana, to jest tak wykonany i dopieszczony, a jednocześnie wyluzowany, że bardzo przyjemnie się go ogląda. A sam pomysł na film o niebiesko-fioletowym herosie miał swoje początki w 2018 roku, kiedy to Warner zatrudnił do pisania scenariusza Garetha Dunneta-Alcocera, czyli mało znanego scenarzystę, który wcześniej zajmował się filmami krótkometrażowymi. Jeszcze w grudniu 2020 DC Films pod przewodnictwem Waltera Hamady, planowało nakręcenie kilku relatywnie tanich filmów (jak na Hollywood), które miały być dostępne wyłącznie na platformie Max. Wśród potencjalnych tytułów, znalazł się właśnie Blue Beetle.

Ciekawa sprawa, bo w Hollywood nie zawsze bywa tak, że zatrudnia się reżysera do konkretnego filmu. Czasami zatrudnia się reżysera po prostu, żeby był w zasięgu telefonu, gdy studio rozważa potencjalne projekty. I tak było w tym przypadku. Wśród potencjalnych reżyserów, Warner miał na przykład Portorykańczyka o imieniu Angel Manuel Soto. Pan Soto był bardzo zainteresowany współpracą z Warnerem, ale to nie film o Niebieskim Żuku był jego oczkiem w głowie. Soto chciał namówić Warnera na produkcję filmu o wrogu Batmana jakim był Bane. Zamiast tego, został poproszony do współpracy nad Blue Beetle. Bo wiecie, żeby film się sprzedał i nikt nie czepiał, teraz reżyser, przedstawiciel mniejszości etnicznej, powinien reżyserować film o bohaterze z podobnej mniejszości…

W grudniu 2021, po tym jak Soto przedstawił swoją wersję podrasowanego scenariusza Dunneta-Alcocera, Warner podjął jednak decyzję o przeniesieniu filmu na duży ekran i tak w połowie kwietnia 2022, Soto wraz z kanadyjskim operatorem, polskiego pochodzenia - Pawłem Pogorzelskim, wybrali się do El Paso w Texasie, gdzie spotkali się z lokalnymi twórcami i artystami, żeby w swoim filmie spróbować odzwierciedlić ducha latynoskiego miasta. W międzyczasie, w październiku, Safran wraz z Gunnem przejęli kontrolę nad projektami DC.

Wracając do Pawła, to urodził się on w 1979 roku we Włocławku, z którego wyemigrował z rodzicami do Montrealu, kiedy miał zaledwie 2 latka. Gdy dorósł, w mieście tym podjął studia z komunikacji medialnej na uniwersytecie Concordia. W 2008 roku przeniósł się do Los Angeles, gdzie studiował na niepłatnej uczelni American Film Institute Conservatory.

W branży filmowej zabłysnął takimi tytułami jak „Dziedzictwo. Hereditary", „Midsommar", czy choćby akcyjniakiem „Nikt" z Bobem Odenkirkiem, a tuż przed Żukiem pracował nad „Bo się boi" z Joaquinem Phoenixem. Nie dość, że to nasz rodak, to jeszcze facet ma oko do ujęć i robi niesamowitą karierę. Jak to było w Kilerze 2? „A co ty myślisz, że Polak nie może się wybić na świecie?"

Scenariusz, zwyczajowo, jak to u Warnera, poddany został kilku poprawkom, a sam pomysł na bohatera, którym został Jaime Reyes, zainspirowany został historią „Infinite Crisis", w której to zadebiutował jako nowy Blue Beetle. A kostium bohatera to amalgamat jego komiksowego stroju ze strojem z gry „Injustice 2". Za to scenariusz filmu bazuje luźno na miniserii „Blue Beetle: Graduation day".

Pierwszego sierpnia 2021, główną rolę powierzono zaprawionemu w ekranowych bojach rolą Miguela Diaza w serialu „Cobra Kai", młodemu aktorowi o imieniu Xolo Mariduena (X w imieniu aktora czyta się jak nasze „SZ"). Na sieci krąży klip, w którym Xolo dowiaduje się, że dostał rolę i dzwoni do mamy się pochwalić. Chłopak aż się popłakał ze wzruszenia, no ale nie ma się czemu dziwić, bo postać Beetla Xolo zna doskonale z komiksów, a poza tym wiecie, na dużym ekranie nie ma wielu latynoskich superherosów.

W marcu 2022 do obsady dołączyła brazylijska aktorka znana głównie z telewizyjnych oper mydlanych - Bruna Marquezine. Bruna startowała wcześniej w castingu do roli Supergirl we Flashu, jednak rolę tę powierzono Sashy Calle. Dziewczyna się jednak nie poddała, i tak oto w Blue Beetle zagrała główną rolę żeńską - Jenny Kord. W tym samym czasie obsadzono też rolę siostry bohatera, czyli odrobinę cynicznej i przeważnie uszczypliwej Milagros. W rolę tą wcieliła się Belissa Escobedo.

Historia filmu jest prosta. Młody bohater kończy studia w Gotham City i wraca do domu, gdzie musi stawić czoła smutnej rzeczywistości. Jaime mieszka w fikcyjnym mieście o nazwie Palmera City, które jest trochę takim zlepkiem Neo Tokio z Akiry Otomo z Miami i zostało stworzone na potrzeby filmu. W komiksach zaś Jaime mieszka w El Paso w Teksasie.

Co do studiów, to w Stanach nie ma nic za darmo. Studia i opieka medyczna to kosztowne przywileje. Jak nie jesteś wypłacalny, kończysz z sześciocyfrowym długiem. A potem wielu młodych ludzi po studiach, gdy nie może znaleźć pracy, w której mogłoby przydać się ich doświadczenie nabyte podczas studiów, ląduje na zmywaku, albo w warsztacie, albo na magazynie.

Tutaj lekka dygresja na temat studiowania, jeśli oglądaliście serial „Tulsa King", tam pada taka fajna kwestia „Naprawdę myślisz, że kogokolwiek obchodzi jaki kierunek skończyłeś? (...) Cała rzecz w tym, że pokazujesz swojemu przyszłemu pracodawcy, że potrafisz codziennie przychodzić w jakieś miejsce, przez 4 lata z rzędu, zadowalająco i na czas kończąc powierzone ci zadania. Tak, że gdy cię zatrudni, istnieje całkiem spora szansa, że będziesz przychodził codziennie do roboty i nie spieprzysz mu interesów."

I wedle tej myśli, tak jak wielu innych, naiwnych Amerykanów, Jaime musi podjąć pracę. A potem, trochę przez przypadek, trochę przez własną głupotę, czy też „bohaterskość", zostaje powierzona mu tajemnicza technologia w postaci niebieskiego skarabeusza, który przemienia go, niczym Tony'ego Starka w Iron Mana w filmach Marvela, w Niebieskiego Żuka (Blue Beetle). Niewyobrażalnie potężny strój transformuje go



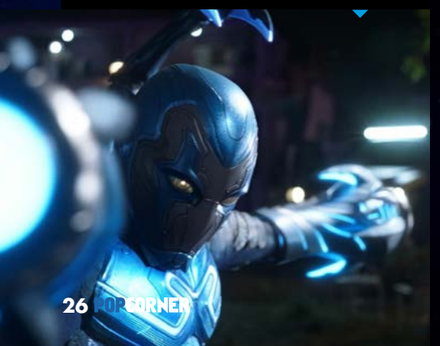


w ludzką broń, ale to jego charakter i dobroduszność, przemieniają go w bohatera i pomagają stawić czoła chcącym odzyskać urządzenie, stereotypowym, bogatym, złolom, pod dowództwem Victorii Kord (w tej roli Susan Sarandon, choć oryginalnie planowano obsadzić Sharon Stone).

Zdjęcia do filmu trwały od 25 Maja 2022, do 18 Lipca 2022, ale jak to w DC się przyjęło, ekipa spotkała się ponownie na dokrętkach w Lutym 2023.

Ponieważ kostium Blue Beetle'a jest (jakby to ująć) „fantastyczny", twórcom zależało na takim połączeniu praktycznych efektów specjalnych z animacją komputerową, by uniknąć błędów jakie popełniono przy produkcji Green Lanterna, gdzie kostium był wyłącznie komputerowy. Dlatego Xolo zagrał swoją rolę w prawdziwym kostiumie Żuka, który dopiero potem dopracowano efektami specjalnymi. Dzięki temu, udało się osiągnąć bardzo przyzwoity efekt, nie będący ani kopią Green Lanterna, ani kopią Power Rangers. Choć w niektórych scenach, zwłaszcza w tej ze zwiastuna, gdzie bohater wymachuje przeogromnym mieczem, przynoszącym na myśl „Fusion Sword" Clouda Strife'a z Final Fantasy 7, a obraz nagle przyspiesza, by ukazać bohatera z bliska, porównania do Power Rangers się jednak nie uniknie. Tym razem za efekty specjalne i oprawę komputerową, odpowiadały trzy studia: Digital Domain, Rise FX, Rodeo FX, oraz Industrial Light & Magic. I powiem wam, ze od razu widać poprawę. CGI w filmie jest naprawdę na porządnym poziomie. Lepszą jakość ujęć widać niemal od pierwszych scen.

Na soundtracku znalazły się takie piosenki jak „Kickstart My Heart" zespołu Mötley Crüe, „I Ain't Goin' Out Like That" od Cypress Hill, czy klasyczny „All Out of Love" od Air Supply. A ponadto cała masa dobrych latynoskich kawałków. Zaś oryginalną muzykę do filmu stworzył niejaki Bobby Krlic (znany scenicznie jako The Haxan Cloak), który był wcześniej odpowiedzialny za ścieżkę dźwiękową do poprzednich filmów reżysera („Midsommar", „Bo się boi") ale także za soundtrack do serialu „Snowpiercer". Muzyka Krlica, świetnie komponuje się z filmem, ale ciężko ją jednoznacznie sklasyfikować.



W jednej scenie słyszymy klasyczne bity lat 80ych, 90ych, czasami przypominające kawałki Vangelisa. I wszystko pięknie dobrane, wręcz podręcznikowo stworzone pod widza, ale nie jest to coś, co by na stałe zapadło w pamięć. I ostatecznie, po wyjściu z kina, zastanawiasz się czy ten film miał w ogóle jakiś muzyczny motyw przewodni? Jakiś zapadający w pamięć dżingiel? Bo jeśli miał, to prędko wyleciał z pamięci.

Czy Blue Beetle to coś odkrywczego, pionierskiego i niezapomnianego? Nie, ale za to, robi to, co dobry film superbohaterski powinien - dostarcza emocji, wrażeń i radochy. Twórcy czerpali garściami z popkultury i wszelkich latynoskich klimatów, ale także z innych superbohaterskich produkcji. Mamy tutaj zarówno nawiązanie do filmów z Cheechem i Chongiem, jak i wspomniana zostaje postać Batmana, choć raczej w mało korzystnym świetle, a na mieście można wypatrzeć budynek Lexcorpu. Widz ma także okazję przyjrzeć się klasycznym kostiumom, klasycznych Blue Beetli. W TV są puszczane reklamy, niczym żywcem wyjęte z Robocopa, a bohaterowie zajadają się burgerami fikcyjnej sieciówki z komiksów DC „Big Belly Burger". A gdy bohater broni się przed nadjeżdżającym autobusem, to tnie go niczym Doctor Strange - równiutko na pół. Oprócz wspomnianego Final Fantasy 7, znalazło się tutaj też nawiązanie do Mortal Kombat i postaci Scorpiona, co w sumie już tak nie dziwi, gdy człowiek sobie uświadomi, że seria „Mortal Kombat" tak samo jak i wydawnictwo DC, należą do Warnera, a postacie z obu franczyz spotkały się wielokrotnie zarówno w grach i komiksach.

Ponieważ rodzina bohatera wyemigrowała do USA z Meksyku, w filmie przewija się dużo meksykańskich elementów, ale nie są to takie stereotypowe elementy, które znamy na przykład z Desperado. Nie, tutaj została pokazana inna strona Meksykańskiej kultury - ciepła, rodzinna, czasami szalona, czasami łamiąca serce. Znajdziemy tutaj zarówno rodzinne przytulasy, rodzinne przytyki i przekomarzanie się rodzeństwa, rodzinne sposoby na radzenie sobie w trudnych okolicznościach, ale też rodzinne żarty o „chorizo" głównego bohatera i wielkie giwery. Seniorka też daje czadu. Normalnie Vin Diesel byłby dumny, bo wiecie „La Familia zawsze razem"! Nie wiem jak u was, ale ja mam wrażenie, że w Polsce element rodzinny sprowadza się wyłącznie do odwiedzin na święta, czy inne okazje. Rodzina w Polsce jest zupełnie inna niż rodzina w krajach latynoskich, gdzie nie ważne co się dzieje, wszyscy trzymają się razem (znowu na myśl przychodzą te sceny z Fast & Furious, gdzie członkowie rodziny Doma, spotykają się może nie tyle co niedzielę, ale na pewno co film, na mamusinym obiadku i podają sobie michę z sałatką warzywną). Jak to powiedział reżyser filmu „to właśnie rodzina jest naszą supermocą". Czasami jednak ta rodzinność aż bije po oczach sztucznością, gdy na przykład kamera robi najazd na zdjęcie rodzinne, które wisi na ścianie od nie wiadomo jak dawna, a wygląda jakby było zrobione przed chwilą.

Zarysowano tutaj też ogromną przepaść między klasą pracującą, a tymi, którzy się w życiu dobrze ustawili i patrzą na wszystkich z góry. Mamy tutaj ubogie dzielnice, ale też przeogromne wille z basenami, niektóre opuszczone i zaniedbane przez zamożnych właścicieli, którzy przecież mają inne domy do mieszkania. To jest właśnie współczesna Ameryka. Nawet gdy w filmie występują postacie i obiekty wymyślone na potrzeby scenariusza, to i tak odzwierciedlają one największy problem USA: 1% bogaczy, na których wszyscy mieszkańcy muszą zarabiać. Stąd się biorą idiotyczne, a kulturowo znormalizowane nawyki dawania napiwków, bo gdyby nie one, to kelnerzy nie mieliby za co żyć, albo strajki aktorów, czy scenarzystów, których pensje są rozkradane przez ultra chciwy urząd podatkowy, a gdy się upomną o lepsze warunki, to taki miliarder rządzący Disneyem, jak Bob Iger, powie im ze swojego jachtu, że są niewdzięczni i nierealistyczni.



Nie ma się więc co dziwić, że współczesne kino coraz częściej pokazuje widzom taki podział w społeczeństwie i umiejętnie używa go do stworzenia trafiającej do zwykłych widzów narracji.

Wspomniałem już, że film jest jakby uwspółcześnioną wersją Iron Mana, gdyż w obu produkcjach pojawia się postać złola, którym jest ktoś na wzór bogatego krewnego, operującego wielomiliardowym biznesem zbrojeniowym, jednocześnie odsuwający prawowitego właściciela od prawdziwych działań firmy. Tutaj w tej roli świetna Susan Sarandon. I choć jej postać to taki klasyczny złol, przypominającym Jeffa Bridgesa z Iron Mana i w dodatku z klasycznymi, obciachowymi tekstami, skopiowanymi z filmów akcji klasy B, to po prostu idealnie sprawdza się w tej roli, ale to tylko jedna z wielu postaci, której dialogi mogły być lepiej rozpisane, bo czasami człowiek aż się zastanawia, kto napisał jej takie drętwe teksty. No co, jak co, ale „Oscarowa" aktorka zasługuje na lepsze traktowanie.

Blue Beetle'a warto obejrzeć i dać szansę franczyzie DC, bo jest to naprawdę udana i pomimo wielu zapożyczeń z innych filmów, także świeża pozycja w katalogu superhero. Nie znajdziecie tutaj mrocznego Batmana, niepowstrzymanego Supermana, ultra szybkiego Flasha, czy charyzmatycznej Wonder Woman. Za to otrzymacie sympatyczną historię, opowiedzianą z poziomu zwykłego człowieka, który nagle staje się posiadaczem niewyobrażalnej mocy, i który jednocześnie musi sobie poradzić z wyzwaniami zwykłego życia w rodzinie ubogich emigrantów. Więc oglądajcie na Max bo nie wiadomo jak długo będzie jeszcze żyło DCU, a Blue Beetle'a fajnie byłoby ponownie zobaczyć na ekranie, ale tym razem może w jakimś team-upie na przykład z takim Boosterem Goldem.

U mnie na skali: **8/10.**

Mariusz Pieniążek
(#Cashub, stały współpracownik Gniazda Szeptunów)



POZOSTAWIĆ NIEKUMATYCH ZA SOBĄ



Przyzwyczaić się. Tyle pozostaje. I olać. Gdy czytam kolejny komentarz zawierający słowa „jak na Netflixa", albo narzekania, że „film właściwie nie ma zakończenia" to już się nawet nie denerwuję.

Nie każdy film jest dla wszystkich.

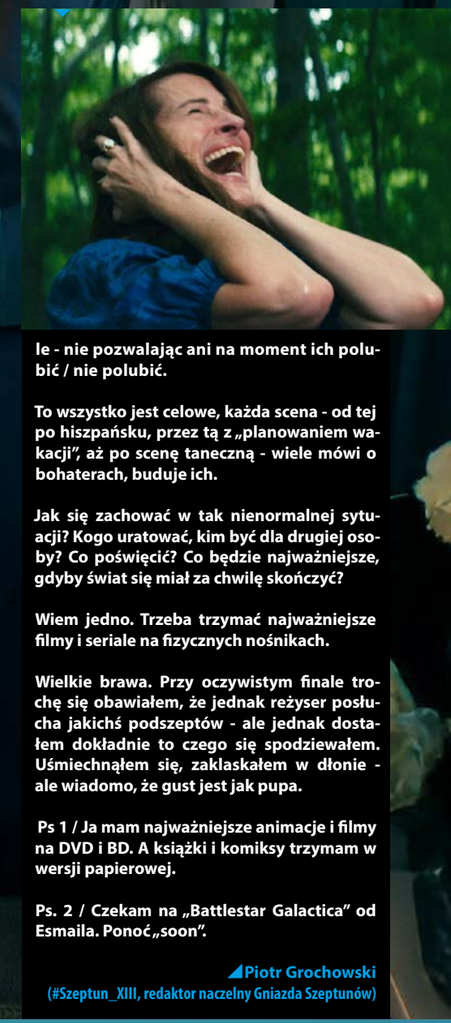
Nie twierdzę, że ja ROZUMIEM każde dzieło. Nie twierdzę, że kumam BARDZIEJ od innych. Ale już olewam to, że nazwisko Esmail nie elektryzuje z marszu, że są osoby nie doceniające złożoności i przewrotności „Mr Robot". Albo nie rozumiejące dlaczego „Matrix #4" jest TAKI. No i ja po prostu się cieszę, że czasami twórcy nie idą za oczekiwaniami tłumów. Otwarte zakończenie? A proszę bardzo - przecież film nie kończy się dokładnie w momencie wjazdu napisów końcowych. Wolno nam dopowiadać, wolno nam interpretować.

Akurat w przypadku „Zostaw świat za sobą" kończy się klarownie. Tam wszystko jest jasne. Tam nie ma tajemnicy - ten film jest o ludziach, nie o zagrożeniu. Tak jak film Kaiju nie są o potworach, a filmy o zombie naprawdę traktują o czymś innym.

O NAS.

„Zostaw świat za sobą" mógłbym nazwać snujem. Lubię takie filmy - pozwalają skupić się na bohaterach, czytać niuanse, podziwiać grę aktorską. A gdy całością opiekuje się Sam Esmail, możemy być pewni że zadba o każdy detal. I tak właśnie jest. A co do zużytego określenia - ten film snujem nie jest, bo co chwila pojawia się tam jakąś kapitalna scena i zabawa formą.

Oglądanie tego filmu to czysta przyjemność. Obsada nie została dobrana „pod publikę". Ten gwiazdozbiór to wiadomość na poziomie meta - przecież obserwujemy tam wybrańców, którzy patrzą na wydarzenia NA ŚWIECIE z bezpiecznej odległości. Są niby „na wakacjach", pozbawieni łączności, ale doskonale widzą CO SIĘ DZIEJE (kapitalne sceny z końca filmu). Jakby żyli w bańce. Po to są gwiazdy - no i rzecz jasna także po to by cieszyć widza swoimi umiejętnościami. Julia jest niesamowita, potrafi wszystko. Mahershala jest cudownie niejednoznaczny (czekam na tego „Blade'a"), a Ethan faktycznie - wedle słów jednej z postaci - sprawia wrażenie gościa, któremu „wszystko przychodzi łatwo". Kevin to wiadomo - największy ziemski bohater. I basta! Młodzi aktorzy także zagrali doskonale - nie pozwalając ani na moment ich polubić / nie polubić.



To wszystko jest celowe, każda scena - od tej po hiszpańsku, przez tą z „planowaniem wakacji", aż po scenę taneczną - wiele mówi o bohaterach, buduje ich.

Jak się zachować w tak nienormalnej sytuacji? Kogo uratować, kim być dla drugiej osoby? Co poświęcić? Co będzie najważniejsze, gdyby świat się miał za chwilę skończyć?

Wiem jedno. Trzeba trzymać najważniejsze filmy i seriale na fizycznych nośnikach.

Wielkie brawa. Przy oczywistym finale trochę się obawiałem, że jednak reżyser posłucha jakichś podszeptów - ale jednak dostałem dokładnie to czego się spodziewałem. Uśmiechnąłem się, zaklaskałem w dłonie - ale wiadomo, że gust jest jak pupa.

Ps 1 / Ja mam najważniejsze animacje i filmy na DVD i BD. A książki i komiksy trzymam w wersji papierowej.

Ps. 2 / Czekam na „Battlestar Galactica" od Esmaila. Ponoć „soon".

Piotr Grochowski
(#Szeptun_XIII, redaktor naczelny Gniazda Szeptunów)





TO JEST MOJA BAJKA – CZYLI NIE TAKI STRASZNY KLEKS, JAK GO OBSMAROWUJĄ W NECIE

A właściwie - nie taka straszna „Akademia Pana Kleksa". Wyjaśnię za moment. A na wstępie - moja influenserska rada: idźcie do kina ze swoimi dzieciakami na ten film. Wyróbcie sobie własną opinię, a Waszym dzieciom nic nie grozi. To pisałem ja - nauczyciel i wychowawca z dwudziestoletnim stażem, posiłkujący się także zdaniem koleżanki po fachu - pedagog specjalnej.







Raz - tutaj nie mam żadnych wątpliwości - film Kawulskiego to absolutnie perfekcyjny wizualnie projekt, świetnie udźwiękowiony, wykorzystujący wszelkie znane (i zupełnie nowe) pomysły, patenty realizacyjne. Nie znam lepiej wyglądającego polskiego filmu. W kwestii montażu - nie potrafię (ale i także nie zamierzam próbować) znaleźć jakichś potknięć, czy słabostek. Bardzo miło było mi oglądać polski film, który DOBRZE WYGLĄDA. A tak powinien wyglądać film bajkowy, baśniowy, skierowany do dzieciaków.

A teraz treść. A teraz sedno. Czyli…o czym właściwie jest ten film? I skąd ten hejt, ranty w necie? Od razu zaznaczę - nie zamierzam się domyślać. Nie to mnie interesuje.

To jest bajka. W założeniu więc jest umowna. Próby wyszukiwania "nielogiczności" są czymś absurdalnym. W żadnym miejscu ten film nie jest "głupi", ani "szkodliwy". W przystępny sposób, świadomie, podrzuca on wiele, wiele uniwersalnych prawd, podpowiedzi, próbuje kształtować postawy. Robi to prosto, konkretnie, ale - także nie prowadzi młodych odbiorców za rękę. W tytule mamy „Akademię" - i film bardzo nowocześnie, z wykorzystaniem dostępnych elementów, daje dzieciakom pewne narzędzia. Resztę muszą przepracować sami. Innymi słowy - film Kawulskiego nie indoktrynuje, niczego nie narzuca. Szczególnie to mnie cieszy - bo taka powinna być współczesna szkoła - przygotowująca do życia, wyposażająca w możliwości, ale stawiająca na samodzielność, różnorodna i przede wszystkim ucząca pozytywnego myślenia. Doświadczenia i przeszkody powinny umożliwia samodzielne kształtowanie postaw.

A belfer - odwrotnie do dawnych, mentorskich wizji - powinien być JEDYNIE opiekunem, pomocnikiem, kimś kto udziela wsparcia i dba o bezpieczeństwo. Tutaj odpowiedź na kolejny zarzut, z wielu recenzji: że Kleksa w "jego filmie" jest za mało. Że jest "zagubiony i bierny". No cóż - to nie jest film o Kleksie. To jest film o dzieciakach uczących się życia. To film o tym, że to my dorośli czasami (często?) potrzebujemy ich pomocy. Dlatego to Ada ratuje Kleksa.

Gdzieś usłyszałem także gigantyczną bzdurę o "pedofilskiej" grze Tomasza Kota. Tutaj będzie krótko - wzorem prawicowo skręconych osób, wszędzie widzących "grzech i nieczystość" - tylko własne, wewnętrzne problemy wywołują takie skojarzenia. BZDURY.

A "żarty o kupie" - ten zarzut jest wyjątkowo niecelny. Raz - to żarty "ptasie" (nie śmieje się ten, kto choć raz nie padł ofiarą ptasiej sytuacji). Dwa - dzieci w pewnym wieku zwyczajnie śmieją się z klimatów "kupa-dupa" i to nie jest żadne tabu. Osoby nie posiadające dzieci, osoby wśród dzieci nie przebywające - mogą zwyczajnie nie skumać żartu.

Jest jeszcze zarzut o "dojenie marki", czyli product placement (w jednym ujęciu reklama kurierska, Lego oraz samochodu). Dla mnie to akurat żaden problem, bo raz - Kawulski zebrał tym sposobem hajs, który zwyczajnie w filmie widać w wizualiach. A dwa - żadne z dzieciaków (pytałem) nie zwróciło uwagi na marketing w tej scenie. Zresztą - scena ta zostaje "odfajkowana" już na początku filmu - i dalej jest już tylko bajka i baśnie.

Zarzutów jest jeszcze sporo - ale sprowadzają się one do własnych wizji recenzentów (a wiadomo, że gust jak cztery litery), i do narzekań iż film nie wykłada wszystkiego kawa na ławę (jak durne: "Dlaczego Ada nie adoptowała groźnego psa?"). Po to istnieją przenośnie, po to wymyślono symbolikę - a czytelne nie oznacza "proste i złe". Film niosący treść musi być zrozumiały. I „Akademia Pana Kleksa" taka właśnie jest.

To kino dziecięce, dla młodszej młodzieży, świetnie wyglądające, rozrywkowe - z silnym przekazem. Kręcenie na to nosem wymagałoby zestawienia z filmem Kawulskiego innych współczesnych (dobrze by było - polskich) dzieł, które oferują co najmniej tyle samo. Chętnie o nich przeczytam.

I na koniec - to co bardzo, bardzo mi się podobało.

Latające wyspy to moje najcudowniejsze skojarzenie z fantastycznych światów, uwielbiałem je od zawsze (kocham za nie „Avatara") - w „Akademii…" wyglądają pięknie. Montaż muzyki - jest teledyskowo, nowocześnie, dokładnie tak jak powinno być, bardzo odpowiada mi takie odświeżenie klasycznej ścieżki dźwiękowej. Sekwencja z otwieraniem "wrót" do różnych bajek (koncepturalnie - wypas, który pewnie nawet bardziej docenią dorośli). I ogrom detali i szczegółów - jak choćby taniec-zaklęcie, albo gdy Ada strofuje dorosłych. Warto na ten film wybrać się ponownie, a seans na kanapie to na pewno będzie duża przyjemność (koniecznie rodzinnie).

I żeby było jasne - tylko kretyn może założyć, że Kawulski tym filmem "ukradł nam dzieci" (bo większości młodych odbiorców „Akademia Pana Kleksa" się bardzo podoba), stosując jakieś tanie chwyty. To - przede wszystkim absolutny brak wiary w tychże młodych samodzielność. I ich gust. I ich potrzeby.

Bardzo dobra bajka. MOJA. Zaufajcie swoim dzieciom - warto się uczyć także od nich, patrząc ich oczyma (da się). Na tym w sumie - na wzajemności oddziaływań - polega wychowanie.

Ps/ Jeszcze jedno się udało Kawulskiemu - umiejętnie wplótł w swoją wizję Piotra Fronczewskiego, duży szacun za to!

Ps2/ Jako, że jestem hip-hopową duszą, a Kawulski także ma co nieco do czynienia z tym środowiskiem, zachwyciła mnie scena, gdy Ada wypowiada kwestię: "Będzie dobrze… dzieciaku".

Piotr Grochowski
(#Szeptun_XIII, redaktor naczelny Gniazda Szeptunów)









„GROSZA ŻAL NETFLIKSOWI”

- CZYLI BUDŻETOWY „PAN SAMOCHODZIK I TEMPLARIUSZE”
(ALE WYCIŚNIĘTY NA MAKSA)







Kibicowałem temu projektowi od chwili, gdy dostrzegłem iż scenariuszem zajmuje się Bartosz Sztybor. Nawet nieoficjalnie wyciągnąłem od niego pewne szczegóły i inspiracje. Czekałem z nimi do czasu, aż „można będzie zdradzać” - ale „Indiana Jones” + „Stranger Things” + „Kingsman” to były rzeczy idealne. A gdy kiedyś tam zdradził mi, że „będą harcerze”, a jedna z koleżanek wspomniała iż córka (harcerka) startowała w castingu do roli… byłem pewien, że jest na co czekać. A jeszcze - że pozostanie RETRO. Czekałem.

I dojechał.

Na oparach, z pustym bakiem, bez pit stopu.

Innymi słowy: szejm on ju Netflixie, że tak mało hajsu rzuciłeś na tak zacny, perspektywiczny projekt. Na projekt scenariuszowo i aktorsko pełen serducha. Szczery i nowoczesny - napisany i zagrany tak, że nie mamy czego się wstydzić w porównaniu z najlepszymi zachodnimi odpowiednikami.

Braki budżetu widać w scenach akcji, no chyba że reżyserowi (debiut Antoniego Nykowskiego) udało się zastosować jakiś myk i wyszło SPOKO. Widać w efektach specjalnych, no chyba że realizatorowi udało się zagrać światłem, czy charakteryzacją. I też wyszło NIENAJGORZEJ.

I to boli - bo mogliśmy dostać absolutny HIT. A tak - jest to tylko film BARDZO DOBRY. Jednocześnie - na polu współczesnego kina przygodowego to jedyny taki projekt. Gdy się zastanowić, to na polu kina gatunkowego - także jeden z nielicznych tak doskonałych projektów.

„Pan Samochodzik i Templariusze” to wyborna przygodówka. Pewnie oglądał bym go dziś ze swoimi synami - dziewięciolatkiem Jędrkiem i o cztery lata starszym Tymkiem. Ale akurat są na… obozie harcerskim. Seans po powrocie murowany. Bo w sumie - to film stworzony dla nich. Więc w sumie chyba nawet ocenianie go przez dorosłych jest złudne.

Ale - skoro Bartosz Sztybor napisał scenariusz w oparciu o książkę Zbigniewa Nienackiego, może niegdysiejsi czytelnicy mogą się jednak wypowiedzieć?

Ustalmy jedno - niezależnie czy jesteście fanami wiernych adaptacji, czy nie – „Pana Samochodzika” nie da się przełożyć jeden do jeden. To dzieło „tamtych czasów” i PRL-owski Pan Tomasz dzisiaj wstępu na ekran nie ma. Kropka. Sztybor wziął więc najlepsze możliwe elementy i złożył je od nowa. A zrobił to wybornie.

Samochód jest czadowy, inny niż w książkach, ale jeździ i pływa, Tomasz to o wiele bardziej energetyczny niż w książkach pracownik muzeum. Doktor Jones także pracował w muzeum - jak pamiętamy. Harcerze są wyjątkowi, czarny charakter jest odpowiednio charakterny i odpowiednio przerysowany. A całość SIEDZI w konwencji Kina Nowej Przygody po uszy. I cudownie bawi się ową konwencją. Nudy nie uświadczymy, zagadki, tajemnice, mistyka, przyjaźń, łzy, podziemia, spojrzenia w historię Europy i świetne zakończenie.

Wszystko to poprzez idealne współgranie scenariusza, aktorstwa i reżyserii. Wbrew budżetowi - udało się zrealizować ten projekt dzięki odpowiednio dobranym lokacjom i pomysłowym elementom świata przedstawionego. Niby nie wiemy który to rok, ale PRL jest kolorowy i bez pułapki gloryfikującej „stare dobre czasy”. Bo Dzieci Kwiaty, wierzenia Jaćwingów i Templariusze. A do tego ile się tylko dało muzyki, rekwizytów, nazw i elementów charakterystycznych.

I to właśnie DETALE robią robotę. Ujęte w scenariuszu motywy i ich perfekcyjne użycie WYGRYWAJĄ. Następne zdania kieruję już do osób, które film widziały. Tylnia kanapa - w scenie przywodzącej na myśl „Transformers”, blizna Tomasza, sierociniec, feminizm Wiewióry, Czarna Wołga. No i przemiany postaci - nie tylko samego Pana Samochodzika, ale także pozostałych. Przyznam szczerze - pierwszy kwadrans nawet mnie z lekka denerwował, ale później zrozumiałem dlaczego tak było. Dlaczego tak miało być.

Perfekcyjny scenariusz to taki, który sprawia, że odbierasz film najbliższy wizji autora. A ja po wymianie kilku zdań z Bartoszem - wiem, że tak właśnie jest z „Panem Samochodzikiem”. Dodatkowo - to scenariusz zuchwały i nie idący na skróty. Szczery i pokazujący wielkie Serducho - fanowskie (jakże liczne i mądre odwołania popkulturowe), dający DZIEŁO, a nie produkt. Jednocześnie - rozumiejący współczesnego odbiorcę.

Oglądajcie ten film. Takiego kina nie mamy, takie kino powinniśmy mieć dla swoich dzieciaków.

Piotr Grochowski
(#Szeptun_XIII, redaktor naczelny Gniazda Szeptunów)









TAMTA ZIMA 1970

Trwa lato, a my tym razem polecamy Wam film zimowy. Ale taki, który ogrzeje serca i wleje w nie nadzieję, że w kinematografii ciągle jest miejsce na proste, dobre historie i zwyczajnych bohaterów. Że jest miejsce na filmy bez moralizowania, upolitycznia czy wtłaczania do głowy określonej ideologii. „Przesilenie zimowe" to film o prawdziwych ludziach i prawdziwych problemach. A jak wiadomo, prawda jest zawsze najciekawsza.

Dawno już nie oglądałam tak dobrego filmu. Poruszającego poważny temat, ale bez sztywności czy wpędzania widza w przygnębienie. Z prostą fabułą, bez superbohaterów, ale też bez chwili nudy. Filmu, którego nie trzeba dogłębnie analizować, doszukiwać się w nim symboli i ukrytych znaczeń, ale który nie narzuca jednej interpretacji. Momentami ironicznego, momentami zabawnego, przykuwającego uwagę na długie minuty.

Razem z trojgiem bohaterów zostajemy w szkole z internatem na czas ferii świątecznych. Paul to surowy, wymagający nauczyciel, trochę zdziwaczały, który jednak ostatecznie pokazuje swoje wielkie serce. Angus – nastoletni uczeń borykający się z problemami psychicznymi, który zostaje na ferie w szkole, bo jego matka wyjeżdża ze swoim nowym mężem. I trzecia bohaterka – szkolna kucharka Mary, spokojna, pełna ciepła i zdrowego rozsądku, której syn zginął niedawno na wojnie. Troje samotnych ludzi. To z nimi spędzamy Boże Narodzenie 1970 roku. Powoli poznajemy naszych towarzyszy i zaczynamy rozumieć ich problemy. Dodam tylko, że również drugoplanowi bohaterowie filmu są interesujący, jak choćby uczniowie szkoły, z których kilku poznajemy. Nie są tylko szarym tłem, widać, że mają swoją historię.

„Przesilenie zimowe" było nominowane do Oscara w kilku kategoriach, między innymi za najlepszy film oraz za scenariusz oryginalny. Ostatecznie udało się mu wywalczyć tylko nagrodę dla najlepszej aktorki drugoplanowej, którą otrzymała grająca Mary aktorka Da'Vine Joy Randolph. Nagroda jej się zdecydowanie należała. Wykreowana przez nią postać jest bardzo prawdziwa, pozornie spokojna i pogodzona z losem, niosąca pomoc innym, a wewnętrznie przepojona nieukojonym bólem po stracie jedynego syna. Budzi naszą sympatię i współczucie.

Myślę, że każdy widz znajdzie w filmie coś, co go urzeknie. Każdy też skupi uwagę na innych motywach. Dla mnie „Przesilenie zimowe" to film o tym, jak inni ludzie mogą przełamać naszą samotność i zmienić nasze losy. Chociaż są tak bardzo zwykli, szarzy, przeciętni – dokładnie tak jak my. Jak bardzo potrzebujemy takich ludzi. Jak bardzo potrzebujemy takich filmów.

Anna Szewczyk-Cywińska



Gorset i miecz

W ostatnich latach coraz popularniejsze staje się „odczarowywanie" klasycznych baśni dla dzieci. Twórcy przedstawiają znane historie na nowo, z innej perspektywy, skupiają się na losach pobocznych postaci, uwspółcześniają opowieści. W rezultacie powstają alternatywne wersje baśni, często skierowane już do dorosłego widza. Oto kolejny przykład takich zabiegów – film „Dama", który proponuje nam nowe spojrzenie na księżniczkę i smoka.

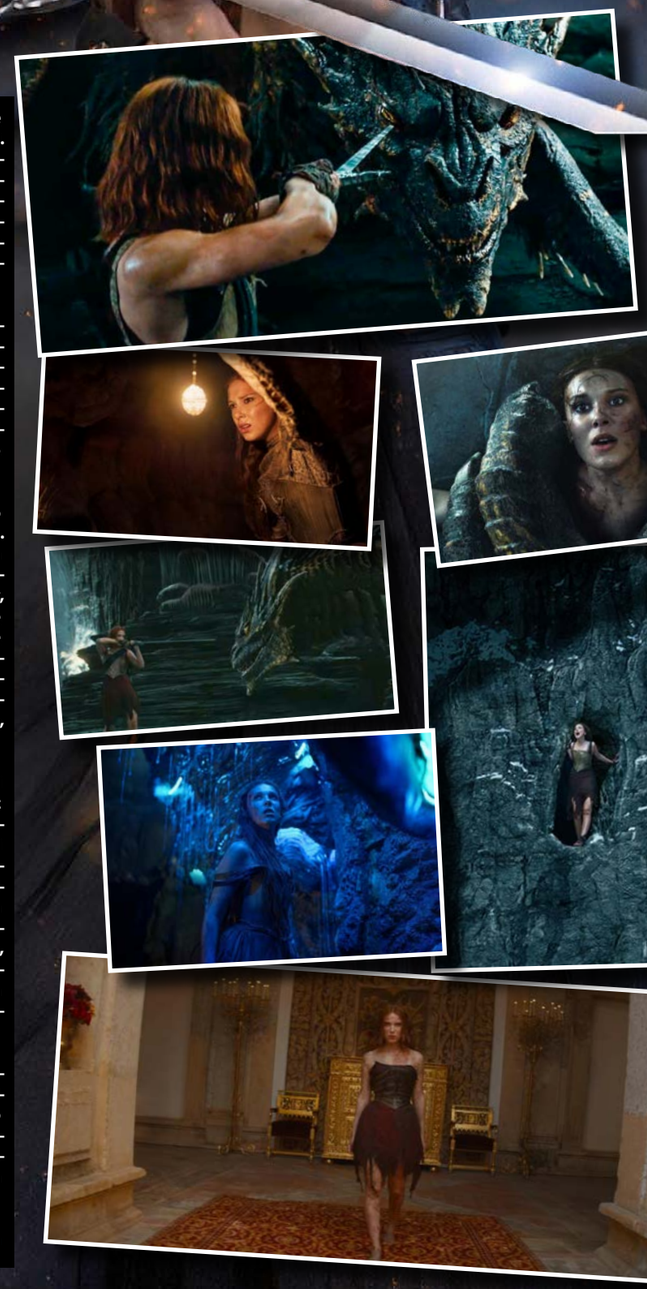
Tytułowa dama, lady Elodie, z poczucia obowiązku, aby poprawić los mieszkańców swojej podupadłej krainy, decyduje się na ślub z księciem. Dochodzi więc do królewskiego, wystawnego ślubu, a następnie… bohaterka zostaje wrzucona do podziemi, gdzie ma ją pożreć smok. I tu zaczyna się właściwa akcja opowieści, która koncentruje się na walce Elodie o przetrwanie.

Od początku seansu raziła mnie teatralność tego filmu. Teatralność gestów, uśmiechów, spojrzeń. Nie doświadczyłam żadnej immersji, zanurzenia w filmie, bo od początku czułam sztuczność obrazu, dotyczyło to scenografii, drętwych dialogów, niektórych kreacji aktorskich. Gdy pojawiły się mroczne tunele, poczucie osaczenia, czający się smok, wydawało mi się, że akcja została popchnięta na właściwe tory. Film mnie na jakiś czas zaciekawił, poczułam prawdziwy klimat podziemi, który wydał mi się przeciwwagą dla nienaturalnego, sztucznego królestwa.

Millie Bobby Brown, odtwórczyni roli Elodie, robi co może, żeby przekonać nas do tej historii, ale też wpada w pułapkę teatralności. Jest w centrum wydarzeń, to wokół niej kręci się film. Bohaterka musi poradzić sobie w dramatycznej sytuacji i przechodzi ogromną przemianę. Przechodzi od nienaturalnych, wymuszonych uśmiechów do wymachiwania bronią. Jej przeobrażenie symbolizuje zmiana rekwizytów – w pierwszych scenach Elodie jest damą, której atrybuty to gorset, krynolina, suknie, później zaś towarzyszy jej nieodłączny miecz. Film ma ewidentnie feministyczny wydźwięk, zarówno Elodie, jak i inne kobiece postaci są silne i sprawcze.

„Dama" to film raczej mało wymagający, rozrywkowy, może nawet familijny. Ma pewne elementy filmu akcji (walki, pościgi). Nie razi mnie tak bardzo jego rozrywkowość, prostota fabuły czy przewidywalność. Mój główny zarzut to wrażenie pretensjonalności i nieprawdziwości, które nie pozwala uwierzyć w historię Elodie.

Anna Szewczyk-Cywińska



CZY COŚ PO NAS ZOSTANIE?









