

ISSN 2084-4999

1,23 zł (23% VAT)

maj-czerwiec 2014

A photograph of two young men standing in a forest. A vertical tree trunk is positioned in the center foreground, partially obscuring the faces of the two men behind it. The man on the left is wearing a brown leather jacket over a green sweater. The man on the right is wearing a blue patterned button-down shirt. The background is a soft-focus forest scene.

Alter pop #20

Dźwięk:

Obraz:

Słowo:

Interakcje:

Alter
pop
MAG E-ZINE

numer 20
maj-czerwiec 2014
ISSN 2084-4999

Redaktor naczelny
Tadeusz Bisewski

Redakcja
Kamil Downarowicz
Maciej Kaczmarek
Agnieszka Kalus
Dawid Myśliwiec
Wojciech Onyśków
Dawid Wiktorski

Korekta
Michał Adamski

Wydawca
Fundacja Alterpop
Plac Kaszubski 8/205
81-350 Gdynia

PREMIERY

płytowe

#ambient #bass music #elektronika

Loops Haunt

Exits

Scott Douglas Gordon, szkocki producent nagrywający jako Loops Haunt, przed kilkoma laty zwrócił na siebie uwagę serią epek. Zaprezentował na nich niemożliwą do sklasyfikowania transgresywną muzykę, czerpiącą z hip-hopu, glitchu, IDM-u, ambientu i bass music. **Exits**, debiutancki longplay Gordona, rozpoczyna się od jazzowych bębnow okraszonych przestrzennymi ambientowymi plamami i syntezatorami rodem z kosmische musik. W **Hollowed** pojawia się gęsty, zadymiony trip-hop w duchu genialnego **Take Your Partner By The Hand** Howiego B i Robbiego Robertsona. W **Ellum Tonal** atmosferę tworzą psychodeliczne, pocięte sample wokalne rzucone na spowolniony, monotonny beat. Pochód marszowych bębnow okraszonych niesfornym motywem klawiszowym w **Howl** najpierw koi, by po chwili zaniepokoić wejściem przesterowanego basu. Przeróżające, nisko zawieszony drone'y w **Tunneling** przywołują echa Demdike Stare, z kolei upstrzony kwaśnymi wtrętami **IIVA** stanowi wspaniały ukłon w stronę braindance'u rodem z wytwórni Replex. W złowróżbnym **Fissure** straszy minimalistyczny ambient na modłę



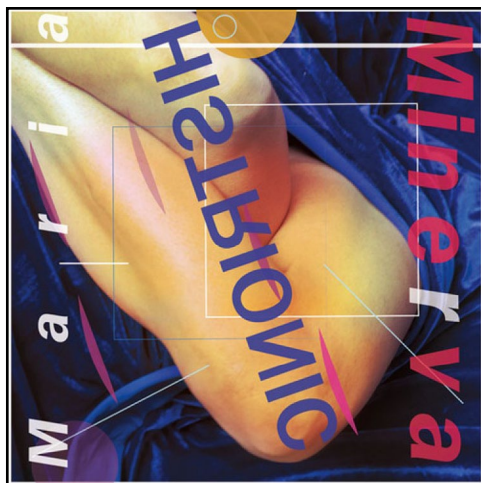
Selected Ambient Works vol. 2 Aphex Twin. Jest jeszcze jednostajna pulsacja pod melodię niczym z upiornej kołysanki w **Hex** oraz finalny **Tymadlyb**, gdzie zapętlone bębny i wszechogarniające ambientowe pady spinają całość fantastyczną klamrą. Warto słuchać tej płyty jednym ciągiem – **Exits** przypomina trochę sen, w którym jedno wydarzenie prowadzi do następnego, a za zwykłymi drzwiami może kryć się zaskakujące pomieszczenie. Przejście wydaje się naturalne, nawet jeśli nieco odrealnione.