Chyba każdy potrzebuje czasem spokojnego, trochę sennego filmu na leniwy wieczór. Filmu, którego akcja nie jest zbyt dynamiczna, bohaterowie nie przytłaczają osobowością, a malownicze lokalizacje koją nerwy. Tego mniej więcej spodziewałam się po „Wykopaliskach". Jednak okazało się, że opowiedziana historia jest dużo bardziej przemyślana, ma do zaoferowania głębszą refleksję.

Na pierwszy rzut oka „Wykopaliska" to film o… kopaniu. O przerzucaniu ziemi, błocie i deszczach zalewających stanowisko archeologiczne. Mówiąc może trochę bardziej idealistycznie – o pasji odkrywania, poszukiwania nieznanego. Bohaterowie to archeolodzy zapaleńcy, którzy wierzą w swoje marzenia. Całymi dniami przekopują tajemnicze pagórki w poszukiwaniu skarbów stworzonych przed wiekami przez człowieka, niepewni czy w ogóle cokolwiek znajdą. Najbardziej emocjonująca scena to ta, w której odkrywają starą, średniowieczną łódź. Tak, tak – zdaję sobie sprawę, że taki ogólny opis fabuły może nie brzmieć szczególnie zachęcająco.

Akcja toczy się u progu drugiej wojny światowej i opowiada o prawdziwych wydarzeniach, które miały miejsce w 1939 roku. Śmiertelnie chora, bogata wdowa Edith Pretty (w tej roli Carey Mulligan), jest właścicielką posiadłości, na terenie której znajdują się tajemnicze ziemne kopce. Zleca ich zbadanie archeologowi amatorowi, Basilowi Brownowi (Ralph Fiennes). Ten, wspólnie z pomocnikami, odkopuje łódź-grobowiec, która pełna jest średniowiecznych artefaktów. O tak unikatowe znalezisko wkrótce upominają się zawodowi archeolodzy i instytucje państwowe, co rodzi spory o przynależność skarbu.

Ale za tą historią kryje się coś więcej. Twórcy filmu snują refleksję o przemijaniu i trwaniu, pytają co po nas zostanie, kiedy nasze życie dobiegnie końca. Podkreślają przy tym, jak bardzo ważne jest to, co stworzymy i przekażemy kolejnym pokoleniom. Podpowiadają też (wprowadzając zupełnie niepotrzebny motyw szybkiego romansu pobocznych bohaterów), żeby chwytać dzień, nie tracić czasu, bo przecież przyszłość jest niepewna.

Wydaje mi się, że w zamyśle twórców historia miała podnosić na duchu, mieć pozytywny wydźwięk. Dawać nadzieję, że po śmierci będziemy obecni w tym, co po sobie pozostawimy. Mimo wszystko film wydał mi się raczej pesymistyczny. Historia jest wręcz przepojona poczuciem nieuchronności śmierci. Główni bohaterowie to umierająca wdowa, która osieroci kilkuletniego syna, i archeolog, który prawie ginie przysypany ziemią. Jest 1939 rok, nad światem ciąży też więc widmo nadciągającej apokalipsy, którą zwiastują myśliwce krążące po niebie i coraz bardziej niepokojące audycje radiowe zapowiadające drugą wojnę światową.

Fabularnie film jest spokojny, sielski, niektórym może się wydać trochę nudny. Mnie udało się „zanurzyć" w obraz, zauroczyły mnie obrazy malowniczej brytyjskiej wsi i przekonała znakomita gra aktorska C. Mulligan i R. Fiennesa. Polecam, jeśli nie boicie się lekkiego uczucia przygnębienia po seansie.

Anna Szewczyk-Cywińska



Mocno natchnięci końcówką filmu „Zostaw świat za sobą", którego recenzję przeczytacie w aktualnym numerze Popcornera, podjęliśmy decyzję o powrocie wideoteki na łamy naszego magazynu. Na nowy dobry początek działu przedstawiamy film, który pokochało wielu Polaków. „Zupa nic" w reżyserii Kingi Dębskiej to pozytywnie nastrajająca komedia obyczajowa, zabierająca widzów w sentymentalną podróż do epoki PRL-u. Fantastyczne kreacje stworzył duet aktorów – Adam Woronowicz i Kinga Preiss. Postacie, w które się wcielają to Tadek i Elżbieta, małżeństwo mieszkające wraz z dwiema nastoletnimi córkami oraz teściową Tadka (w tej roli równie wspaniała Ewa Wiśniewska) w ciasnym mieszkaniu w bloku z wielkiej płyty. Mężczyzna jest ciągle upokarzanym przez system inteligentem, który po pracy pędzi w piwnicy bimber i po cichu zazdrości opływającemu w dobrobyt szwagrowi partyjniakowi. Z kolei żona Tadka jest przewodniczącą zakładowej Solidarności, ma przy tym wyjątkowo silną potrzebę wolności oraz wyrwania się z szaroburej Polski. Takie możliwości dla całej rodziny otworzy – uwaga! – wymarzony pomarańczowy Fiat 126p, zwany potocznie maluchem, którego wkrótce zostają szczęśliwymi właścicielami. Kinga Dębska w swoim obrazie wspaniale oddała atmosferę epoki i przedstawiła codzienne życie przeciętnej polskiej rodziny, toteż na przykład moi rodzice oglądają „Zupę nic" przez pryzmat własnych wspomnień z tamtego okresu. Ja również dałem się porwać fali nostalgii i poczułem ten klimat, mimo że codzienność PRL-u znam bardziej z opowieści osób starszych niż z własnych mglistych wspomnień. „Zupa nic" często emitowana jest w TVP w okolicy świąt bożonarodzeniowych bądź wielkanocnych, powolutku stając się tradycją niczym „Kevin…" i „Sami Swoi". Ci, którzy nie chcą czekać, by obejrzeć film, mogą to zrobić w każdej chwili również za pośrednictwem Prime Video. Wszyscy jednak doskonale wiemy, że w serwisach streamingowych filmy znikają z bibliotek z powodów licencyjnych, toteż w przypadku ulubionych tytułów warto zaopatrzyć się w płytkę blu-ray i uniknąć takich nieprzyjemnych niespodzianek.

Paweł Koczułap



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





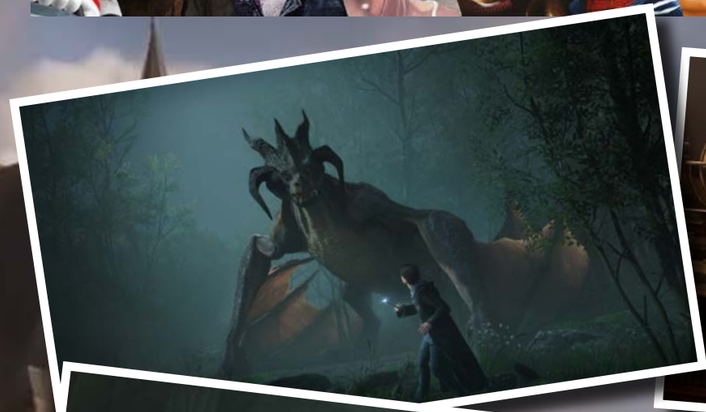
POWRÓT DO HOGWARTU

Niejeden fan uniwersum Harry'ego Pottera zastanawiał się, jak by to było uczęszczać do szkoły magii. Zakupy na Pokątnej zamiast godzin spędzonych w marketach, ekscytacja podczas spotkania z Tiarą Przydziału, ciekawe lekcje. Niestety, lata lecą, a sowa jakby zgubiła adres…

Ta niepowetowana strata zostaje nam wynagrodzona dzięki „Hogwarts Legacy". Wcielamy się w czarodzieja, rozpoczynającego V rok w tytułowej placówce. Jeden z wykładowców, profesor Fig, odkrywa, że protagonista posiada zdolność przyzywania i używania starożytnej magii. To wielki dar, ale i odpowiedzialność, jak mawiał klasyk.

Już w tym miejscu muszę niestety wskazać na główny mankament gry. A jest nim właśnie… fabuła. Samo bujanie się po Hogwarcie i okolicach oraz rozwiązywanie zagadek i zadań pobocznych jest ciekawsze niż wykonywanie czelendży rodem z TikToka, zadawanych nam przez dawnych profesorów. Owszem, jesteśmy na V roku i mamy super moc, ale to nie zmienia faktu, że nadal jesteśmy nastolatkami, a narażamy się na niebezpieczeństwo na okrągło, mordując wszystko, co się rusza. Cóż, nikt nie zarzuci profesorom bezstresowego wychowania.

Aby móc cokolwiek zdziałać w świecie magii, musimy poznać zaklęcia. Będą nas ich uczyli profesorowie, jeżeli wypełnimy dla nich zadania. O ile niektóre przygody poboczne można pominąć, tak już wątków fabularnych nie zawiążemy bez znajomości czarodziejskich inkantacji. W naszym menu podręcznym mamy cztery zaklęcia przypisane do przycisków na padzie (grałam w wersję na PS4), które możemy w każdej chwili zmienić. Większość z nich dobrze znamy z uniwersum znanego czarodzieja. Całość była wygodna i intuicyjna, ale operowanie wingardium leviosa irytowało mnie bardziej, niż niewłaściwy akcent Rona podczas wykonywania tego czaru, za to mini gierkę z zamkiem podczas używania Alohomory uważam za bardzo satysfakcjonującą.











Jeśli będziemy chcieli sobie trochę powagarować, mamy sporo atrakcyjnych opcji. Możemy zdobywać materiały, po czym warzyć z nich eliksiry. Będziemy mogli wprowadzić w szkole element farmingu, hodując i rozmnażając magiczne zwierzęta. Poznane zaklęcia wypróbujemy na arenach walki i podczas pojedynków z kłusownikami, których obozy skrywają dużo ciekawych przedmiotów. Nie zabraknie elementów customizacji dla fanów Simsów. Sklepy w Hogsmeade oraz skrzynie rozsiane po świecie pozwalają nam na wdziewanie różnych ciekawych fatałaszków. Nasza postać ma dokładnie ten sam strój na cutscenkach, w jaki ją wystroimy. Gdy uzyskamy dostęp do Pokoju Życzeń, w nim również będziemy mogli się urządzić zgodnie z naszym poczuciem stylu i smaku.

W grze nie ma wyraźnie rozróżnionych ścieżek dobra i zła. Udzielając naszym rozmówcom chamskich odpowiedzi nadal utrzymujemy z nimi relację. Z reguły nie lubię ranić uczuć NPC-ów, ale ujmowało mnie to, z jakim stoickim spokojem mój rywal w gierce po poniesieniu porażki przyjął tekst „widocznie się do tego nie nadajesz". Za wybory moralne można uznać momenty, gdy mamy opcję nauczenia się zaklęć niewybaczalnych. Są takie jednak tylko z nazwy, gdyż ich używanie nie niesie ze sobą żadnych konsekwencji, nawet w obecności profesorów.

Czy są wśród nas kompulsywni zbieracze? Uniwersum Hogwartu daje nam spore pole do popisu. Ubrania, ulepszenia, posążki demimoza… W menu opcji „kolekcje" znajduje się cała masa znaków zapytania do uzupełnienia. Element ten fajnie zaimplementowano do rozgrywki – profesor Weasley ofiaruje nam księgę, którą mamy uzupełniać w ramach naszej edukacji. Zbierać będziemy również miotły. Choć twórcy nie wrzucili quidditcha, latanie jest wygodne i stanowi dość szybki środek transportu. Tym bardziej, że proszek fuuu, odpowiadający za szybkie podróżowanie, wprowadza stosunkowo długie loadingi.

Tym, co czuje się przez całą grę jest niesamowity, wylewający się z ekranu klimat. Ani przez chwilę nie wątpimy w świat przedstawiony. To Hogwart i jego obrzeża! Nawet z Tiarą Przydziału da się negocjować, jeśli będzie chciała umieścić nas w innym domu, niż sobie zaplanowaliśmy. Co ważne, nie poznamy kadry nauczycielskiej znanej z HP. Akcja rozgrywa się wcześniej, więc nie napotkamy także pewnego beznosego jegomościa. Naszym głównym antagonistą będzie reprezentant goblinów.

Kupiłam „Hogwarts Legacy" na premierę jej edycji PS4. To była świetna decyzja. Przeszłam całość, na liczniku mam ponad 80 godzin i nadal mi mało. Efekt końcowy psują zglitchowane trofea (gra nie zalicza mi zebranego posążka, a na forach widać więcej podobnych przypadków), ale to świetny, wciągający tytuł dla każdego, gdyż poziomów trudności jest do wyboru kilka, w tym jeden dla niedzielnych graczy. Co tu dużo mówić, zadurzyłam się w tej grze i to bez eliksiru miłosnego.

◢Izabela Durma

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

NAJCIEMNIEJ I NAJTRUDNIEJ







Poznajcie Vaughana. Vaughan jest trędowatym i przybył do posiadłości, szukając śmierci. Kiedyś był arystokratą, lubował się w poezji. Był też żołnierzem. Teraz? Teraz jest tylko kolejną duszą, która stawia czoła ciemnościom lochów. Nienawidzi ludzi, lubi hazard. W boga już nie wierzy. Do zamtuza nie chodzi, nie wpuszczą tam kogoś o jego upodobaniach. Przemierza czeluście znajdujące się pod posiadłością ze swoim złamanym mieczem. Mieczem złamanego człowieka.

Lubię trudne gry. Nie chcę gier, które prowadzą mnie za rączkę. Do tego, lubię dobre historie i nie przeszkadza mi, gdy muszę się postarać i zaangażować, żeby tę historię poznać. „Darkest Dungeon" to nie jest gra ani nowa, ma bowiem ponad 7 lat, ani prosta. Pamiętam, jak grałem w betę, stwierdzając, że chętnie spróbuję, gdy wyjdzie pełna wersja. Ostatnio miałem okazję - pograłem dwadzieścia minut, wszyscy moi bohaterowie zginęli, wyłączyłem i nie wracałem przez miesiąc. W końcu się zawziąłem, stwierdziłem, że nie pokona mnie byle gierka i zacząłem grać na poważnie. Warto było.

„Darkest Dungeon" to "turowe" RPG. Zamysł jest prosty - odziedziczyłeś po krewnym posiadłość, w której starając się zgłębić sekrety świata, Twój antenat rozbudził niewyobrażalny mrok. Jeśli kiedykolwiek czytaliście Lovecrafta - łatwo idzie załapać klimat. Rozgrywka rozbija się o przemierzanie lochów drużyną złożoną z czterech postaci, które co tydzień przybywają dyliżansem na nasze ziemie. Wraz z doświadczeniem, nasi bohaterowie stają się silniejsi, staramy się przygotować ich do zmierzenia się z Najmroczniejszym Lochem, by powstrzymać zło czające się w podziemiach. Proste? No właśnie, nie bardzo. Całość rozgrywki utrudnia fakt, że musimy nie tylko uważać na zdrowie postaci, ale też na stan ich psychiki. Mechanizm stresu natomiast polega na tym, iż każda z naszych postaci ma swoją ograniczoną odporność na stres - otrzymywanie obrażeń, przygasanie pochodzi, czy niepokojące wydarzenia, wpływają na ich psychikę. Po naruszeniu tej odporności wystarczająco - bohater może zareagować na przykład depresją. Z kolei, jeśli poziom jego stresu wzrośnie o wiele za wysoko - po prostu umrze.

Najprawdopodobniej, najlepszą cechą tej gry, jest fakt, iż każdy bohater jest w jakimś stopniu unikalny. Łatwo się do nich przywiązać, w końcu poświęcamy dużo czasu, by doprowadzić ich do maksymalnego poziomu, a utrata każdego z nich jest bardzo bolesna. Świat Darkest Dungeon jest… no mroczny, po prostu. Bohaterowie skrywają sekrety z przeszłości, a w immersji pomaga fakt, że każdy z nich ma swoje pozytywne i negatywne nawyki. Tak więc, możemy mieć kapłankę, której słabo idzie leczenie. Łowczego z nieodłącznym ogarem, który boi się zwierząt. Co ciekawe - dbałość o szczegóły w projekcie postaci jest naprawdę pozytywnie zaskakująca. Wspomniany wcześniej trędowaty ma niski współczynnik celności, bo w zaawansowanej fazie trądu chory traci wzrok. Przynależność klasowa definiuje tu nie tylko zestaw umiejętności. Musimy uwzględniać nawyki i preferencje herosów, by efektywnie minimalizować ryzyko utraty któregoś z nich, w jednym z lochów. Na dodatek - kto umarł, ten martwy pozostaje. Dla mnie, przechodzenie tej gry, to była ciągła kalkulacja ryzyka, możliwych strat i zysków. Czy po spełnieniu zadania mogę sobie pozwolić na sprawdzenie dodatkowych komnat? Czy wystarczy mi prowiantu i pochodni? Czy moi bohaterowie to przeżyją? W ciągłej walce z samym sobą, starając się nie dać zachłanności wygrać ze zdrowym rozsądkiem, nie pomaga fakt, że lubię robić rzeczy na 100%. Niewyobrażalnym była dla mnie ucieczka z lochu przed zebraniem jak największej ilości przedmiotów i złota. Przypłaciłem to śmiercią kilku z moich flagowych postaci i żałuję do dziś.

[*] Reynauld, [*] Rose, [*] Boudica

Ja wiem, że ta gra w sumie byłaby względnie prosta, gdyby nie przejmować się losem naszych bohaterów. W końcu, co tydzień przybywają nowe dusze, szukające chwały lub śmierci. Tylko, że lubię wkręcić się w klimat, a tu oznacza to przywiązanie się do drużyny. Fanom RPG, mrocznego fantasy, starych gier i dobrych historii - z czystym sercem polecam.

◢**Szymon Adamski**
#Akeien, redaktor Gniazda Szeptunów

Windows
NINTENDO SWITCH

CAN'T BEAT THE CLASSICS - CZYLI GOTHIC



Na przestrzeni kilku tekstów w Gnieździe wspominałem o grach komputerowych, które przyczyniły się w dużym stopniu do rozwoju sfery RPG w Polsce. Opisywałem gry oparte na wcześniejszych edycjach D&D wskazując na to jak mechanika ta była łatwo adaptowalna. Jednak wśród klasyków cRPG jest jeden tytuł, który wyróżniał się spośród pozostałych tytułów. Wydany w 2001 roku Gothic, przez niemieckie studio Piranha Bytes zaprezentował zupełnie inne podejście w dziedzinie fabularnych gier komputerowych. Gracz wcielał się w bezimiennego protagonistę w świecie, który krył w sobie wiele wyzwań, niebezpieczeństw i ciekawych rozwiązań mechanicznych.





To co wyróżniało Gothic to widok z trzeciej osoby, co wpływało silniej na imersje. Gracz do dyspozycji dostawał dość otwarty świat do eksploracji, co na tamte czasy było dość imponujące. Ostatnim wyróżnikiem był klimat. Dość szybko można było wyczuć mroczniejsze aspekty fantastyki w tym tytule.





Fabularnie gra nigdy nie stała wysoko jednak, zdecydowanie nadrabiała immersyjnością oraz możliwościami eksploracji przestrzeni. Pierwsza część gry opowiada historię Bezimiennego (tak, nazywany jest protagonista), który trafia do Górniczej Dolni, kolonii karnej na wyspie Khorinis. Na skutek zrządzenia losu, bariera która miała zabezpieczyć więzienie wymyka się spod kontroli spowijając całą Górniczą Dolne. Na skutek tego rozpoczyna się bunt więźniów a przed nami klaruje się powoli główna misja – wydostać się. Przebieg naszych zmagań zależny jest od ścieżki jaką protagonista obierze. Zamiast określać klasę postaci (jak to bywa w innych grach tego typu), gracz dostaje możliwość wstąpienia do jednej z trzech frakcji: Stary Obóz, Nowy Obóz i Bractwo Śniącego. Wstąpienie do każdej z nich daje szansę zdobycia innego ekwipunku jak i uczenia się zdolności. Jednym z ciekawszych mechanizmów w Gothicu to sposób rozwoju. Podnieść poziom zdolności konieczne jest znalezienie nauczyciela. Było to ciekawe rozwiązanie ponieważ sprawiało, że NPC pełnili ważniejszą rolę niż tylko dawcy zadań lub „mobki" do bicia.

Druga część gry Gothic ukazała się zaledwie rok od premiery pierwszej, a w 2003 gracze otrzymali do niej dodatek Noc Kruka. Gothic II, kontynuuje historię Bezimiennego. Teraz kiedy nie ma bariery możliwa jest dalsza eksploracja wyspy wraz z jej miastem Khorinis oraz klasztor magii, okoliczne farmy, niebezpieczne lasy i mroczne grobowce. W pewnym momencie zyskujemy również możliwość powrotu do znanej nam dolny jednak z paroma zmianami. Zdecydowanie druga część podrasować walory fabularne stawiając przed graczem za główny cel walkę z mrocznymi siłami sterowanymi przez smoki. Twórcy pozostawili znane aspekty przystąpienia do frakcji, rozwoju postaci i swobodnej eksploracji dzięki czemu klimat pierwotnej gry pozostał niezachwiany.

Ostatnia (formalna część) Gothic kontynuuje wątek Bezimiennego. Po pokonaniu smoków bohater opuszcza Khorinis kierując się na główny kontynent Myrtana. Tam staje przed obliczem wojny jaka toczy z Orkami. Ludzie są po przegranej stronie, można znaleźć jakieś oznaki oporu ale bez wsparcia będzie potrzeba dużo determinacji i odwagi. W między czasie król przebywa w stolicy odgrodzony znaną nam z części pierwszej barierą. To w rękach bohatera jest poprowadzenie tego konfliktu ku końcowi.

Gothic III ukazała w 2006 roku, tak duża przerwa związana była ze zmianą silnika graficznego na którym powstawała gra. Zmiany graficzne były jednym z powodów przez, który ta część nie cieszyła się tak szerokim powodzeniem. Lepsza grafika oznaczała większe wymagania sprzętowe. Jednak poza zmianą wizualną, twórcy postanowili zmienić kwestię frakcji. Teraz gracz zyskiwał dowolność jeżeli chodzi o wykonywanie zadań bez konieczność przynależności do którejś z gildii. Dawało to do dyspozycji gracza ogromną ilość zadań pobocznych.

O części czwartej już nie będę wspominał bo formalnie pod tytuł „Gothic 4" został z niej usunięty z czasem. Jedyne co łączyło ją z pierwotną trylogią to lekkie nawiązania fabularne oraz przelotnie pojawiające się postacie tła.

Gothic bez wątpienia stanowi jedną z legend polskiego RPG. Chodź nie jest to polska gra, jej dubbing uchodzi za jeden z lepiej wykonanych. Odpowiadało za nie CD Projekt, które sprawiło, że ten niemiecki, niekiedy brudny i niewybaczalny cRPG ma mocny polski klimat. Stawiając na imersje, eksploracje i solidna intrygę tytuł ten zainspirował niejednych twórców podnosząc tym samym poprzeczkę podobnym sobie tytułom… stanowił też inspirację i punkt odniesienia dla CD Project RED podczas tworzenia serii Wiedźmin.

◢ Michał Kowalski #Vincu

Windows
PS4
PS5
XBOX SERIES X|S
XBOX ONE



MROCZNE PODZIEMIA

Horror klasy B, elementy fantastyczne i kultyczne, tajemniczy kurator – wspólnym mianownikiem tych elementów jest Supermassive Games, twórca serii Dark Pictures Anthology. Jeśli podobała Wam się którakolwiek z ich poprzednich gier, z pewnością łatwo wciągniecie się i w tę rozgrywkę.

Tym razem wyruszymy na Bliski Wschód. Fabuła tylko z pozoru ma wymiar polityczny. Przygotowanie amerykańskich wojsk do walki z terroryzmem stanowi pretekst do tego, by lepiej poznać bohaterów. Jak zawsze będziemy mogli się w nich wcielić i dbać o to, by wzajemnie się wspierali w obliczu niebezpieczeństwa, które czyha wszędzie.

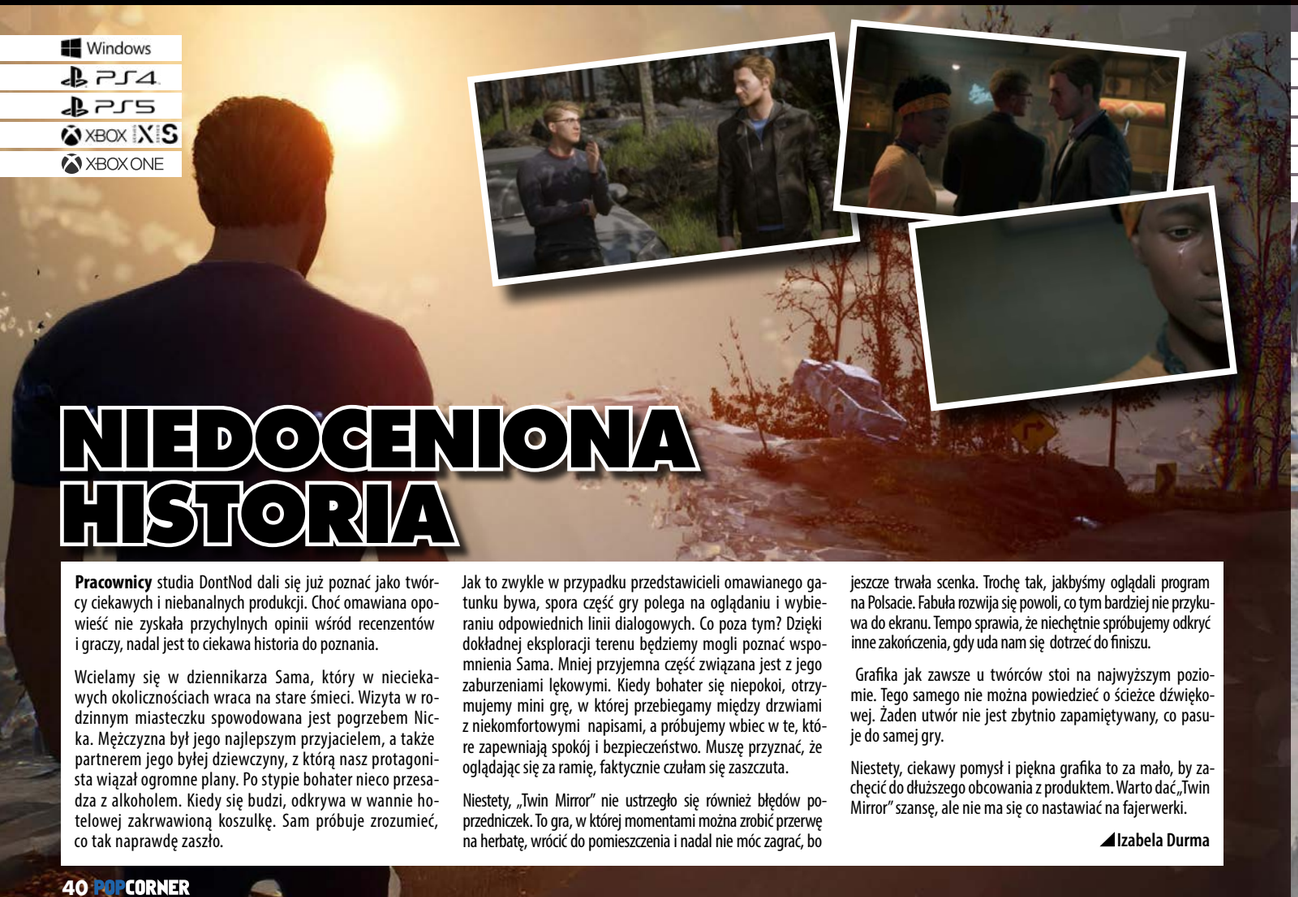
Przejmiemy stery nad piątką postaci. Każda z nich ma swoje cechy charakteru oraz ambicje związane z akcją. Prócz sfery zawodowej pojawiają się problemy dotyczące trójkątów miłosnych, zachodzących między członkami bazy w Iraku. Przy tej okazji muszę wytknąć poważny mankament. Zdaję sobie sprawę, że to normalne, iż aktorzy grają w wielu produkcjach, w końcu to ich zawód. Tymczasem część obsady „House of Ashes" licznie występuje w innych grach Supermassive, do tego bez szczególnej charakteryzacji. W pewien sposób zaburzało to moje poczucie immersji, gdyż najzwyczajniej w świecie nie umiałam przyjąć nowej tożsamości danej postaci.

Rozgrywka jest również podobna do poprzedników. Poruszamy się po dozwolonym obszarze, analizujemy znajdźki, z których część ma znaczenie dla fabuły. Warto poświęcić czas na głębszą eksplorację, ponieważ możemy również trafić na przepowiednie. Znów muszę w tym miejscu wytknąć wadę. Czasem za szybko coś klikniemy, czeka nas cutscenka i sekwencja zdarzeń, a do niezbadanej rzeczy nie da się wrócić. Kojarzycie wszystkie amerykańskie filmy, kiedy niemal chce się krzyknąć na bohatera, by nie szedł w określone miejsce? W tej grze tego doświadczycie, ba, sami, nie mając wyjścia, poprowadzicie go w nieznane. Nasi żołnierze postanawiają zwiedzić podziemia, w których dosłownie czai się zło. Co to takiego, zobaczycie już w prologu, ale dopiero ukończenie rozgrywki pozwoli Wam otrzymać pełny ogląd sytuacji.

Główną wadą jest to, co w pozostałych tytułach z serii. Jest stosunkowo krótka i zdecydowanie na raz. Gdy przejdzie się ją zgodnie z własnymi wyborami, nie ma potrzeby sprawdzania innych zakończeń, gdy można je obejrzeć na YouTube. Mimo wszystko warto, ale koniecznie podczas promocji.

Izabela Durma

Windows
PS4
PS5
XBOX SERIES X|S
XBOX ONE



NIEDOCENIONA HISTORIA

Pracownicy studia DontNod dali się już poznać jako twórcy ciekawych i niebanalnych produkcji. Choć omawiana opowieść nie zyskała przychylnych opinii wśród recenzentów i graczy, nadal jest to ciekawa historia do poznania.

Wcielamy się w dziennikarza Sama, który w nieciekawych okolicznościach wraca na stare śmieci. Wizyta w rodzinnym miasteczku spowodowana jest pogrzebem Nicka. Mężczyzna był jego najlepszym przyjacielem, a także partnerem jego byłej dziewczyny, z którą nasz protagonista wiązał ogromne plany. Po stypie bohater nieco przesadza z alkoholem. Kiedy się budzi, odkrywa w wannie hotelowej zakrwawioną koszulkę. Sam próbuje zrozumieć, co tak naprawdę zaszło.

Jak to zwykle w przypadku przedstawicieli omawianego gatunku bywa, spora część gry polega na oglądaniu i wybieraniu odpowiednich linii dialogowych. Co poza tym? Dzięki dokładnej eksploracji terenu będziemy mogli poznać wspomnienia Sama. Mniej przyjemna część związana jest z jego zaburzeniami lękowymi. Kiedy bohater się niepokoi, otrzymujemy mini grę, w której przebiegamy między drzwiami z niekomfortowymi napisami, a próbujemy wbiec w te, które zapewniają spokój i bezpieczeństwo. Muszę przyznać, że oglądając się za ramię, faktycznie czułam się zaszczuta.

Niestety, „Twin Mirror" nie ustrzegło się również błędów poprzedniczek. To gra, w której momentami można zrobić przerwę na herbatę, wrócić do pomieszczenia i nadal nie móc zagrać, bo jeszcze trwała scenka. Trochę tak, jakbyśmy oglądali program na Polsacie. Fabuła rozwija się powoli, co tym bardziej nie przykuwa do ekranu. Tempo sprawia, że niechętnie spróbujemy odkryć inne zakończenia, gdy uda nam się dotrzeć do finiszu.

Grafika jak zawsze u twórców stoi na najwyższym poziomie. Tego samego nie można powiedzieć o ścieżce dźwiękowej. Żaden utwór nie jest zbytnio zapamiętywany, co pasuje do samej gry.

Niestety, ciekawy pomysł i piękna grafika to za mało, by zachęcić do dłuższego obcowania z produktem. Warto dać „Twin Mirror" szansę, ale nie ma się co nastawiać na fajerwerki.

Izabela Durma

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



PRAWDZIWE KOLORY

Na każde nowe LiS czekam jak na Gwiazdkę. Nie inaczej było w przypadku wydanego w 2020 roku „True Colors". Tym razem wcielamy się w Alex, która po latach tułaczki w różnych domach dziecka trafia pod skrzydła starszego brata, Gabe'a. Nie za długo jednak przyjdzie im się cieszyć wzajemną obecnością, ponieważ mężczyzna ginie w niezabezpieczonej kopalni, podczas ratowania swojego pasierba. Alex wraz z poznanymi przyjaciółmi próbuje dociec, kto jest odpowiedzialny za tę tragedię.

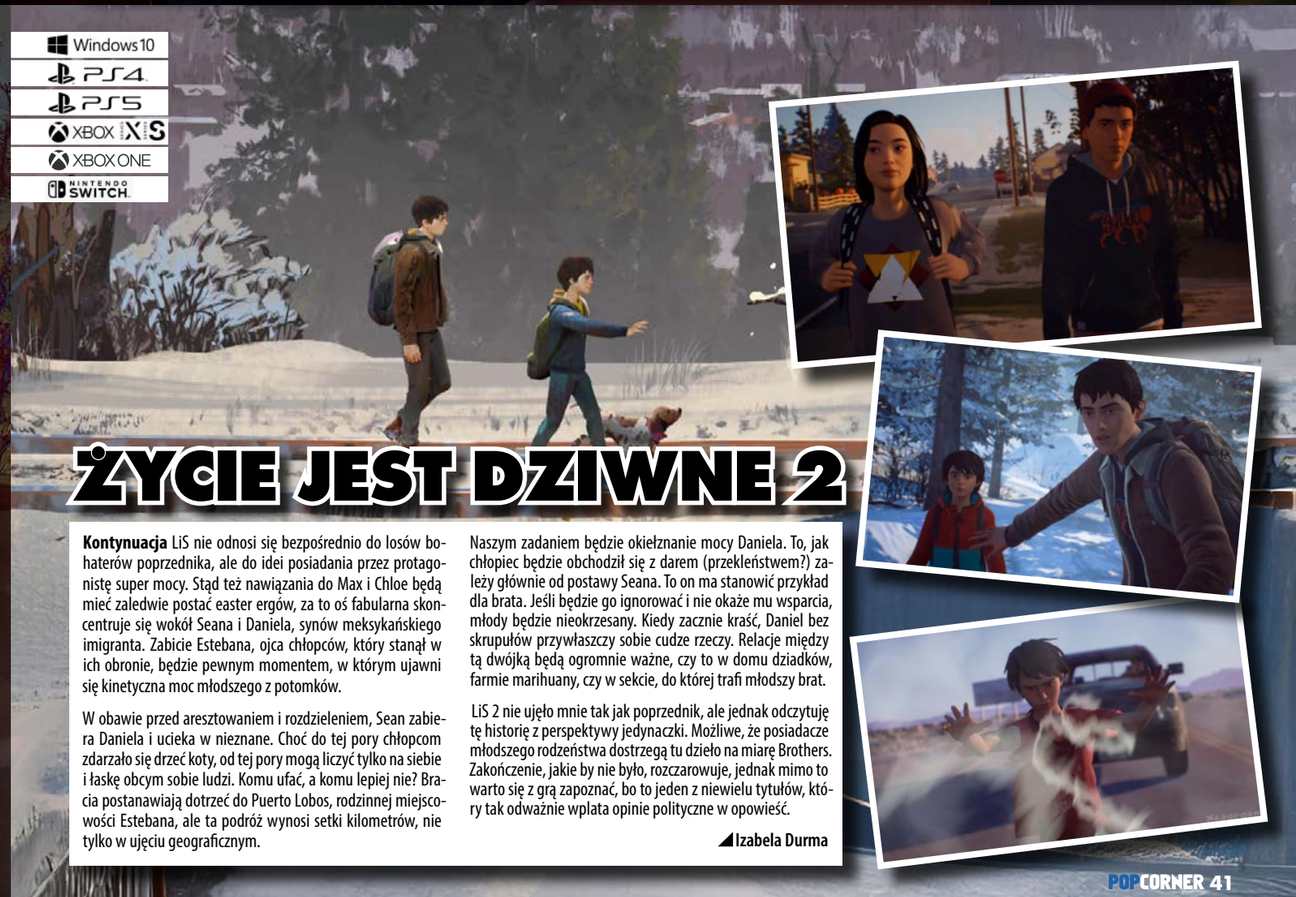
Jak nietrudno się domyślić, zgodnie z tytułem gry, w tej części również mamy „coś dziwnego". Nasza protagonistka jest osobą bardzo empatyczną. Do tego stopnia, że może odczytywać nastroje innych ludzi, ale też niejako je przejmować. Gdy widzi kogoś bardzo zdenerwowanego, może przejąć od niego gniew, ale wówczas sama będzie wściekła. Oprócz tego może także czytać w myślach ludzi, którymi targają silne emocje.

Oprócz zdekonspirowania winnego, Alex próbuje ułożyć sobie życie. Dostaje pracę w barze, interesuje się losami mieszkańców miasteczka. Bierze także udział w LARPie zorganizowanym dla pasierba Gabe'a, występuje na scenie z gitarą. Może także spróbować związać się bliżej z jednym z przyjaciół – Ryanem lub Steph (Steph to nasza stara znajoma z „Life is Strange: Before the Storm"). Zasadniczo twórcy nie pchają nas usilnie w stronę którejś z postaci, stąd brak jednoznacznie kanonicznej relacji.

Gdybym miała stworzyć ranking serii „True Colors" uplasowałabym między pierwszą a drugą częścią. Jak zwykle niewiele jest akcji, za to kwestii do przemyśleń sporo. Polecam, ale wyłącznie w wypadku wyprzedaży – pudełkowa i cyfrowa cena są zbyt wysokie, zważywszy na czas przejścia gry. Główny wątek, nawet dokładnie ograny, zajmuje niecałe 10 godzin.

Izabela Durma

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



ŻYCIE JEST DZIWNE 2

Kontynuacja LiS nie odnosi się bezpośrednio do losów bohaterów poprzednika, ale do idei posiadania przez protagonistę super mocy. Stąd też nawiązania do Max i Chloe będą mieć zaledwie postać easter ergów, za to oś fabularna skoncentruje się wokół Seana i Daniela, synów meksykańskiego imigranta. Zabicie Estebana, ojca chłopców, który stanął w ich obronie, będzie pewnym momentem, w którym ujawni się kinetyczna moc młodszego z potomków.

W obawie przed aresztowaniem i rozdzieleniem, Sean zabiera Daniela i ucieka w nieznane. Choć do tej pory chłopcom zdarzało się drzeć koty, od tej pory mogą liczyć tylko na siebie i łaskę obcym sobie ludzi. Komu ufać, a komu lepiej nie? Bracia postanawiają dotrzeć do Puerto Lobos, rodzinnej miejscowości Estebana, ale ta podróż wynosi setki kilometrów, nie tylko w ujęciu geograficznym.

Naszym zadaniem będzie okiełznanie mocy Daniela. To, jak chłopiec będzie obchodził się z darem (przekleństwem?) zależy głównie od postawy Seana. To on ma stanowić przykład dla brata. Jeśli będzie go ignorować i nie okaże mu wsparcia, młody będzie nieokrzesany. Kiedy zacznie kraść, Daniel bez skrupułów przywłaszczy sobie cudze rzeczy. Relacje między tą dwójką będą ogromnie ważne, czy to w domu dziadków, farmie marihuany, czy w sekcie, do której trafi młodszy brat.

LiS 2 nie ujęło mnie tak jak poprzednik, ale jednak odczytuję tę historię z perspektywy jedynaczki. Możliwe, że posiadacze młodszego rodzeństwa dostrzegą tu dzieło na miarę Brothers. Zakończenie, jakie by nie było, rozczarowuje, jednak mimo to warto się z grą zapoznać, bo to jeden z niewielu tytułów, który tak odważnie wplata opinie polityczne w opowieść.

Izabela Durma





POWRÓT SMOCZKA SPYRO

Smoczek Spyro to obok Crasha, Croca i Geksa ikona bohatera platformówki na PlayStation. Co prawda na konsolach kolejnych generacji nasz bohater nie był już takim niewinnym słodziakiem, zaś same tytuły z nim w roli głównej nie cieszyły się już taką popularnością. Stąd pomysł, by wydać ponownie oryginalną trylogię z czasów PSX.

Jest to dokładnie ten sam produkt, z ulepszoną grafiką i polskim dubbingiem, który w istocie sprawdza się świetnie. Pierwsza część, „Spyro the Dragon", pozwala nam wejść w skó… w łuski smoka. Nasz Spyro ma za zadanie uratować uwięzionych pobratymców i smocze jaja, zbierając przy tym klejnoty. Na koniec musi stawić czoła Gnorkowi, głównemu antagoniście.

Spyro, jak na smoka przystało, zieje ogniem, lata i potrafi uderzyć kogoś z byka. Wraz z kolejnymi częściami nasz bohater zdobywa nowe umiejętności – może pływać i wspinać się po drabinie. W całej trylogii towarzyszy nam ważka o wdzięcznym imieniu Iskier. To bajerancki odpowiednik punktów życia. Gdy Spyro zostaje skrzywdzony, Iskier zmienia kolor. Jednakże, w każdej miejscowości da się znaleźć pożywkę dla naszej ważki, która przywraca jej pierwotne ubarwienie.

W drugiej części sprawa ma się nieco inaczej. „Ripto's Rage!" zachowuje to, co najlepsze, ale i dodaje coś od siebie. Spyro pomagają liczni przyjaciele, zachęcający go do pokazywania własnych umiejętności. Przejście każdej planszy umożliwia nam otrzymanie artefaktu, ale też nic nie stoi na przeszkodzie, by rozwiązać problemy lokalnych mieszkańców.

Trójka, „Year of the Dragon", jeszcze bardziej rozwija zdolności smoczka. Tym razem nasz bohater musi ponownie odnajdywać smocze jaja, które znajdują się w sekretnych miejscach lub wymagają przejścia specjalnych mini gier. Będziemy mogli grać w hokeja zamrożonymi kotami, latać w przestworzach z ulepszonym ogniem lub śmigać na desce niczym Tony Hawk. Czyli znowu jest więcej, lepiej, mocniej!

Warto dodać, że do trylogii zaimplementowano trofea. Zdobycie platyny jest średnio trudne, a część wyzwań zabawna, wobec czego można uznać to za kolejny fajny dodatek.

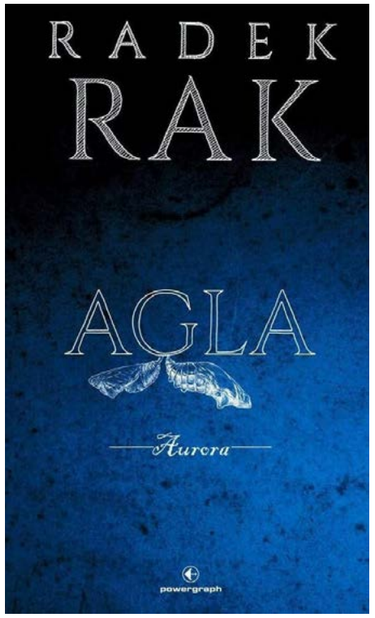
Dla fanów platformówek i retro to pozycja obowiązkowa. Jestem jednak pewna, że fani innych gatunków także będą mieć przy trylogii mnóstwo frajdy. Widać pomysł i progres następujący z każdą kolejną częścią, a nie odcinanie kuponów po wypuszczeniu fajnej franczyzy.

Izabela Durma



NOWY ŚWIAT RAKA

Info: „Agla. Aurora" autor: Radek Rak gatunek: fantastyka wydawca: Powergraph (2023)



Rozbudowany, wielowymiarowy świat; feeria zróżnicowanych bohaterów; nawiązania do popkultury i młodzieżowa przygoda z mrocznymi elementami. Książka Raka na pewno jest pozycją ciekawą.

Definitywnie największą siłą „Agli" jest intrygujący świat - autor sypie pomysłami na prawo i lewo, wprowadzając mnóstwo świeżych konceptów wychodzących poza typową sztampę fantastyki. Najzwyczajniej w świecie chce się to uniwersum eksplorować i zrozumieć - w trakcie lektury, aż czeka się na jakieś elementy ekspozycji. Niestety Rak wydaje się czasem zapominać, że ciągłe rozbudowywanie świata nie zawsze dobrze robi fabule - dlatego też poniekąd odbieram pierwszy tom „Agli" jako wstęp do świata, kieszonkowy atlas. Fabuła niby jest obecna, ale tak naprawdę służy bardziej autorowi, żeby mógł się popisać pomysłami. Sofia Kluk jako główna bohaterka potrafi być sympatyczna, ale często jej rola ogranicza się do bycia wymówką, usprawiedliwieniem dla zapoznania nas z bohaterami drugoplanowymi, którzy często są dużo ciekawsi niż nasza protagonistka. A skoro już przy postaciach jesteśmy - jak to często w młodzieżówkach bywa, są szyci dość grubymi nićmi. Nie przeszkadza to szczególnie, bo całość wartko płynie do przodu, ale chciałoby się, by poszczególne charaktery były nieco bardziej rozbudowane.

Jasnym punktem „Agli" są cięte i naturalne dialogi. Momentami kuleje nieco stylizacja, zarówno język powieści jak i kwestie wypowiadane przez bohaterów meandrują pomiędzy różnymi stylami. Jak właściwie wszystkie drobne wady książki - nie kłuje to w oczy wybitnie, ale jednak nie da się nie zauważyć. Zwłaszcza, że powieść oferuje niesamowite natężenie nawiązań do współczesnej popkultury. I mam na myśli naprawdę niesamowite - jest ich nieprzyzwoicie wiele. Właściwie wszystkie bardzo dobrze zrobione i nienachalne, ale osobiście preferowałbym, żeby było ich mniej. Doceniam umiejętność autora do gładkiego wplatania tego typu treści do swojej twórczości, ale wyrywa to jednak z immersji, wymusza wrócenie do rzeczywistości i wyjście z kontekstu czytanej powieści.

Serie zawsze ocenia się specyficznie, w końcu wypadałoby spojrzeć na całość, a nie tylko część. Niemniej jednak, jeśli założymy, że głównym celem tomu otwierającego jest zainteresowanie czytelnika - Rak wywiązał się z zadania bardzo dobrze. Bawiłem się dobrze, a skojarzenia z „Lodem" Dukaja (bardzo dalekie) czy „Złotym kompasem" Pullmana (tu już bliżej) ułatwiały zagłębienie się w całość.

PS: Fantastyczna oprawa graficzna, naprawdę. Ilustracje dla każdego rozdziału są gustowne i klimatyczne.

◢ Szymon Adamski
#Akeien, redaktor Gniazda Szeptunów

STARY DOBRY „CYBER" - CZYLI JEDNAK RAFAŁ KOSIK GRAŁ...

Info: „Cyberpunk 2077. Bez_Przypadku" • autor: Rafał Kosik • gatunek: cyberpunk • wydawca: Powergraph (2023)

Jest tak. Bo mogłem mieć wątpliwości - ale po przesłuchaniu piątego rozdziału „Bez_Przypadku" już wiem, że autor grał w papierowe RPG Mike'a Pondsmitha - czyli w „Cyberpunk 2020" (u nas wydane prawie trzydzieści lat temu, przez Copernicus Corporation - pozdrowienia dla ekipy). I książka Kosika to jest stary, dobry Wygrzew, stary dobry Cyber. Każdy gracz odnajdzie się jak w domu, może nawet uroni łzę. Przygotowanie do misji to jest 1:1 jak sesja RPG. Późniejsze działanie „na pałę" zna każdy stary gracz.

Pięknie się to wszystko zgrywa, z... grą video.

Przypomnę - były głosy niezadowolenia, tuż po premierze „Cyberpunka 2077" - że jest „zbyt mało postępowy", że brakuje „transhumanizmu", że to „jednak strzelanka, bardziej niż RPG".

Wszystko się zgadza. To stara, dobra strzelanka. Nawalanka. Wygrzew. Panowie z CD Projekt RED zrobili coś w dzisiejszych czasach niespotykanego. Spróbowali stworzyć grę „pod siebie", pod swoje sentymenty. Podróż w przeszłość. Bezczelnie. Oczywiście - dołożyli tam całkiem sporo rzeczy, które „powinny się spodobać młodym" (te - spodobały się). Ale to jest „ich" - starych - gra.

A powieść Kosika pozostaje idealnie w klimacie gry video. I - podczas gdy standardowe „książki towarzyszące" produktom są zwykle pisane z lekka po macoszemu, „Bez_Przypadku" jest pełnoprawnym produktem. Spójnym, napisanym po swojemu. Solidnie. Korzystającym z Night City kreatywnie - nie spełnia roli REKLAMY, nie jest zbiorem easter eggów. Tu wszystko spina się z grą video, ale idzie tuż obok, ramię w ramię. Spójne uniwersum. Równoprawne dzieła.

„Bez_Przypadku" nie jest rewolucyjną powieścią. Pod względem formalnym - jest bardzo, bardzo staromodna. Ale i nie musi być. Jej siła tkwi w budowaniu świata, a właściwie w korzystaniu z gotowych elementów i dopełnianiu ich. Fabularnie - pewnie ktoś mógłby nawet nazwać ją... „nudną". Także postacie trudno przyrównać do tych kreowanych przez najlepszych polskich pisarzy. Ale - są to bohaterowie na wskroś cyberpunkowi. Bardzo liczę na crossover z grą (może kiedyś?). Pasowali by, rzecz jasna. I wreszcie - gdyby zastosować ten znany test - usunąć z powieści elementy sci-fi... pozostała by niekompletna kompozycja. Wniosek - to jest opcja pełnego zanurzenia w świecie znanym z gry, z komiksów, z anime. Immersja absolutna.

A jeśli - jak ja - wybieracie opcję słuchania, to już w ogóle czad! Filip Kosior to czarodziej, netrunner modulujący głosem w pełnej skali, a nawet za skalę wykraczający. To jest audio VR - i nie ma w tym ani trochę przesady. Gdy lektor czyta (przepraszam - interpretuje) reklamy, wciąga nas do środka „słuchanego" świata. Gdy przemawia głosem Mileny - uwodzi i kpi z nas, gdy odzywa się jako Borg - czujemy jakby spoglądał na nas bezwzględny solo. Wizualizacja głosowa.

Czy jakoś tak.

No, ale wiadomo - że uprzywilejowani są tutaj fani, znający grę, czytający komiksy, będący po seansie „Edgerunners". Bo oni (to o MNIE) WIDZIELI ten świat, te postacie, te kolory, reklamy, glitche. A jeśli dodać całe lata sesji w papierowe RPG...

Oj, popłakałem się przy słuchaniu. Wszystko wróciło. Znów jest 1995, wróciliśmy z ekipą z kina „Kijów", z seansu „Johnnego Mnemonica" i MG pyta nas retorycznie: „Oczywiście idziemy grać, c'nie?".

I tutaj dostrzegamy jeden z dwóch problemów. Czy tam mankamentów. Mnie zupełnie nie przeszkadzają, ale...

Nie mam pojęcia jak tę książkę odbierają osoby nie znające źródeł. Bo reklamowana jest jako thriller sci-fi. Czy to wystarczy? Czy w ogóle sięgną po



„Bez_Przypadku" nie-gracze?

Hmmm?

A druga rzecz. Być może się czepiam - ale to „wina" wysoko postawione poprzeczki przez cały ten projekt. Mam stały problem z zapamiętaniem tytułu powieści Rafała Kosika. Jest tak cholernie nie medialny, że aż mnie skręca. Nie wiem, czy to celowe, bo w końcu liczy się pierwszy człon - a pełny tytuł brzmi: „Cyberpunk 2077. Bez_Przypadku". Wydaje mi się, że można było tu jakoś kreatywnie zaszaleć.

Hmmm?

Generalnie - ja jestem kupiony. Oczarowany. Słucham i czytam, gdzie się da, dawkując sobie. To jest tak niesamowity czas dla całej marki. Na odgrywanie patcha 2.0 i „Phantom Liberty" jeszcze poczekam (mam zbyt stary cyberdeck), ale zaglądam do Night City i chłonę. Chłonę.

A, że od jednego fixera dostałem drzazgę z njusem zdolnym rozwalić system - to jaram się po cichutku. I zapamiętajcie to - kiedyś Wam zdradzę co miałem na myśli. Ale - oczekujcie nieoczekiwanego!

Gra na lata. I świat taki, że - cytując Bartka Sztybora: „można w nim opowiedzieć dużo fajnych historii".

A wszystko to nasze, polskie. Zwyczajnie czuję dumę!

◢ Piotr Grochowski
#Szeptun_XIII, redaktor naczelny Gniazda Szeptunów

NAJSŁYNNIEJSZY BANITA W KAPTURZE MÓWI PO NASZEMU

Info: „Robin Hood i Szmaragdowy Król (słuchowisko)" autor: Jakub Ćwiek gatunek: przygodowy wydawca: Storytel Original (2021)

Niezbadane są wyroki bóstw popkultury. Niezbadane. Jak mawiają: „Arcus nimium tensus rumpitur" - lecz w tym przypadku udała się rzecz podstawowa. Zachowano umiar, wyważono składniki, a efekt okazał się... bardziej niż zadowalający.

„Artificem commendat opus". Zaiste, oklaski należą się Jakubowi Ćwiekowi. Dosłownie - za stworzenie tekstu konkretnego, przemyślanego na każdym poziomie, technicznie nienagannego i niezwykle sprawnego. „Robin Hood..." zabrał mnie do krainy pamiętanej z czasów, gdy chłonąłem pięcioksiąg wiedźmiński. Autor, podobnie jak niegdyś mistrz Sapkowski, stworzył mieszaninę idealną. Mamy i mit arturiański, i legendę o banitach z Sherwood, i zaskakująco współczesne, wieloskładnikowe przesłanie. A wszystko pasuje jak ulał.

Oklaski należą się także aktorom głosowym - jednym z najlepszych w swoim fachu. Nie ujmując nic Ćwiekowi, nie wiem do końca czy te wszystkie emocje zdołałbym wydobyć z tekstu - gdybym sam go sobie czytał. Czy by mi tak realistycznie świstały strzały, drżała ziemia, szemrała ciżba. Wreszcie - czyż bym zachwycał się każdym słowem (i przenikliwością) Szeryfa z Nottingham tak mocno, gdyby nie przemawiał głosem Więckiewicza? (Teraz spróbujcie, no spróbujcie przywołać ten charakterystyczny tembr głosu i przeczytajcie dwa następne, krótkie zdania „Więckiewiczem").

No, nie wiem. Nie wiem…

(I jak?)

I oczywiście - wielkie brawa za realizację. Za technikalia, za spięcie tego w jedną całość. Wow! Marcin Kardach na fotelu reżysera - oklaski!

Przesłuchałem wczoraj do końca. I jestem pewien - słuchowisko „Robin Hood i Szmaragdowy Król" to jedna z najciekawszych rzeczy, które dane mi było poznać w dziedzinie kultury - a może popkultury (wyjaśnię za moment) w tym roku. A wśród polskich propozycji - najlepsza. Koniecznie musicie tego posłuchać, doświadczyć tego.

Lepsze niż książka. Ostatnio gadałem o tym z Akeien, on twierdzi, że audiobook, że interpretacja aktora odbiera czytającemu jego wolność odbioru. Być może - ale chyba pora już traktować takie dopieszczone słuchowiska (więcej niż audiobooki) w osobnej kategorii. I nie mogę się doczekać, aż pojawi się ich więcej. Tak dobrych.

A Ćwiek robi jeszcze jedną rzecz - co Sapkowski oczywiście potrafi, ale wtedy, gdy powoływał do życia Geralta, ledwie to zarysowywał… Ćwiek bezczelnie bawi się popkulturowymi odwołaniami, szpikuje opowieść - niczym banici swymi strzałami - easter eggami, naturalnie i inteligentnie puszcza do odbiorcy oko. Nie ma w tym ani krzty fałszu, ani grama wyrachowania. No dobra - może i jest, ale na tyle na ile wydaje mi się, że znam autora, więcej tu jego frajdy niż oczekiwań na poklask. No, bo jak tu nie mieć frajdy, gdy można zmiksować starego brytyjskiego, serialowego „Robin Hooda" z „Die Hard" (tak, tak), z „Prince of Thieves". A przy tym dać kopa w zad pewnej potężnej instytucji i jasno podkreślić, że wojna to bezsens, a przemoc



to zło - ale nierozerwalnie związane z całą historią człowieka.

Pisząc tekst słuchowiska „Robin Hood i Szmaragdowy Król" Jakub Ćwiek pokazał, że dziś to popkulturowe podejście do sztuki jest i wartościowe, i bardzo atrakcyjne. I w niczym, owa popkultura, nie ustępuje starszej siostrze (czy matce).

Posłuchajcie koniecznie. Pierwsze siedem dni za free na Storytel. Później oczywiście można usługę - bezpłatnie - wyłączyć. A słuchowisko trwa trzy godziny.

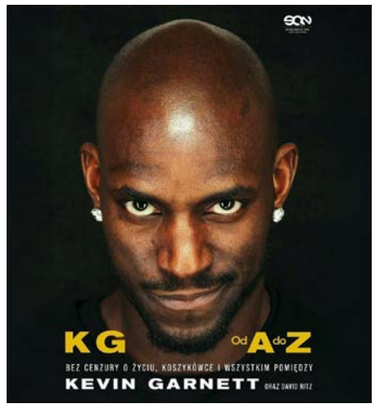
Namówiłem?

Ps/ A łacińskie sentencje, jako Braciszek Tuck, wypowiada - rzecz oczywista - Zbigniew Zamachowski. O reszcie gwiazdozbioru poczytajcie sobie sami, albo po prostu posłuchajcie, to usłyszycie.

◢ Piotr Grochowski
#Szeptun_XIII, redaktor naczelny Gniazda Szeptunów

BEZ CENZURY O ŻYCIU, KOSZYKÓWCE I WSZYSTKIM POMIĘDZY

Info: „Kevin Garnett od A do Z" autor: Garnett Kevin, Ritz David gatunek: biografia wydawca: Wydawnictwo SQN (2021)



Chociaż nigdy nie obejrzałam meczu NBA, od dziecka prenumerowałam „BRAVO Sport" i obok artykułów o piłce sięgałam po te związane z koszykówką. Były to czasy złotej ery Lakersów, lecz na mojej ścianie spośród przedstawicieli tej dyscypliny wisiała wyłącznie podobizna Kevina Garnetta. Ogromnie się ucieszyłam, gdy na polskim rynku ukazała się jego autobiografia.

Już na początku zdradzę, że nie doznałam zawodu. Struktura opowieści zdaje się nieco zawiła, gdyż koszykarz nie przedstawia chronologicznie swoich przeżyć. Zgodnie z tytułem rzuca pewne hasła, do których dołącza konkretne opowieści. Warto zauważyć, że z każdego z nich wyjawia nam się obraz prawdziwego fanatyka basketu. Garnett niemal każdą wolną chwilę, nim został zawodowcem, poświęcał grze, często i w spartańskich warunkach, co zaprocentowało w przyszłości.

Często sportowców postrzega się stereotypowo. Ot, złote dzieci, które wyłącznie dzięki talentowi żyją na poziomie, o którym nie śni się zwykłym śmiertelnikom. Oczywiście, większość malkontentów nie osiągnie nawet promila tego, co posiada Garnett, jednak trzeba pamiętać o bardzo ważnej kwestii. Talent to zaledwie początek. Amerykanin podkreślał, ile czasu musiał poświęcać na treningi. Nie były to warunki cieplarniane. Trudno mówić o szczęściu w przypadku człowieka, który ma w sobie tyle wewnętrznej siły i determinacji.

Co tu dużo mówić, lektura daje ogromnego kopa, nie tylko sportowego. Bez względu na to, czym się zajmujecie, opowieść Garnetta utwierdzi Was w przekonaniu, że – jak głosi jedna z reklam sportowych – niemożliwe nie istnieje.

◢ Izabela Durma

NA DOBRE I NA ZŁE

Info: „Firefly Lane" autor: Kristin Hannah gatunek: dramat wydawca: Świat Książki (2021)

Kristin Hannah przeżywa na polskim rynku wydawniczym drugą młodość. Jest mistrzynią w kreowaniu i ukazywaniu kobiecego wnętrza, bez popadania w patos czy stereotyp. Wiele z jej historii kończy się dość brutalnie, dlatego na wszelki wypadek warto być podczas lektury zaopatrzonym w chusteczki.

Opowieść przedstawia ciągnącą się niemal przez całe życie przyjaźń Tully oraz Kate. Już jako nastolatki nie mogły się od siebie bardziej różnić. Tully była piękna i przebojowa, ale zdana głównie na siebie, przez uzależnioną i nieodpowiedzialną matkę. Kate pochodziła z kochającej rodziny, ale była raczej typem szarej myszki. Dziewczyny wspólnie podejmują studia dziennikarskie. Dla ambitnej Tully dostanie się do wiadomości jest najważniejszym celem. Wycofana Kate lepiej czuje się pracując poza kamerą.

Po zdobyciu dyplomu kobiety zaczynają żyć własnym życiem. Tully robi oszałamiającą karierę. Zdobywa popularność i fortunę, ale męczy ją samotność oraz nieumiejętność pokochania kogokolwiek. Kate z kolei zakłada rodzinę i zajmuje się domem. Opieka nad bliźniakami i trudną nastolatką dają jej się we znaki. Mimo wielu kłopotów, przyjaciółki nadal są obecne w swoich życiach.

Może ten opis wydaje się nieco ckliwy, ale kobietom przyjdzie też mierzyć się z ogromnymi wyzwaniami. Czytając tę opowieść można się zastanowić, co tak naprawdę jest najważniejsze w życiu. Czy można zdobyć szczęście, ciągle pragnąc więcej? Czy posiadanie fortuny faktycznie daje poczucie bezpieczeństwa zawsze i wszędzie?

Kristin Hannah za bardzo szanuje czytelników, by udzielać prostych odpowiedzi. Pozwala, aby każdy w sercu sam się z tym zmierzył. Tematów do refleksji będzie sporo, gdyż autorka oddaje w nasze ręce ponad pięćset stron tekstu.

„Firefly Lane" jest powieścią ciepłą i dającą nadzieję. Z pewnością stanowi zachętę do tego, by zapoznać się z innymi publikacjami autorki. Uwaga! Na podstawie książki Netflix nakręcił serial. Odradzam go osobom, które przeczytają książkę, szkoda Waszych nerwów.

◢ Izabela Durma



MORDERCZY SZCZYT

Info: „Bez tchu" autor: Amy McCulloh gatunek: thriller wydawca: Wydawnictwo Luna (2023)

Góry od lat fascynują podróżnych. Choć wspinaczki na najwyższe z nich bywają szalenie niebezpieczne, nie brakuje śmiałków, którzy pragnęliby zdobyć je w różnych warunkach pogodowych czy bez pomocy dodatkowego tlenu. Wokół wypraw narosło sporo mitów, dlatego warto sięgnąć po informacje z pierwszej ręki.

A. McCulloh, autorka, ma na swoim koncie kilka znaczących szczytów, co wpływa pozytywnie na autentyzm opowieści. Na kartach „Bez tchu" śledzimy losy dziennikarki, Cecily. Kobieta pisze teksty o wspinaczkach i trafia na żyłę złota. Dostaje możliwość przeprowadzenia wywiadu z Charlesem, legendą w swoim fachu. Mężczyzna postawił jednak pewien warunek. Cecily musi dołączyć do jego ekipy podczas zdobywania szczytu. W tym miejscu zaczynają się schody, ponieważ dziennikarka jest przede wszystkim pasjonatką gór. Nie udało jej się wyjść na żaden znaczący szczyt, choć próbowała. Tym razem przyjdzie jej się zmierzyć z ośmiotysięcznikiem, co tylko potęguje jej strach.

Okazuje się jednak, że obawa przed wyzwaniem nie jest najgorszym, co spotka Cecily. Na górze grasuje morderca. Podejrzenia dziennikarki przyjmowane są przez resztę ekipy z przymrużeniem oka, gdyż śmierć jest wkalkulowana w podróże po górach. Kobieta jednak ufa swojej intuicji i próbuje odkryć prawdę.

A jest kogo podejrzewać. Prócz ekipy Charlesa w górach znajdują się także inni ludzie. Szerpowie znają te miejsca jak własną kieszeń. A może to Cecily ma jakieś majaki spowodowane trudnymi warunkami i wysokością?

Jakkolwiek brzmi odpowiedź, powieść czyta się z dużym zainteresowaniem. Autorka ciekawie przedstawia swoje hobby. O ile w „Echu" Olde Heuvelta nie mogłam znieść opisów wspinaczki, które strasznie mnie nużyły, w „Bez tchu" śledziłam uważnie przygotowania bohaterki. Najważniejszy jest wątek kryminalny, ale również otoczka trzyma wysoki poziom.

Czytałam ten thriller, gdy temperatura przekraczała 25 stopni Celsjusza. Świetnie sprawdzał się jako ochłodzenie, gdyż akcja rozgrywała się w zimowej aurze. „Bez tchu" to debiut McCulloh, ale warto czekać na jej kolejne historie.

◢ Izabela Durma



KOBIETA!

Info: „Lekcje chemii" autor: Bonnie Garmus gatunek: obyczajówka wydawca: Wydawnictwo Marginesy (2022)

Lata 60. XX wieku były czasem mocno zakorzenionego patriarchatu. Rolą kobiety, w dużym uproszczeniu, była praca w domu i pilnowanie, by ładnie wyglądać. Z góry zakładano, że jej mózg nie może kumulować wiedzy, a jedynie listę obowiązków względem męża i dzieci.

Główna bohaterka, Elizabeth, pracuje jako laborantka. Swoją wiedzą z zakresu chemii przewyższa większość współpracowników, lecz ze względu na płeć traktowana jest z politowaniem. Przypadkowo, idąc po nowe zlewki, spotyka wybitnego naukowca z sąsiedniego laboratorium. Calvin okazuje się być kimś, kto dostrzega w Elizabeth nie tylko piękno zewnętrzne, ale również jej niebanalny intelekt.

Obydwoje zostają parą. Mieszkają razem, jednak Elizabeth nie myśli ani o ślubie, ani o powiększeniu rodziny. Przygarniają psa, o wdzięcznym imieniu Szósta Trzydzieści, a Calvin wprowadza chemiczkę w arkana wioślarstwa, oczywiście też przeznaczone dla mężczyzn. Środowisko naukowe uważa, że kobieta związała się ze swoim partnerem tylko po to, by promować się na jego sławie.

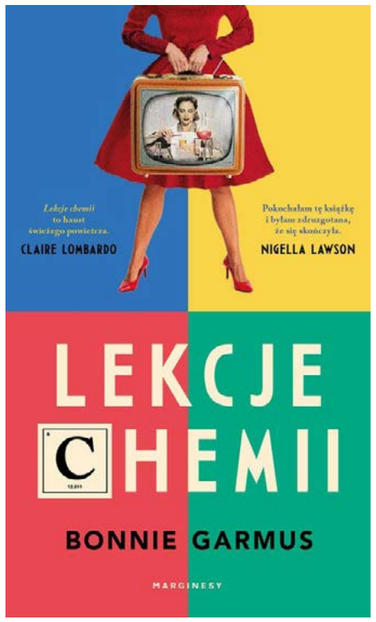
Idylla kończy się śmiercią Calvina. Elizabeth zostaje zwolniona i odkrywa, że jest w ciąży. By móc utrzymać siebie i córkę, przerabia kuchnię na laboratorium i prowadzi własne badania. Kilku pracowników z byłego zakładu prosi ją o pomoc w zamian za gratyfikację finansową.

Córka rośnie, wydatki także. Zbieg okoliczności sprawia, że Elizabeth dostaje pracę w programie kulinarnym. Kobieta szybko staje się gwiazdą, zrywając z wizerunkiem grzecznej pani domu, jaki docelowo miała prezentować. Udowadnia, że gotowanie to przede wszystkim nauka. Fanki programu czują, że w końcu zostały zrozumiane i potraktowane z szacunkiem.

Współcześnie, gdy kobiety mają równe prawa (przynajmniej w naszej kulturze), wydźwięk „Lekcji chemii" nie robi aż takiego wrażenia. Mimo to cała opowieść została napisana w sposób dowcipny i ujmujący. Elizabeth, choć bardzo ekscentryczna, jest postacią charakterną i szybko obdarza się ją sympatią. Znaczącą wadą jest dość tendencyjne spojrzenie na kwestie religijne. Autorka mogła poprosić o pomoc jakiegoś apologetę, a tak miejscami pachniało tanią propagandą, zgodnie z którą odnoszenie się do czegokolwiek, co wykracza poza empirię, świadczy o skrajnej głupocie. Szkoda, że zabrakło uczciwego spojrzenia na temat.

Choć książka ma sporą objętość, czyta się ją szybko i przyjemnie. Opowieść udowadnia, że sprawiedliwość zawsze zwycięży i warto patrzeć z nadzieją w przyszłość.

◢ Izabela Durma



NA MOSKWĘ, PANOWIE BRACIA I PANIE SIOSTRY!

Info: „Samozwaniec" Tom 1 i 2 autor: Jacek Komuda gatunek: powieść historyczna wydawca: Fabryka Słów (2023)

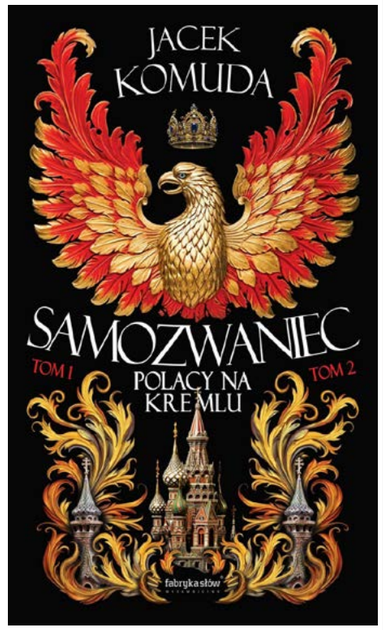
Co tu dużo mówić - Komuda po raz kolejny udowadnia, że historia Polski obfituje w opowieści warte poznania. Zwłaszcza pisane w tak finezyjny sposób.

Szalona historia Jacka Dydyńskiego, Jacka nad Jackami miesza prawdę historyczną z fabularyzacją i robi to ze swadą godną husarskich hufców. Komuda zręcznie miesza atmosferę awanturniczej, niemalże straceńczej wyprawy z intrygą ociekającą mroczną tajemnicą. Fabuła formalnie rzecz biorąc nie jest szczególnie skomplikowana, ale utrzymuje w napięciu nawet w wolniejszych momentach - Dydyński jako główny bohater potrafi zirytować, ale jest również sympatyczną postacią, która potrafi zjednać sobie czytelnika. Poboczne postacie są barwne, chociaż po sarmacku nieco… nadekspresywne i wybuchowe, ale mogą się pochwalić własnymi motywacjami i charakterem, nawet jeśli dalekim od ideału szlachcica. Znajdziecie tu zarówno momenty grozy jak i żalu, chwałę bitew i sromotę kosztownych błędów.

Niewątpliwie najlepszą cechą „Samozwańca" jest sposób w jaki autor operuje stylizacją językową - momentami aż ciężko nadążać za feerią staropolskiego słownictwa, przeplatanego zdrowo łaciną i rosyjskim. Obfite, kwieciste opisy i egzaltowana mowa bohaterów nie przypadną zapewne wszystkim do gustu (mi samemu potrzeba było chwili, by się zaaklimatyzować), ale nawet jeśli nie gustujecie w tego typu zabiegach, sądzę, że dostrzeżecie kunszt wykonania. Komuda zanurza czytelnika w opisywanej epoce ze wszystkimi jej jasnymi i ciemnymi stronami. Zachowania bohaterów mogą zdać się z perspektywy czasu okrutne, niezrozumiałe lub głupie, ale jeśli pamiętamy właśnie o tej perspektywie, z łatwością można zauważyć, że autor pisze jak dobry kronikarz - nie wybiela historii i starych obyczajów, nie wygładza poglądów i języka. Było jak było, na dobre i złe. Oczywistą konsekwencją takiego podejścia jest, może nie analiza, ale ogląd chlubnych zachowań jak i przywar polskiej szlachty XVII wieku - i chociaż nie jestem osobą rozkochaną w tej epoce naszej historii to muszę przyznać, z „Samozwaniec" raz po raz porywał mnie fantazją i swoistym romantyzmem. Godnym uwagi plusem są dość obszerne przypisy, tłumaczące pewne odniesienia i pojęcia - rzecz dość rzadko spotykana w bądź, co bądź literaturze rozrywkowej.

Nie jest to może najbardziej wysmakowane porównanie, ale trudne do uniknięcia - myślę, że „Samozwańca" będę wspominał równie ciepło, co książki Sienkiewicza. Jeśli więc interesujecie się historia jako taką albo chcecie dowiedzieć się co nieco o fascynujących wydarzeniach pomijanych w standardowej edukacji krótką wzmianką - gorąco zachęcam do lektury. Niekoniecznie będzie to przeprawa prosta i szybka, ale naprawdę warta wybrania się. Na Moskwę, Panowie Bracia i Panie Siostry!

◢ Szymon Adamski
#Akeien, redaktor Gniazda Szeptunów



HOGWART MADE IN POLAND

Info: „Liceum ogólnomagiczne" autor: Krzysztof Piersa gatunek: fantastyka wydawca: Genius Creations (2021)

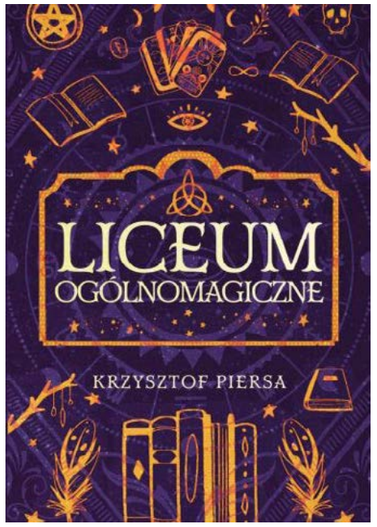
Któż z nas nie marzył w dzieciństwie o liście z Hogwartu? Milena Majewska dostała taki list. A konkretnie maila. Mail trafił do spamu. Tak zaczęła się jej wyboista droga do krainy czarodziejów, mówiąc precyzyjniej – do Wrońskiego Liceum Ogólnomagicznego. Problemów pojawiło się kilka – nie tylko taki, że Milena była mugolką, przepraszam, meduzą, a mówiąc jaśniej, osobą z rodziny niemagicznej. Przede wszystkim polska szkoła okazała się polską szkołą. Nieważne, czy uczono tam zaklęć i łaciny, czy matematyki i angielskiego. Program jest przestarzały, pomocy naukowych brak, nauczyciele w większości niewyspani, niedopłaceni i niekompetentni, a przemoc wśród rówieśników, o dziwo, wcale nie znika, gdy zamiast kopa można komuś zasunąć kulę ognia między oczy.

Twórcą tego świata pełnego i czarów, i rozczarowań jest Krzysztof Piersa, również wyjątkowo czarowna postać, wymagająca jednak przybliżenia. Z wykształcenia terapeuta, najpierw zaistniał jako autor dwóch poradników dotyczących uzależnień od gier komputerowych („Komputerowy ćpun") i sieci („Złota rybka w szambie") oraz jednego coachingowego („Trener marzeń"). Stworzył także serię „Kosmiczne bobry", romans/erotyk podejmujący temat sexworkingu („Camgirl"), jak również prężnie działający kanał na YouTubie i facebookową grupę, gdzie dzieli się swoimi poradami dotyczącymi twórczości literackiej. Żyje z pisania, czy raczej, jak uczciwie doprecyzowuje, ze spotkań autorskich, i zaraża pozytywną energią, twierdząc, że również w artystycznym światku chcieć znaczy móc. Jego znakiem rozpoznawczym są rude wąsiki i steampunkowa stylówka, której czasem chyba zazdrości mu Jacek Dehnel. To są te czarowne elementy. A rozczarowujące? Powiedzmy sobie wprost, szkoły i biblioteki chętniej zaproszą psychoterapeutę uzależnień niż (wyłącznie) autora historii o bobrach w kosmosie. Przykłady dobrej literatury powinny wykraczać poza książki z uniwersum „Warhammera", a ze stwierdzeniami, że to fanfiki uczą nas oszczędnego budowania opisów, można co najmniej polemizować. Znam życie w fandomie, nie mam nic do „Warhammera" i z przyjemnością oglądałam filmiki Piersy – Bobiercy, ale na literackie fajerwerki się nie nastawiałam. Po „Liceum magiczne" sięgnęłam jednak niemal odruchowo. Zapowiadała się beczka śmiechu. A co dostałam? Rollercoaster. I emocjonalny, i gatunkowy, i – niestety – jakościowy.

Sam wybór tematu jest genialny w swej prostocie, starcia Mileny ze szkolnym aparatem administracyjnym i kadrą nauczycielską przezabawne, pomysł na MMMA (magiczne MMA) bardzo wdzięczny, ale to oczywiście trochę za mało. Piersa wiedział o tym i wprowadził drugi istotny wątek – prześladowania w szkole. Konflikt między uczniami z rodzin magicznych a tymi, którzy o czarach nie mają bladego pojęcia. Ci drudzy nazywani są pogardliwie meduzami (to takie oczko puszczone w stronę fanów kanału, na których pisarzami – meduzami byli twórcy roszczeniowi i rozmemłani). Mechanika relacji społecznych, zwłaszcza przejście z roli ofiary w kata, została pokazana bardzo przekonująco, a opisy pastwienia się silniejszych nad słabszymi aż wywołują ciarki. Tak, przemoc jest pokazana naprawdę obrazowo. I choć nie znajdziemy tam toksycznego gloryfikowania siły, to podczas lektury wielokrotnie zadawałam sobie pytanie, czy odbiorcy, którzy sięgnęli po książkę z tak lekkim (żeby nie powiedzieć lolnym) początkiem, byli na to gotowi.

Temat nierówności, nietolerancji czy kłopotów z dostępem do wiedzy nie wymagał magicznego sztafażu, a w szatkach z „Harry'ego Pottera" wypadł… no niestety, jak dziesiąta woda po kisielu. Wracają kwestie, które tak niepokoiły fanów J.K. Rowling, jak chociażby czyszczenie pamięci ludziom niemagicznym. Jednak w sadze o czarodzieju z blizną mogliśmy widzieć pewną metaforę rasizmu i egalitaryzmu, tu zaś mamy powtórzenie schematu, że uprzywilejowanym wolno więcej, bez specjalnego zgłębiania go. Życiowe? Może i tak. Dzieciakom zwykle nie trzeba wielkiej filozofii, by wytykać palcami każdego, kto odstaje, a dorośli nie od dziś załatwiają wiele spraw kopertą podaną pod stołem. Ale Piersa musiał się liczyć z porównaniem do Rowling i niestety porównanie wypada na jego niekorzyść. Odważniej podejmowany temat relacji i orientacji mógł być kartą atutową, jednak romantyczne uniesienia Mileny wyszły nieciekawe, potencjalnego trójkąta ostatecznie nie udało się przekonująco wpisać w oś konfliktu, choć potencjał przecież był, związek Sawy i Blanki wygląda bardzo stereotypowo (nawet jeśli sama Sawa została wykreowana ciekawie), postaci jest sporo, a nie wszystkie pełnią istotną rolę, i czasami zwyczajnie się w nich gubiłam. No dobra, przyznaję, jako dzieciak miałam problem z tym, że jest Harry, Hermiona, Hagrid i Hedwiga… tyle imion na H… więc może po prostu nie należę do najbystrzejszych czytelników, ale i Piersa nie celował w siedmiotomową sagę. Chyba.

Choć narrację mamy trzecioosobową, to cały magiczny i niemagiczny świat obserwujemy oczyma Mileny, a w roli przewodniczki sprawdza się całkiem dobrze nawet postać pozbawiona charakterystycznych cech. Nie będę więc narzekać, że Milena to dziewczyna jakich wiele – ma swoje ambicje, umie myśleć, nie irytuje, a to już całkiem sporo. Jednak większość postaci okazuje się równie nijaka i może dlatego trudno się przejąć ich problemami sercowymi. Ci bohaterowie mają też niestety problemy z przyjmowaniem informacji: te same kwestie (na przykład istnienie czarnej magii) wracają jak bumerang i nieodmiennie budzą wielkie zdumienie, trzeba sobie kilka razy wyjaśnić, czym jest cyrograf (a dodam, że rozumienie tego terminu nie różni się specjalnie od potocznego). Odnoszę też wrażenie, że już na samym początku autor łamie własne reguły – najpierw w internacie zostanie rzucone nocne zaklęcie niwelujące zaklęcia uczniów, a potem Bratka dla przykładu wyczarowuje ogień. W takich sytuacjach pomogłaby interwencja czujnej redakcji, jednak redakcja dawała tu i ówdzie dowody, że podsypia albo spieszy się i ostatecznie przy całkiem sprawnym języku autora zabrakło ostatecznego szlifu.



Piersa składa trybut swoim czasom, mamy więc i ukłon w stronę wspomnianego Pottera, i fanfiki na Wattpadzie, i nawiązania do „Dragon Balla". Scenki rodzajowe z udziałem uczniów wyczarowujących sobie napoje wyskokowe albo robiących talizmany ze smartfonów, sarkastyczne odzywki Blanki, telepatyczne ploteczki – to wszystko było po prostu fajne. Dostarczało niezobowiązującej rozrywki. No i nie przygotowywało na podjęcie tematu gwałtu czy prześladowań. Rzucam Wam więc te spoilery w ramach ostrzeżenia, byście decyzję o wejściu w magiczny świat podjęli świadomiej niż ja. Nie chcę jednak sugerować, że w zabawnej książce nie może być poważnych wątków. Jestem niemal pewna, że Krzysztof Piersa poradził sobie milion razy lepiej niż na przykład Weronika Ancerowicz opisująca przemoc domową w „For sure not you". Napisałam „niemal", ponieważ dzieło Ancerowicz znam tylko z youtube'owej recenzji Prostracji, więc mogę się mylić. Próbowałam sobie wyobrazić, jak „Liceum ogólnomagiczne" wypadłoby na tym kanale. I sądzę, że książka Piersy daje dużo więcej powodów do szczerego śmiechu niż szyderczego wyśmiania. Niech tyle wystarczy za podsumowanie.

◢ Vanitachi

A WSZYSTKO TO...

Info: „Ich Troje. Biografia" autor: Anna Świątczak, Jacek Łągwa, Michał Wiśniewski gatunek: biografia wydawca: Zysk i S-ka (2022)

Czy ich lubicie czy nie, Ich Troje jako grupa muzyczna odcisnęła swoje piętno na polskiej scenie i popkulturze. Czy warto jednak poznać ich biografię? I tak i nie.

Nie mam pojęcia, kto napisał tę książkę. Nie ma wymienionego autora, a forma wskazuje, że całość nie została napisana przez członków zespołu, chociaż treść trochę już tak. To pierwszy minus - nie oczekujcie obiektywnego reportażu, raczej dość luźnych wspominek z dość arbitralnymi decyzjami dotyczącymi tego o czym warto wspomnieć, a o czym nie. I to ważne, żeby o tym pamiętać, bo całość jest zwyczajnie laurką, pisaną pod tezę, że Ich Troje to fenomenalny zespół, który był niezasłużenie krytykowany - nie ma znaczenia, czy się z tym zgadzacie czy nie, to po prostu sposób w jaki książka została napisana.

Całość nie czyta się źle, chociaż momentami skróty myślowe, omijanie trudniejszych tematów i peany na cześć Wiśniewskiego czy zespołu potrafią zmęczyć. Fani na pewno będą zadowoleni, a Ci, którzy tak jak ja liczyli na coś bardziej zbliżonego do reportażu raczej się rozczarują. Dużą zaletą biografii jest ilość zdjęć wszelakiego typu zamieszczonych w książce, ale… Czemu tam nie ma podpisów? Czasem da się wyrozumieć z kontekstu, co widać na zdjęciu, ale w wielu przypadkach będziecie musieli zgadywać na co patrzycie i jest to trochę absurdalne.

Najbardziej rozbudowaną i najciekawszą częścią jest ta o wczesnych etapach rozwoju grupy i ona też zajmuje większą część książki - ostatnia dekada dla Ich Troje najwyraźniej wyglądała właściwie tak samo we względnie równych interwałach. Wokalistka odchodzi, szukają nowej, wokalistka przychodzi, mała trasa, problemy finansowe, ale fani utrzymują zespół na powierzchni. Kółko się kręci.

Patrząc na „Ich Troje. Biografia" z punktu widzenia literatury… to nie jest dobra pozycja. Nie oferuje ani za wiele faktycznej treści, ani rzetelnej analizy i nie czaruje formą. Niemniej jednak dla fanów zespołu może być ciekawą opcją poznania historii grupy od strony, którą grupa chce pokazać. Co kto lubi, ja się osobiście rozczarowałem.

◢ Szymon Adamski
#Akeien, redaktor Gniazda Szeptunów



LEKTURA Z DRESZCZYKIEM

Info: „Tajemne rysunki" autor: Jason Rekulak gatunek: powieść grozy wydawca: Zysk i S-ka (2023)

Idealne sąsiedztwo, idealny dom, idealne małżeństwo oraz na eks-narkomanka w roli opiekunki dla dziecka. No i tajemne rysunki.