#elektronika #lo-fi #post-wszystko

Maria Minerva

Histrionic

Ma 26 lat, pochodzi z Estonii, gdzie wychowała się w rodzinie o tradycjach artystycznych, w otoczeniu intelektualnej oraz artystycznej śmietanki Tallina. Wszechstronnie wykształcona (historia sztuki i techniki *audiowizualne*) Maria Minerva w swojej muzyce nawiązuje do filozofii, sztuki i literatury. Jednocześnie w wywiadach mówi, że tworzy tylko piosenki. Wideoklip do jednej z nich określiła jako „najbardziej idiotyczny na świecie”, zaś na okładki swoich płyt wybiera retro-futurystyczne motywy z lat 80., grafiki przypominające dokonania amigowej demosceny oraz spotworniałe zwierzątka zrobione prawdopodobnie z jedzenia. Tytuł jej czwartego albumu oznacza coś teatralnego, aktorskiego i melodramatycznego. Muzyka wypełniająca **Histrionic** to dziwna mikstura pozszywana z różnych elementów, pełna jednocześnie naiwnych i dojrzałych tekstów wyśpiewanych onirycznym głosem producentki. Słuchać tu syntezatory sprzed trzech dekad (***Spirit of the Underground***), kli-



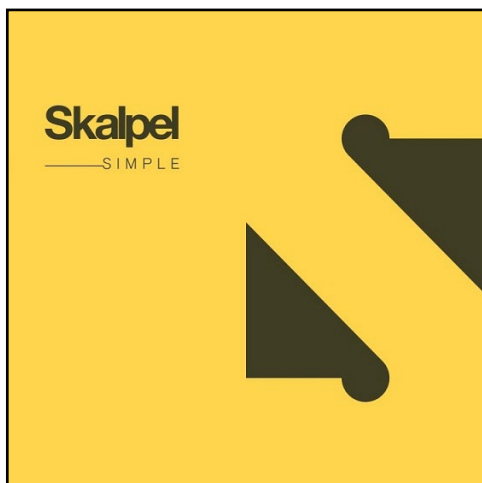
maty Cocteau Twins czy wytwórni 4AD w ogóle (**Endgame**), a także elementy bass music (**Ivory Tower**), melancholijny house w rodzaju Luomo czy Roya Davisa Jr. (**Wolves and Lambs**), lo-fi, chillwave, trip-hop, ambient oraz – zwłaszcza w rytmice – UK garage (m.in. **The Beginning**). Wszystko jest nieco przybrudzone i wzbudza mgliste skojarzenia z twórczością Grimes i Ikoniki – innych intrygujących dam współczesnej elektroniki. Choć zdarzają się tu pierwiastki taneczne, jest to mało imprezowa płyta, chyba że mowa o leniwym after party. Ciekawe to i niegłupie.

#breaks #elektronika #jazz

Skalpel

Simple

Po niemal dekadzie studyjnej ciszy w zeszłym roku Skalpel powrócił z utworem **If Music Was That Easy** i zapowiedzią nowego albumu. Płyta zatytułowana **Transit** ma się ukazać jesienią, zaś poprzedza ją epka **Simple**. Już od pierwszych dźwięków tytułowej kompozycji słychać, z kim mamy do czynienia. Synkopowane bębny, wypukły kontrabas, delikatny wibrafon, dokazujący saksofon i kobieca wokaliza – splecione w doskonałą całość – przypominają, że Marcin Cichy i Igor Pudło są mistrzami klejenia jazzowych sampli. Drugi numer, czyli **Salvadanio**, również bez trudu mógłby trafić na debiutancką płytę (2003) czy **Konfuzion** (2005). **On The Road** wchodzi w niemal taneczne rejestry, torując sobie drogę regularnym rytmem, funkującym basem, filuternym klarnetem i dźwiękami trąbki. W **Simple (version)** „nasi ludzie w Ninja Tune” mieszają jazzowe składniki z patentami typowymi dla dubu i bass music. Finalny, prawie ośmiominutowy **Soundtrack**



brzmi adekwatnie do tytułu i stanowi kapitalne zwieńczenie niewiele ponad 20-minutowego materiału. Skalpel nadal tnie z chirurgiczną precyzją, a **Simple** zaostrza apetyt na więcej.