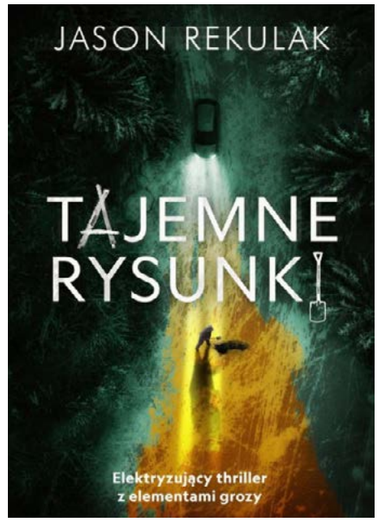
Wolałbym uniknąć tego porównania, ale wydaje mi się najbardziej obrazowe - dużą zaletą książki Rekulaka jest to, że ogrywa codzienność w podobny sposób, co powieści Kinga. „Tajemne rysunki" nie są długą książką, ale i tak akcji per se jest tutaj niewiele - cały urok zawiera się w opisach codziennych zdarzeń. Autor rzuca tu i tam okruchem informacji, dając nam wciągnąć się w fabułę, poznać przeszłość głównej bohaterki i stopniowo budując napięcie, ale jest to robione z wyczuciem i bez pośpiechu.

Moim osobistym zdaniem, „historie z dreszczykiem" to gatunek, w którym ciężko być oryginalnym i nie oczekuję tego od autorów zajmujących się tym nurtem. Oczekuje natomiast solidnego wykonania i Rekulak radzi sobie z tą częścią świetnie. Fabuła jest powolna, ale przemyślana i w odpowiednim tempie. Autor umiejętnie poszerza naszą wiedzę, meandrując pomiędzy rozterkami bohaterki, a straszeniem nas. Podobał mi się sposób w jaki Rekulak przedstawia jedną z potencjalnych dróg ku uzależnieniu oraz konsekwencje, które kładą cień na życiu osoby uzależnionej nawet jeśli uda się jej wyrwać z nałogu. Kolejnym elementem wartym pochwały jest faktyczne zaimplementowanie tytułowych „tajemnych rysunków" w treści książki - poziom immersji byłby niemożebnie niższy, gdyby ilustracje pojawiały się w formie obszernych opisów. Chciałbym częściej widywać tego typu rozwiązania w literaturze.

Jedyne do czego mógłbym się przyczepić to nudny i dość sztampowy wątek romantyczny - sprawia wrażenie jakby autor uznawał obecność takiego elementu za obowiązkową, więc zaimplementował go pro forma. Niemniej jednak nie ma on, aż takiego znaczenia dla historii i nie gryzie w oczy.

Czy jest to książka wybitna? Absolutnie nie, ale w kontekście literatury rozrywkowej „Tajemne rysunki" są bardzo przyjemną rozrywką, dobrze przygotowaną i solidnie wykonaną. Definitywnie jest to pozycja godna polecenia.

◢ Szymon Adamski
#Akeien, redaktor Gniazda Szeptunów



MÓJ BLOK, MÓJ (WSZECH)ŚWIAT

Info: „Złodzieje żarówek" autor: Tomasz Różycki gatunek: dramat wydawca: Wydawnictwo Czarne (2023)

Bloki z wielkich żelbetonowych płyt, hurtowo wznoszone w czasach komunistycznej Polski, współcześnie wciąż tworzą krajobraz większości polskich miejskich osiedli. Wyniki badań statystycznych pokazują, że jedna trzecia Polaków mieszka nadal w tego typu blokach. A jeszcze więcej osób spędziło w nich wczesne lata życia. Tomasz Różycki w swojej najnowszej powieści „Złodzieje żarówek" zabiera czytelników w sentymentalną podróż przez PRL-owskie dzieciństwo. Podróż momentami śmieszną i absurdalną, momentami smutną i przerażającą, lecz nade wszystko surrealistyczną, przepełnioną fantastycznymi opisami (nie)zwykłych miejsc i sytuacji. Mocny akcent na finiszu lektury skłania zaś do głębszych przemyśleń o… tego już nie zdradzę.

Jest przełom lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych dwudziestego wieku. W Opolu, w najdłuższym i najwyższym PRL-owskim bloku z wielkiej płyty (ciekawostka: blok ponoć istnieje naprawdę), na ostatnim, dziesiątym piętrze, na 35 metrach kwadratowych mieszka nastoletni Tadeusz wraz z rodziną: matką, ojcem, rodzeństwem i psem. Dziś są imieniny ojca, niedługo na tradycyjną domówkę mają przyjść goście, a matce jakimś niewyjaśnionym cudem udaje się wystać w pobliskim megasamie (słynne kolejki i kartki na dobra, których próżno było szukać na sklepowych półkach) trudno dostępny towar: kawę! Szkopuł w tym, że kawa jest ziarnista, więc do jej zmielenia potrzebny jest młynek. Kto w bloku posiada taki enerdowski wynalazek? Stefan złota rączka! Stefan mieszka w klatce na drugim końcu bloku. Najszybciej można dotrzeć do niego idąc przez strych korytarzem łączącym wszystkie klatki schodowe. Misję zmielenia kawy dostaje więc nasz narrator, Tadeusz. Przejście korytarzem powinno zająć mu nie dłużej niż siedem minut, chłopiec wyrusza więc w trasę. Jednak zakamarki cudu komunalnego budownictwa wydają się skrywać różnorakie fizyczne i metafizyczne przeszkody, które bardzo utrudniają dotarcie do celu.

– Jako dziecko byłem mieszkańcem takiego mrówkowca w Opolu i znam mniej więcej te wszystkie przestrzenie, o których piszę; i te wszystkie sytuacje, o których piszę, to są rzeczy, które się przytrafiły mnie lub moim przyjaciołom, oczywiście poddane fikcji literackiej, bardzo mocno przetworzone – mówił w jednym z wywiadów Tomasz Różycki. – To nie jest czas, który ja sobie szczególnie wybrałem. Po prostu wtedy przypadało moje dzieciństwo takie najbardziej poddane działaniu wyobraźni czy marzeniom – dodaje. Być może dlatego w swojej powieści tak doskonale odzwierciedla rzeczywistość minionej epoki. Śmiało można wysunąć tezę, że całą PRL-owska Polskę i jej typowych mieszkańców autor zamknął w jednym wieżowcu z wielkiej płyty. Bo w tamtym czasie we wszystkich blokach, na tysiącach osiedli, mieszkali podobni ludzie mierzący się z absurdalnymi wyzwaniami rzeczywistości, w której przyszło im żyć. A (prze)życie w pererelowskim bloku było nie lada wyzwaniem. Mały metraż lokali, grzybiejące ściany, ciągły brak wody i prądu, śmierdzące klatki schodowe, wykręcane żarówki, zacinające się windy i setki innych bardziej lub mniej dokuczających problemów. Miejski survival. Kto nie spędził dzieciństwa w takim w bloku, ten nie zna życia.

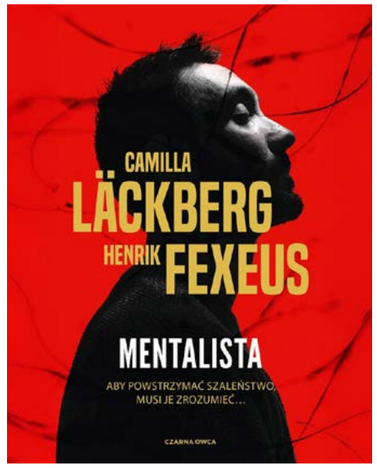


Książka ma szansę uwolnić ogromne pokłady nostalgii wśród tych czytelników, którzy mieszkali w dzieciństwie w blokach z wielkiej płyty. Jeżeli należycie do tej grupy, to podczas lektury zapewne powrócicie myślami do znanych wam, pełnych wspomnień klatek schodowych. Ja mieszkałem w czteropiętrowym bloku, który nie miał windy, dlatego tata czasami zabierał mnie i młodszego brata na przejażdżki na jedenaste piętro do znajdującego się w niedalekim sąsiedztwie wieżowca. Windy były małe, obskurne i ciemne, jednakże frajda z jazdy w górę i w dół dla takich brzdąców była większa od wizualnych niedogodności. Trzeba było być ostrożnym, ponieważ osiedlowa legenda głosiła, iż niejeden człek przez windę życie stracił. A to przy wchodzeniu czy wychodzeniu winda bez powodu ruszała w górę, urywając przy okazji kończyny, a to okazywało się, że za drzwiami nie było kabiny i spadało się w dół szybu, doszczętnie się przy tym łamiąc. Przy takich drastycznych wypadkach nagminne zacinanie się windy pomiędzy piętrami i wielogodzinne oczekiwanie na pomoc to był pikuś. Uśmiechnąłem się pod nosem, gdy odnalazłem te, jakże życiowe, wątki na stronach „Złodziei żarówek". Dla samego autora przejście korytarza, który musiał pokonać Tadeusz idący do Stefana zmielić kawę, jest osobistym pożegnaniem z czasami, które nigdy już nie powrócą.

◢ Paweł Koczułap

MAGIA KRYMINAŁU

Info: „Mentalista" autor: Camilla Lackberg, Henrik Fexeus gatunek: kryminał wydawca: Czarna Owca (2022)



Camilla Lackberg jest niekwestionowaną królową skandynawskiego thrilleru. Fani jej historii z pewnością byli zachwyceni, gdy na polskim rynku ukazał się „Mentalista", ponad 600 stronicowa cegła. Co więcej, by nadać jak najwięcej realizmu powieści, autorka współpracowała z Henrikiem Fexeusem, który trudni się tą samą profesją, co tytułowy bohater.

Vincent, jak już padło, jest zawodowo mentalistą. Jego praca jest czymś na wzór iluzji, ale więcej w tym psychologii i umiejętności współpracy z publicznością. Mężczyzna jest dość ekscentryczny, co lekko utrudnia mu codzienne życie, ale z pewnością dodaje uroku i wzbudza sympatię czytelnika. O wiele inny charakter ma policjantka Mina. Kobieta otrzymała zawiadomienie o morderstwie, które przeprowadzono w stylu nieudanej sztuczki magicznej. Postanawia zatem skontaktować się z Vincentem, by łatwiej wejść w meandry psychiki oprawcy.

Mimo sporej długości książki nie ma się poczucia, że akcja jest wydłużana na siłę. Równolegle z bieżącymi wydarzeniami poznajemy dzieciństwo chłopca, który pasjonuje się iluzją, losy jego siostry i mamy. Dopiero z czasem odkrywamy, kim są te postaci i jaki mają związek z głównym wątkiem. Tymczasem tajemniczy morderca popełnia kolejne zbrodnie, które stylizowane są na działanie magika. To powoduje, że w końcu główny bohater staje w ogniu oskarżeń. Jego zaangażowanie i udział w śledztwie zamieniają się w walkę o udowodnienie niewinności i odkrycie prawdy.

Autorka w interesujący sposób myli tropy, a pomoc zawodowego mentalisty wpływa pozytywnie na postać bohatera. Prawdopodobnie nie jest to ostatnia historia duetu Vincent – Mina, ponieważ mimo zamkniętego zakończenia określono ją jako pierwszy tom. Czy powstanie długa seria? Trudno ocenić, ale z pewnością jest potencjał na to, by tak się stało.

◢ Izabela Durma

"WITAJ NA IMPREZIE, KOLEŚ"

- CZYLI JAK DELIKATNY BYŁ BRUCE W „SZKLANEJ PUŁAPCE"?

Info: „Bohaterowie ostatniej akcji" autor: Nick de Semlyen gatunek: list miłosny wydawca: Open Beta (2023)l.



John McClane właśnie wygrywa w naszej tradycyjnej zabawie dla społeczności Gniazda Szeptunów - w tej świątecznej, czyli #xmas_tv_battle - potwierdzając iż „Szklana pułapka" to zaiste najważniejszy, świąteczny film EVER. Film akcji, krwawy i brutalny, seksowny i rozpychający się w zbiorowej pop-świadomości cudownymi, ponadczasowymi dialogami. Zapewniający Alanowi Rickmanowi stałe miejsce w galerii najbardziej charyzmatycznych złoli EVER. I windujący karierę Bruce'a Willisa do poziomu GWIAZDY.

Dzięki roli wizualnie kruchego, zagubionego gliniarza "z innego miasta", spóźnionego i biegającego na boso po szkle - Willis stał się kolejnym z "bohaterów ostatniej akcji". I to bohaterem wyjątkowym - budujący pomost między prostymi, umięśnionymi i bardzo umownymi postaciami, a zastępującymi ich sprytnymi, pyskatymi twardzielami. Schwarzenegger śmiał się z "chudych rączek" Willisa? Heh - pewnie do dziś część żartów z „Die hard" jest poza zasięgiem Arnolda.

Jeden rozdział gęstej, błyskotliwej książki Nicka De Semlyena wystarczył by mnie w niej rozkochać. Rozdział nosi tytuł "Witaj na imprezie, koleś" i jest napakowany detalami, wspomnieniami, uwagami i przemyśleniami na temat fenomenu pierwszej „Szklanej pułapki" (1988). Autor nie ściemnia, autor się nie hamuje - sypią się bluzgi, nie ma przebacz. To nie jest zwyczajny hołd dla Willisa, to konkretna opowieść o kresie ejtisów, oparta o fakty. De Semlyen (na co dzień redaktor magazynu „Empire") oczywiście ubóstwia wszystkich "bohaterów ostatniej akcji", ale nie patrzy bezkrytycznie. Stara się zrozumieć fenomen tych akcyjniaków, kmini, zastanawia się na przykładach.

A wspomniany rozdział to ledwie jedna z części, składających się na całość. „Bohaterowie ostatniej akcji" to rzecz do czytania przy każdej okazji - do przyswajania sobie w przerwach. Przystępny format i waga ułatwiają podróżowanie z tą książką. Bardzo polecam.

Łącznie osiemnaście rozdziałów - a każdy o innym "herosie" tamtych czasów.

Najsłynniejszych tytanów widzicie na okładce. Wasz ulubiony bohater to?

Tłumaczenie, bez ogródek i cenzury - Bartosza Czartoryskiego - pasuje idealnie. Nie wybija z rytmu. Dzięki tak solidnej robocie - wrażenie spoglądania na produkcję "od wewnątrz" jeszcze się potęguje. Zaglądamy za kulisy, do garderoby, do prywatnego życia twardzieli i tytanów. Wreszcie, na plany filmowe - a tam się działo. "Kino akcji" - akcja być musi - ale dlaczego było podówczas filarem popkultury?

Sięgnijcie po te fascynujące 300 stron. Warto! Polskie wydanie jest dziełem wydawnictwa Open Beta.

Ps/ a za stylizację książki na… kasetę VHS - chylę czoła!

◢ Piotr Grochowski
#Szeptun_XIII, redaktor naczelny Gniazda Szeptunów





ALTERNATYWNE LATA OSIEMDZIESIĄTE

Info: „Tajemnice Pętli" Wydawca: Black Monk Games

„No dobra. Jesteś tu nowy, więc opowiem Ci wszystko - tylko pamiętaj… Obiecałeś, że cokolwiek dziś usłyszysz, nawet najbardziej niezwykłe dziwactwo - nie będziesz kręcił głową z niedowierzaniem. Twoi rodzice pracują w tym projekcie. Sprawdziłam to. Ale, oczywiście nie mogą Ci o tym powiedzieć. Nic a nic. Ale, na szczęście masz mnie, nas, całą naszą paczkę. Jesteś tu nowy i właściwie sam, a Dzieciaki muszą trzymać się razem. Gotowy? Znasz określenie „Pętla"? Czy zdajesz sobie sprawę, że w trzech krajach - Szwecji, Stanach Zjednoczonych i u nas w Polsce, umiejscowione zostały tajne ośrodki badawcze? Tak. To ma związek z tymi wszystkimi niezwykłymi wydarzeniami, z hałasami, nawet z robotami w lesie. I z tymi światłami oraz z człowiekiem, który zaginął. I baza Ruskich też ma z tym związek. Hipnoza, kontrola czasu i wiele innych. To wszystko się łączy, a my jesteśmy w stanie odkryć, o co w tym biega. A jeśli nie kręci Cię nauka… Cóż, a co tu niby można robić? Buda jest nudna, na starych nie masz co liczyć, ale… Nasz Klub posiada kontakty, posiadamy wiedzę. Odkryjemy wszystkie tajemnice. Obiecuję.

A Kryśka, tamtej zimy, znalazła taki termos. I on - spowalnia czas. Dasz wiarę? Ale, spoko - jak zasłużysz, to będziesz mógł spróbować. Obiecuję!„.

Witajcie w latach 80. , których nigdy nie było.

Gry RPG wciągnęły mnie w swoje szpony pamiętnego lata 1994 roku, podczas obozu harcerskiego. Kumpel zaraził nas miłością do gier fabularnych za pośrednictwem „Kryształów Czasu". I od tego momentu - już byłem absolutnie stracony dla zwykłego świata. To była miłość od pierwszego „poturlania" i trwa do dzisiaj.

Ilość systemów, które przez te lata stworzyłem, ilość sesji, które prowadziłem… Sporo tego się uzbierało i przyznam szczerze, że w kwestii RPG niewiele jest





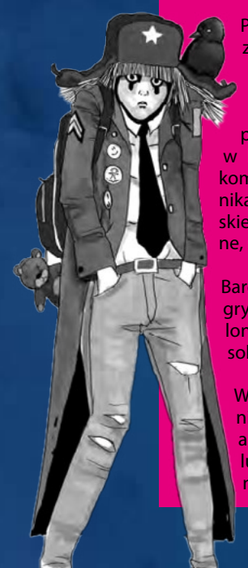
już w stanie mnie zaskoczyć. Zasady gry zawsze można zmodyfikować pod siebie i zwykle tak robię. Moje poszukiwania w obrębie gier fabularnych kierują się więc w stronę jakichś absolutnie klimatyczny, ujmujący „światów gry".

Czymś, co z miejsca mnie urzekło, był szwedzki system „Tales from the Loop", wydany w 2017 roku, oparty o prace graficzne Simona Stalenhaga. Unikalne prace... Artysta stworzył bardzo ciekawy koncept - na obrazach, do rodzajowych retro scenek (z lat 80-tych) dołożył elementy „dziwnego" sci-fi. Wszystko razem emanowało niezwykłością. Stalenhag wykreował „ejtisy", których nigdy nie było. Alternatywna rzeczywistość godziła ze sobą ciekawskie dzieciaki na rowerach i gigantyczne maszynerie, retro-roboty i wiele innych elementów. Twórcy gry wzięli ten koncept i dali mu „żyć". Gracze, wcielając się w Dzieciaki, otrzymują miks absolutnie genialny - chłoną urok lat 80-tych, niezwykłość w klimacie „Stranger Things", wpadają w Tarapaty (które muszą przezwyciężyć) i odkrywają Tajemnice.

Wow. Kilkukrotnie chciałem już kupować oryginalny system, ale…

W 2020 na polskim rynku pojawiło się coś naprawdę niezwykłego - polska wersja świetnego „Tales from the Loop". I jest to bardzo konkretna „polonizacja".

Od tego zacznę. Polski segment rozszerza grę, dodając elementy świata „Pętli" umiejscowione u nas. Do bazowego szwedzkiego ośrodka badawczego na jeziorze Melar (klimatyczna i zimowa, mroczna wersja) oraz Boulder City w Nevadzie (słonecznie i pustynnie) dołączono Rembertów - będący jednym z pięciu tajnych ośrodków w Polsce. W efekcie, mamy do wyboru trzy odmienne settingi. Trzy kraje łączy zgłębianie tajemnic „Pętli", ale dzieli wszystko pozostałe.



PRL-owska, „dziwna" rzeczywistość została opracowana bardzo przemyślanie. Świetnie opisano realia alternatywnej wersji naszych „ejtisów". Udostępniono sporo danych, przydatnych na początek, aby wejść w klimat tej rzeczywistości (muzyka, komiksy). Wszystkie rozdziały podręcznika zostały dopasowane także dla polskiego rozszerzenia. To naprawdę spójne, solidne wykonanie.

Bardzo czytelnie prezentują się zasady gry. Nawet początkujący, zupełnie „zielony" odbiorca jest w stanie przyswoić sobie reguły zabawy.

Warto zaznaczyć, że „Tajemnice Pętli" nie są systemem dla dzieci. Działa tu analogia do wspomnianego już serialu „Stranger Things" (jedna z wyraźnych inspiracji twórców gry) - który bardziej skierowany jest do dorosłych, wspominających swoje lata młodości. W grze niejako symulujemy życie Dzieciaków. Prawdopodobnie, rzeczywistość gry o wiele bardziej przypadnie do gustu już znającym ją (tak naprawdę) dorosłym (i to pewnie w wieku 30+) niż młodszym odbiorcom. Ale, niewykluczone, że dobrze poprowadzona sesja zdoła zainteresować starszych nastolatków.

Aby stworzyć unikalny system - wszak gracze wcielają się wyłącznie w bohaterów w wieku 10-15 lat - zastosowano kilka trików. Narzucono pewne żelazne zasady i schematy. To sześć reguł. Budują one narrację (dorośli mają „swój" świat, więc Dzieciaki muszą sobie radzić same) i stosunek do świata (twoja okolica jest tajemnicza, a życie codzienne nudne), wprowadzają ograniczenia (Dzieciak nie może zginąć), zapewniają dynamikę (podział gry na sceny) oraz wprowadzają nowoczesny sposób rozgrywki (świat opisują i gracze i Mistrz Gry). Umiejętnie zastosowane tworzą oryginalną jakość.

Pomimo iż sednem zabawy wydaje się eksploracja, przeżywanie przygód i odkrywanie tajemnic - a trzeba przyznać, zaproponowane w podręczniku scenariusze gry są bardzo ciekawe (ostatecznie ogranicza nas wszak tylko wyobraźnia) - to jednak chodzi o Dzieciaki. Prosty, ale kompletny i dosyć szczegółowy system kreowania postaci zapewnia frajdę. Archetypy zaproponowane przez twórców są pomysłowe, ale i oczywiste. Dostosowano je do polskiej rzeczywistości gry. Mamy więc na przykład Harcerkę, Wieśniaka, Komputerowca, ale także Sportowca lub Punka (łącznie dziesięć). Oczywiście, tutaj znów możliwości kreacji są nieskończone - każdy gracz może, modyfikując archetyp, stworzyć oryginalną bohaterkę / bohatera wedle upodobań.

Przygody, przygodami, ale bardzo często pomysł na udaną sesję wyłania się na styku relacji między postaciami, albo dzięki „prywatnej" historii któregoś z bohaterów. Znów - za co kocham gry fabularne - możliwości są nieograniczone. Autorzy bardzo pomagają. Pięć ostatnich rozdziałów podręcznika wypełnia ogrom fabularnych pomysłów - spiętych klamrą kampanii. Świetna robota.



Duże wrażenie robi szata graficzna, w polskim wydaniu rozszerzona o prace rodzimych artystów. Oryginalne obrazy Stalenhaga to oczywiście absolutne złoto, ale także dizajn poszczególnych stron, czcionki, wkładki i mapy - wszystko pięknie się łączy. Klimat jest kapitalny.

Reasumując – „Tajemnice Pętli" to solidny kawałek RPG - nowoczesny w zasadach i patentach, satysfakcjonujący w klimacie, stylowy wizualnie. Polskie wydanie to godne rozszerzenie, nieustępujące oryginałowi, a świetnie go uzupełniające.

Tajemnice. Technologia. Nauka. Relacje. Osobowości. Tarapaty. Klimat. Nieoczywistość. Czas i przestrzeń.

Oto „Tajemnice Pętli".

Zagracie? Bo my jeszcze nie raz.

A totalnie wyjątkowy serial „Tales from the Loop" od Amazon Prime rzuca całkiem nowe spojrzenie na świat znany z gry i tworzy całą masę możliwości.

Piotr Grochowski
#Szeptun_XIII, redaktor naczelny Gniazda Szeptunów



BUTTONS & BUGS: NOWE GLOOMHAVEN

Gloomhaven: Buttons & Bugs zostało niespodziewanie ujawnione jako kolejna przygodowa gra RPG z serii, ale w przeciwieństwie do swojego typowo „masywnego" rodzeństwa, ta jest znacznie mniejsza - dosłownie i w przenośni.

W rzeczywistości jest tak, ponieważ jej misje można ukończyć w mniej niż dwadzieścia minut lub podczas „półgodzinnej przerwy na lunch" - zgodnie z komunikatem prasowym. Gloomhaven: Buttons & Bugs oferuje również „elegancką konfigurację", o łącznej wadze około pół kilograma. To robi dużą różnicę w stosunku do dziesięciokilogramowych pozycji takich jak Gloomhaven czy Frosthaven. Pomimo tego, że są to jedne z najlepszych gier planszowych, jeśli kochasz fantasy i szlajanie się po lochach - to są morderstwem, jeśli chodzi o ich noszenie.

Istnieje jednak bardziej dosłowny powód, przez który ten tytuł jest „mniejszy". Jak sugeruje nazwa gry, twoja postać została zmniejszona do rozmiarów myszy. Akcja rozgrywa się pomiędzy oryginalnym Gloomhaven a jego rozszerzeniem Forgotten Circles, gdzie poszukiwaczka przygód Hail ma dość wielbicieli, którzy nieustannie przeszkadzają jej w udziale w ratowaniu miasta. Rzuca więc zaklęcie zmniejszające na drzwi, aby te problemy dosłownie zniknęły.

Wcielisz się w niedoszłego bohatera, który szukał u niej rady, jak stać się sławnym, ale skończył jako maluszek. Twoim zadaniem jest przetrwać w tym miniaturowym świecie i dostać się do Hail, aby w rezultacie mogła przywrócić cię do normalności.

Chociaż kładzie nacisk na szybkość i dostępność, nie oznacza to, że kultowa walka oparta na kartach zniknęła w Gloomhaven: Buttons & Bugs. Każda karta ataku nadal ma dwie zdolności do wyboru przez graczy, ale tym razem masz tylko cztery na ręce. Bitwa zostanie rozstrzygnięta „przy użyciu kości w połączeniu z tabelą modyfikatorów". Oczywiście wszystkie powyższe elementy można ulepszać w miarę postępów (każdy, kto martwi się, że nie będzie to „właściwa" gra RPG, może spać spokojnie).

Buttons & Bugs został zaprojektowany przez Joe Klipfel (który stworzył darmową, niewymagającą stołu wersję Gloomhaven o nazwie Gloomholdin') i Nikki Valens, projektantkę, która pracowała nad drugą edycją Posiadłości Szaleństwa. Zawiera również oryginalną kampanię autorstwa twórcy Gloomhaven, Isaaca Childresa, więc



można zanurzyć się głębiej w stworzony przez niego świat.

Nie ma jeszcze daty premiery Gloomhaven: Buttons & Bugs, ale trafia właśnie na platformę crowdfundingową i najwyraźniej pojawi się później w sprzedaży detalicznej za około dwadzieścia dolarów.

◢ **Tomasz Szlęk (#Diablos)**

Info: „Gloomhaven: Buttons & Bugs"
wydawca: Cephalofair Games (wersja angielska)

MEDDLING KIDS...

Czwarty sezon Stranger Things wyszedł i jak można się było tego spodziewać, odbił się szerokim echem w popkulturowej sferze. Szczególnie ciekawą zagrywką ze strony Netflixa było „dawkowanie" odcinków, każąc fanom czekać do lipca, żeby poznać dalsze losy bohaterów.

Powstaje pytanie: jak wypełnić lukę, czekając na kolejne odcinki?

I tutaj śpieszę z odpowiedzią i remedium, czyli zagrać w system RPG dedykowany pod sesje w stylu Stranger Things i nie tylko.

„Dzieciaki na rowerach" (ang. Kids on bikes) to prosty system autorstwa Jona Gilmoura i Douga Levandowskiego. Wydany w 2019 roku przez Renegade Game Studios, a zaadaptowany na polski rynek w 2022 roku przez AlisGames.

Fabuła gry rozgrywa się w niewielkim miasteczku lub przedmieściach miasta (najlepiej w okresie, kiedy to telefony komórkowe nie były urządzeniem codziennym) przedstawiając przygody i dziwne przypadki mieszkańców.

Mechanicznie system jest pewną wariacją silnika Powered by the Apocalypse, upraszczające rzuty kością na rzecz narracyjnego stylu gry. Gracze tworząc postać, mają możliwość wybrania jednej z trzech kategorii wiekowych: dzieciak, nastolatek lub dorosły. W zależności od wyboru postać będzie miała dostęp do innych startowych umiejętności. System daje do dyspozycji możliwość stworzenia swojej własnej postaci od podstaw albo wybrania jednego z gotowych archetypów, zamieszczonych w podręczniku. Decydując się na stworzenie postaci, gracz określa poziom swoich statystyk (Mięśnie, Bójka, Hart, Urok, Rozum i Lotność.), przypisując do poszczególnej określoną kość, którą będzie wykonywał testy danego atrybutu (od k4 po K20). Testy wykonuje się, rzucając przypisaną kość i w zależności od wykonywanej czynności gracz będzie musiał uzyskać wynik równy lub większy wartości stopnia trudności. Aby ułatwić MG ustalanie stopnia trudności, podręcznik dostarcza gotowe tabele, prezentujące, w jakim przedziale musi być wynik, aby można było mówić o sukcesie. Jako dodatkowy smaczek można dodać, że tabele prezentują jak powinna przebiegać narracja w przypadku sukcesu jak i porażki. Warto też wskazać, że porażka przy teście nie „zatrzymuje" akcji a jedynie wprowadza komplikacje, która nadal popychają fabułę naprzód.

Jak wspominałem, jest to prosty system zamykający się na prawie 90 stronach podręcznika. Mechanicznie jest bardzo przystępny dla początkujących graczy jak i doświadczonych. Jego narracyjny charakter pozwala na przeprowadzenie niemal każdego scenariusza rodem z kina lat osiemdziesiątych czy dziewięćdziesiątych. Dostępna jest też przeróbka „Dzieciaki na Miotłach" jeżeli ktoś chciałby spróbować klimatu w stylu Harry'ego Pottera.



Nie pozostaje mi nic więcej jak życzyć dobrej rozgrywki. Jeżeli już graliście w ten system, podzielcie się swoimi doświadczeniami. Ja natomiast ruszam nadrobić serial…, a w międzyczasie, rzućcie sobie K6.

◢ **Michał Kowalski**
#Vincu

Info: „Dzieciaki na rowerach"
wydawca: Alis Games



Gry planszowe mają niezwykłą zdolność jednoczenia ludzi, zachęcania do śmiechu, strategii i przyjaznej rywalizacji. Dla tych, którzy są nowi w świecie gier planszowych lub szukają dostępnego punktu wejścia - mam tutaj kilka pozycji. Gry te zapewniają również równowagę pomiędzy prostotą i głębią, dzięki czemu są idealne zarówno dla początkujących, jak i doświadczonych graczy. Przedstawię tutaj pięć wciągających gier planszowych, które oferują ekscytujące doświadczenia.

PLANSZÓWKI NA START

WSIĄŚĆ DO POCIĄGU

„Wszyscy na pokład!" Wsiąść do pociągu, to klasyczna gra wprowadzająca, która łączy w sobie strategię, budowanie tras i odrobinę szczęścia. W tej grze gracze wcielają się w potentatów kolejowych, budują trasy kolejowe, łącząc miasta



w celu realizacji biletów docelowych. Zasady są łatwe do zrozumienia i polegają na zbieraniu kolorowych kart pociągów oraz umieszczaniu ich na pełnych trasach. Gra oferuje warstwy strategii, ponieważ celem graczy jest ukończenie docelowych biletów i blokowanie ścieżek przeciwnikom. Napięcie rośnie, gdy mapa zapełnia się torami, dzięki czemu Wsiąść do pociągu staje się wciągającą i przystępną rozgrywką.

CARCASSONNE

Jeśli lubisz układać kafelki i francuskie krajobrazy, jest to gra dla ciebie.

Carcassonne przenosi graczy na średniowieczną francuską wieś, gdzie układają płytki, tworząc piękny krajobraz wypełniony miastami, drogami i polami. Gra jest prosta - wylosuj kafelek, połóż go



na stole i zdecyduj, czy umieścić jednego ze swoich podwładnych na obiekcie przedstawionym na płytce. Punkty zdobywa się za ukończenie miast, dróg i klasztorów. Elegancja Carcassonne leży w prostych zasadach, co czyni ją idealnym wyborem do wprowadzenia nowicjuszy w radość z gier planszowych. Strategiczna głębia i dynamiczne rozmieszczenie płytek sprawiają, że nawet doświadczeni gracze znajdą tutaj mnóstwo frajdy.

DIXIT

Wyobraźnia - jeśli masz ją dziką, ta gra jest zdecydowanie dla ciebie. Dixit, to wspaniała gra towarzyska, która kręci się wokół opowiadania historii i kreatywnego myślenia. Dzięki pięknie ilustro-



wanym kartom z abstrakcyjnymi i fantazyjnymi grafikami, gracze na zmianę wcielają się w gawędziarzy, dostarczając wskazówek lub opisów jednej ze swoich kart. Pozostali wybierają ze swojej ręki karty, które ich zdaniem pasują do wskazówki. Celem jest znalezienie równowagi między byciem zbyt niejasnym, a zbyt oczywistym, aby można było zdobyć punkty. Dixit zachęca do twórczego opowiadania historii i interpretacji, co czyni go doskonałym wyborem do rozwijania kreatywności i śmiechu wśród graczy w każdym wieku.

SPLENDOR

Coś tu strasznie błyszczy. Splendor to gra, która łączy w sobie budowę silnika i zarządzanie zasobami w pięknie zaprojektowanym pakiecie. Gracze wcielają się w renesansowych handlarzy, zbierając kamienie szlachetne i kupując karty rozwoju, aby gromadzić punkty prestiżu. To, co sprawia, że Splendor jest przystępny, to intuicyjna mechanika rozgrywki: zbieraj klejnoty, kupuj karty i wypracuj



sobie drogę do zwycięstwa. Jednak pod tą prostotą kryje się bogactwo strategicznych wyborów, które sprawiają, że gracze angażują się i wracają po więcej.

PANDEMIC

Maski, rękawiczki i szybkie testy antygenowe, nie są dołączone. Chociaż Pandemic tworzy rozgrywkę kooperacyjną, pozostaje fantastyczną grą wprowadza-



jącą dla tych, którzy wolą współpracę od rywalizacji. W Pandemic gracze współpracują jako członkowie zespołu walczącego z chorobami, próbując ocalić świat przed niszczycielskimi epidemiami. Każdy gracz przyjmuje wyjątkową rolę ze specjalnymi zdolnościami, a praca zespołowa jest kluczowa dla opracowania strategii i znalezienia lekarstwa na choroby zagrażające ludzkości. Pandemic zapewnia wciągającą narrację i poczucie pilności, co czyni ją idealnym wyborem dla tych, którzy szukają innych wrażeń z gry.

Te pięć gier planszowych oferuje różnorodne doświadczenia, które zaspokajają szeroki zakres gustów i preferencji. Niezależnie od tego, czy interesuje cię strategia, opowiadanie historii, współpraca czy rywalizacja, te gry są rewelacyjnym punktem wejścia do przygody na stole. Zbierz więc przyjaciół i rodzinę, rzuć kostką i wyrusz w ekscytującą podróż do świata gier planszowych. Przy stole do gry czekają na ciebie niezliczone godziny zabawy oraz niezapomniane chwile.

◢ **Tomasz Szlęk (#Diablos)**

GODNIE, ZACNIE, KLIMATYCZNIE

Z uwagi iż Stranger Things Day nie mogłem świętować w pełni - nadrabiam garściami. Dzięki uprzejmości wydawnictwa Portal Games mogłem recenzencko nabyć egzemplarz gry bez prądu pt „Po Drugiej Stronie". I to był strzał w dziesiątkę. Serial kocham - siedzi w mojej topce od początku, ostatnio zaczęliśmy z Tymkiem (13 lat) wspólne oglądanie i moja miłość do „Stranger Things" pozostaje na maksymalnym poziomie. Komiksy z tego świata - raczej nie trzymają stałego, wysokiego poziomu, książki - są naprawdę ok, ale czuć że to jednak produkty reklamowe. A gra planszowa?



To kompletny CZAD, korzystająca z wszystkich najlepszych zalet serialu, rzecz w pierwszej kolejności dla fanów (to oczywiste) i dla osób znających oryginał… ale zupełnie nie odczułem "reklamowego" charakteru. To po prostu wciągająca, świetnie wykonana GRA PLANSZOWA. Serial wygrywa klimatem i odwołaniami do lat 80. - i taki też charakter ma „Po Drugiej Stronie".

Co sprawiło mi największą frajdę? Wykonanie - umożliwiające wejście na poziom meta. Pamiętacie pierwszy odcinek? Zaraz po scenie w laboratorium - przenosimy się do piwnicy Wheelerów, gdzie odbywa się sesja klasycznego RPG. „Po Drugiej Stronie" zapewnia nam wejście w ten świat - bo to faktycznie jest PLANSZÓWKA. Jak za starych dobrych czasów. Solidna, rozkładana do ogromnych rozmiarów, dwustronna plansza wygląda cudownie. Jest - jak i reszta kartonowych i papierowych elementów (karty, żetony, planszetki) - ręcznie malowana. No i plastikowe figurki - wyglądają świetnie, zachwycają szczegółami.

Więc, dane nam jest zagrać w staromodną grę planszową i faktycznie poruszamy się po planszy i ciągniemy umieszczone na niej karty. W dobie nowoczesnych, używających apek, szpanujących nowatorskimi zasadami gier bez prądu – „Stranger Things. Po Drugiej Stronie" urzeka klimatem.

Od razu szepnę Wam że i pod względem mechaniki także jest miodnie. Na szybko - zamiast kostek mamy żetony, gramy w konkretne fabuły (w sumie dwie) i jest to kooperacja (dla od dwóch do czterech osób).



Patrzycie na grafiki i widzicie, że wszystkie elementy odnoszą się do sezonu pierwszego. Specjalnie tak wykonałem zdjęcia. W kolejnym wpisie podrzucę te z kontynuacji. Gra umożliwia nam przeżywanie przygody w dwóch pierwszych sezonach, do każdego używamy innych pakietów



Scen oraz Sojuszników. Nie zmieniają się tylko główne, grywalne postacie. Jest ich sześć - więc regrywalność jest spora. Nie - nie można zagrać Nastką - ma to fabularne i mechaniczne uzasadnienie.

„Stranger Things. Po Drugiej Stronie" to stylowa, staromodna rozrywka dla fanów serialu. Idealna na wieczorne granie, z odpaloną w tle ścieżką dźwiękową. Można oszaleć z trwogi (wtedy koniec gry), ale można także poświęcić Barb (czyli Sojusznika) i się uratować. Steve jest czarujący, a Dustin szybki i sprytnie unika zagrożeń. Nancy oczywiście biega z gnatem w dłoni. A Hopper dba o wszystkich - co pięknie podkreśla jak solidnie zasady gry odzwierciedlają fabułę i charakter serialu.

Takiej gry bez prądu pragnąłem i jest! Jeśli choć trochę cenicie serial Braci Duffer - koniecznie zagrajcie.

◢ Piotr Grochowski
#Szeptun_XIII, redaktor naczelny Gniazda Szeptunów

Info: „Stranger Things. Po Drugiej Stronie"
wydawca: Portal Games



ZNACIE RPG? NIE? TO ZAGRAJMY...
RECENZJA STARTERA D&D

Kojarzycie Dungeons & Dragons? No ba, kto nie kojarzy. A graliście kiedyś w RPG? Chociaż ostatnio ta forma rozrywki przeżywa swego rodzaju renesans, to jednak mało ludzi ma okazję spróbować swoich sił w grach fabularnych. Często z bardzo prozaicznego powodu - te gry są po prostu drogie. Kosztują zarówno całkiem sporo pieniędzy, jak i czasu - w końcu zrozumienie systemu, opracowanie przygody, przygotowanie postaci to nie lada wyzwanie, zwłaszcza, jeśli nie robiliście tego nigdy wcześniej. Na ratunek przychodzi wam zestaw startowy Dungeons & Dragons - względnie tani, z gotowymi postaciami i przygodą. Nic tylko grać.

Egzemplarz dostarczony nam przez wydawnictwo Rebel teoretycznie zawiera wszystko, czego potrzeba, by zacząć przygodę w piątej edycji D&D. Mamy więc zeszyt zasad, przygotowaną przygodę podzieloną na cztery części, pięć gotowych kart postaci plus czystą do skserowania (jak najbardziej na plus) i kostki. Biorąc pod uwagę, że kości do RPG lubią kosztować absurdalnie dużo, to cena zestawu jest naprawdę rozsądna. Jakość papieru i druku zeszytu zasad i przygody jest dobra, nie ma co się martwić, że zaraz się zniszczy. Na plus, karty postaci na twardym papierze, w końcu RPG ma to do siebie, że dużo się pisze ołówkiem i dużo zmazuje. Zważcie, że nie będę recenzował samego systemu per se - to, czy system wam pasuje, będziecie musieli ocenić sami. Różne systemy oferują różne możliwości i odmienne mechaniki - jak dla mnie D&D okazało się wystarczająco sensowne, by rozważyć zagłębienie się w ten świat.

Ale po kolei - zeszyt zasad. Bardzo długa lektura to nie jest, niemniej jednak nie sposób tego spamiętać ot tak. Przygotujcie się, że będziecie zaglądać do niego podczas gry, zwłaszcza jeśli dopiero zaczynacie przygodę z RPG. Mój problem z zawartością, to brak przykładowej walki z rozpisaną mechaniką - niektóre zapisy nie są do końca klarowne na pierwszy rzut oka, więc taki fragment na pewno ułatwiłby sprawę. Właściwie jedną trzecią zeszytu zajmuje opis działania magii i spis zaklęć - dwie z pięciu gotowych postaci mogą z tej magii korzystać, więc sugeruję się zaprzyjaźnić z tą częścią . Jeśli przyłożycie się do lektury, myślę, że nawet prowadząc przygodę po raz pierwszy dacie radę.

Zeszyt przygody – „Zaginiona Kopalnia Phandelvera". Najsampierw, co nieco o fabule. Grupka danych nam postaci jest dość zróżnicowana - dwójka ludzi, niziołek, elf i krasnolud. Każdy ma swoje tło fabularne, własne cele i cechy - na pewno pomaga to niedoświadczonym graczom w odgrywaniu postaci. Nie będę zdradzał za wiele, wystarczy



wam wiedzieć, że przygotowana historia jest dość ciekawa, każda postać ma w niej swoje miejsce i co jest bardzo ważne - pozostawia miejsce do improwizacji. Jeśli nie czujecie się na siłach, książeczka zapewnia Wam nawet gotowe opisy w niektórych miejscach, tłumaczy, jak odgrywać bohaterów niezależnych, pokazuje możliwe ścieżki rozwoju fabuły. To naprawdę dobrze przemyślana przygoda. Bardzo, ale to bardzo, spodobała mi się ramka na pierwszej stronie, tłumacząca Waszą rolę, jako Mistrza Podziemi - są wskazówki, co powinniście, a czego nie powinniście robić, by dobrze prowadzić opowieść. Autorzy nie zapomnieli przestrzec przed typowymi przywarami niektórych MP. Na koniec przygody dostajecie też propozycję, gdzie możecie dalej poprowadzić swoją drużynę, ale oczywiście pozostaje to w waszej gestii. Czasowo, materiału wystarczy na trzy/cztery solidne sesje - w sam raz, by doprowadzić historię do końca i zobaczyć, czy odnajdujecie się w tego typu zabawie.

Minusów tak naprawdę za wiele nie ma, poza jednym i to całkiem sporym - brak kreatora postaci. Autorzy dostarczają nam czystą kartę postaci, na charakterystycznym "plastikowym" papierze, co jest sporą zaletą; mniejsza szansa na zabrudzenia czy "wypadki" przy pracy. Jest to jednak dość bezużyteczne bez opisu tworzenia postaci, chyba, że zamierzacie zagrać w tą samą przygodę z różnymi ludźmi i chcielibyście przepisać gotowe postacie na czyste karty. Niemniej jednak szkoda - samo tworzenie postaci często potrafi dostarczyć bardzo dużo rozrywki, a graczom też łatwiej identyfikować się z postacią, którą sami od podstaw stworzyli. Autorzy mogli pokusić się też o dodatkową kość dwudziestościenną, z racji, że korzysta się z niej najczęściej, a uwierzcie, że żonglowanie kośćmi między ludźmi do przyjemnych nie należy. Dla tych, którzy z RPG mieli już do czynienia i dochowali się własnych zestawów kostek nie będzie to stanowić problemu.

To teraz najważniejsze - czy naprawdę to wszystko, co potrzeba, by zacząć przygodę z D&D? Tak. No, ołówków może brakuje, ale każdy przecież jakieś w domu ma. Jeśli chcielibyście z grupą znajomych "przetestować" RPG, zobaczyć co się z czym je i nie wydać za dużo pieniędzy - to naprawdę niezła opcja. Dla tych, którzy chcą po prostu wzbogacić swoje doświadczenia o kolejny system - jest tu na tyle pola do manewru, by doświadczeni gracze i Mistrzowie Podziemi mieli z czym pracować. Ja osobiście nie nudziłem się, a trochę już w tym siedzę. Warto zainwestować w taki zestaw, nawet jeśli uciekniecie z krzykiem od RPG, to przynajmniej nie wydacie niesamowitych sum pieniędzy, a ograniczony rozmiar zeszytu zasad i przygody sprawia, że nie musicie na start czytać paruset stron. Z czystym sercem polecam .

◢ Szymon Adamski
#Akeien, redaktor Gniazda Szeptunów

Info: „Dungeons & Dragons" edycja polska
wydawca: Rebel



ŚWIAT PRZED GERALTEM

Fani Wiedźmina mają teraz zupełnie nowy sposób na poznanie jego świata. Wszystko to, dzięki nowej grze planszowej od Go On Board, Wiedźmin: Stary Świat. Gra po prostu zmiażdżyła swój cel na Kickstarterze. Po tym jak miałem okazję ją wypróbować, łatwo zrozumiałem dlaczego tak było.

Gra toczy się zgodnie ze swoim motywem. Podczas całej rozgrywki będziesz polować na potwory, a także zostaniesz zanurzony w narracji w stylu „wybierz własną drogę w przygodzie". Dochodzą do tego ekscytujące rzuty podczas gry w kościanego pokera, jak również walki z innymi Wiedźminami.

Wiedźmin: Stary Świat, to gra rywalizacyjna dla maksymalnie pięciu graczy, w której musisz zostać najlepszym i najbardziej znanym Wiedźminem w okolicy. Można też grać w wersję kooperacyjną - jeśli wolisz takie doświadczenia. W grze podstawowej wybierzesz Wiedźmina z jednej ze szkół: Wilka, Kota, Niedźwiedzia, Żmii oraz Gryfa, a każdy będzie miał własną charakterystyczną umiejętność, która pomoże ci wyprzedzić innych na torze reputacji.

Podczas eksploracji mapy oraz napotykania stworzeń będziesz trenować i rozwijać indywidualne atrybuty: walka, obrona, alchemia oraz zdolność specjalna. Podnoszenie ich oczywiście pomoże ci w walce z potworami, ale także z innymi Wiedźminami, co możesz robić przez całą rozgrywkę. Te poziomy atrybutów będą modyfikowane, ponieważ gra nieustannie może je zmieniać poprzez mechanikę walki oraz przygody.

Na przykład atak potwora nie tylko zada ci obrażenia. Atakujący stwór może mieć kilka ataków, które obniżą poziom obrony, a efekt ten będzie trwały. Aby więc odzyskać punkt utraconego atrybutu, trzeba albo znaleźć miejsce do jego odzyskania, albo zapłacić i wyszkolić się w wiedźmińskiej szkole. Ten sam efekt może wynikać z karty eksploracji.

Kiedy nadejdzie czas, aby rzucić się na potwora lub innego Wiedźmina, będziesz polegał na swojej unikalnej talii. Zmienia się ona i rośnie wraz z postępem gry. Możesz zakupić nowe karty, aby dodać je do swojej talii, pozwolą ci one podnosić poziom tarczy, atakować, używać znaków, odzyskiwać karty z odrzuconych i nie tylko. Musisz umiejętnie konstruować swoją talię, aby tworzyć złożone kombinacje kart.

W tym miejscu walka naprawdę błyszczy. Kiedy walczysz z potworem, przeciwnik wyciąga karty z talii bitewnej potwora, decydując wcześniej czy jest to gryzienie czy szarża. Następnie rozpatrujemy efekt ataku. Czasami polega on na zadaniu określonej ilości obrażeń, podczas gdy inne uszkadzają jakiś atrybut lub ma zastosowanie całkiem inny efekt. Wiedźmin reaguje na rany i wykonuje swój atak. Możesz zagrać kartę ataku, a jeśli zawiera ona symbol i kolor kombinacji, dołożyć kartę pasującą. Im więcej ich masz, tym potężniejsze comba możesz wykonać. W zależności od tego ile zadasz obrażeń potworowi, tyle zabierasz kart z jego talii, przybliżając go do śmierci. Jak już to opanujemy, walka okaże się niezwykle zabawna i satysfakcjonująca zwłaszcza, gdy twoja talia rośnie i pojawia się więcej opcji.



Gra podzielona jest na trzy fazy. W pierwszej poruszamy się po mapie. Każda lokalizacja ma jeden z trzech symboli reprezentujących typ terenu. Aby przenieść się do sąsiedniej lokalizacji, wystarczy zagrać kartę z ręki, która pasuje do tego symbolu. Przemieszczanie się do różnych miejsc pozwoli ci na: rozwijanie swoich umiejętności (za darmo lub za złoto), granie w kościanego pokera, wzięcie karty eliksiru, rozwiązanie zadania i wiele więcej.

W fazie drugiej będziesz wybierał kartę eksploracji miasta lub dzikich ostępów, która przedstawi historię lub zadanie i poprosi o wybranie jednej z dwóch opcji. Wynik może być pozytywny lub negatywny: możesz zyskać lub stracić punkty atrybutów, mikstury, złoto lub też znaleźć trop na potwora. Jeśli zdobędziesz ten trop, będziesz mógł zaczynać jako pierwszy podczas walki z tym konkretnym stworem, co jest całkiem przydatne.

Następnie przejdziesz do trzeciej i ostatniej fazy: rynku. Istnieje szereg kart do kupienia, które stale się uzupełniają, a ty odrzucasz pewną liczbę kart z ręki, aby kupić jedną z nich - w tym również jest strategia. Niektóre nie będą kosztować nic, podczas gdy inne więcej, ale w miarę ich przesuwania się po torze (w miarę kupowania większej liczby kart) koszt będzie się zmniejszał. Tak więc, jeśli czujesz, że ktoś inny może kupić kartę, której naprawdę potrzebujesz, być może warto wydać trochę więcej, aby ją zdobyć, ale jeśli zaryzykujesz, możesz dostać ją taniej.

W Starym Świecie jest wiele rzeczy, które można pokochać, choć są też takie, które mogłyby być lepsze. Walka sama w sobie jest uzależniająca, ale niektóre elementy, które sprawiają, że śledzenie i eliminowanie potworów w grze wideo jest tak strategiczne i zabawne, mogłyby sprawić, że ten system będzie jeszcze lepszy. W grach często musisz tworzyć i stale ulepszać broń oraz sprzęt, aby dotrzymać kroku stworom, z którymi walczysz, i chociaż musisz ulepszać swoje umiejętności w Wiedźminie: Stary Świat, to nie ma żadnych mechanik rzemieślniczych opartych na broni.

Jeśli chodzi o same potwory, to zbieranie śladu prowadzi tylko do przewagi w pierwszej turze walki. Być może interesujące byłoby dalsze zbadanie go lub sprawienie, by niektóre z potworów były wykrywalne tylko wtedy, gdyby śledziło się je w wielu lokalizacjach. Wytropienie ich mogłoby zająć więcej czasu i zasobów, ale za to dodatkowy wysiłek przyniósłby większe nagrody. Szczerze mówiąc, mogłoby to spowolnić (i tak już wydłużone) tempu, ale trochę więcej głębi w tej mechanice byłoby mile widziane. Są to jednak drobiazgi, ponieważ podczas rozgrywki nie odczuwamy wielkich braków w jej obecnej formie. Mogłoby to jedynie dodać jeszcze więcej głębi do i tak już solidnej produkcji.

Wiedźmin: Stary Świat łączy wszystkie elementy uwielbiane przez fanów serii i splata je w jedno wciągające i uzależniające doświadczenie, ale nie zadziałałoby to bez przekonującego systemu walki. Na szczęście ten tytuł również to zapewnia, dzięki łatwej do opanowania mechanice, która ma w sobie to coś, co zachęca gracza do szukania bitew, które są wyzwaniem i satysfakcją. Haczyki narracyjne nadają wszystkiemu autentyczny styl, który wydaje się drugą naturą tej serii. Po spędzeniu z nią trochę czasu nie mogę się doczekać, kiedy znowu Wiedźmin: Stary Świat wyląduje na stole.

◢ **Tomasz Szlęk (#Diablos)**

Info: „Wiedźmin: Stary Świat"
wydawca: Go On Board, Games Lab, Rebel



CEL! PAL!

Masz czasami dość taktycznych, strategicznych gier typu tower defense, kontroli obszaru oraz zarządzania zasobami? Przełam ten stan Wystrzałowymi Katapultami. Wystarczy wziąć grę na podłogę i określić najbardziej utalentowanego średniowiecznego oficera balistycznego. W tym tytule masz okazję zmierzyć się z rywalem uzbrojonym w wyrzutnię pocisków (zasilaną gumką). Strzelając na zmianę, staracie się wyrządzić jak najwięcej szkód.

Rozgrywka

Gra zaczyna się od kopca plastikowych cegieł, które błagają o ułożenie. W odległości około półtora metra od siebie, gracze będą próbowali zbudować jak najbardziej niezniszczalną fortecę. Zamki mogą przybierać dowolne kształty i formy, o ile tylko zmieszczą się na dołączonej planszy gracza. Po zakończeniu zajmują swój fort przy pomocy pięciu rycerzy. W grze obowiązują pewne drobne reguły, ale zasadniczo chodzi o strategiczne umieszczenie swoich sił tam, gdzie mają one największe szanse na przetrwanie nadchodzącej wojny.

Uzbrojeni w katapultę, napędzaną gumką, gracze na zmianę miotają w siebie gumowymi głazami, próbując usunąć cegły oraz wyeliminować siły przeciwnika.

Czasami jednak to karta jest potężniejsza niż gumowy głaz. Przed każdą turą gracz wybiera kartę akcji, która zapewnia dostęp do specjalnej zdolności, takiej jak między innymi odbudowa części zamku, oddanie powtarzalnych strzałów lub zarządzanie katapultą przeciwnika na czas jednej tury.

Po oddaniu strzału następuje faza sprzątania, podczas której uszkodzone cegły lub rycerze są usuwani z pola bitwy. Zwycięzcą zostaje gracz z ostatnim stojącym oddziałem.

Komponenty

W Wystrzałowych Katapultach plastik nie wydaje się tani. Cegły zamkowe układają się naprawdę dobrze, a postacie rycerzy stoją stabilnie na swoich miejscach. Nie musieliśmy przejmować się przypadkowym przewróceniem naszych zamków lub jednostek.

Prawdziwą gwiazdą rozgrywki jest definitywnie katapulta. Strzelanie z niej to świetna zabawa. Napędza się ją gumką i jest to idealny spust. Gumka z pewnością z czasem się zużyje, ale łatwo ją wymienić. Gumowe głazy są bardziej sprężystą piłką, niż tylko plastikowym kamieniem. Ma to sens, ponieważ bardzo dobrze siedzą w katapulcie i łatwo się nimi strzela.

Ostatnie przemyślenia

W tej grze występuje wysoki współczynnik zabawy. Istnieje pewna strategia dotycząca tego, jak i kiedy aktywować swoją ograniczoną liczbę kart na ręce, ale gra w 99% polega na miotaniu głazami w przeciwnika - i to naprawdę wszystko, czego potrzeba do świetnej zabawy właśnie.

Produkcja jest solidnie wykonana, na pewno spodoba się zarówno młodszym dzieciom, jak i dorosłym. Martwiłem się, że katapulty długo nie wytrzymają, jednak byłem mile zaskoczony ich jakością i trwałością. Wystrzeliwanie gumowego głazu jest zarówno płynne, jak i łatwe. To całkowicie otwiera rozgrywkę dla młodszych dzieci, które mogą odnieść sukces i czerpać więcej radości ze swoich bitew.

Ciskanie głazami to tylko połowa zabawy w tym przypadku. Budowanie zamku z klocków przypomina troszeczkę zabawę Lego. Daje szansę na pobudzenie swojej kreatywności, a wyzwanie polegające na zbudowaniu najlepiej ufortyfikowanej struktury, która wytrzyma lawinę trafień, na pewno ci się spodoba. Następnie możesz pomyśleć, jak ustawić rycerzy, co jest kolejnym zabawnym elementem układanki.





Trudno powiedzieć czy jest to pozycja, w którą będziesz często grać. Naprawdę podobało nam się nasze kilkanaście rozgrywek, ale jak w przypadku każdej zabawki, w końcu przechodzisz do kolejnej. Tak długo jak masz chętnego przeciwnika, Wystrzałowe Katapulty powinny wracać do łask.

Gracze szukający głębokiej rozgrywki - nie znajdą jej tutaj. Zrozumienie celu i misji Wystrzałowych Katapult pomoże ci przekonać się, czy jest ona dla ciebie. Jest chaotycznie, głupkowato i zabawnie. Chociaż myślę, że jest ona najlepsza dla dzieci, to zdecydowanie może cieszyć także całą rodzinę. Żeby móc zagrać w cztery osoby, trzeba by było zakupić dwa zestawy gry. Pojawiają się już rozszerzenia, więc po wyczerpaniu podstawowej wersji można po nie sięgnąć. Ogólnie rzecz biorąc jest szybka w konfiguracji, a rozgrywka to około dwadzieścia minut. Osobiście gorąco polecam Wystrzałowe Katapulty, ze względu na świetną zabawę oraz wyjątkowe wrażenia.

◢ **Tomasz Szlęk (#Diablos)**

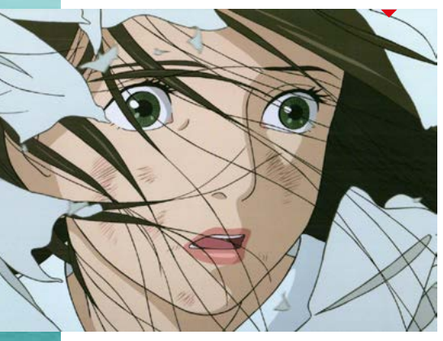
Info: „Wystrzałowe katapulty"
wydawca: FoxGames



CHŁOPIEC I CZAPLA,

CZYLI TRIUMFALNY POWRÓT MISTRZA HAYAO MIYAZAKIEGO

„Chłopiec i czapla" | dramat fantasy | Netflix



„Chłopiec i Czapla", tak nazywa się najnowszy film Hayao Miyazakiego - legendarnego reżysera studia Ghibli. Film oryginalnie miał nosić zupełnie inny tytuł i w japońskiej dystrybucji nadal jest znany jako „Jak żyjesz?". Miał on też w dużej mierze bazować na książce Genzaburo Yoshino z 1937 roku pod tym samym tytułem. Jednak podczas procesu twórczego, Miyazaki zmienił zdanie i z oryginalnego konceptu pozostał wyłącznie tytuł. I tym samym, za luźną inspirację do jego nowego filmu posłużyła książka irlandzkiego pisarza Johna Connolly pt. „Księga Rzeczy Utraconych". I faktycznie, oglądając tą animację, znajdujemy sporo nawiązań do powieści irlandzkiego autora.

Gdy w 2013 roku, tuż po nakręceniu „Zrywa się wiatr", Hayao Miyazaki obwieścił całemu światu, że udaje się na zasłużoną emeryturę, jego fani byli w szoku. Każdy fan jego filmów marzył wówczas o tym, by mistrz po jakimś czasie powrócił do pełnometrażowej animacji.

A potem zamknięto studio Ghibli, sprowadzając wszelkie prace do minimum i tnąc etaty. Tymczasem Miyazaki, może dlatego, by dano mu spokój, a może dlatego, że ciężko mu było pożegnać się z zawodem, który wykonywał od lat, postanowił po kryjomu pracować w zaciszu swego domu. Dopiero gdy w 2016 roku ekipa filmowa, tworząca dokument poświęcony jego życiu i pracy, zajrzała do pracowni mistrza, na światło wyszły szczegóły projektu, który miał być zwieńczeniem dorobku życia mistrza. Który mniej więcej w tym czasie, wyreżyserował shorta „Gąsienica Boro", do którego projekt powstał jeszcze w 1995 roku. A to dlatego, że w 1995 roku, zamiast robić pełnometrażowy film o gąsienicy, studio skoncentrowało siły na innym projekcie, znanym później pod tytułem „Księżniczka Mononoke".

„Chłopiec i Czapla" powstawał pierwotnie bez oficjalnego błogosławieństwa włodarzy studia Ghibli. Jasne, wiedzieli, że Miyazaki siedzi i coś tam dłubie w swojej pracowni, ale znając reżysera oczekiwali prędzej kolejnego krótkiego metrażu. Dopiero gdy Miyazaki opracował projekty postaci, lokacji, miał gotowy storyboard i koncept historii do której przemycił masę własnych wspomnień, udał się do producenta - Toshio Suzuki z propozycją nowego filmu.

W Lutym 2017 ogłoszono oficjalny start produkcji, a w Maju ponownie otwarto zamknięte wcześniej studio i zaproszono do pracy nad filmem stałych współpracowników. Miyazaki chciał aby film miał premierę podczas letniej olimpiady w 2020, ale niestety data premiery mocno się opóźniła przez epidemię Covid19.

Kolejną przeszkodą okazały się jak zawsze pieniądze. Praca nad filmem i opóźnienia związane z epidemią zżerały masę budżetu. By pokryć rosnące koszta, producent namówił Miyazakiego, aby udostępnił swoje filmy na platformie streamingowej Netflix. Miyazaki, który nie używał ani komputera ani smartfona, nie był pewien na początku czy była to dobra decyzja, ale zgromadzone w ten sposób środki pozwoliły po pierwsze na ukończenie produkcji, a po drugie dały szansę szerszemu gronu widzów na zapoznanie się z dorobkiem mistrza.

W maju 2020, w wywiadzie dla Entertainment Weekly, Toshio Suzuki zdradził, że do pracy nad filmem zaangażowano 60 różnych animatorów. Wyjawił również, że po 3 latach pracy, ukończono 36 minut z planowanych 125 minut. Możecie sobie doskonale wyobrazić jak pracują Japończycy, a że praca dla studia Ghibli to nie jakaś tam kolejna robota, ale prestiż, presja była ogromna. Każda klatka była rysowana ręcznie, a poszczególne efekty specjalne dodano dopiero na etapie postprodukcji. Na szczęście praca z zacisza własnych domów, wyraźnie przyspieszyła proces powstawania filmu. Jednak w grudniu tego samego roku, potwierdzono, że studio przestało się bawić w jakiekolwiek deadliny i pracuje obecnie po prostu by ukończyć produkcję, co za dobrze nie wróżyło, bo na przykład prace nad taką „Księżniczką Kaguyą", którą również kończono bez deadlinów trwały aż 8 lat! Jednak



już w październiku 2022, podczas konferencji prasowej, ogłoszono, że prace przebiegają sprawnie i produkcja ma się ku końcowi. Niestety potwierdzono też, że będzie to już „na pewno" ostatni film Miyazakiego. Po następnych dwóch miesiącach, jeden z aktorów podkładających głos w poprzednich filmach studia, wyjawił niechcący, że zaproszono go na nagranie, co świadczyło o tym, że prace nad filmem są już na ukończeniu.

Jedną z najbardziej kontrowersyjnych decyzji producentów był kompletny brak promocji filmu. Poza plakatem do filmu, nie zainwestowano ani jednego jena w zwiastuny, ani choćby w udostępnienie dla prasy stopklatek z filmu, streszczenia, czy listy aktorów podkładających głos. Suzuki postanowił, że film obroni się sam bez promocji. Domyślam się tylko, co mógł sobie wówczas myśleć, że skoro to jest ostatni film legendarnego reżysera, to do kin i tak pójdą tłumy, by zobaczyć jego „łabędzi śpiew", ostatni film ever. Była to decyzja nie tyle ryzykowna, co po prostu niespotykana w przemyśle rozrywkowym. Jednak postawienie wszystkiego na jedną kartę opłaciło się. Choć dokładny budżet filmu nie jest znany, nieoficjalnie mówi się o 60-80 milionach dolarów, to film na tą chwilę (18.01.2024) zarobił już 151 milionów dolarów, pomimo że wciąż nie miał premiery na całym świecie. Faktem jest zaś, że jest to najdroższy film studia Ghibli jaki nakręcono.



Dopiero gdy dograno plany na dystrybucję filmu w USA (a w ogóle, wstępnie film został sprzedany za granicę jeszcze zanim zdołano go ukończyć i jest pierwszym filmem Ghibli, który wszedł na ekrany IMAX), ekipa odpowiedzialna za promocję i dystrybucję dzieła Miyazakiego za wielką wodą, postanowiła wbrew podejściu Japończyków, wypuścić pierwszy zwiastun filmu dla publiczności amerykańskiej. Miało to miejsce 6 Października 2023, czyli tuż przed premierą, która odbyła się na Międzynarodowym Festiwalu Filmowym w Toronto. A film dla zebranej publiczności przedstawił w zapowiedzi sam Guillermo del Toro. Włodarze studia, reprezentowani przez wiceprezesa Junichi Nishiokę, wyjaśnili wówczas, że film nie powstał dla nagród, ale z miłości dla widzów, którzy przez wszystkie lata istnienia studia Ghibli zawsze je wspierali i gorąco kibicowali kolejnym filmom. Głównym zadaniem „Chłopca i Czapli" jest po prostu sprawienie radochy widzom. I w tym, ten film jest naprawdę świetny. Nadmienię jeszcze, że wygrał główną nagrodę dla pełnometrażowej animacji na ostatnich Złotych Globach (i zdobył Oscara!, tekst powstał przed ogłoszeniem wyników gali – dop. red.)

Miyazaki stworzył świat pełnego wachlarza emocji. Z jednej strony mamy tutaj realia wojny - film rozpoczyna się wyciem syren, wkrótce potem jesteśmy widzami przymusowego naboru do wojska. Z drugiej strony, przez cały film przewija się motyw żalu po śmierci matki, smutku bohatera i związany z tym brak nadziei. Balansowanie po cienkiej linii bólu i akceptacji otoczenia, cichy krzyk o tak skrzętnie skrywane pod japońską maską normalności, uczucia. Po raz kolejny widzimy jak Miyazaki umiejętnie wplótł w fabułę filmu swoje własne wspomnienia. Dzięki temu, jest to opowieść o poszukiwaniu sensu po stracie bliskiej osoby, ale też opowieść o nadziei, o pokonywaniu trudności i dokonywaniu niezwykłych czynów w imię miłości.

Tutaj działa wszystko. Złośliwi mogą wytykać, że otrzymaliśmy kalkę z poprzednich filmów Miyazakiego, a niektóre sceny zostały zapożyczone z innych produkcji, że może treść filmu nie należy do oryginalnych, że motyw przechodzenia do innego świata widzieliśmy już w „Spirited Away", albo w „Ruchomym Zamku Hauru". A ja pytam „co z tego"? Skoro to wszystko podano nam na złotym półmisku i jest niczym ulubione, ale długo wyczekiwane danie, którego smak znamy doskonale, ale i tak za każdym razem je wybieramy, bo po prostu nam smakuje i sprawia, że jest ciepło w brzuszku.

Film oglądałem z angielskim dubbingiem i dzięki temu miałem okazję usłyszeć głosy takich Hollywoodzkich celebrytów jak: Christian Bale, Willem Dafoe, Mark Hamill, Robert Pattinson, Florence Pugh czy Dave Bautista. Swoją drogą, Robert Pattinson, to trzeci aktor, który wcielał się w Batmana, a który później podkładał głos do filmu studia Ghibli. Oprócz Christiana Bale'a w „Zamku Hauru", lata wcześniej do „Porco Rosso" głosu użyczył Michael Keaton.

Tak z grubsza o fabule, choć wbrew pozorom, bez aż takich spoilerów jakie w opisie dystrybutora się znalazły, to akcja filmu, przynajmniej na początku, rozgrywa się podczas wojny na Pacyfiku (1941-1945). Ramy filmu zostają nakreślone w ciągu pierwszych minut i tak oto poznajemy głównego bohatera filmu, chłopca imieniem Mahito. Jego ojciec Shoichi jest zamożnym przemysłowcem i właścicielem fabryki amunicji. Podczas jednego z alianckich bombardowań Tokio, ginie w pożarze szpitala mama chłopca - Hisako. Jego ojciec, teraz wdowiec, żeni się z młodszą siostrą swojej żony - Natsuko. Niedługo potem, aby uciec od ferworu wojny i ciągłych nalotów, wyprowadza się na wieś, do posiadłości Natsuko. Chłopiec, wciąż przeżywający śmierć mamy, zostaje wyciągnięty ze świata, który dobrze zna i musi stawić czoła realiom życia na wsi, zaakceptować a potem uratować nową „mamę". Zwabiony przez niecodzienną czaplę, poznaje po drodze rodzinne tajemnice.

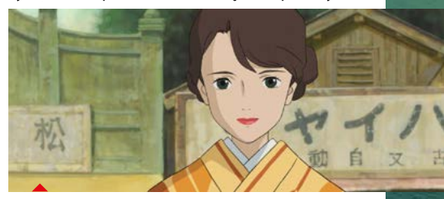
Reszta filmu to historia podróży bohatera, jego godzenie się z losem, pogoń za nadzieją i ogromna przygoda, fantastyczne krainy, niesamowite stworzenia, przepiękne krajobrazy i zapierające dech w piersiach scenerie. Magia Miyazakiego jest tutaj żywa i zaprasza w podróż po świecie, który dzieci przyjmą z otwartymi z zachwytu buziami, a dorośli będą rozważać jeszcze długo po filmie. Pomimo wielu wątków, wszystko tutaj zostało zebrane w całość, w przystępne dzieło sztuki filmowej. I tylko jedno mi się nie podobało, że po opowiedzeniu całej historii, nie ma jakiegoś łagodnego przejścia, czy zakończenia. Film jakby nagle się urywa, jedna, króciutka scena zamyka ponad dwie godziny przygód, a widz naładowany emocjami zostaje nagle sam, opuszczony przez opowiadającego historię mistrza. I zastanawia się, czy nie można było tego zrobić jakoś lepiej? Na przykład dodać jeden, drobny element na koniec, choćby uśmiech, który pokazałby, że bohater przeszedł wewnętrzną przemianę, a który jednocześnie byłby pożegnaniem reżysera z widzami. Zamiast okazać jakieś emocje, bohater robi najbardziej japońską rzecz, po prostu żyje dalej.



Miyazaki buduje ekspozycję powoli, niespiesznie i nienachalnie, po to by wkrótce potem, z każdą kolejną minutą akcja nabierała tempa. Świat przedstawiony bardzo przypomina mieszankę poprzednich dzieł reżysera, zachwyca detalem i kunsztem animatorskim. Niestety pomimo całej pracy animatorów, użycie w produkcji CGI było koniecznością, ale nie bójcie się, nie jest ono nachalne, jest jego mało a do tego jest subtelne i wyważone. Dodaje połysku filmowi, a nie robi całej roboty jak na przykład u Disneya.



Na film wybrałem się z moim prawie siedmioletnim synkiem, choć muszę przyznać, że trochę obawiałem się strasznych scen. Na szczęście, chłopak dzielnie film przyswoił i nie bał się ani przez chwilę. Podczas seansu był tylko jeden moment, w którym z głośników poszło jedno, niespodziewanie głośne dudnięcie, za które odpowiedzialny był stały kompozytor Miyazakiego, Joe Hisaichi. Był to też jedyny moment, w którym młody podskoczył. Muszę przyznać, że jestem z niego dumny, bo oprócz tego momentu, to cały film obejrzał spokojnie i z wielkim zaciekawieniem, a potem jeszcze sobie o nim na spokojnie porozmawialiśmy. Muszę wam powiedzieć, że bardzo fajnie jest, kiedy zaczynasz nadawać na tych samych falach z własnym dzieckiem, stopniowo odkrywając jego punkt widzenia świata. A on zaś poznaje, że piękne rzeczy, to nie same pokemony, ale też sztuka. Obrazy, filmy i muzyka, która łapie za serce i zachęca do przemyśleń.



Dziękuję mistrzowi Miyazakiemu, za wszystkie lata, gdy raczył nas magią swoich filmów. Dziękuję za godziny przygód, za niesztampowych bohaterów, za zapierające dech w piersiach animacje i historie pisane i reżyserowane z miłości do siódmej sztuki. Jednocześnie mam nadzieję, że jego wyjście z emerytury nie jest tymczasowe i że uda mu się jeszcze zrealizować kolejny film, nad którym podobno i nieoficjalnie, prace już trwają, czyli kontynuację swojego hitu z 1984 roku - „Nausicaä z Doliny Wiatru". To byłoby coś!

U mnie na skali: 9,9/10

Na plus: **Wszystko.**
Na minus: **Ostatnia scena.**

Mariusz Pieniążek
#Cashub, stały współpracownik Gniazda Szeptunów)



MACKI ZNIENACKA

Liczba tomów: 4+ | (Studio JG pierwsza edycja: 2015-2017, 2019, druga edycja: 2023)

Obca inteligencja, nieznane cywilizacje, przybysze z najodleglejszych zakątków wszechświata, bluźniercze kulty, przejmowanie ciała ofiary i oczywiście macki – czym byłoby dzisiejsze imaginarium horrorów bez Wielkich Przedwiecznych i całej tej grozy, która ponad wiek temu wylęgła się w deszczowym amerykańskim stanie Rhode Island, w umyśle człowieka, który przeszedł do historii jako Howard Phillips Lovecraft? Może dzieci spałyby spokojniej, a dorośli rzadziej zostawiali zapalone światło w przedpokoju? Może nie powstałby kosmiczny horror, a całe science-fiction przybierałoby hurraoptymistyczno-utopijne kształty wyrastające z powieści Juliusza Verne'a? Mało brakowało, a świat nigdy nie usłyszałby o dziełach Samotnika z Providence. Publikował głównie opowiadania, za życia wydano mu tylko jedną powieść „Widma nad Innsmouth". Gdyby nie niezachwiana wiara Augusta Derletha, jego przyjaciela, a potem i wydawcy, czy świat usłyszałby zew Cthulhu? Dziś rozbrzmiewa on wszędzie – w filmach, grach, w ciężkim brzmieniu niszowych kapel, niesie się nawet echem po mrocznych zakątkach Gotham City (tak, stąd się wzięła nazwa zakładu Arkham). W mandze również – choć tu nie należy się spodziewać wielkich oczu. Chyba że takich ogromniejących ze strachu.



Próba wskazania lovecraftowych inspiracji w popkulturze wymagałaby oddzielnego artykułu. A raczej doktoratu. Ja dziś opowiem o adaptacjach dokonanych przez Tanabe Gou, dostępnych na polskim rynku komiksowym dzięki Studiu JG. Zacznę od banału: Lovecraft buduje swoje pomroczne katedry bluźnierczych kultów słowem (a jego ulubionymi przymiotnikami są oczywiście „pomroczny" i „bluźniercze"). Gou próbuje oddać ten klimat obrazem, można więc uznać, że porywa się z motyką na słońc… przepraszam, wychudły sierp mrocznego księżyca wiszący w obmierzłym mroku. Jest to sztuka nie lada. Pozostaje mi mieć nadzieję, że recenzji będą towarzyszyły przykładowe strony, bo oddać słowami tę podstępną grę bieli i cierni, to przewrotnie drzeworytnicze cieniowanie, te rastry gęstniejące jak atmosfera na stypie… byłoby zadaniem równie karkołomnym jak to, którego podjął się artysta z Kraju Wschodzącego (oczywiście krwawo) Słońca. Gou, choć jest artystą pierwszej próby, wie, że może nie podołać bez klimatycznej narracji, dlatego poza scenami dialogowymi podsuwa nam opisy i retrospekcje żywcem wydarte z żywej tkanki Lovecraftowego tekstu.

Czy tak rodzi się patchworkowy potwór z pracowni doktora Frankensteina? Na szczęście nie, a duża w tym zasługa tłumaczek, Pauliny Ślusarczyk-Bryły i Anny Koike, które balastują między wymogami naturalności a cytatami z przekładu Roberta Lipskiego i – przede wszystkim – Macieja Płazy. Ten drugi tłumacz, bardzo zresztą doceniany w fandomie, stara się oddać i klimat opowieści Lovecrafta, i epokę, w jakiej powstawały, mamy więc sporo archaizmów, oboczności typu „szydliwy" zamiast „szyderczy", maksymalne stężenie pomroczności i bluźnierstwa, tak że czytelnik, który dochodzi do kolejnej „pustaci" czy innego „pomrocznego pagóra", może nieoczekiwanie parsknąć śmiechem. Mnie się zdarzało. Dialogi były dużo bardziej zjadliwe, a jednocześnie nie odcinały się od klimatu narracji, unikały anachronizmów i stanowiły naturalne przedłużenie cytatów.

Skoro mowa o anachronizmach, to dość szeroko była komentowana jedna wpadka Tanabe – rysowanie flagi ze swastyką na niemieckim okręcie z pierwszej (sic!) wojny światowej. Lovecraft zmarł w roku 1937, dwa lata przed apogeum koszmaru, jaki zgotował światu pan z wąsem, którego, jak wieść gminna niesie, początkowo nawet popierał. I tu chciałam pokazać, jak zupełnie przy okazji, niemal na marginesie, Tanabe Gou bierze odpowiedzialność za swojego mistrza i postanawia w „Cieniu spoza czasu" dodać maleńki akcent równościowy. Uskarżając się na swoją amnezję, profesor Peaslee wspomina o badaniu Tuskegee, mało etycznym eksperymencie medycznym przeprowadzanym przy rzekomym leczeniu czarnoskórych farmerów. Scena ta nie ma odpowiednika w prozie Lovecrafta, ale tym sposobem mangaka dyskretnie przypomina, w jakich czasach żył i tworzył mistrz grozy. Dodajmy też, że ostatecznie rasa ludzka w prosie Lovecrafta jest słaba i bezbronna wobec kosmicznych potęg, a takie kwestie jak pochodzenie czy kolor skóry przestają mieć jakiekolwiek znaczenie w obliczu rychłej i nieuniknionej zagłady czającej się na obrzeżach znanego nam świata.



Pierwsze wydania Tanabe Gou z lat 2015–2017 były… hm… były w porządku. „Ogar i inne opowiadania", „Nawiedziciel mroku" i „Kolor z innego wszechświata" wyróżniały się matową, stonowaną kolorystycznie okładką, lekko powiększony format (A5) raczej nie zaskakiwał przy takiej kresce, a cena nie odbiegała od podobnie publikowanych mang. Rewolucję przyniosło dwutomowe „W górach szaleństwa" z 2019 – twarda okładka, srebro i złoto, format bliski B5. A w roku 2023 doczekaliśmy się reedycji wcześniejszych dzieł w formie ombibusów, do których dołączył też premierowy tom „Cienia spoza czasu". Wystylizowane napisy, srebro, czerń i biel, gra świateł na lakierowanych i matowych powierzchniach, a nawet wzory na brzegach stron – to naprawdę jest czyste wariactwo (i bluźnierstwo). Czy Wasze kręgosłupy i portfele to udźwigną? Dostęp do wiedzy tajemnej kosztuje, a rzut oka na księgarniane półki podpowie, że nie za takie cuda… przepraszam, pomroczności… żądano nieraz więcej. Na pewno nie będzie to propozycja dla wszystkich. Niektórzy szybko wyrastają z glanów, inni trzymają je w czeluściach szafy na czarną godzinę (albo kolejny koncert Rammsteina). Jedni odpowiedzą na zew Cthulhu z nostalgią, drudzy usłyszą go po raz pierwszy, a część uzna, że to tylko kaloryfer wydawał dziwne odgłosy. Ot, życie. Mogę polecić nową odsłonę Gou&Lovecrafta koneserom ekskluzywnych wydań i ciekawej, znacznie odbiegającej od mangowego mainstreamu kreski – a także tym, którzy chcieliby poznać klimat tych niesamowitych opowieści, nie przedzierając się przez gąszcz bałwochwalczych pomroczności, których w słowie pisanym jest tyle, że włosy stają dęba (niekoniecznie ze strachu). Nie jest to lektura obowiązkowa, ale… w dziale ksiąg zakazanych raczej nie znajdziecie „Dzieci z Bullerbyn". I może dobrze, bo mnie przy królikach Ollego i opisach picia mleka przez słomkę zawsze szlag trafiał. Aż się prosiło o jakiegoś potwora z mackami…

◢ Vanitachi



LADY, PUNK I DINÓZAURY ROCKA

Liczba tomów: 11 | (Kotori 2023)

Lady Pank śpiewało „W moich snach wciąż Warszawa", ale każdy kraj ma taką swoją Warszawę (to się nazywa „stolica") i na przykład młode Japonki ku niekłamanemu smutkowi warszawiaków nie chcą mieszkać w Warszawie, tylko w Tokio. Nana Komatsu chciała. Aby rozpocząć swoje życie na nowo, wyleczyć złamane serce, zbudować sensowny związek i być blisko przyjaciół. Nana Osaki też chciała. Aby zaistnieć w branży muzycznej, samej stanowić o sobie i utrzeć nosa pewnemu delikwentowi. Dwie młode kobiety połączyło to samo imię. Albo dziwny zbieg okoliczności. Albo ambicja, bo choć Nana nie marzy o karierze estradowej, czuje ten sam głód życia i miłości. Nie tylko takiej romantycznej…

Najpierw poznajemy w telegraficznym – ale i tak zajmującym pół tomu – skrócie losy Komatsu i Osaki. Potem dziewczyny siadają obok w pociągu do Tokio, z powodu śnieżycy mają kilka godzin opóźnienia, ale czas mija im na wesołej pogawędce… czy raczej słuchaniu tragikomicznych perypetii miłosnych Nany Komatsu. Potem próbują wynająć to samo mieszkanie i ostatecznie zostają współlokatorkami. Mimo licznych retrospekcji fabuła od razu rzuca nas na głęboką wodę, a życiowe dramaty wcale nie wykluczają humoru, choćby był to śmiech przez łzy. Bohaterki popełniają błędy – obie są nieco odklejone od rzeczywistości – i nie zawsze się na nich uczą, ale mają też mnóstwo samoświadomości i dystansu, co zostaje jeszcze podkreślone dzięki metatekstowym żartom samej autorki.



Rysunki Ai Yaawy kojarzycie być może z wydanych u nas „Paradise Kiss" i „Last Quarter", ale kto sięgnął choćby po takie wcześniejsze „Tenshi nanka janai", wie, że autorka przeszła drogę długa i wyboistą (w artbooku do „Nany" opowiada, jak jeden wydawca wieszczył, że z tym warsztatem nigdy nie opublikuje swojego komiksu). Projekty postaci i secesyjna kreska zaskakująco dobrze zniosły próbę czasu, mimo obrabianych zdjęć wiemy, że miejsca i przedmioty są zaledwie sceną i rekwizytami. Życiowe problemy – takie jak szukanie pracy czy płacenie czynszu – nie stoją w centrum zainteresowania i do realizmu im daleko, ale subtelnie przypominają, że życie bohaterek nie jest zawieszone w próżni. Jedna z absolutnie cudownych (i nadal niestety raczej unikatowych) cech autorki jest ukazywanie skomplikowanych relacji między postaciami pierwszego, drugiego i nawet trzeciego planu. Nawet jeśli Komatsu wydaje się czasem naiwna, a Osaki wyrachowana, ich pole widzenia nie zostaje zawężone do romansów czy kariery. Tak, ładne ciuszki i stylowe wnętrza są ważne, ale nigdy nie najważniejsze. Ai Yazawa jest apologetką egzystencji w całej jej złożoności – dlatego jej bohaterowie potrafią i cierpieć, i cieszyć się życiem, a my, w zależności od naszej aktualnej pojętności i pojemności, możemy czytać dla kreski, dla fabuły, dla przesłania czy dla motywacji, by ogarnąć swój ogródek i jeszcze kawałek…

Za przekład odpowiada Anna Piechowiak. Umie rozśmieszyć, umie wzruszyć, umie dopasować styl wypowiedzi do danego bohatera. W pierwszym tomie zdarzają się jednak pomyłki wynikłe z pośpiechu – choćby „analogowy ze mnie człowiekiem". Nie jest tego tak dużo, by popsuć lekturę, nie przekreśli ładnego ogrywania idiomów („Widzę w tym palec boży. Albo diabelski."), ale na kilka tekstów patrzyłam spode łba. Albo bykiem. Nie „spod byka".

Polskie wydanie ma kolorowe ilustracje, śnieżnobiały papier, powiększony format i zbiera w jednym tomiku dwa oryginalne, dzięki czemu za każdym razem dostajemy do ręki fioletową cegiełkę liczącą prawie czterysta stron. Ja sobie z takich cegiełek buduję zamek, bo nadaj jest we mnie taka mała dziewczynka, która chciałaby zostać księżniczką (i odkryć nowy gatunek dinozaura). Małe (i) duże królewny potrzebują swoich zamków, żeby mieć bazę wypadową do podbijania świata. Odpowiednią dawkę motywacji i niezbędną porcję komfortu. Trochę ćwieków i glanów, ale i puchaty pastelowy kocyk na zimne noce. I lektury, przy której mogą sobie popłakać albo się powściekać, ale do której wrócą z wielką przyjemnością. Ja tak wracam do „Nany". Na pewno patrzę na ten tytuł przez mgiełkę sentymentu, myśląc o czasach, gdy świat był piękny, młody i pełen nieodkrytych jeszcze dinozaurów. Ale wierzę, że i Wam przypadnie do gustu, jeśli weźmiecie poprawkę na kilka zmiennych.

Wpadła mi kiedyś w oczy dość kuriozalna recenzja mówiąca o tym, że muzyka w „Nanie" to żaden punk, że to wszystko pod publiczkę, dla sałaty, że nie ma elementów walki z systemem… Może dlatego lojalnie uprzedzę, że faktycznie punkowa jest tu przede wszystkim stylistyka, kod wizualny, Vivienne Westwood, „Sid & Nancy"... Z drugiej strony – czy na pewno nie ma walki z systemem? Mario Vargas Llosa pisał, jak bardzo lubi panią Bovary za to, że ta nie buntuje się w imię idei pisanych wielką literą, ale w imię romansideł, w których się zaczytywała, w imię swojej – ubożuchnej, infantylnej, hedonistycznej, ale swojej – wizji szczęścia. Nana Osaki nie chce być ozdobą przy chłopaku – słynnym muzyku. Pragnie mieć głos – i posłuch. Chce stać na własnych nogach, a nie wsparta o silne męskie ramię. A Nana Komatsu? Jej decyzja o urodzeniu panieńskiego dziecka jest aktem wielkiej odwagi, niezrozumiałym w konserwatywnym, ale i bardzo proaborcyjnym japońskim społeczeństwie. Przecież tak łatwo byłoby uniknąć wstydu… „Nana" nie jest komiksem nowym. O kilku poruszanych wątkach można powiedzieć, że opresja, z jaką walczą bohaterki, to melodia przeszłości. Ale czy na pewno?



Druga kwestia. Przywołałam już Llosę, który darzy madame Bovary ogromnym afektem, przywołam jeszcze samego Flauberta, który pisał „Pani Bovary to ja". Bo wiem, że zareklamowałam Wam „Nanę" jako na wskroś babski komiks. Ale powieści czy mangi ukazujące prawdę uczuć z natury są dla każdego (albo prosto do kosza, jeśli się z tą prawdą miną). Być może na skutek konkretnego układu chromosomów albo okołogenderowych zawirowań nie czujecie się targetem tego komiksu. Nic na siłę. Ale warto dać mu szansę. Może nieźle się zdziwicie, że w każdym z nas jest coś z Nany.

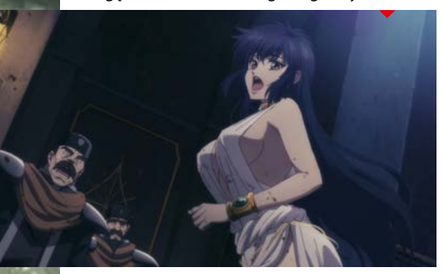
◢ Vanitachi

A MIAŁO BYĆ TAK PIĘKNIE



„Bastard!! Heavy Metal | Dark Fantasy | fantasy | 39 epizodów | Netflix

Zagadka dla znawców branży anime. Co powstanie z połączenia szalonego humoru „Magicznych Wojowników" (Slayers), dosłownej brutalności „Berserka" i dowolnego tytułu ecchi (lekka erotyka)? Domyślicie się? Odpowiedź jest oczywista: „Bastard!! Heavy Metal, Dark Fantasy" – dwusezonowy serial anime Netfliksa, zrealizowany przez Studio Liden w oparciu o kultową w środowisku otaku mangę autorstwa Kazushiego Hagiwary.



Klasyczna już manga zaczęła ukazywać się w Japonii jeszcze w 1988 roku i do dziś wydano 27 tomów, jednakże cykl nie został domknięty. Do naszego kraju komiks nigdy nie dotarł, natomiast nieliczni szczęśliwcy mogli natknąć się na piracką kopię zagranicznej kasety VHS z sześcioodcinkową serią OAV (original animated video) z 1992 roku. Działo się to w szalonych latach dziewięćdziesiątych ubiegłego wieku, gdy rynek mangi i anime w naszym pięknym kraju dopiero zaczynał raczkować, w magazynie „Secret Service" debiutowała rubryka manga room (patrz przekroje w Popcorner #6), wszyscy oglądali „Sailor Moon" na Polsacie i seriale z włoskim dubbingiem na Polonii 1, zaś poważna prasa rozpisywała się o pornograficznej mandze i jej zgubnym wpływie na młode, chłonne umysły. Do tego typu potencjalnie szkodliwych, kontrowersyjnych tytułów można było zakwalifikować „Bastarda", dzieło niezwykle charakterystyczne dla tamtego okresu, mające wszelką polityczną poprawność daleko w poważaniu. Wydawać by się mogło, że współcześnie tego typu anime nie miałoby prawa powstać, ponieważ tamte czasy odeszły bezpowrotnie, świat ruszył do przodu, zmieniły się oczekiwania odbiorców przyzwyczajonych coraz częściej do poprawnych politycznie produkcji serwowanych przez streamingowe platformy. Tym bardziej zachodzę w głowę, jak to się stało, że znany z rygorystycznego podejścia do wspomnianych kwestii Netflix zrobił reboot „Bastarda" całkowicie w zgodzie z materiałem źródłowym, pokazując wspomnianej poprawności środkowy palec. To nie będzie ulubiony serial współczesnych feministek.

Fabuła tej postapokaliptycznej serii fantasy nie prezentuje się nad wyraz oryginalnie. Po wielkiej wojnie na ruinach współczesnego świata powstał nowy, przypominający dawne europejskie średniowiecze. Technologię zastąpiła magia, pojawiły się potwory. Piękny białowłosy młodzieniec, niejaki Kall-Su i poddani mu generałowie pragną wskrzesić dawną boginię zniszczenia, Anthrasax, i przejąć władzę nad światem. Aby tego dokonać muszą złamać magiczne pieczęcie znajdujące się w poszczególnych krainach. Pod naporem armii antagonisty padają kolejne twierdze, jedynie leżące w centralnej części kontynentu królestwo Metallicana stawia skuteczny opór agresorowi. By je ratować, główna kobieca bohaterka opowieści, Tia Noto Yoko, córka wielkiego kapłana, musi podjąć trudną decyzję. Postanawia ożywić potężnego pradawnego czarodzieja, który niegdyś chciał rządzić światem, a teraz zamknięty jest w ciele jej przyjaciela z dzieciństwa, Luciena Renrena. Uwięzionego może uwolnić jedynie (uwaga!) pocałunek dziewicy. Piękna rudowłosa Yoko, nieskalana jeszcze przez żadnego mężczyznę, świadoma ryzyka, decyduje się pocałować Luciena. W taki oto wyszukany sposób wolność odzyskuje legendarny Mroczny Schneider – najpotężniejszy, najinteligentniejszy i najpiękniejszy bohater w dziejach fantasy, o iście ognistym temperamencie. Straszny narcyz, cham i prostak, tak poza tym.





Pojawienie się na scenie Mrocznego Schneidera zmienia układ sił. Rozpoczyna się szalona i zacięta (niczym najlepsze pojedynki w „Dragon Ballu") walka o przyszłość planety. Toczy się ona w rytmie heavymetalowej muzyki, której wielkim fanem jest Kazushi Hagiwara. Twórca opowieści przygotował nie lada gratkę dla miłośników tego gatunku muzycznego. Część nazw miast i imion bohaterów zostało zaczerpnięta ze świata ciężkiego brzmienia, będąc tym samym w pewien sposób hołdem autora dla muzyki. Trzeba przyznać, że galeria postaci, jak przystało na zakręconą opowieść, jest przebogata. Kogo tu nie ma! Wojownicy, kapłani, czarnoksiężnicy, potwory, demony, ninja, samuraje, mechy(!) i dziewice. Bo oprócz Yoko jest cała masa biuściastych, niewinnych dziewcząt z jędrnymi pośladkami. Bardzo skąpo ubranych. I Netflix pokazuje takie rzeczy, uwierzycie? Fantastyka w stu procentach. Mało tego, Mroczny Schneider to niepoprawny kobieciarz, śliniący się na widok ponętnych kształtów. Niektóre z jego szowinistycznych zachowań i tekstów przekraczają wyraźne granice dobrego smaku i noszą wręcz znamiona molestowania seksualnego. To nie jest już fajne i może budzić niesmak widzów, z tym że śmiała erotyka (nie pornografia!) to jeden ze znaków rozpoznawczych tegoż anime. Netflix to wszystko opakował oczywiście w znaczek 18+ i oznaczenia: nagość, seks, przemoc (również seksualna). Zostaliście ostrzeżeni!





Na koniec wypada zastanowić się, do kogo adresowany jest ten serial anime. Wszystko wskazuje na to, że intencją twórców było zaserwowanie rozrywkowego tytułu fantasy dinozaurom doskonale pamiętającym lata ejtisowych i najntisowych produkcji. Był to okres boomu na anime, czasy w których skąpo odziane mangowe dziewczęta były wręcz znakiem firmowym japońskich produkcji. Być może ja sam, będąc uczniem podstawówki, napędzany buzującymi hormonami, dałbym wówczas wiele za piracką kasetę VHS z „Bastardem". Niestety nie miałem wtedy odpowiednich znajomości by zdobyć nagranie, zaś tytuł znałem jedynie z artykułu w magazynie „Kawaii". A teraz Netflix serwuje mi (legalnie) wierny kanonicznej mandze reboot. Tylko że ja już nie jestem tamtym nastolatkiem. I wszystko się niby zgadza, bo skoro podobało się kiedyś, to powinno się podobać i dziś, prawda? Niestety, tak to nie działa, Netfliksie. Hormony już nie buzują, gust z wiekiem też się zmienia. Oczywiście miło jest zerknąć na ładnie narysowaną kobietę, ale gdy główny bohater opowieści zaczyna w bezczelny sposób pchać łapki między nogi bohaterek albo z zaskoczenia łapać je za piersi, by zaspokoić swoje chore żądze, to robi się bardzo niesmacznie. I tu nasuwa się kolejne pytanie, czy poprzez szacunek do oryginalnego materiału należy zawsze robić przekład jeden do jednego, czy raczej wprowadzać stosowne zmiany i dostosowywać tytuły do współcześnie panujących norm i obyczajów. Przykład dzieła tak wiekowego jak „Bastard" utwierdza w przekonaniu, że nie zawsze to, co było fajne kiedyś bawi nadal w czasach współczesnych. Uważam, że wszystko w ramach zdrowego rozsądku trzeba umieć wypośrodkować. Gdyby Netflix w tym konkretnym przypadku dobrze wyważył składniki, o reboocie „Bastarda" mógłbym napisać, że jest niezłą, niezobowiązującą rozrywką. A tak, po seansie pozostał mi głównie niesmak.

Paweł Koczułap







SCOTT PILGRIM
NA PAPIERZE I EKRANIE

Liczba tomów: 6 | Nagle Comics 2023

Podczas gdy większość zachwyca się najnowszą animacją od Netflixa - ja, dzięki uprzejmości Nagle! Comics - przeczytałem polskie wydanie oryginalnego komiksu.



I - jestem kupiony!

Bryan Lee O'Malley, zafascynowany mangą „Ranma 1/2", postanowił napisać i narysować własny komiks. Inspiracje nie kończą się na czerni i bieli (choć to akurat oszczędność przy pierwszym tomie) - ale dostrzegalne są na każdym kroku. Od szaty graficznej, wyglądu bohaterów, po samą treść - bazującą na... stylistyce gier video. Oldskulowych gier.

Choć, "Scott Pilgrim i jego cudowne życie" zaczyna się jak teen drama (bohaterowie mają po dwadzieścia kilka lat - ale wygląd robi swoje), od problemów sercowych i relacji. Wplata się w to wszystko garażowy rock / punk.



Aż w końcu - zaczyna się robić niesamowicie. Gdyż pojawia się ONA...

O'Malley ma wszystko pod kontrolą: wycieczki popkulturowe, zabawę narracją (zwracanie się do czytelnika - chociażby) oraz umowność rysunków. Podobnie jak wszyscy nie-japońscy twórcy, autor z mangi bierze pewne elementy - niestety, cierpi na tym elegancja i drobiazgowość. Cóż - zdaje się, że tylko dla oryginalnych twórców z Kraju Kwitnące Wiśni perfekcyjna dbałość o detale i nienaganna technika to rzeczy bardzo istotne.

Ale w "Scott Pilgrim..." nadal jest graficznie zabawnie, lekko, dynamicznie i świeżo. Ten tom powstawał na początku XXI wieku - mangi nie były jeszcze na Zachodzie tak dobrze znane. Przyznam - mnie ominął szał i kultowość tej serii - ale teraz chętnie nadrabiam i przyznaję: jest w tym moc i serce!

Ostatnio pisałem o tym, bo wiele osób zapomina - i mangi, rysowane "śmiesznie i niepoważnie" (to cytat) i komiksy na nich wzorowane, nie są produkcjami skierowanymi do dzieci. "Scott Pilgrim" to rzecz dla starszej młodzieży i dla dorosłych - warto o tym pamiętać.

Pierwszy tom to prawie 170 stron faktycznego wprowadzenia do serii - poznajemy zasady tego świata i paczkę przyjaciół tytułowego Scotta. Reszta zapowiada się wybuchowo i naprawdę osobliwie. Ale - to chyba najważniejsze, po lekturze tego komiksu już lubię tych bohaterów. A to klucz. Następny tom - w lutym.

Ps/ Mam wrażenie - że poza mangami, O'Malley mógł rzucać okiem na pewien multimedialny projekt muzyczny z Anglii. Tak - być może też to zauważyliście, w "Scott Pilgrim" znaleźć można pewne podobieństwa do... Gorillaz. Wirtualny band Damona Albarna rysował charakterystyczną kreską, kilka lat wcześniej Jamie Hawlett (znacie "Tank Girl"?). Daty się zgadzają. Teraz - po tej pop rozkminie jeszcze bardziej lubię Scotta.

Piotr Grochowski
#Szeptun_XIII, redaktor naczelny Gniazda Szeptunów



„Scott Pilgrim zaskakuje" obyczajowy 8 epizodów Netflix

Scott Pilgrim Netflixa, to cudo! Ten serial jest niemal pisany pode mnie! Zajebisty. Tak jak bardzo podobał mi się film, te już naście lat temu, tak teraz serial kompletnie podbił moje serce. Obejrzany w dwóch posiedzeniach. I to piękne cukierkowe wręcz zakończenie. Najśmieszniejsze, że serial by nie powstał, albo by powstał tylko miał inny scenariusz gdyby nie film z 2010 roku. Twórcy nie opowiedzieli po raz n-ty tej samej historii, tylko zbudowali na starej zupełnie nową, zakręconą historię, że aż chce mi się zapoznać z komiksem, bo przyznam się, że nie miałem okazji ich przeczytać. Scott Pilgrim FTW.

Mariusz Pieniążek
#Cashub, stały współpracownik Gniazda Szeptunów



DEMONY TERAŹNIEJSZE I PRZESZŁE
- CZYLI MALARZ DEMONÓW KONTRA DEVILMAN

Liczba tomów: „Malarz demonów" 3 (Kotori 2021), „Devilman" 2 (Kotori 2021)



Ponowiłem lekturę obu komiksów i spisuję Wam wrażenia, na świeżo. A będę porównywał rzeczy trudne do zestawienia, ale i zarazem przez to zestawienie jest fascynujące. XXI wiek kontra lata siedemdziesiąte ubiegłego stulecia. Kreski i techniki rysowania tak różne jak tylko to możliwe. Ale tematyka - przenikanie się Światów, naszego i demonicznego, bardzo podobna.

Oba porównywane dzieła to komedie.

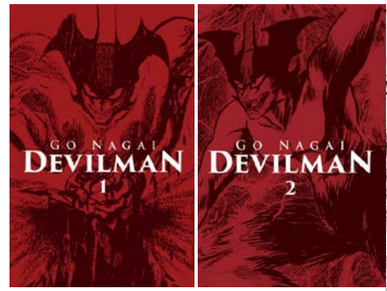
„Malarz Demonów" to trzyczęściowa, krótka opowieść w małym formacie. Autorem jest Aya Shouoto (Shōoto), urodzona w roku 1977. Manga, którą się dziś zajmujemy (w oryginale pt „Tsukigami to Bonbon") powstała w okresie 2018-2020. Czyli właściwie świeżynka.

Druga pozycja to totalne retro. Legendarny japoński twórca - Go Nagai (urodził się 6 września 1945 roku, kilka dni po podpisaniu przez Japonię kapitulacji na zakończenie II wojny światowej) stworzył „Devilmana" w latach 1972-1973. Tak, to z kolei kilka lat przed narodzinami autorki „Malarza Demonów". Wedle popularnej w Kraju Kwitnącej Wiśni opinii – „Devilman" to manga która wywarła ogromny wpływ na branżę - szczególnie w kwestii tytułów w których znajdziemy mrok i dużo, dużo okrucieństwa. Wizualnie - to jazda bez trzymanki. Pod względem objętości – „Devilman" to grubaśna księga, wydana w dwóch tomach.

Pisałem, że obie pozycje to komedie, ale „Malarz Demonów" od tej konwencji wychodzi i w niej, konsekwentnie pozostaje. „Devilman" idzie, a właściwie pędzi w osobliwą, pełną mroku stronę. Ostrzegam - to komiks wyłącznie dla osób dojrzałych.

Chociaż Japończycy są (wybaczcie użycie określenia, ale wiem, że mnie zrozumiecie) „INNI" i na tle zmieniającego się świata pozostają konsekwentnie alternatywni i wolni twórczo - jednak widać RÓŻNICE w mentalności, w sposobów podchodzenia do przemocy, gore, do pokazywania ciała. Coś się tam jednak zmienia - choć oczywiście warto pamiętać o różnicach w konwencji. I dziś, znajdziemy przecież mangi epatujące okrucieństwem, hardkorowe, dla specyficznego odbiorcy.

„Malarz Demonów" to opowieść o artyście, który posiada zdolność „ożywiania" swoich prac - a właściwie umożliwienia demonom wchodzenia do naszego świata poprzez rysunki. W „Devilmanie", młody chłopak - Akira Fudo - walcząc przeciw potężnemu Amonowi, sam musi zaabsorbować demoniczną moc. Staje się specyficznym superbohaterem.



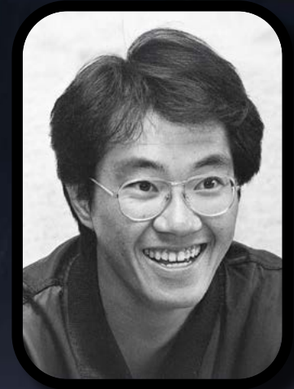
Podczas gdy współczesny komiks Ayi Shouoto emanuje delikatnością i elegancją kreski, klasyczna i oldskulowa manga Go Nagai to rzecz dla koneserów. Pod każdym względem. Sam poprosiłem wydawnictwo o przesłanie egzemplarza z czystej ciekawości, ale i dla poszerzenia horyzontów, dla zdobycia wiedzy o korzeniach japońskiego komiksu. Kreska jest charakterystyczna dla lat 70-tych, a gdy przechodzimy do scen „demonicznych" - wiele osób zapewne może się „odbić". Jest i karykaturalnie, i (jak gdzieś przeczytałem) „zwyczajnie obrzydliwie". Ja wolę użyć określenia - „osobliwie".

Po powtórnej lekturze obydwóch komiksów - jestem pewien: warto. Widać różnorodność, można docenić i śledzić zmiany w estetyce, w podejściu do opowiadanej historii. Dzieła różni pół wieku, i praktycznie każdy aspekt wykonania, łączy jedynie „demoniczna" tematyka. Lubię takie „studiowanie". I oczywiście - o wiele przyjemniej, przystępniej czytało mi się „Malarza Demonów", ale poznanie „Devilmana" to ciekawe, potrzebne doświadczenie. Potrzebne - by lepiej zrozumieć specyfikę japońskiego podejścia do komiksów.

Piotr Grochowski
#Szeptun_XIII, redaktor naczelny Gniazda Szeptunów



WSPOMNIENIE AKIRY TORIYAMY



Od razu zaznaczam, że są to wspomnienia, a nie biografia twórcy Dragon Balla. Artykuł będzie podzielony na kilka części: wspomnienia własne (część pierwsza), własne odczucia po informacji o śmierci Toriyamy (część druga), wspomnienia innych (część trzecia), twórczość i inspiracje (część czwarta) oraz podsumowanie i przyszłość po odejściu Toriyamy-senseia (część piąta). Wspominając autora, wielokrotnie będę się odnosił do Smoczych Kul.

Także zaczynając od części pierwszej: powiem to od razu, będąc świadom tego, że po tych słowach raczej wiele osób może o mnie troszkę krzywo pomyśleć. NIE OGLĄDAŁEM DRAGON BALLA !!! Tak, to nie żart (nic straconego Mateusz, serial jest aktualnie emitowany na Polsat Games w dwóch wersjach: z polskim dubbingiem lub napisami. Z kolei JPF wydaje całą serię w kolorze w twardej okładce – dop. red). Nie byłem jednym z tych dzieci, co na 17:00 biegły do domu, by szybciutko włączyć RTL7 i wpatrywać się w poszukiwanie Smoczych Kul, choć należy pamiętać, że dawniej nie było cyfrowej telewizji, a dostęp do szerszej oferty niż TVP czy Polsat był nie tak łatwy jak dziś. Raz będąc w domu kolegi z podwórka, moje oczy natknęły się na to anime, ja jednak wolałem wtedy wpatrywać się w kreskówki na Cartoon Network czy Fox Kids. Ale wcale to nie oznacza, że nie byłem świadom istnienia sagi o przygodach Goku i przyjaciół. Pamiętam natomiast doskonale szaleństwo z kupowaniem chipsów, by znaleźć karty z Dragon Balla. Pamiętam także gorączkę na zebranie całej kolekcji szachów Dragon Ball Z (szacun dla tych, którym udało się zebrać wszystkie). Na pewno wielu pamięta pamiętny reportaż Superniani o tej mandze, a także pokazanie tego tytułu w złym świetle za sprawą filmu Dragon Ball: Evolution, który do dziś jest uważany za najgorszą adaptację w historii kina. Jak podkreśliłem na początku, fanem Dragon Balla nigdy nie byłem, jednak byłem bardzo poruszony informacją o śmierci Akiry Toriyamy.

Część druga: doskonale pamiętam tamten dzień, gdyż Polacy i reszta świata o tej szokującej informacji dowiedziała się, co bardzo smuci, w Dzień Kobiet (przypomnę 8 marca :)). Już ok. 9:00 JPF na facebooku wyświetlił te smutne wieści, co z jednej strony ruszyło mnie praktycznie od razu, a z drugiej mając świadomość, że Toriyama był jednym z pionierów mangi w Polsce, chciałem usłyszeć o nim w radiu. I tak dzwonię do RMF-u, by powiedzieli o tej informacji, co o 11:00 się to stało, co mnie cieszyło (to że o tym usłyszałem w radiu oczywiście, nie że go nie ma). Pisałem też o tej informacji do wszystkich swoich znajomych. Na pewno fani wiedzą, że zmarł 1 marca, a ja ze swojej strony tylko przypomnę, że ze względu na to, że w Japonii o zgonach sławnych osób nie mówi się od razu, by uniknąć szumu medialnego, informacja ta wypłynęła tydzień później już po ceremonii pogrzebowej. Mnie samego informacja poruszyła do tego stopnia, że odsłuchiwałem openingów ze wszystkich serii DB, a także fragmentów anime Dragon Ball GT (głównie początek anime i jego koniec) oraz momentów Goku i Chichi z pierwszej serii DB.

Napisałem swoje odczucia, to teraz czas na odczucia innych (część trzecia). YouTube od momentu informacji o śmierci Akiry Toriyamy, był zalewany AMV-kami kondolencyjnymi, podczas których leciał OP z Dragon Ball GT. Oczywiście wciąż te filmiki się pojawiają, jednak nie tak często jak na początku. ANN porównuje Toriyamę do Osamu Tezuki, gdyż pozostawił niezatarty ślad w mandze i anime na całym świecie. Wiele znanych albo kojarzonych osób swoje kondolencje złożyło. Gdybym miał przytaczać słowo w słowo każdą wypowiedź, ten artykuł by tego nie pomieścił, dlatego wspomnę jedynie fragmenty tych kondolencji. Redaktorzy magazynu Shonen Jump, w którym Dragon Ball był wydawany, piszą że „narysowane przez niego mangi wyszły poza Japonię, były czytane i kochane na całym świecie. Ponadto stworzone przez niego urocze postacie i jego przemożny zmysł projektowania wywarły ogromny wpływ na wielu autorów i mangaków". Yuji Horii, współtwórca serii gier Dragon Quest przy której jako artysta pracował Toriyama, napisał, że to dzięki Shonen Jumpowi nawiązali współpracę przy Dragon Quest. „Od tego czasu przez 37 lat zajmował się projektowaniem postaci i potworów oraz tworzeniem niezliczonej liczby uroczych postaci. Historia Dragon Quest szła ręka w rękę z projektami postaci Toriyamy. Toriyama-san i nieżyjący już Sugiyama-sensei byli moimi przyjaciółmi, którzy przez długi czas pracowali ze mną nad Dragon Quest". Eichiiro Oda, autor One Piece'a, napisał, że jego śmierć nastąpiła zbyt wcześnie. „Jest jedną z osób, które przejęły pałeczkę z epoki, kiedy mówiono, że czytanie mangi ogłupi, i stworzyło erę, w której zarówno dorośli, jak i dzieci mogą czytać mangę i cieszyć się nią. Pokazał mi: Z mangą można robić takie rzeczy. Można objechać cały świat. To było jak oglądanie bohatera pchającego się naprzód. Zadziwienie i podekscytowanie, gdy Dragon Ball został po raz pierwszy opublikowany, ma prawdopodobnie swoje korzenie w dzieciństwie nie tylko autorów mangi, ale także twórców ze wszystkich branż. Jego obecność jest obecnością wielkiego drzewa. Dla autorów mangi mojego pokolenia, którzy stali na tej samej scenie, im bliżej byliśmy dzieł Toriyamy, tym bardziej zdawałem sobie sprawę, jak wspaniała była jego obecność. To było inspirujące". Masashi Kishimoto, autor Naruto, wspomniał, że dzięki Dragon Ballowi nie myślał wcale o problemach i że dzięki Toriyamie odnalazł radość życia. Nazywa Toriyamę Bogiem Zbawienia i Bogiem Mangi (choć ten tytuł już ma Osamu Tezuka). Napisał, że po stracie mistrza poczuł większą pustkę niż po zakończeniu Dragon Balla. Agencja Talentów Aoni Production, która reprezentuje aktorkę głosową Masako Nozawę, która grała Goku oraz jego synów Gohana i Gotena stwierdziła, że odkąd niedawno dowiedziała się o śmierci Toriyamy, była „zbyt zszokowana, by komentować". „Nie chcę w to wierzyć. Moja głowa jest pusta, ponieważ nie chcę o tym myśleć. Mimo to pamiętam słowa, które powiedział do mnie Toriyama-sensei: Zaopiekuj się



Goku, proszę. To sprawia, że myślę: Pozostanę przy boku Goku, dopóki nie wyczerpie mi się energia. Sensei, proszę, czuwaj nad nami z niebios. Mam nadzieję, że odejdziesz w spokoju". Asystent Akiry Toriyamy, Toyotaro, który rysował pod jego opieką mangę Dragon Ball Super napisał: „Rysowałem mangę, bo chciałem być chwalony przez Toriyamę-senseia. Był dla mnie wszystkim".



Wśród osób, które zostawiły ostatnią wiadomość dla Toriyamy byli także m.in. Hiro Mashima (autor Fairy Tail), Tatsuya Endo (autor Spy x Family), Masakazu Katsura (autor I"s i Zetman), Hiromitsu Takeda (autor Maken-Ki!), Kentaro Yabuki (autor To Love Ru), Naoki Urasawa (autor Monster, 20th Century Boys), Takehiko Inoue (autor Slam Dunk), Yasuhiro Nightow (autor Triguna), Yusuke Murata (rysownik One Punch Mana), wielu twórców mang dla dorosłych, twórcy komiksów z Włoch, Finlandii czy Brazylii.

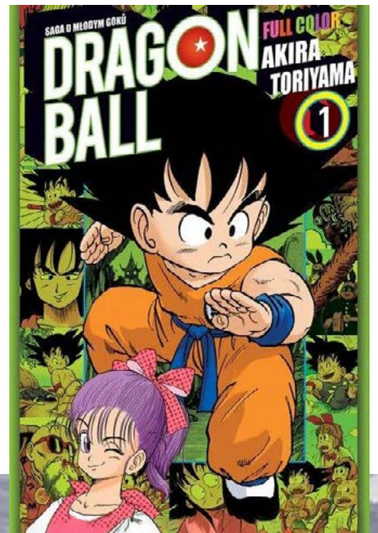
Niewątpliwie do najciekawszych kondolencji należą dwie z nich. Pierwsza od Ministerstwa Spraw Zagranicznych Salwadoru: „W obliczu tej nieodwracalnej straty nasz naród uznaje nieoceniony wkład Toriyamy w świat mangi i kultury popularnej. Jego ikoniczne dzieła naznaczyły kilka pokoleń Salwadorczyków i zainspirowały artystów, urzekając miliony czytelników i widzów na całym



świecie. Jego dziedzictwo będzie żyło w sercach jego fanów i w historii mangi."

Drugie z nich są autorstwa Prezydenta Francji, Emmanuela Macrona z rysunkiem na X i wpisem: „Akirze Toriyamie i milionom fanów, którzy dorastali wraz z nim". Wpis od takiej osoby z jednej strony na pewno porusza i pozytywnie zaskakuje, ale z drugiej strony nie jest to specjalnie zadziwiające, gdyż Toriyama był częstym gościem Festiwalu Komiksów Angouleme.

Część czwarta: Toriyama w największej mierze jest kojarzony z Dragon Ballem, ale nie tylko. Zanim stworzył to wiekopomne dzieło, przez 5 lat wydawał Dr. Slumpa, bez którego mówi się, że Dragon Balla by nie było. Jednym z ostatnio głośniejszych dzieł zmarłego twórcy jest Sand Land, który w momencie pisania tego artykułu, otrzymał anime, które w Polsce można oglądać na Disney+. Jak wspominałem wyżej, szczególnie zrozpaczeni są też gracze Dragon Questa, przy którym Toriyama pracował 37 lat. Skoro Osamu Tezuka jest uważany za Boga Mangi, to Akira Toriyama powinien być Bogiem Shonen Mangi, bo to dzięki Dragon Ballowi powstały takie tytuły jak One Piece, Naruto, Bleach, Fairy Tail, a z nowszych Jujutsu Kaisen, My Hero Academia czy Undead Unluck. Inspirację DB można też zauważyć w produkcjach zachodnich od Disneya, Cartoon Network czy Warner Bros. Grant Jones z Anime News Network napisał, że „rzeka twórczości Toriyamy ma dopływy na wszystkich kontynentach i w różnych językach, przepływając przez nasze społeczności i serca". Niewątpliwie ciekawą inspiracją jest inicjatywa w Arabii Saudyjskiej, która planuje stworzyć pierwszy na świecie park rozrywki Dragon Ball. Z kolei w stolicy Peru, Limie, utworzono mural upamiętniający zmarłego mangakę.





Część piąta: podsumowując, Akira Toriyama był nie tylko kochającym ojcem, mężem, synem czy wielkim artystą, ale także przede wszystkim inspiracją dla całego świata komiksowego i animowanego, chociaż nie mogę zgodzić się ze stwierdzeniem, że to dzięki Dragon Ballowi Polska poznała co to anime, gdyż przypomnę: pierwsza była Sailor Moon w 1995 roku, Dragon Ball pojawił się 4 lata później. Mentalnie go znamy, a wizualnie na pewno go zapamiętamy jako szeroko uśmiechniętego bruneta w okularach. Podsumowując cały artykuł, można przede wszystkim się zastanowić co dalej z niedokończoną mangą Dragon Ball Super? Co z nadchodzącym anime Dragon Ball Daima? Osoby które śledzą nowinki mangowe czy anime doskonale wiedzą jakie losy spotkały mangi Highschool of the Dead i Berserk po śmierci ich autorów. Jaki los spotka twór, nad którym Toriyama pracował 40 lat? Co wiemy na tę chwilę w momencie pisania artykułu? Serializacja mangi Dragon Ball Super jest wstrzymana na czas nieokreślony. Manga wcześniej zrobiła sobie przerwę „aby przygotować się na następną historię" w sierpniu 2022 roku i wznowiła serializację w grudniu 2022 r. Manga rozpoczęła wątek „Super Hero", będący adaptacją filmu anime Dragon Ball Super: Super Hero, w marcu 2023 r. Toyotaro był wielkim fanem Dragon Balla przez wiele lat i to dzięki jego talentowi artystycznemu, Toriyama powierzył mu rysowanie Dragon Ball Super, więc Toyotaro na pewno od podszewki zna świat swojego mistrza. Dlaczego teraz mangę wstrzymano? Czy Toyotaro potrzebuje więcej czasu do rysowania, by odnaleźć się w nowej rzeczywistości? A może to magazyn nie wyobraża sobie kontynuowania serii bez Toriyamy? Tutaj są dwa głosy, gdzie jeden mówi: „Uniwersum Dragon Balla istnieje 40 lat i na pewno nikt nie chciałby, by nagle zniknęło na dobre" (zwłaszcza że anime Dragon Ball GT w większości było tworzone bez nadzoru Toriyamy). Natomiast drugi głos mówi: „Dragon Ball już nigdy nie będzie taki sam bez Akiry Toriyamy". Mamy nadzieję, że jednak siła tego pierwszego głosu przeważy.

Mateusz Borkowski



KANEDAAA!!! TETSUOOO!!! DUMMMMMMMM!

„Akira" | klasyka cyberpunku | kino | blu-ray | DVD | J.P.F (6 tomów)



Ciężko mi się zebrać do napisania o tym - bo cokolwiek bym próbował napisać i tak będzie płaskie wobec tego co mam nadal w głowie i w duszy. Obejrzałem „Akirę" w kinie (nie sądziłem, że kiedyś będę miał to szczęście) i utwierdziłem się w przekonaniu, że to jest animacja mojego życia. Nic tego nie zmieni. Bo widziałem ten film po raz pierwszy jakoś w połowie najntisów. Miałem ogromne szczęście trafić na grono Ziomów (z harcerstwa btw), którzy właśnie wtedy przeżywali fascynację RPG, hardcore'ową muzą i anime. Widziałem ten film wtedy i scena z mrugającym neonem do dziś jest dla mnie wyznacznikiem emocji wobec animacji. Ale także jakości.

Gdybym miał odpowiedzieć na pytanie, czy „Akira" dobrze się zestarzał - nie potrafiłbym. Ten film NIE ZESTARZAŁ SIĘ ANI TROCHĘ. To wprost niezwykłe, jak bez użycia technologii 3D, czy cyfrowych bajerów - udało się wykreować coś tak przełomowego. Kluczem jest tutaj dobór scen, kluczem jest wizjonerska wizja Katsuhiro Otomo, kluczem są koncepty - ruchów ciał, modeli pojazdów, otoczenia bohaterów. No, i jak ja mogłem się jarać jakimiś późniejszymi animacjami, jeśli swoje smakowanie popkultury zaczynałem od TAKIEGO ANIME?

I muzyka. Obraz można by dziś zastąpić czymś wirtualnym, odwzorować, by „Akira" 2.0 wyglądał jak - dajmy na to – „Arcane". Oglądałbym. Ale muzyka - to coś, co w kinie mnie zaskoczyło. Oglądałem „Akirę" po wielokroć, z VHS-u, później jakichś DivX-ów, a wreszcie na DVD, ale nigdy jakoś specjalnie nie zadbałem o seans z użyciem GIGA nagłośnienia. Fajnie - że po prawie trzydziestu latach dane mi było przeżyć takie ZASKOCZENIE. Ja każdy utwór znam na pamięć, ale kwestia JAK DOBRZE zabrzmiała mi muzyka w kinie - była kluczowa.

Wybitne doznanie. Wybitne.

No i publika. W kinie cisza, po kilku scenach oczywiście śmiech, ale patrzyłem po twarzach najbliższych sąsiadów. Niektórzy wyglądali jak ja podczas premiery „Drużyny Pierścienia". Zachwyt. Zaciesz.





Nie wiem jak wyglądała moja twarz, ale pamiętam że się uśmiechałem i kiwałem głową. Immersja absolutna. Najlepsze co mnie kinowo spotkało w 2023. Bezdyskusyjnie moje POP WYDARZENIE roku. A kto wie, czy nie rozciągnę tego na ostatnie pięć, może nawet dziesięć lat.

Film jest grany w wybranych kinach - w Krakowie Multikino. Jeśli jest jakiś film wyświetlany w kinach w 2023, który trzeba obejrzeć - to jest to „Akira". I jest „Akira" dziełem, które trzeba znać, by w pełni świadomie rozmawiać o popkulturze. Filar. Na równi z Lemem, z Tolkienem i Herbertem, z Lucasem - Otomo, swoją animacją zbudował fundamenty współczesnej fantastyki. Manga w 1982, anime w 1988 - o wpływie tej wizji na nasze dziś można by pisać i pisać.

Idźcie do kina. Czytajcie mangę - dostępne jest najnowsze polskie wydanie w sześciu tomach od J.P.Fantastica.

Piotr Grochowski
#Szeptun_XIII, redaktor naczelny Gniazda Szeptunów





CYBERPUNK W NOWYM WYDANIU

Liczba tomów: 9 | Wydawnictwo Kotori 2021-2023

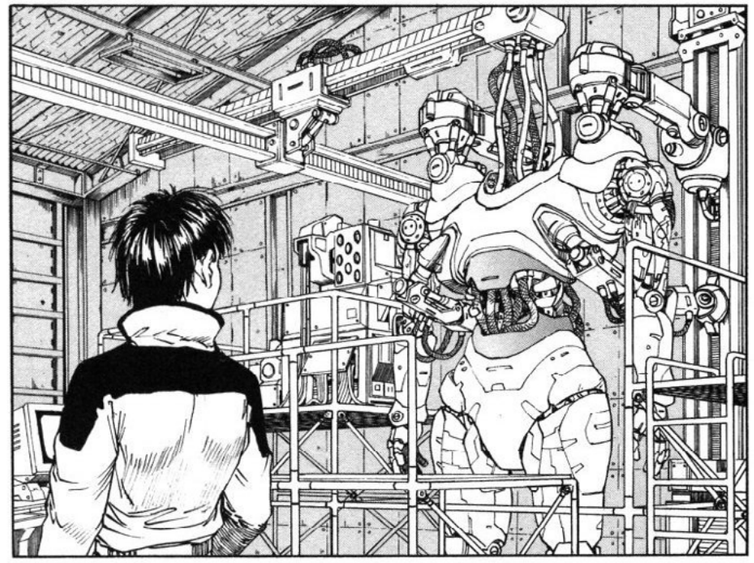
I już - saga „Eden It's An Endless World" zakończona. Wydawnictwo Kotori zrobiło to w dziewięciu tomach - po dwa oryginalne razem, w powiększonym formacie. Zrobiło - jak należy, bo tak (kto pamięta, to jego) - mieliśmy już tę mangę w Polsce. Egmont wydawał ją, prawie równo dwie dekady temu.

Jeśli śledzicie Gniazdo - wiecie, że emocjonalnie jestem związany z tymi komiksami. Nie uważam ich za najlepsze mangi ever, ale pojawiły się w moim życiu (te dwadzieścia lat temu) i towarzyszyły mi w ważnym okresie. Masa wspomnień i sentyment. Pożółkłe strony i nie do końca eleganckie tłumaczenie - ale to TEN komiks. Ukłony dla Kotori za ponowne wprowadzenie „Edenu" na nasz rynek - w świetnej formie.

Się czyta!

Dziewiąty tom (oryginalne #17 i #18) to bezdyskusyjny i świetnie zaplanowany finał. Hiroki Endo zgromadził wszystkie najważniejsze motywy, charakterystyczne dla sagi. Wybrzmiewają obok siebie i się uzupełniają - cyberpunk, robotyka i militaryzm, sci-fi i filozofia, zagadnienia ekologii i kwestii społecznych. Do tego polityka, przestępczość zorganizowana oraz więzy rodzinne - może się zakręcić w głowie, ale każdy z tych tematów został potraktowany odpowiedzialnie i solidnie. Nie ma tu ozdób, nie ma półśrodków. Wizualnie - to orgia przemocy, to bezwzględność i wyciskanie łez (autor rozprawia się z lubianymi bohaterami jak chce). W niektórych scenach "oddala kamerę" - dostajemy pełne emocji niedopowiedzenia, a innym razem - kawa na ławę - obserwujemy krwawą jatkę. To tytuł wyłącznie dla dojrzałego czytelnika - także przez sceny seksu. Świetne tempo i dramaturgia. I klamra narracyjna - muzyka jazzowa, znana z pierwszych tomów… Endo prawdopodobnie miał zakończenie w głowie od dawien dawna.





Dziewiąty tom zbiorczy to zamknięcie wszystkich wątków. A ostatni kadr to w sumie także zapowiedź, że ten świat żyje i że posiada przyszłość. Ale - tę musimy sobie wyobrazić sami.

Perfekcja.

To koniec - ale ja wiem, że będę wracał do tego tytułu jeszcze nie raz. „Eden It's An Endless World" - to rzecz niebanalna, to rzecz do polecenia każdemu dorosłemu sympatykowi komiksów. Wiadomo – „Akirę" znać trzeba, ale na miejscu drugim, w kwestii mang do poznania w życiu spokojnie mógłbym umieścić właśnie „Eden".

Czytajcie! Ja dziękuję ekipie Kotori za tę wspaniałą podróż. Miałem ogromną FRAJDĘ, po raz drugi doznać tego fenomenu.

Piotr Grochowski
#Szeptun_XIII, redaktor naczelny Gniazda Szeptunów



część 5

CYKL POLSKA DRUGĄ JAPONIĄ
MARKOMANI, MONECIARY I OLD MONEY



Można go lubić albo nie – tak to działa, kiedy człowiek, na przykład taki Haruki Murakami, zostaje słynnym pisarzem. Nie zamierzam Was przekonywać, że jest to wybitna literatura, nie będę się też upierała, że nigdy nie trafiłam na gorszą pulpę, bo naprawdę nie takie rzeczy czytałam. Odniosłam jednak wrażenie, że Murakami pod jednym względem faktycznie jest fenomenem. Bardzo łatwo go sparodiować. Wystarczy dwie strony opisywać, jak bohater gotuje makaron al dente, a kolejne trzy – jak była ubrana bohaterka. Ze szczególnym uwzględnieniem, jaka marka, jaki projektant, jakie logo. Pal lich makaron, ale temu drugiemu zjawisku chciałabym się przyjrzeć.

W „Czystym wymyśle", książce poświęconej różnym japońskim modom, wynalazkom i gadżetom (walkman, tamagochi, karaoke…) Matt Alt twierdzi, że Hello Kity narodziła się dzięki galeriankom. Licealistek nie było stać na te wszystkie chanele i louisy vuittony, więc szukały sponsorów. Czy wprowadzenie słodkiej kociej mordki na torebkach w przystępniejszej cenie ukróciło ten proceder? Nie jestem pewna. U nas nielicencjonowaną Hello Kitty można znaleźć w sklepiku „wszystko za 5 zł", a jednak „galerianka" to nie jest obce, japońskie słówko.

Dla niektórych obnoszenie się z wielkim logo jest passe. Alternatywą modową miał być styl old money. Ubieraj się jak brytyjska królowa – jakościowo, lecz bez ostentacji. Ale królowa ma swoich krawców. Krytycy zjawiska alarmują, że coraz więcej Polek popada w długi, żyjąc poza stan – a wszystko po to, by szpanować dyskretnym logo.

Ten sam Matt Alt przywołuje słowa Charlesa Tiffany'ego, który twierdził, że tworzy produkty „bardziej japońskie niż sami Japończycy". Dla Holly Golighty, bohaterki powieści Trumana Capote'a, a potem głośnej ekranizacji z Audrey Hepburn, zjedzenie śniadania u Tiffany'ego jest jej największym marzeniem. Lubi miłych panów, którzy zabierają ją do drogich kawiarni. Według bohatera nazwanego przez nią Fred, narratora tej opowieści, Holly nie jest prostytutką, tylko „amerykańską gejszą". Bracia Monet oprawiają sobie plazmę w złote ramy, a ich siostra Hailie jeździ złotym porsche, które dostała jako swoje pierwsze auto na szesnaste urodziny – tak właśnie Weronika Anna Marczak wyobraża sobie życie bogatych ludzi. I choć Capote bardziej problematyzuje swoją rekwizytorię, to i u Marczak nie wierzę, by chodziło o pieniądze. Jej czytelniczki – jak same siebie nazywają: moneciary – nie marzą o porsche, tylko o tym, by być kochaną i zaopiekowaną, samej stać się dla kogoś skarbem i perełką… To nie naiwność podlotków, tylko pragnienie głęboko wpisane w ludzką naturę. Mamy w ewangelii Mateusza, że „królestwo boże podobne jest skarbu ukrytego w roli", ale też „do kupca poszukującego pięknych pereł". Czyli Niebo jest skarbem. Ale nie perłą – Jezus nie dubluje treści – tylko kupcem pereł. Perłą będzie człowiek, za którego Bóg umrze na krzyżu. Jeśli właśnie przecieracie oczy, co tu się zadziało, to przyznaję, że moje skojarzenia poszły bardzo daleko. Chciałam jednak pokazać, że słabość do błyskotek działa w kulturze od co najmniej dwóch tysięcy lat. I nie zawsze musi znaczyć, że jesteśmy płytcy i próżni.

Ostatecznie nie chodzi o przedmioty, logo, ani szpan nim zadany. To pragnienie życia pięknie, intensywnie i jednocześnie bezpiecznie, a najlepiej wiecznie. Innymi słowy – choć różnie je sobie definiujemy, wszyscy chcemy do nieba. A część z nas ma nadzieję, że dojdzie tam na wysokich obcasach od Prady. Zawsze o te kilka centymetrów bliżej, prawda? Niestety, co innego metafora, a co innego substytut. Te pojęcia łatwo pomylić. Szpilki średnio sprawdzają się na dłuższych trasach. A poza tym krąży plotka, że u Prady ubiera się ktoś inny…

◢ Vanitachi





OD ZERA DO BOHATERA

STRESZCZENIE INAZUMA ELEVEN GO











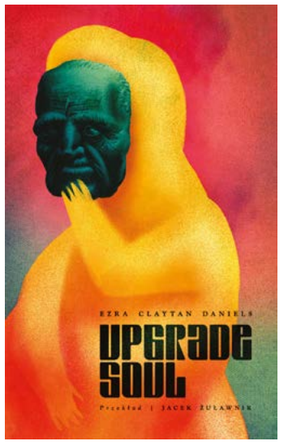
Ocena 9/10

Witajcie ponownie w rubryce Popcorner Junior. W tym numerze zajmiemy się serialem „Inazuma Eleven Go" (TVP ABC), czyli ciągiem dalszym „Inazumy Eleven" (również TVP ABC). Główny bohater, Arion Sherwind, to fan piłki nożnej, który marzy by grać w klubie piłkarskim Raimon. W końcu przenosi się do tej szkoły i klubu. Zanim dołączył do drużyny czekało go jednak spore wyzwanie - Victor Blade, który chce zniszczyć Raimona ze swoim klubem, Zakonem Czarnych Templariuszy. Ale nie udaje mu się to, po czym Victor dołącza do Raimona. W drużynie jest wielu świetnych zawodników np. pomocnik Doge czy bramkarz Samguk Han. Rozpoczyna się pierwszy mecz towarzyski, podczas którego Arion dostrzega coś dziwnego – nikt z zawodników nie ma chęci do gry. W przerwie Arion dowiaduje się, że mecze tak naprawdę są ustawiane. Pojedynek drużyn miał się zakończyć porażką Raimona 0:3 , a zakończył się jego wygraną 3:1, co spowodowało zwolnienie trenera zwycięskiej drużyny! Nowym trenerem Raimona zostaje (legendarny – dop. red.) Mark Evans. Wówczas cały drugi rezerwowy skład Raimona (w tym Doge) rezygnuje z gry dla klubu. Rozpoczynają się kwalifikacje do turnieju Szlaku Imperium, a Arionowi udaje się przekonać kapitana Ricardo Di Rigo do normalnej, uczciwej gry. Pierwszy mecz kwalifikacji z Gwiezdną Drogą mają przegrać 0:2 a wygrywają 2:1. W tym meczu Ricardo przywołuje avatara – ducha walki zawodnika, najczęściej przyjmującego postać wojownika . Avatar Ricardo to Maestro Arcydyrygent . Drużyna Gwiezdnej Drogi również miała jednego avatara i słynęła z brutalnej gry. Następnym przeciwnikiem Raimona była drużyna Wszechmocnych, posiadająca dwa avatary. Raimon miał przegrać ten mecz, a wygrał 3:2. W tym meczu avatara przywołał Victor, a pozostali zawodnicy odzyskali zapał do gry. Następnym przeciwnikiem była Akademia Królewska, odwieczny rywal Raimona. Jej trenerem był Jude Sharp, a Akademia Królewska miała dwa avatary. Tutaj poznajemy Piąty Sektor – organizację, która zarządza futbolem i każe wygrać Akademii Królewskiej. W tym trudnym meczu zagrały gwiazdy Raimona, czyli Gabriel i przyjaciel Ariona – J.P, a końcowy wynik to zwycięstwo 3:2 dla Raimona. W finale kwalifikacji do turnieju Szlaku Imperium Raimon zmierzył się z Zatoką Piratów, która ma trzy avatary. W trakcie tego meczu Arion musi bronić bramki i tam przywołuje swój avatar, Skrzydlatego Rumaka Pegaza. Mecz kończy się zwycięstwem Raimona 3:2, a Mark Evans obwieszcza, że jest członkiem Rewolucji, czyli organizacji, która chce obalić Piąty Sektor. W następnej rundzie Raimon będzie musiał się zmierzyć z Zatoką Czarnych Mórz, która ma jednego avatara i w której gra Doge – były gracz Raimona. Mecz ten utrudniły cyklopy, bo każde boisko w Szlaku Imperium ma swoje zdolności. Mecz kończy się wynikiem 3:2 dla Raimona. Do Raimona dochodzi pięciu zawodników: Shon, Eight, Aitor, Lucjan i Roma. „Inazuma Eleven Go" ma przed sobą jeszcze pięć kolejnych ciekawych meczów, które bardzo polecam obejrzeć. W ogóle polecam najpierw obejrzeć starą Inazumę Eleven, ponieważ w „Go" występuje dużo postaci z pierwszej serii.

Marek Koczułap, 11 lat

CZŁOWIEK? DOBRE PYTANIE

Liczba tomów: 1 (Nagle! Comics 2023)



I jest. Pierwszy przeczytany przeze mnie komiks w 2024 roku. By być dokładnym - to komiks czytany przeze mnie aż dwa lata, gdyż lekturę rozpocząłem jeszcze w starym roku. Natomiast, jakkolwiek wygląda to czasowo - na pewno „Upgrade Soul" jest tytułem niezwykłym.

Największą wartością science-fiction jest umiejętność uwiarygodnienia wizji twórcy. I nawet nie chodzi o oparcie opowieści o kwestie naukowe. Ważne jest by odbiorca - niekoniecznie znający się na genetyce, czy transferze umysłowym miał wrażenie, iż TO JEST MOŻLIWE. Trochę oszustwo? Trochę iluzja? Ano.

Ale, właśnie w tym rzecz. Dobre sci-fi „sprzedaje" nam wizję, zaprasza do wykreowanego świata, tak byśmy mieli wrażenie że KIEDYŚ TAK BĘDZIE. A jeśli to jest wizja przerażająca, niepokojąca i odpychająca ale zarazem magnetyczna - to mamy pełny sukces. I tak jest z dziełem Ezry Claytana Danielsa.

W „Upgrade Soul" mamy do czynienia z... horrorem. Body horrorem. Ale leniwym, nieco przegadanym (traktuję to jako zaletę) i osadzonym w „przyjaznym" sąsiedztwie. Trochę laboratorium, ale trochę „zabawa w naukowców" - takie mam obrazy w głowie po lekturze.

Natomiast tym co stanowi główną wartość dzieła, osiągniętą poprzez UREALNIENIE pomysłu autora, jest fakt, iż zacząłem po lekturze zastanawiać się nad bardzo wieloma sprawami - na czele z pytanie: Czym właściwie jesteśmy, to znaczy jaka cząstka nas to MY? Dusza? Czym jest, czy istnieje - a jeśli tak to w którym miejscu naszego ciała jest ulokowana?

Jeśli dzieło potrafi wypchnąć mnie ze strefy komfortu, wystraszyć... „intelektualnie" - to jest do DOBRE dzieło.

Banały? Taaa... No to teraz mi napiszcie wprost - gdyby nas zastąpić idealnymi kopiami, klonami, co byłoby naszym (NASZYM) unikalnym znakiem rozpoznawczym? Istnieje coś takiego? Wspomnienia? Wiedza? A może właśnie... Dusza?

Na szczęście nie musimy się tym martwić - przecież nie da się nas zastąpić.

Jeszcze.

W posłowiu, Karama Horne nawiązuje do „Ghost in the Shell" (w wersji anime, od wizjonera Mamoru Oshii) - i faktycznie, gdyby pozbyć się powłoki graficznej „Upgrade Soul" - otrzymalibyśmy bardzo podobne rozważania. Sam Daniels wspomina, iż chcąc skupić się na aspekcie ludzkim, celowo uprościł swój komiks graficznie. Jakby wizualia nie miały do końca znaczenia.

„Kto wślizgnął się do mego ciała i szepcze do Duszy (Ducha)".

Zaiste.



„Upgrade Soul" to rzecz niebanalna, nieoczywista - prosta w konstrukcji ale i tak zaskakująca fabularnie. Wizualnie nieprzyjemna, w ogólnym wydźwięku nieprzyjemna i niepokojąca jeszcze bardziej.

Teraz pewnie się zastanawiacie - co mnie skłoniło do noworoczne lektury? No cóż - trudno było mi się oderwać.

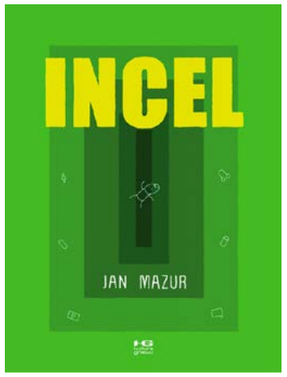
Oczywiście - idzie polecajka. Warto się zapoznać z tym komiksem. Na nasz rynek wprowadziło go wydawnictwo Nagle! Comics. Jeszcze dobitniej podkreślając swój profil wydawniczy.

Ps/ Jest to także - poprawcie mnie jeśli się mylę - pierwszy tytuł w ofercie tego wydawnictwa, w którym nazwisko tłumacza (pozdro Jacek Żuławnik!) pojawia się na okładce... Najs!

Piotr Grochowski
#Szeptun_XIII, redaktor naczelny Gniazda Szeptunów

WYLOGOWYWANIE NIE POWIODŁO SIĘ

Liczba tomów: 1 (Kultura Gniewu 2022)



Miejmy za sobą definicję. Naprawdę zakładam, że każdy z czytających tę recenzję rozumie znaczenie słowa „Incel". No to - klik.

Wziąłem najnowszy komiks, napisany i narysowany przez Jana Mazura, na plażę. Rozrywka pierwsza klasa… no dobra - nie oczekiwałem jej. Ani odprężenia, wszak znam twórczość autora bardzo dobrze. I chyba tutaj tkwi mój delikatny problem z odbiorem „Incela". To trzeci znany mi (nie czytałem jedynie „Przypadku Pana Marka") komiks, w którym Mazur używa techniki wizualnej „patyczków" i moim zdaniem - najmniej pozostawiający czytelnikowi COŚ po lekturze (pod każdym względem).

„Tam, gdzie rosły mirabelki" posiada ogromną moc przyziemnego dramatu społecznego, „Koniec świata w Makowicach" zaskakuje otoczką postapo. „Incel" - nawet swoją „nudną normalnością" nie ujął mnie. Bo, że autor potrafi kreować bohaterów i opowiadać o nich za pomocą kilku kresek - to jasne. Ale komiksowi o Bartku, tytułowym „przegrywie", zawieszonym w pustce, zwyczajnie brak mocy poprzedników. Co więcej - moim zdaniem autor przeszarżował i ominął SEDNO. Lekko szpanerskie i bardzo „na skróty" jest powiązanie INCELI z SZOWINISTYCZNYMI „prawdziwymi" mężczyznami. Zbyt oczywiste, chyba bardzo ograne. Jeśli to miało być przesłaniem… to ja tego nie kupuje. Po raz pierwszy - od bardzo dawna - chyba potrzebuję podpowiedzi: „Co autor miał na myśli", bo „Incel" nie daje mi przestrzeni do własnych przemyśleń.

Jasne - „incele, przegrywy, piwniczniaki, kuce, spierdoliny" - istnieją. To przerażające, jak wiele czasu rzesze młodych ludzi spędzają w internecie, krzywdząc samych siebie… i krzywdząc innych. Jako belfer temat znam z każdej chyba strony. To ogromny problem - druga strona medalu. Sieć daje gigantyczne możliwości, zapewnia kanały do przesyłania dobra. Wszystko jest dla ludzi? Jasne. Wszystko jest dla ludzi. Niestety tak.

Czy „Incel" w jakiś sposób - poza ukazaniem problemu - pomaga w jego analizie, próbuje pomóc? Nie. Wielka szkoda. Ja wymagam od sztuki DUŻO więcej, ja wymagam od Jana Mazura DUŻO więcej. Wszak znam i jego wrażliwość, i jego umiejętności kreacji. Nie zakładam, że komiks ten został stworzony byśmy (po prostu) współczuli Bartkowi. To, że nie wyśmiewamy problemów innych ludzi jest OCZYWISTE dla każdego czującego, inteligentnego człowieka. Więc - co ma z nami zostać po ostatniej zamkniętej stronie?

Chyba tylko smutek, świadomość że happy end (czasami / często) nie istnieje.

Od strony formalnej - dla osoby czytającej „Incela" bez znajomości poprzednich komiksów Jana Mazura - to fenomenalna robota. Gdzieś mignęła mi opinia, że ukazanie masturbacji przy użyciu kilku kresek to coś co „da się zrobić". No - da się. Ale, po tym co wyczyniał autor w poprzednich dziełach - nie odczuwam już efektu wow. No dobra - „zoom" w kadrze, gdy dostajemy próbę dotyku ręki o rękę - wygląda kapitalnie. Ale, to chyba tyle.

Niestety - odczuwam z lekka zmarnowaną szansę, za mało tu dramatu, za dużo… szukam słowa… (chyba) szpanu. To obrazek rodzajowy, ukazanie sytuacji, ale bez rozwinięcia. Szkoda. Ufam, że dałoby się z tego wykrzesać więcej - bo jest to naprawdę poważny problem.

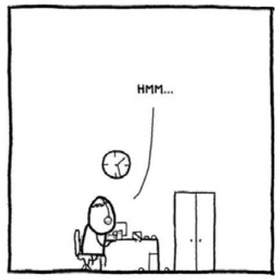
Ale… jeśli znacie mnie już nieco lepiej - wiecie że nienawidzę marnować miejsca i czasu. Dlatego o „Incelu" napisałem. Zawsze, zawsze coś wyciągnę z lektury. W tym przypadku - to przyczynek do dyskusji o mocy internetu. Znów wrócę do swojego zawodu, jako nauczyciel i wychowawca dotknąłem problemu z drugiej strony. Nigdy nie jarał mnie fora w stylu „chan", nie używałem tych „kultowych" zwrotów („bezbek" / „zesrać" etc), nie przesyłałem dalej past, nie dotykałem klimatów „żółtej mordy". Zawodowo - miałem to na radarze, ale trzymałem się z boku. Nie mój świat, nie moja wrażliwość.

Wszystko jest dla ludzi - ale, jak w realu, potrzebny jest regulator umiaru. Może więc „Incel" posłuży chociaż jako PRZESTROGA?

Może. Trzymam kciuki za następny „patyczakowy" album Jana Mazura.

Ps/ Bartek - bohater komiksu próbował „wylogowywać się", chodząc do lasu. Ja czytałem „Incela" na plaży. Każdy sposób na „wyrwanie się" jest dobry. Polecam!

Piotr Grochowski
#Szeptun_XIII, redaktor naczelny Gniazda Szeptunów





ZABAWY CZASEM

Liczba tomów: 1 (Kultura Gniewu 2023)



Podczas lektury komiksu „Pętla linii 168" towarzyszyła mi myśl, wypowiedziana przez jednego z twórców serialu „Loki". Zapytano go, w jaki sposób w jego dziele działają podróże w czasie. Odpowiedział, że niezbyt się tym interesuje i, że póki nie jest mu potrzebny jakiś detal - nie rozkminia go. Zero zdziwienia z mojej strony - bo pamiętam, że wielkie i uznane produkcje sci-fi do dziś elektryzują fanów i widzów. Każdy szuka potknięć i braków logiki.

Podróże w czasie nie muszą być logiczne. Nie są logiczne. Bo podróże w czasie nie istnieją. I nie jest potrzebny żaden konkretny system ani zasady… dopóki HISTORIA POSTACI (czyli sedno dzieła) jest emocjonująca i sensowna. Tak właśnie powiedział przepytywany twórca „Lokiego". I dokładnie tę samą drogę wybrał Xulm - czyli Marcin Surma - w swoim komiksie.

„Pętla linii 168" to współczesna historia miłosna. Oczywiście, nawet w tytule mamy odniesienie do wspomnianych podróży w czasie, a główna bohaterka oczywiście doświadcza tego zjawiska. Natomiast relacje, emocje właśnie i skupienie się na bohaterach - spowodowały, iż zupełnie nie zastanawiałem się jak działa to cofanie się w czasie. A dlaczego czasami nie działa? Nie mam pojęcia - i nie jest mi to potrzebne.

Bo Xulm zajmuje się konsekwencjami wyborów, ostrzega także przed wykorzystywaniem władzy. No i namawia do odpowiedzialności - bo w realnym świecie… (bez zaskoczenia) nie jesteśmy w stanie naprawić krzywd przez podróż w czasie.

Sci-fi działa wtedy, gdy z wykorzystaniem jakiegoś fantastycznego i czadowego motywu mówi o naszej rzeczywistości jakąś uniwersalną prawdę. Gdy rozkminiane jest nasze TERAZ. Bo - w gruncie rzeczy dokładnie o to chodzi. U Lema, w adaptacji Tolkiena przez Jacksona, w Star Wars, w filmach o kaiju. Chodzi o nas. TERAZ.

Xulm to wytrawny komiksiarz - i wie nie tylko CO, ale i JAK. Komiks czyta się wartko, także dlatego, że co chwila używane są narracyjne triki. Kreska jest umowna, tła czarują nas pozornym ascetyzmem - ale kadry są odpowiednio komunikatywne. A sednem jest - HISTORIA. Gdy trafiają się najbardziej dramatyczne chwile - czujemy je z odpowiednią mocą. Dokładnie o to chodzi.

Więc - rozkminiacze niech sobie dłubią i się zastanawiają o co chodzi z tym zegarkiem, albo dlaczego wtedy i wtedy pojazd nie zadziałał (dlaczego w ogóle działał?), albo z kim faktycznie spotkała się wtedy Zosia. A ja się cieszę, że doświadczyłem zaskoczeń, gniewu, smutku i rozczarowania - tych, które czują bohaterowie. Na koniec - kiwnąłem głową porozumiewawczo i zamknąłem komiks z delikatnym uśmiechem na ustach.

Świetna robota - i nasza polska. A dla Kultury Gniewu oklaski za kolejny kapitalny tytuł.

Piotr Grochowski
#Szeptun_XIII, redaktor naczelny Gniazda Szeptunów



PATRZ POD NOGI! NIE WIDZISZ PODŁOGI?

Liczba tomów: 1 (Egmont 2021)



BUM! TRACH! ŁUBUDU! Wpadłeś na wazę i rozbiłeś ją? Sturlałeś się ze schodów? Próbowałeś przejść przez zamknięte drzwi i Twój nos boleśnie to odczuł? Właśnie dlatego trzeba mieć oczy dookoła głowy. Oj, zapomniałam. W domu Emilki Sza to nie pomoże. Wszystko jest niewidzialne. Zostało stworzone mocą gestu scenicznego. Jedynie Natalia, przyjaciółka Emilki, umie się poruszać w tej dziwnej przestrzeni. Potrafi dostrzec wszystko, co istotne. Może dlatego, że jest niewidoma?

Blondynka z psem przewodnikiem, białą laską i w ciemnych okularach (które nosi, jak przyznała, dla szpanu) oraz dziewczynka – mim, która wygląda jak kuzynka myszki Miki, a ze światem komunikuje się jedynie za pomocą gestykulacji. Pierwsza nie widzi, druga nie mówi. Ale dogadują się bez słów. Ten uroczy duet to jedne z kilku bohaterów komiksu „Emilka Sza. Jak wiele to nic?" ze scenariuszem Maćka Kura i rysunkami Magdaleny „Meago" Kani. Poznamy jeszcze zdezorientowanego Eryka – bratanka Natalii, jej przyjaciółkę Maję, która robi się o Emilkę zazdrosna (i ma bardzo kreatywne podejście do interesów), a także młodą anarchistkę Justynę, punk-gothycki zespół pielgrzymkowy i cyrk (tak, taki z klaunami). Prościutka fabuła, której nie będę streszczać, aby nie pozbawić Was tej odrobiny niespodzianki, daje doskonały pretekst, by powiedzieć co nieco o subkulturach, stereotypach i uprzedzenia. Pozwala czytelnikowi przekonać się – namacalnie i naocznie – jak może wyglądać życie z niepełnosprawnością. Uzmysławia mu także to, że czasem właśnie niepełnosprawność staje się prawdziwą supermocą, jeśli tylko mamy oczy/uszy/serce otwarte.

Dla mnie „Emilka Sza" to petarda. Są rysunkowe fajerwerki, na przykład nocna scena na dachu, jest bardzo solidne rzemiosło (jako autorka komiksów z kategorii „duch wprawdzie ochoczy, ale kreska słaba" naprawdę doceniam, ile zostało tu oddane bez pomocy dialogów czy narracji), jest dużo uroczej zabawy formą (prześwity zmieniające się w część kadrów, literki wypadające z dymków), jest trochę aluzji do klasyki komiksowej i animacyjnej… A to wszystko zostaje podporządkowane ciekawie i konsekwentnie budowanemu przesłaniu. Maciek Kur w jednym z wywiadów przyznał, że wykorzystał tu swoje doświadczenia pracy w Laskach. Mało znam dzieł równie ujmujących, ciepłych, a jednocześnie unikających melodramatycznej nutki i taniego grania na sentymentach. Polecałam Wam niegdyś „Przygody Stasia i Złej Nogi" Tomasza „Spella" Grządzieli – jeśli przypadły Wam do gustu, kupcie „Emilkę"! A jeśli nie mieliście jeszcze przyjemności poznać Stasia, to wiecie… Kultura Gniewu wypuściła nowe, kolorowe wydanie... Czyli macie już dwie nowe pozycje na liście lektur obowiązkowych. Jednak w przeciwieństwie do autorów niektórych szkolnych czytadeł, ani Kur, ani Grządziela nikogo nie okładają morałem po głowie – dostaniecie za to dużo świetnego humoru i solidną dawkę empatii.

Zasługi Maćka dla polskiej sceny komiksowej (w tym reanimacja „Kajka i Kokosza") są Wam pewnie znane. Jego współpracę z Magdą możecie kojarzyć z dużo głośniejszej (bo kilkutomowej, wydawanej także w Kanadzie, a teraz ekranizowanej) serii „Delisie". Karierę Magdy śledzę od czasów pierwszej wersji „Meago Sagi" w antologii konkursowej Kasenu, podziwiam jej talent i pracowitość, uważam, że projekty postaci z Delilandu są genialne, ale cóż, rozumiem też ludzi, którzy mówią, że przygody dziewczynek – makaronów ich nie kręcą. Jestem furaską, więc nie będę oceniać cudzych gustów. Natomiast nie mam specjalnych oporów przed polecaniem „Emilki" każdemu, bo nawet jeśli nie jest to dzieło z listy „Sto komiksów, które musisz przeczytać przed śmiercią", to robi dobrą robotę w dobrej sprawie.

Z recenzenckiego obowiązku należałoby się do czegoś doczepić, prawda? Okej. Na kilku pierwszych stronach postacie rysowane są jakby nieco toporną kreską (grubszy kontur) i potem zaliczają glow up. Na okładce lewitująca… znaczy siedząca na niewidzialnym fotelu na niewidzialnym piętrze i czytająca niewidzialną gazetę Emilka nie rzuca cienia – chociaż powinna w imię czytelności obrazu i konsekwencji, bo na stronie 5 rzuca. À propos, strony nie mają numerków i przez to musiałam policzyć do pięciu. Twarda okładka z wybiórczo użytym lakierem prezentuje się zacznie, kredowy papier supcio, ale numerków w środku nam pożałowali. No ja nie wiem, co ten Egmont sobie myśli…

Jak widać, słychać i czuć, nie bardzo mam na co narzekać, ale nie musicie wierzyć recenzentce na słowo. Można przekonać się drogą percepcji wzrokowej. Korzystajmy z tego przywileju!

Vanitachi



CIEPŁO – ZIMNO, PIEKŁO – NIEBO

Liczba tomów: 1 (Kultura Gniewu 2022)



Nie wiem, jak Wy, ale ja bardzo lubię pieski rasy corgi. I memy z corgi. Zwłaszcza ten, na którym widzimy sekwencję kilku obrazków: zdewastowany pokój, porozrzucane ubrania, pogryzione papiery. Pan pokazuje palcem. Corgi zerka na to spustoszenie. I pyta: „Ale o co chodzi?". Laura Dean jest jak taki corgi. Sieje chaos. Odchodzi. Wraca. Zdradza. Przeprasza albo nie, zależy, jaki ma nastrój. Ale zwykle dobry humor jej nie opuszcza. To przecież szkolna gwiazdeczka. A Freddy Riley to frajerka, że zakochała się właśnie w niej. Cóż jednak począć wobec tak nieodpartego uroku?

Impreza walentynkowa, Laura najpierw się spóźnia, a potem znika w ciemnym kącie z inną panną. Przyjaciele Freddy mają dla niej kilka dobrych rad. Najlepsza brzmi: „Odpuść ją sobie". Doodle, fanka RPG, zabiera Freddy na pączki, a potem świeci oczyma, gdy pijana (nie tylko rozpaczą) przyjaciółka zwraca kolację na ladę. Buddy i Eric próbują wyjaśnić, że nie na tym polega miłość (i proponują wkręcać ludzi, że Laura ma HPV). Rodzice się niepokoją, a braciszek jawnie bojkotuje Laurę. Ale Freddy nie wie, co zrobić, bo tego, co powinna, ewidentnie robić nie chce. Więc pisze kolejne wiadomości do kącika porad miłosno-związkowych Anny Vice. I właśnie poprzez te wiadomości stworzą nam narracyjną ramę komiksu Mariko Tamaki (scenariusz) oraz Rosemary Valero-O'Connell „Moje rozstania z Larą Dean".

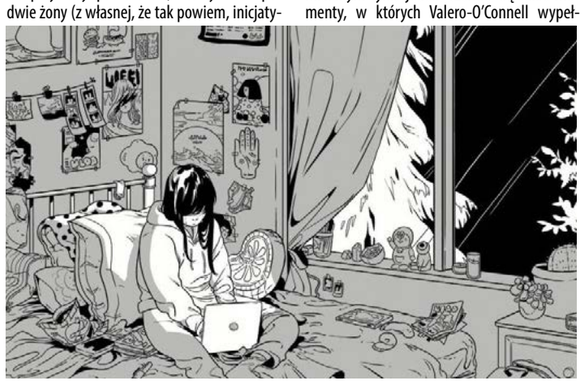
Jesteśmy w Berkeley, czasy mamy bliżej nieokreślone, ale raczej współczesne. Dzieciaki uczą się o obywatelu Milku, a Buddy chodzi z kolorowymi kolczykami i ze swoim chłopakiem za rękę – od czasu do czasu jakiś Markus na nich naskoczy, ale wtedy wuefista spacyfikuje mowę nienawiści. Sama Freddy nie czuje oporów, by napisać Annie Vice, że jeśli ta nie udziela porad lesbijkom, to jest homofobką – choć Anna Vice mogłaby na przykład nie czuć się po prostu dość kompetentna. Buddy kłóci się z chłopakiem, czy mówić o ich związku babci Erica na jej dziewięćdziesiątych urodzinach. A znajomych prosi, by nie porównywać jego sytuacji z sytuacją wyoutowanej poniewczasie „bogatej białej kobiety" – i w tym momencie można spytać, czy bycie kobietą stanowiło w tamtych czasach atut, czy Buddy usłyszał coś rasistowskiego w tak zróżnicowanym etnicznie liceum (nie wiadomo) albo czy czegokolwiek mu brakuje (nic o tym nie wiemy). Tak, mimo pełnej życzliwości autorkom nie zabrakło zmysłu satyrycznego. Każde środowisko ma swoje śmieszności, każde niesie też bagaż pokoleniowych doświadczeń, które mogą wywoływać pewną nadwrażliwość. Co jakiś czas wraca kombatanckie echo traum – na przykład właścicielkę baru po jej coming oucie rodzice wyrzucili z domu. Biedna Freddy wręcz obwinia się, że przeżywa problemy Pierwszego Świata, zamiast czuć wdzięczność, że jej dziewczyna mogła z nią oficjalnie zerwać na oczach całej szkoły i nikt ich nie gonił z widłami. Ale wiecie co? Nawet bez wideł rozstania nie są fajne.

„Moje rozstania z Laurą Dean" nie będą o homofobii i równouprawnieniu. O byciu sobą – tak, owszem, bo w pewnym momencie Freddy przestaje się godzić na rolę „dziewczyny/eksdziewczyny Laury Dean", tej rozumiejącej i wybaczającej, czyli de facto ofiary. Laura Dean jest niestabilna emocjonalnie, narcystyczna, manipuluje Freddy, by poczuć się lepiej. Jej reakcja pod koniec tomiku uświadamia nam, że autorki nie miały dla niej cienia litości i na sam koniec postanowiły pozbawić toksyczną partnerkę jej ostatniego oręża – klasy. Może bały się, by odbiorcy mimo wszystko nie romantyzowali sobie tych wszystkich wcześniejszych zachowań? W moim odczuciu takie postawienie sprawy jest zbyt jednostronne. Laura powinna iść na terapię. Freddy mogłaby jej to powiedzieć. A potem, owszem, brać nogi za pas. Tylko że dziewczyny w ogóle ze sobą nie rozmawiają. Seks jest fajny, no to o co chodzi? Mimo tylu czerwonych flag do Freddy dociera, że coś w tym związku nie gra, dopiero wtedy, gdy widzi, jak bardzo zaniedbała swoich przyjaciół. Żyjąc na endorfinowej huśtawce, zapomniała, że ma wokół siebie życzliwych ludzi, którzy próbują jej pomóc… i którzy sami czasem potrzebują jej pomocy.

Biedne dzieciaki! Czytałam ten komiks, płacząc, smarcząc i rwąc włosy z głowy. Choć niektórych kontrowersyjnych elementów fabuły się aż tak nie problematyzuje – w końcu widzimy świat oczyma Freddy – to dochodzi tu do tragedii, jaka jest udziałem wielu samotnych, zagubionych ludzi. Nie tylko młodych. Uganiająca się za Laurą Freddy daje koszmarny przykład. Żebrze o okruch uwagi, o namiastkę zainteresowania. Jedno dziecko przypłaci to życiem. Zaryzykuję spoiler – kto nie chce, niech skoczy do kolejnego akapitu, ale myśl jest zbyt mądra, by nie podać jej dalej. Otóż Anna Vice odpisuje. I daje Freddy fantastyczne narzędzie do oceny związku. Kilka z pytań. Najważniejsze to „Kim jesteś w tym związku?". Oraz: „Jaka stajesz się dla innych?".

Nie czarujmy się. Żyjemy w kulcie miłości romantycznej. O czym mówi większość piosenek, powieści, filmów? Czy kochać i być kochanym nie jest sensem ludzkiej egzystencji? Mariko Tamaki ma odwagę powiedzieć „A takiego!". Czy przynajmniej mocno rozszerzyć pojęcie miłości. Czego mi zabrakło? Szerszego kontekstu. Dalszej perspektywy. „A takiego!" jest dobrym początkiem, ale jak się powiedziało A, trzeba powiedzieć B. Świat nie kończy się na miłości. I, uwaga, na przyjaźni też się nie kończy. Freddy i Doodle przerabiają zabawki z lumpeksu, żeby „mieć co robić". Doodle gra w planszówki, Freddy plącze się po imprezach i dorabia w barze z kanapkami. Ale jakie mają marzenia, aspiracje, plany na przyszłość? Freddy pisze Annie: „Rodzice dali mi imię po Frederice, cioci mojego taty, która zmarła, ratując wieloryby. (Słabe, prawda?)". Miało być nonsensownie, jednak dla mnie ciotka Frederica jest wciąż najciekawszą postacią tego komiksu. Jatam byłabym dumna z takiego imienia. Ciężar pragnień, tęsknot, nadziei, jaki przerzucamy na ukochanych (albo przyjaciół) jest nie do udźwignięcia. Świadomość społeczna nie wychodzi poza rzucanie frazesami, nie ma większej sprawy, o którą można walczyć. Pojawia się natomiast narzekanie na „osoby religijne" i nie zamierzam strugać wariata, że nie wiem, skąd ono się wzięło – też uważam hasła „God hates fags!" za wołające o pomstę do (owszem) Nieba. Tyle że Freddy pisze „Nie znam nikogo religijnego, a tym bardziej nikogo, kto uważa, że Biblia wymaga od niego posiadania gromadki żon". Ja też nie znam nikogo, kto widział w Biblii taki postulat. Może dlatego, że w Biblii niczego takiego nie ma? Są w Starym Testamencie przykłady patriarchów, którzy mieli po dwie żony (z własnej, że tak powiem, inicjatywy), był też harem króla Salomona, ale gdzie Freddy znalazła nakaz (!) wielożeństwa? Poza tym dla chrześcijan zasadniczą wykładnią w tym temacie jest jednak Nowy Testament. Więc z czym ta polemika? Na pewno nie chodziło o Księgę Mormona? Kto nie odrobił lekcji, panna Riley czy pani Tamaki?





Wzruszeń, jak pisałam, nie zabraknie, materiału do refleksji też nie. A będzie czym nacieszyć oczy? O tak! Komiks jest utrzymany w czerni, bieli i skali szarości, ale niektóre elementy zostają wypełnione albo pokreślone brzoskwiniowym. Na stronie 157 kolor wchodzi na kontur – i widać doskonale, jak ważną rolę odgrywa. O ile sam zabieg kojarzę z wielu webkomiksów, chociażby bardzo udanej graficznie „Heleny Wiktorii", to mało znam prac, w których stosowano by podobną manierę w tak konsekwentny i przemyślany sposób. Sprawna, przejrzysta kreska, ciekawe projekty postaci, które uwzględniają różnorodność etniczną i nadają indywidualne cechy tak twarzom, jak i sylwetkom bohaterów, przemyślane kadrowanie… Przy tym ostatnim można się doszukiwać inspiracji mangą, na przykład bujna kalifornijska roślinność wchodząca w kadry bardzo przypominała mi zabiegi znane z „Suppli" (chociaż Mari Okazaki to zupełnie inny level), jest zresztą w komiksie bardzo pocieszna rozmowa o tym medium komiksowym i Doraemon stojący na parapecie. Podobnych smaczków znajdziemy więcej, choć mnie akurat cieszy, że „Moje rozstania" nie powstały w stylistyce mangowego mainstreamu, bo zbytnia estetyzacja postaci mogłaby tu oddać nam niedźwiedzią przysługę.

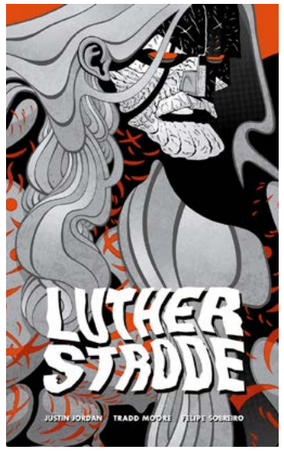
Dialogi w tłumaczeniu Jacka Żuławnika brzmią bardzo naturalnie, „Hafciarka" śmieszy do łez, chyba tylko recenzje zamieszczone na skrzydełku budzą lekkie stylistyczne i interpunkcyjne wątpliwości. Tekst z tyłu okładki sugeruje, że Freddy wchodzi w nowy związek, choć w moim odczuciu autorki nie stawiają tu kropki nad i. Jednak wydanie Kultury Gniewu poda mi się więcej niż bardzo i gdybym musiała postawić mu jakieś konkretne zarzuty, to miałabym tylko jeden: czernie. Są takie momenty, w których Valero-O'Connell wypełnia duże partie tła czernią, w programie graficznym używając najpewniej narzędzia lasso wielokątne albo czegoś podobnego, a potem dodaje czerń w okolicach bardziej skomplikowanych obiektów. I niestety jest to inna czerń. Efekt taki jak przy palmach na stronie 14, wystroju kręgielni na stronie 42 czy balonikach na stronie 285 nie mógł być zamierzony i wymagałby mocniejszego kontrastu. Prawdopodobnie Kultura drukowała komiks na czulszych maszynach albo ustawiała pliki na inaczej skalibrowanym monitorze. Czemu się nad tym rozwodzę? Tylko w nadziei na poprawki w dodruku. I może jeszcze, by pokazać, że komiks wytrzymuje próbę wnikliwej lektury.

Nawet jeśli jak ja uznacie happy end za prowizorkę albo nie zapamiętacie trochę jednak sztampowych bohaterów, to podejrzewam, że taki ładunek emocjonalny zostanie z Wami na dłużej. I – kto wie? – może pozwoli Wam przypatrzeć się uważniej pewnym relacjom, i tym romantycznym, i przyjacielskim? Jeśli tak będzie, nie zapomnijcie podziękować Annie Vice!

Vanitachi

KONKRETNY ŁOMOT

Liczba tomów: 1 (Nagle! Comics 2023)



Dzizas. Przeczytałem pół tysiąca stron zbiorczego wydania „Luthera Strode". Słowem idealnie opisującym ten komiks jest: BEZKOMPROMISOWOŚĆ. Dokładnie tak.

„Luther Strode" to idealne przeniesienie i estetyki i zawartości merytorycznej (hehe) najntisów do naszych czasów. To zjawiskowa, wizualna przemoc, krwistość tak krwista, że chyba bardziej się nie da. To proste zasady, ale i pomysłowe rozkładanie schematów na części pierwsze. I zarazem jest to żywiołowość i… SERCE. Pisząc to ostatnie, wcale nie mam na myśli TEGO serca, które Luther wyrwał z piersi przeciwnika i właśnie ściska go w dłoni.

Na pierwszy rzut oka, „Luther Strode" to taki „Kick Ass" napisany i narysowany współcześnie. Pomysły Justina Jordana przypominają pomysły Millara, a krecha Tradda Moore'a zbliża się nieco do najlepszych kadrów Romity JR. Ale… to jest jednak „Kick Ass" 2.0, albo i może 10.0. Jordan & Moore zupełnie wychodzą poza znane umiary, łamią każdą zasadę i wypruwają flaki komiksowemu medium. A później duszą nas jelitem…

Dosłownie.

Ta przemoc jest oczywiście celowo przerysowana. Jest w tym jakiś poziom wizualnej zabawy (można śledzić te dopieszczone kadry minutami, pewnie i godzinami) - ale jest i coś więcej. Nagana. Te wspomniane jelita. One są bardzo niewygodne, na szyi każdego czytelnika, który bezrefleksyjnie jara się przemocą dla przemocy w komiksach superhero. Z każdą kolejną świadomie przeczytaną stroną „Luthera Strode" czuć wiadomość.

A może nie? Najlepiej czytajcie i dajcie znać, czy jelita Was podduszały. Ja się pochwalę, że mnie ani trochę. No, może leciutko. Ze dwa razy dałem się ponieść - bo kolejne zeszyty to jest już poziom „Dragon Balla". Pięćset stron to całość historii. Autorzy odpowiednio ją dawkują - początkowo mamy street level, jest przyziemnie, brudno, brutalnie, gangstersko. Później - gdy Luther nabywa skillsów i świadomości - żeglujemy w rejony czegoś w stylu „kung-fu fantasy".

I to jest świetny pomysł. Zmienia się także kreska Moore'a - wygładza, szlachetnieje (choć cały czas jest to kreskówka). Uwielbiam takie formalne, wynikające ze scenariusza zagrania.

Absolutnie nie dla dzieci. To kniga ponad 500 stron. Zakładam, że można nią zabić (miękka oprawa, ale pewnie się da).

Nagle! Comics kontynuuje podróż po najróżniejszych komiksowych krainach. Oby tak dalej. Warto zaznaczyć że to jest wydanie full wypas - ostatnie kilkadziesiąt stron to bonusowe szkice, okładki, fanarty oraz scenariusze i specyficzne strony „od autorów".

Polecam!

Piotr Grochowski
#Szeptun_XIII, redaktor naczelny Gniazda Szeptunów

KOLOROWY ŚWIAT

Liczba tomów: 1 (Nagle! Comics 2024)

Dopiero co pisałem o komiksie „Oblivion Song" w Gnieździe - i, że jakoś specjalnie nie urzekła mnie kreska Lorenzo De Feliciego. Gdy jednak spojrzałem na o wiele późniejsze dzieło rysownika (jest również scenarzystą) - hej - jestem zachwycony. „Kroma" jest bardzo stylowa, dynamiczna i nowoczesna, a do tego u podstaw historii czai się to co najlepszego w baśniach. A może to jednak anty-baśń?



Potencjalnie, wszystko to już gdzieś było. Trochę fantasy, nieco postapo. Ale motywy są znane. Bo - jak u Shyamalana - mamy zamkniętą społeczność, trzymaną w ryzach przez strach przed światem zewnętrznym. Oczywiście - nad wszystkim czuwa grupa religijna. A obawiają się… KOLORÓW. Ano - dlatego starają się wszelkie barwy tłumić, a kolor krwi ma być przypomnieniem tego, że wewnątrz są grzeszni. Tu akurat mamy smutną analogię do rzeczywistości… no, sami wiecie. I jeszcze zagrożenie - potwory, naprawdę groźne potwory na zewnątrz. Oraz dzieciaki, powoli indoktrynowane… I - jak to bywa w tego typu historiach - spotykają się młodzi ludzie, ona i on, i kwestionujący TEN porządek rzeczy. Ale… tutaj zaskoczenie, bo De Felici idzie tutaj trochę inaczej niż można by się spodziewać, zaskakuje zmianą narratora. I mamy szansę poznać ten świat - "innym okiem (oczyma)". A cały czas odsłaniane są kolejne tajemnice.

Jest „Kroma" bardzo symboliczna, zarazem przygodowa i rozrywkowa, a jeszcze uniwersalnie opowiada o naszym tu i teraz. O potrzebie walki o wolność, o równość, o świadomość, ostrzega przed indoktrynacją i fanatyzmem. A na poziomie technicznym wszystko w tym komiksie działa, jest spójne - a kilka kadrów można by spokojnie powiesić sobie na ścianie.

Jeśli szukacie komiksu uniwersalnego, przystępnego - takiego, "dla wszystkich", a jednocześnie niebanalnego, sięgnijcie po „Kromę". Świetne wydanie.

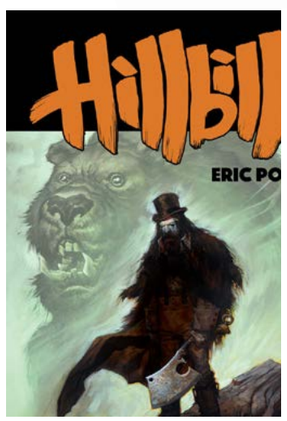




Piotr Grochowski
#Szeptun_XIII, redaktor naczelny Gniazda Szeptunów

TASAK Z PIEKŁA RODEM

Liczba tomów: 1 (Nagle! Comics 2024)



Wszystko to co zawiera „Hillbilly" już gdzieś widziałem. Mrukliwy, potężny bohater, zwalczający nadnaturalne zagrożenia, zamiast wielkiej czerwonej łapy i rewolweru (później pistoletu) - używający tasaka. Ale tasaka z piekła rodem. Z origin story zawierającym ingerencję mrocznych mocy… Posiadający wsparcie w postaci oddanego, osobliwego i wielce oryginalnego towarzysza (towarzyszki właściwie). Zresztą, tutaj skok w inne inspiracje - bo JEJ imię już gdzieś widziałem i słyszałem - w popularnej opowieści o zombie.

Wracając do wiadomych porównań – „Hillbilly" to zbiór krótkich opowieści (i jednej dłuższej), a wszystkie oparte są o magiczny i zabobonny folklor Ameryki - takiej, której klimat pachnie dymem z ogniska i przemoczonym paltem, a w tle przygrywa banjo (lub względnie gitara). A wokół tańczą pół materialne wiedźmy! Ale Hillbilly ma ten TASAK! I jeszcze ma te oczy, które pewna wiedźma mu…

Pssst. Haszzzz. O tym już przeczytacie samodzielnie.

Hiiiija!

Ale, żeby nie było - ja absolutnie nie narzekam. Bo A - czyta się to cudownie (tłumaczyła Paulina Braiter!!!), B - jeśli się inspirować - to najlepszymi, C - narysował to Pan Powell. Pan - a na komiksy wykonane (co najmniej w jakiejś części) się nie narzeka. Nie wypada - bo to zawsze są osobliwe kadry! Zawsze.

I niech to będzie taki "inny", powellowy Hellboy nawet - zawsze to więcej dobrej opowieści. I klimatycznej, i mającej jednak COŚ do powiedzenia. Ot choćby:

"(...) skąd tyle nienawiści i śmierci? Odpowiedź jest prosta, bo ludzie są ciemni, nic nie wiedzą i tyle".

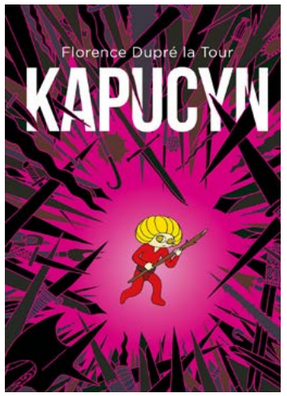
I to, plus (rzecz jasna) cudowne, urzekające i jednocześnie wywołujące ciarki szkice Powella - oraz zabawa umowną kolorystyką - wystarczą mi w zupełności. A gdy już minie pierwsze wrażenie, i nieco bardziej wciągniemy się w ten prawdziwy-nieprawdziwy świat z bajań i strachów - już nie odpuścimy.

To Powell, więc nie ma także mowy o kiju w dupie i kolejne opowiastki potrafią wywołać uśmieszek na twarzy. Często w wyniku czarnego humoru. Ale i znajdzie się czas na zadumę. Więc - jeśli cenicie sobie styk brutalności i bezpośredniości z wiedźmią magią, albo i czytaliście „The Goon" - poczujecie się jak u siebie. Przeliczcie monety w kieszeniach ogrodniczek, czy tam w słoiku - i już wiecie na co je wydać.

Piotr Grochowski
#Szeptun_XIII, redaktor naczelny Gniazda Szeptunów

ŻYCIE NAJLEPSZYM NAUCZYCIELEM

Liczba tomów: 1 (Nagle! Comics 2023)



Czytając to dzieło miałem uczucie delikatnego deja vu. Gdzieś już, o wiele wcześniej, widziałem TĘ kreskę i czułem TEN rodzaj humoru. No, miejmy to za sobą – „Kapucyn" to trochę taki „Donżon Wannabe". Centralnie - komiks Florence Dupré la Tou czerpie bardzo, bardzo dużo ze specyfiki jednej z najważniejszych komiksowych opowieści. „Donżon" Trondheima i Sfara to klasyka - nikt wcześniej nie grał tak umiejętnie klimatem średniowiecznego chanson de geste. Bezkompromisowo, sprytnie, mądrze i świeżo.

A „Kapucyn" chciałby taki być. Zbliża się do swojego Graala, bardzo chce - ale...

Opasły komiks (ponad 230 stron) nie ma szans w starciu z „Donżonem", ale dla każdego konesera sztuki komiksowej będzie naprawdę solidną lekturą. Bo autorka zna się na rzeczy. Eksperymentalna kreska, umiejętna praca kadrami i odniesienia do mitu arturiańskiego, a właściwie jego rozkład na cześć pierwsze, dekonstrukcja, ale i spory, należny szacunek - dobrze to działa jako całość.

I poziom humoru nie jest może tak wyrafinowany, ani tak hardkorowy jak u Trondheima i Sfara... ale wystarczy. To, w gruncie rzeczy jest KOMEDIA, stara się być satyrą. Scena z mlekiem górskiego potwora (wajb Skywalkera z „Last Jedi" jest odczuwalny), czy wszelkie „krwawe" zagrywki to świetne fragmenty, graficzne zabawy w stylistykę „My Little Pony" - strzał w dziesiątkę. No i ten duch arturiańskiego eposu jest bardzo uroczy, a dialogi trzymają odpowiednio współczesny, przez to pastiszowy poziom. Może żarty związane z latrynami i nieczystościami można byłoby sobie darować (bo nie mają żadnego sensownego zastosowania) - ale cóż. Znów - to nie jest poziom „Donżonu".

Tytułowy bohater odbywa podróż, drogę (przez mękę), pobiera od życia naukę i... dokąd go ona doprowadzi oczywiście nie zdradzę. Czy jest to dzieło dla każdego? Hmmm. Ma „Kapucyn" taki alternatywny szyk - więc nie jestem pewien czy każdemu „podejdzie". Z drugiej strony, dla osób czytających uprzednio podobne rzeczy - będzie nieco wtórny.

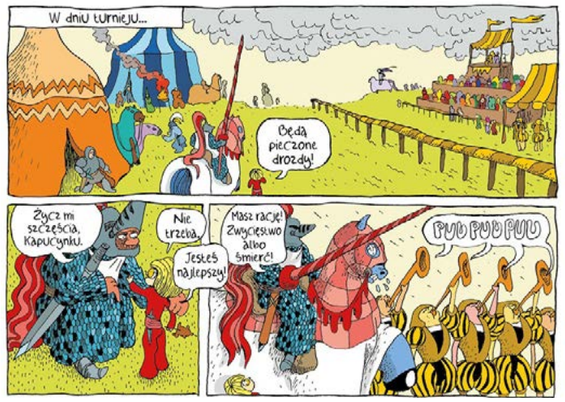
Dziwny przypadek - akurat dla mnie, wymykający się prostej ocenie. Ale im bardziej o tym myślę, tym bardziej chyba pragnę Wam ten komiks polecić.

I wierzę, że się Wam spodoba.

Finalnie - jeśli jakiś komiks zbliża się poziomem, czy wrażliwością do „Donżonu" - to jednak warto dać mu szansę.

Ps/ A wydawnictwo Nagle Comics dalej jest jak Trener Pokemonów - chce mieć u siebie każdy możliwy gatunek, każdy możliwy charakterystyczny komiks. Dla mnie - bomba!

Piotr Grochowski
#Szeptun_XIII, redaktor naczelny Gniazda Szeptunów



JEDNAK WYDALI TEGO SPAWNA...

Liczba tomów: 1 (Egmont 2023)



Jest taki wewnętrzny żart polskiej społeczności komiksowej, przynajmniej tej części, która czytuje superhero, a zaczynała w czasach TM-Semic. Co jakiś czas wraca pytanie o wydanie jednego komiksu. Oczywiście chodzi o „Spawna". Ostatnio - przy debiucie Nagle Comics ktoś (wierząc, że będą wydawać pozycje od Image) napisał: „No, ale tego Spawna to wydadzą, co nie?".

No to Egmont właśnie wydał „Spawna" - ale, nie chodzi o jakiś opasły omnibus ze starymi zeszytami z najntisów, czy o najnowsze numery. Jakby AI nie potrafił sobie poradzić samodzielnie - zebrano jego duety z (a jakże) Gackiem.

I jest to rzecz specyficzna, zbierająca trzy jakże różne komiksy - dwa retro (lata 90. były trzydzieści lat temu) i jeden sprzed roku. Ciekawi autorzy, zaskakujące pomysły… i ich dwóch. I nie ma co ściemniać - głównie idzie o mordobicie, ale także o starcie charakterów. Dwóch niezwykle silnych osobowości (no, prawie, prawie). A reszta tomu (gruba oprawa) zajmują szkice (dużo szkiców).

Technicznie.

„Batman / Spawn" (rok 2022) - napisany przez Todda McFarlane, narysowany przez Grega Capullo to bezpośrednie odwołanie do Trybunału Sów i w ogóle pomysłów Scotta Snydera. Nie ma znaczenia o co tam dokładnie chodzi (serio!) - ale świetnie się to ogląda. Emocje? Hmmm. Cóż - Spawna zawsze dobrze jest zobaczyć. I być może będzie kontynuacja?

„Batman / Spawn: War Devil" - czyli wizyta w dyskotekowych kolorach AD 1994. Jest pstrokato, i dosyć grubo (że gruba krecha) - bo rysuje Klaus Janson. Dziwne, demoniczne, historyczne, najntisowe i bardzo batmańskie (Spawn pełni rolę dodatku) - bo pisane przez Moencha, Dixona i Granta. I wydaje się, że to opowieść z kanonu.

I wreszcie. „Spawn / Batman" (także 1994) - czyli dla mnie komiks najciekawszy w tym zestawie. To odwrócenie kolejności w tytule nie jest przypadkowe - bo Spawna tu więcej. W końcu - rysuje Todd (i jest to jego TOP). Ale - pisze sam Frank Miller i to właśnie jego narracja stanowi największą siłę opowieści. Jest ten ciężar, jest masa „rozkmin z offu", jest poezja, nieco kiczu, czuć mroczny klimat. A w ogóle - to komiks osadzony w uniwersum „Powrotu Mrocznego Rycerza" (czyli Batman ma krótkie uszka). No i relacja Batłomieja i Żywego Trupa jest cudowna. Czytało mi się z ogromną przyjemnością.

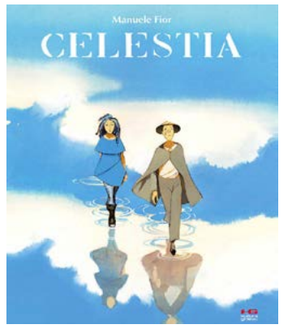
A reszta to szkice (z dwie trzecie albumu). Już o tym pisałem - ale uważam to za przegięcie. Fani Spawna i tak kupią (dla tej historii Todd×Frank naprawdę warto).

Piotr Grochowski
#Szeptun_XIII, redaktor naczelny Gniazda Szeptunów



PIĘKNY SEN NA JAWIE

Liczba tomów: 1 (Kultura Gniewu 2023)



Ależ niezwykłe zaskoczenie. Zabrałem się za lekturę „Celestii" bez żadnego researchu. Im dłużej czytam komiksy, tym mocniej cenię sobie taki sposób obcowania z nimi.

Niemniej jednak, pozycje wydawane przez Kultura Gniewu (czy Timof Comics lub wydawnictwo Mandioca) to wystarczająca gwarancja. Właściwie po każdy z ich tytułów można sięgać w ciemno. Oczywiście - wspomniane wydawnictwa wprowadzają na rynek i rozrywkowe komiksy, ale większość ich oferty to rzeczy alternatywne, eksperymentalne, skrywające TAJEMNICĘ.

Nie znając nawet założeń, wolni od spoilerów, czy interpretacji - nurkujemy w NIEZNANE.

Tajemnicą w „Celestii" jest i miejsce akcji, i bardzo specyficzny mariaż groteski, teatralnej poetyki, postapokalipsy i lemowskiego science fiction. Bohaterowie tego komiksu snują się. To nie jest opowieść drogi, to opowieść powolnego przenoszenia się z miejsca na miejsce. Senna, na pograniczu jawy. I - jak to mówią - doznania pomiędzy, chwila po chwili, są o wiele ważniejsze niż sam cel. Poza Lemem czułem tu mojego ulubionego, neurotycznego Phillipa K. Dicka. Ale także znalazłem renesans (bo miejsce akcji i maski) oraz... smutek, zadumę i SEN. Manuele Fiori zdołał zawrzeć w swoim dziele wiele płaszczyzn, co chwila puszcza nam oko - a najcudowniejsze jest właśnie to poszukiwanie. Tyle ile potrzebujemy. A co nam się przyśni po lekturze (podczas lektury?) - to także nasze. Sen, telepatia, samochód sterowany myślami, przemoc i niejednoznaczność.

Uwielbiam takie opowieści. A do tego, uwielbiam gdy są niebanalne w warstwie graficznej. Rysunki w „Celestii" to właściwie obrazy, czasami zahaczające (ciekawe czy świadomie) o banał, uproszczenie, ale znalazłem tam wiele kadrów do powieszenia na ścianie. Akurat do dumania.

A najcudowniejsze w tym komiksie jest takie gaimanowskie…„a co jeśli?". Mam tu na myśli stan, gdy podczas lektury zadajemy sobie pytanie: czy to się wydarzyło, czy właśnie nam się przyśniło? A może - ktoś wtargnął nam do umysłu? Autor - robi z nami co tylko zechce. Jeśli dzieło jest co najmniej tak fascynujące jak „Celestia" - w pełni się autorowi poddaję.

Duża frajda. Gorąco polecam.

Piotr Grochowski
#Szeptun_XIII, redaktor naczelny Gniazda Szeptunów



LIST MIŁOSNY DO MANGI

Liczba tomów: 1 (Nagle! Comics 2023)



Kwestia wydania to jedna z ciekawostek odnośnie komiksu Loica Locatelli-Kournwsky'ego - bo mamy tu do czynienia z rzeczą podobną do wydanego już u nas „Last Mana". „Flavor Girls" to list miłosny do mangi, to efekt fascynacji Krajem Kwitnącej Wiśni - to francuskie wyobrażenie o mandze, to esencja japońskiego komiksu… stworzonego przez Francuza. Czytamy ów komiks po „naszemu", i choć emanuje on wspomnianą miłością, pełen jest odniesień i wyobrażeń na temat oryginału - od mang odróżnia się wyraźnie.

Zakładam, że gdyby ktoś niezbyt obeznany w temacie zabrał się za lekturę - mógłby nie zauważyć różnicy. A jest nią umowność detali. Jak we wspomnianym „Last Manie" - w kolejnych kadrach „Flavor Girls" nie znajdziemy szczegółowych, narysowanych z dbałością o każdą kreskę postaci i wypełnień. Locatelli-Kournwsky zachowuje mangową dynamikę, charakterystyczne grymasy i stylistykę, ale… to komiks rozedrgany, pomijający (zapewne celowo) drobiazgowość. No i kolor – „Flavor Girls" (i to jest świetna wiadomość) to komiks w pełni barw.

Co zupełnie nie oznacza, że źle się tę opowieść czyta. Także na poziomie treści to hołd do tego co znamy i lubimy, a co wymyślili Japończycy. Szczególnie osoby znające dokonania mangowe i anime z lat 90-tych poczują się jak w domu.

„Sailor Moon" - tę serię od razu miałem przed oczami, gdy spojrzałem na okładkę. W środku - jest więcej. Ale trafi się i coś z klimatu „Neon Genesis Evangelion" (jeszcze z „Generała Daimosa" – dop. red.) Wydawca podpowiada, że i „Power Rangers" - ale ja, jako że nie jestem fanem tej „plastikowej" serii, pozostanę przy „Czarodziejce z Księżyca".

Nie spoilerując - dziewczyny, uczennice muszą walczyć. Z obcym zagrożeniem, ale otrzymują wsparcie w postaci mocy… owoców. A jakże. Do tego fantazyjne transformacje (przemiany) i dużo TYPOWEGO humoru. Do tego sprytnie wpleciony wątek ekologiczny. Czego chcieć więcej? A gdyby wydawało się Wam, że to jedynie komedyjka - wiedzcie iż jest tu nieco mroku (pamiętam, że i w „Sailor Moon" było go trochę).

Historia kończy się (na razie), ale w tomie znajdziemy jeszcze bonusową adaptację japońskiego filmu „Dom" (użyjmy określenia „opowiadanie z dreszczykiem"). Wszystko to tworzy zgrabną całość - zamkniętą w twardej oprawie z odpowiednio odblaskową okładką.

W sam raz!

„Flavor Girls" polecam szczególnie fanom Księżniczki w Marynarskim Uniformie, ale i wszystkim osobom lubiącym japońską stylistykę. Z pełną świadomością - iż nie jest to manga!

Tytuł powinien spodobać się także dzieciakom!

Piotr Grochowski
#Szeptun_XIII, redaktor naczelny Gniazda Szeptunów



HYDRAULIK KTÓRY ZOSTAŁ POP-CELEBRYTĄ. OD GIER PO ANIMACJĘ – HISTORIA MARIO

Kiedy los, w postaci rodziców, obdarzy cię imieniem „Mariusz”, możesz spokojnie oczekiwać, że na pewnym etapie swego życia, spotkasz kogoś, kto będzie nazywał cię „Mario”. W moim przypadku, po raz pierwszy nazwano mnie „Mario”, gdy miałem jakieś 20 lat. Potem działo się to sporadycznie, aż do momentu, kiedy wyjechałem do Irlandii. Tutaj, niektórym ludziom było po prostu łatwiej nazywać mnie „Mario”, niż gdyby mieli używać mojego pełnego imienia z „sz” na końcu. A gdy w pracy przejąłem pod swe skrzydła drużynę Włochów, imię „Mario” stało się moim drugim imieniem. Wtedy też zacząłem mówić dla żartu “It’s a me - Mario” i zupełnie przestało mi przeszkadzać, gdy mnie tak nazywano.

Jak się pewnie domyślacie, nie zostałbym zaszczycony takim „przywilejem”, gdyby nie stworzona na początku lat osiemdziesiątych, gra wideo i jedna z jej postaci. Grę tę powołał do życia Japończyk - Shigeru Miyamoto, a nazywała się… Donkey Kong!

Co ciekawe, Donkey Kong zawdzięcza imię słabej znajomości języka angielskiego swego twórcy i odnosi się bardziej do cech zwierząt niż do samych zwierząt, bowiem „Donkey” to po angielsku „osioł”, a „Kong” to znana wszystkim widzom, duża małpa, która przepędzała samoloty, będąc uczepioną Empire State Building. Donkey Kong miał się po prostu nazywać „Uparta Małpa”, lub nawet bardziej „Złośliwa Małpa”... Wyszło z tym nazewnictwem tak, jak z turystami, którzy na wakacjach w Azji, robią sobie tatuaże, a po powrocie odkrywają, że zamiast „Piękny, odważny kochanek”, wytatuowano im „Zupa: tłusty kurczak z kluskami” albo „Stary, zboczony cap”.



To właśnie w tej grze z 1981 roku, zadebiutował wąsaty bohater, protagonista późniejszych gier firmy Nintendo, znanej od 1889 do 1977 głównie z wyrabiania kart do japońskich gier „hanafuda” z przeważającymi motywami roślinnymi. Protagonista ten nazywał się „Jumpman”, znany też jako „Mr. Video”, którego zapewne kojarzycie pod imieniem, nadanym mu dopiero w jego własnej grze, czyli „Mario” (ku czci i chwale Mario Segale - właściciela magazynu, w którym Nintendo miało swoją amerykańską siedzibę). Ten sprytny, mały stolarz stawił czoła Kongowi, by uratować z jego rąk, swoją dziewczynę „Lady”, której imię zmieniono później na „Pauline”. Tak, dobrze przeczytaliście, Mario na początku swej kariery na automatach, a później na 8 bitowej konwersji Atari, był stolarzem, a nie hydraulikiem!

Hydraulikiem, to Mario został dopiero w kolejnej grze z 1983 roku. Tym razem, gra nazywała się „Mario Bros.”, a nasz bohater miał za zadanie zbadanie nowojorskich kanałów, gdzie zalęgły się różnej maści szkodniki. Gra ta stała się fenomenem i ogromnym sukcesem, przynoszącym Nintendo prawdziwe krocie!



Potem pojawiły się następne gry, a świat Mario i jego brata - Luigiego, rozrósł się ponad przeciętność, zdobywając rzesze fanów na całym świecie. Zaś w 1996 roku, gra „Super Mario 64” została jedną z prekursorów technologii 3D w grach komputerowych, pozwalających na poruszanie się po terenie gry w środowisku 3D. Jednocześnie pomogła ona skutecznie najnowszej konsoli Japończyków, jaką była wówczas „Nintendo 64”, przebić się na rynku, a kolejny tytuł z Mario, czyli „Mario Kart 64” po prostu rozwaliło system swoją miodnością.

W tym samym czasie, Core/Eidos wypuściło pierwszego Tomb Raidera, a w rok później Square/Eidos wydało na świat jedną z najlepszych gier na świecie (według mojego prywatnego „widzimisię”), czyli „Final Fantasy VII”.

Nic dziwnego, że rosnące od samego początku, zainteresowanie wąsatym hydraulikiem zaowocowało filmowo-serialowymi adaptacjami. Pierwszy raz, gdy Mario pojawił się w animacji, było to w 1983 roku. Serial nazywał się „Saturday Supercade” i przedstawiał przygody całej masy różnych postaci z gier, w tym Mario z Pauline i Donkey Kongiem. Była to tak zła animacja, że jej twórcy do tej pory mają problem z przyznawaniem się do niej.

Następnie Mario pojawił się w pełnometrażowym, japońskim filmie animowanym z 1986 roku, który był już odrobinę lepszy od „Saturday Supercade”, a nazywał się „Super Mario Bros.: The Great Mission to Rescue Princess Peach!” (Wielka misja by uratować księżniczkę Peach). I był to pierwszy film animowany jaki nakręcono na podstawie gry komputerowej, który nigdy nie opuścił Japonii. No dobra, opuścił Japonię ale dopiero w nieoficjalnym, fanowskim re-releasie z 2021 roku. W międzyczasie pojawił się serial częściowo animowany, częściowo aktorski „Super Mario Bros: Super Show!”, a tuż po nim stworzono nawet rewię na lodzie „Mario Ice Capades”, w której występowali młodziutcy Jason Bateman (znany z serialu „Arrested Development”, czyli „Bogaci bankruci”), oraz Alyssa Milano (znana z serialu „Charmed” czyli „Czarodziejki”). Potem były kolejne seriale „The Adventures of Super Mario Bros. 3”, „Club Mario”, oraz “Super Mario World”.



A pierwszym anglojęzycznym filmem, będącym fabularyzowaną adaptacją gry komputerowej, również były przygody Mario, tylko te z 1993 roku (Super Mario Bros.). Wówczas rolę Mario powierzono Bobowi Hoskinsowi, a w Luigiego wcielił się John Leguizamo. Nie był to film stricte dla fanów gry, ale bardziej coś w rodzaju jego mrocznej, trochę cyberpunkowej, dystopijnej wersji, w której dinozaury z alternatywnej Ziemi, wyewoluowały w istoty humanoidalne i zaczęły siać zamęt w naszym świecie. I choć krytycy pojechali po tym filmie równo, fani gry znienawidzili, główni aktorzy zapili alkoholem, a producenci po dziś dzień przeklinają siebie za inwestycję, tak mnie, dwunastoletniemu dzieciakowi, rozpalał policzki. Było to typowe science fiction, z dreszczykiem, boską obsadą i mało wymagającym scenariuszem jak na głupiutki film dla dzieci przystało. I do tego, ta niezapomniana muzyka zespołu Roxette z ich piosenką „Almost Unreal”, która swoją drogą, została napisana do filmu „Hokus Pokus”, ale że producenci filmu o czarownicach jej nie wzięli, to Roxette użyło jej w „Super Mario Bros.”. A co do reszty muzyki, to jako ciekawostkę powiem wam, że w soundtracku do filmu pojawiła się również piosenka „I Want You” śpiewana przez Marka Wahlberga, znanego wówczas jako Marky Mark. Film ten powstał głównie dlatego, bo akurat udało się producentom uzyskać zgodę Nintendo na adaptację ich gry. A że Nintendo nie przejmowało się specjalnie tym, w jaki sposób i w jakiej formie, bohaterowie ich gry zostaną przeniesieni na duży ekran, twórcy zaszaleli.

Przejdźmy jednak do współczesnej wersji opowieści o wąsatym hydrauliku, która w kinach świętowała rekordy popularności (i jest obecnie dostępna na Sky Showtime – dop. red.)

Film zaczyna się od wielkiego złego - Bowsera, który wraz ze swoją armią przetacza się przez przeróżne krainy, stopniowo pokonując i podbijając ich mieszkańców. W międzyczasie, bracia Mario i Luigi próbują rozkręcić swój własny biznes. Luigi niestety do tych rozgarniętych nie należy i niechcący, co rusz wpakowuje naszych bohaterów w kłopoty, a Mario, jak na dobrego brata przystało, stara się ich z tych kłopotów wyciągać. Wkrótce bohaterowie stają przed nie lada wyzwaniem, kiedy (niczym w grze i filmie z 1993 roku) zostaną wciągnięci do innego wymiaru. Tam, pokonując całą masę przeszkód, poznają nowych przyjaciół, jak i wrogów, by na koniec rozprawić się z Bowserem i jego armią.

Historia powstania najnowszej animacji z Mario w roli głównej, jest pokrętna niczym polityk tłumaczący się na komisji śledczej i ma swe początki w okolicach roku 2014. Pamiętacie ten wielki włam na serwery Sony, podczas którego wyciekło parę filmów i cała masa wewnętrznych dokumentów, łącznie z emailami? Wówczas, na światło dzienne wyszły emaile między Sony, a producentem Avi Arademem, Amy Pascal (szefową Sony), Michelle Raimo Kouyate (szefową działu animacji) i Tomem Rothmanem z TriStar Pictures, którzy próbowali zdobyć prawa do nowej adaptacji. Arad poleciał nawet do Japonii, na spotkanie z włodarzami Nintendo, po którym zapewniał, że właśnie otrzymał tak bardzo oczekiwaną zgodę japończyków. Wówczas Amy Pascal miała zaproponować na stołek reżysera, człowieka, którego ostatni projekt dla Sony okazał się strzałem w dziesiątkę, a który jednocześnie miał na karku lata doświadczeń w animacjach, czyli (uwaga) Genndy Tartakovsky’ego, znanego z „Hotelu Transylwania”, „Samuraja Jacka”, „Powerpuff Girls” czy „Laboratorium Dextera”. Jednak po ataku hakerów, Arad zaraz sprostował, że negocjacje z Nintendo dopiero się rozpoczęły i są dalekie od zakończenia. A były dalekie, bo mądre głowy z Sony Pictures nie wzięły pod uwagę jednej, dość istotnej rzeczy, że Sony ma swój własny oddział zajmujący się grami, czyli Sony Interactive Entertainment, które jest jedną z największych konkurencji dla Nintendo na rynku. Konflikt interesów zamroził cały projekt, ale nie na długo.



Zanim wrócę do Mario, zmieńmy odrobinę temat. Gdybyśmy zapytali przeciętnego Polaka o największe centrum rozrywki w USA, zapewne usłyszelibyśmy w odpowiedzi „Disneyland”. I tak, może i jest najbardziej popularnym parkiem rozrywki, ale nie znaczy to, że nie ma solidnej konkurencji. I tak na przykład, Universal Pictures ma swoje własne centrum rozrywki, do którego ściągają tłumy. Legenda głosi, że czasami zaglądają tam prawdziwe gwiazdy. To właśnie tam, by zapewnić nowe atrakcje odwiedzającym, odpowiedzialny za część działu Universala zajmującą się animacjami, czyli „Illumination”, niejaki pan Chris Meledandri, spotkał się z Shigeru Miyamoto w sprawie otwarcia specjalnej części parku, poświęconej Mario. Z tematu na temat, poruszono kwestię adaptacji gry na potrzeby animacji i Miyamoto wyraził zainteresowanie tematem. Panowie mieli podobne twórcze podejście, ale nie chcieli się spieszyć. I pomalutku, stopniowo od 2016 roku zaczęli coraz częściej współpracować przy obu projektach - parku rozrywki i animacji. W Listopadzie 2017 poszły w świat ploty, że Illumination (studio od „Despicable Me”, „Minionków”, „Sekretnego życia zwierzaków domowych” i „Sing”), wrzuciło na tapet - Mario. W Styczniu 2018, Nintendo oficjalnie oznajmiło, że prace nad animacją właśnie się rozpoczęły. Celowano w 2020 jako rok premiery, ale w końcu zmie-



niono plany i postanowiono, że premiera odbędzie się w 2022 roku. Prawa do filmu miało mieć wyłącznie Nintendo, a obie firmy miały zająć się współprodukcją.

W sierpniu 2021, reżyserię powierzono Aaronowi Horvathowi i Michaelowi Jelenicowi - reżyserom, którzy zabłysnęli wcześniej dzięki filmowi „Teen Titans Go! To the Movies" (Młodzi Tytani: Akcja! Film). Scenariuszem zajął się „Matthew Fogel" znany ze swej pracy nad „Minions: The Rise of Gru" (Minionki: Wejście Gru). Oczywiście całą produkcję opóźnił Covid i to na tyle skutecznie, że do pierwszego zwiastuna musieliśmy czekać aż do Września 2022.

A potem fani dowiedzieli się, że Charles Martinet - człowiek podkładający w grach, głos pod Mario, jednak nie użyczy postaci swego głosu w filmie, tak jak oczekiwali tego fani. Zamiast niego, wsadzono przysłowiowy kij w mrowisko, informacją, że głosu postaci udzieli Chris Pratt (czyli Star Lord ze Strażników Galaktyki). W dodatku, w zwiastunie, Pratt nie brzmiał ani trochę jak Mario, którego znają fani. Ten element jest akurat pięknie wyjaśniony w filmie, więc nie będę wam za dużo spoilerował. Wiedzcie jednak, że w pierwszej fazie produkcji, bracia mieli zupełnie inny głosy, niż te, które ostatecznie mamy okazję usłyszeć w filmie. Chris Pratt podobno brzmiał niczym Tony Soprano, a Charlie Day (U nas w Filadelfii), który portretuje jego brata - Luigiego, brzmiał niczym gangster z „Goodfellas" (Chłopcy z Ferajny). Kto nie wie, lub nie orientuje się o co kaman, to tak właśnie brzmią prawdziwi Włosi, gdy mówią po angielsku. Reżyserzy jednak nie byli przekonani i po usłyszeniu interpretacji aktorów, poprosili by już więcej nie mówili z akcentem. Pomimo tego, w filmie znajduje się jedna scena, w której bohaterowie mówią z oryginalnym włoskim akcentem i która wyjaśnia jego brak w reszcie filmu.

Za to, wcielający się w Donkey Konga - Seth









Rogen, znany z „Pineapple Express" (Boski Chillout), z góry zapowiedział, że nie zamierza modulować głosu tak, by pasował do animacji. Chciał po prostu brzmieć jak on sam. Dlatego też widzowie mogą oczekiwać, że usłyszą jego jakże charakterystyczny śmiech.

Ogólnie, to fani byli wściekli. Nie podobał im się głos Pratta, ani Rogena. A gdy usłyszeli w zwiastunie wykrzyczane przez Pratta „Mushroom Kingdom, here I come", zaczęły się nieoficjalne bojkoty i wizja potencjalnej klapy. Fani gry mogli udusić film jeszcze przed premierą. Nawiasem mówiąc, kwestię tą usunięto z filmu, tak na wszelki wypadek, po czym skontaktowano się z Charlesem Martinetem i zaoferowano mu dwie epizodyczne rólki. Aktor podłożył głos pod ojca obu braci i jedną z postaci, która gra na automacie w… no zgadnijcie sami w co. Miało to udobruchać fanów, którzy oczekiwali głosu Martineta. I choć otrzymali go w śladowych ilościach, to są to tak charakterystyczne sceny, że hardcorowi fani powinni być naprawdę zadowoleni.

Film jest przepełniony easter eggami, tymi małymi smaczkami, które hardcorowi fani prędko wyłapią. Od wspomnianego automatu z grą i Marineta, przez efekty dźwiękowe z GameCube, intro serialu z lat osiemdziesiątych, lub choćby nawiązań do innych gier Nintendo (Star Fox, Punch Out, Kid Icarus, czy wszystkich poprzednich gier Mario).



Nawet aktorzy, gdy przybyli na premierę, pojawili się w strojach nawiązujących do gry - Chris Pratt (Mario) na czerwono, Charlie Day (Luigi) na zielono, Jack Black (Bowser) z kolcami na plecach i płonącym wzorem na mankietach, a Anya Taylor-Joy (Peaches) w różowym kostiumie, który nosiła Peaches na torze gokartowym.

Film jest naprawdę pięknym odwzorowaniem świata gier, począwszy od żywcem wyjętego z platformówek - placu budowy 2d, po niesamowity świat 3D Grzybowego Królestwa Księżniczki Peach. I choć niejednokrotnie patrząc na Mario, zamiast widzieć postać z gier wideo, to jakoś nie mogłem odpędzić wrażenia, że patrzę na animowaną twarz Boba Hoskinsa, który wcielił się w Mario w adaptacji z 1993 roku. Poza tym, wygląd prawie całej reszty rodziny bohatera został opracowany wyłącznie na podstawie oryginalnych szkiców Nintendo. I tylko ojciec bohaterów został wzorowany na postaci Talona z gry „The Legend of Zelda: Ocarina of Time" z 1998 roku.

Ogromną rolę w filmie odgrywa muzyka, którą zajął się Brian Tyler - człowiek odpowiedzialny za ścieżkę dźwiękową do seriali „Yellowstone", „Hawaii Five-0", „Swamp Thing", czy filmów „Krzyk", „Rambo: Ostatnia Krew", „Avengers: Czas Ultrona" i serii „Szybcy i Wściekli". Aby wiarygodnie oddać klimat gier, Tyler zaprosił do współpracy Koji Kondo - twórcę muzyki do gier.

Poza wspaniałym tłem muzycznym, w filmie usłyszymy także stare dobre kawałki jak „Holding Out for a Hero" Bonnie Tyler, „Take On Me" A-ha, „Thunderstruck" AC/DC, „Mr. Blue Sky" od Electric Light Orchestra, czy wspaniały klasyk jakim jest „Battle Without Honor or Humanity" Tomoyasu Hotei (ten kawałek z pierwszej części Kill Billa, który słyszymy, kiedy O-ren Ishii przybywa do restauracji). Do tego, na soundtracku znalazła się piosenka śpiewana w filmie przez Jacka Black „Peaches". Swoją drogą, jest z tym związana śmieszna historia. Gdy zaproszono do współpracy Jacka Blacka, by użyczył głosu Bowserowi, nie było mowy o śpiewaniu czegokolwiek. Nawet pierwsza wersja scenariusza nie posiadała żadnych scen śpiewanych. Dopiero po roku, gdzieś w połowie tworzenia filmu, twórcom udało się przekonać Jacka do wyśpiewania uczuć Bowsera dla Księżniczki Peach. A przekonywać trzeba było, bo Jack nie chciał mieszać solowego kawałka do filmu z karierą swojego zespołu Tenacious D. W końcu zgodził się, by producenci przysłali mu muzykę. Po paru dniach odesłał im 30 sekundowe demo swojej interpretacji. A teraz mamy okazję podziwiać talent Jacka zarówno w filmie, jak i w teledysku, a w zasadzie w dwóch teledyskach, bo powstały jego dwie wersje - animowana i live-action. Piosenka ta podbiła listy przebojów i sprawiła, że studio zamierza wystawić ją do wyścigu po Oscara w kategorii najlepszej, oryginalnej, piosenki.

Podsumowując, film miał super wejście w kinach, bijąc wszelkie rekordy, bowiem z budżetem ok $100 milionów dolarów, w weekend otwarcia zdążył zarobić w samych tylko Stanach $146 milionów, a w momencie pisania tego tekstu zarobił na świecie $875 milionów i pomału zbliża się do granicy $1 biliona. Żeby było ciekawiej, wstępnie zakładano, że film zarobi w ciągu tygodnia $125 milionów, ale oczekiwania finansowe prędko zmieniono na $141 milionów i jeszcze raz na $191 milionów. Filmowi udało się przerosnąć najśmielsze oczekiwania i zarobił w Stanach, w ciągu pierwszych 5 dni, aż $204.6 milionów dolarów.





I było warto. Dzieciaki go uwielbiają, dorosłym się też podoba, krytycy jak zwykle są podzieleni, a geekom opadły szczęki, widząc wszystkie ukryte nawiązania. I choć w filmie jest kilka strasznych scen, lub takich o podwójnym znaczeniu, które spokojnie wyłapią dorośli, a dzieci już nie bardzo (już słyszę lamenty naszych konserwatystów i potencjalne gównoburze dotyczące tych bardziej kolorowych elementów filmu), to jest on naprawdę godny polecenia. Piękna animacja, wciągająca, choć prosta historia, bazująca mocno na grach i miłość do Nintendo to główne atuty filmu. Podczas 92 minut, akcja prawie nie zwalnia, a bohaterowie są rzucani od jednej przeszkody do drugiej. Dla niektórych takie tempo może być nawet trochę męczące i zahaczać o swego rodzaju „nad-stymulację", ale sprytnie porozrzucane elementy gier, duża dawka humoru i skoncentrowani na osiągnięciu celu bohaterowie, skutecznie przyciągają uwagę widzów. I może krytycy czepiają się płytkich postaci, braku wyjaśnienia jak działają poszczególne przedmioty z filmu, które pomagają bohaterom, ale dla doświadczonych graczy, takie detale nie są istotne, bo doskonale je znają. A dla dzieci, będących głównymi odbiorcami filmu, są po prostu zbędne, przynajmniej tak długo, jak coś ciekawego dzieje się na ekranie.

Warto dodać, że po napisach mamy dwie sceny. Scena, tuż po pierwszych napisach odnosi się bezpośrednio do wydarzeń z filmu, a scena na sam koniec filmu, pokazuje czego możemy oczekiwać w kontynuacji.

Jedno jest pewne. W tym roku otrzymaliśmy do tej pory, dwie, świetne adaptacje gier. Jedną z nich był serial „The Last of Us" (Popcorner #7) a drugą właśnie animacja „Super Mario Bros.", a jeśli podpiąć pod to „Dungeons & Dragons: Złodziejski Honor" (również Popcorner #7), to nawet trzy super adaptacje!



Gorąco polecam z całego geekowskiego serca, bo zabawa jest przednia, a Jack Black to mistrz!

Dlatego, kochani, Let's-A-Go!

U mnie na skali: 9/10

Na plus:
Smaczki, nawiązania i humor

Na minus:
Szybko i krótko

Mariusz Pieniążek
#Cashub, stały współpracownik Gniazda Szeptunów

EGZEMPLARZ BEZPŁATNY

POPCORNER

FILMY • SERIALE • [illegible]NGA • ANIME • KOMIKS • PRZEKROJE



MARVEL STUDIOS

X-MEN '97

ISSN 0271-938X
9 770271 938029 >

Nieregularnik nr 1 (8) 2024/25