#elektronika #free jazz

Squarepusher X Z-Machines

Music For Robots

Ufabulum, poprzednia płyta Squarepushera (Tom Jenkinson), została w całości zaprogramowana na komputerze i zarejestrowana bez użycia jakichkolwiek instrumentów, zaś jej autor podczas koncertów prezentował się niczym trzeci członek Daft Punk. Najnowsza epka brytyjskiego producenta idzie jeszcze dalej w tym kierunku. Wraz z grupą japońskich specjalistów od robotyki artysta zaprojektował i skonstruował trzy roboty, które ochrzczono mianem Z-Machines. Nietuzinkowe trio składa się z gitarzysty z 78 palcami, 22-ramiennego perkusisty i niepokojąco wyglądającej maszyny, która generuje dźwięki za pomocą lasera. Jenkinson zastanawiał się, czy roboty zdołają zagrać w sposób, który będzie angażujący emocjonalnie. Niestety, **Music For Robots** to odpowiedź raczej przecząca, wymierzona jednak nie w wykonawców, lecz w ich operatorów i głównego kompozytora – ostatecznie za robotami stoi przecież człowiek. Osobliwa fuzja elektroniki, freejazzowych niby-improwizacji i solówek w najlepszym wypadku wzbudza obojętność, w najgorszym – męczy. Tylko finalny, piękny i stonowany **Your Endless** jest wart uwagi. Reszta tonie w odmętach bezdusznej wirtuozerii. Być może jednak Squarepusher znów okaże się pionierem i zgodnie z tytułem epki zostanie doceniona przez robo-



ty, kiedy te wyewoluują w sztuczną inteligencję.

#alternatywa #rock

The Horrors

Luminous

Na debiutanckim **Strange House** wyszli z garażu (czyt. garage rock) na plażę z LSD w kieszeniach (czyt. surf rock), po drodze odwiedzając klub z filmu **Zagadka nieśmiertelności** (czyt. rock gotycki). Na **Primary Colors** popłynęli z nową falą (czyt. new wave), gapiąc się we własne buty (czyt. shoegaze) i paląc niemieckie zioło (czyt. krautrock). Przy okazji **Skying** ożenili post-punk z psychodelią i shoegazem – i wcale nie był to mezalians. Najnowsza, czwarta płyta to kolejna udana wolta gatunkowa The Horrors. Tym razem kwintet wziął na warsztat melodyjny brytyjski rock i pop z lat 80. i 90. – New Order, Echo & The Bunnymen, A Flock Of Seagulls, wczesne Simple Minds, Mansun, Suede czy The Verve. **Luminous** nie jest tak zaskakującym albumem, jak debiut, ani tak znakomitym, jak **Primary Colors**, słucha się go jednak z wielką przyjemnością. Brytyjczycy nie tylko potrafią pisać intrygujące, wpadające w ucho piosenki, ale też ubrać je w odpowiednie brzmienie – pełne, bogate i wieloplanowe. Równowaga między bezbłędną produkcją a dobrym songwritingiem nigdy nie zostaje zachwiana. Najlepsze przykłady to porywający **In And Out Of Sight** i pełen rozmachu, prawie ośmiominutowy **I See You**. The Horrors znów udało się to, co przez niemal całą karierę uchodziło płazem Davidowi Bowie’emu (którego wpływ też gdzieś tam słychać na **Luminous**) – zmienili się, pozostając sobą.

Opracował: Maciej Kaczmarski



Skala ocen:

Space Ritual

Stairway To Heaven

To musi być miłość

Dusza diabłu sprzedana

Nadciąga noc komety

I Can't Get No Satisfaction

Welcome To The Jungle

Ta piosenka powstała dla pieniędzy

**
Mam tak samo jak ty

*
Kim jest człowiek,
jeśli nie człowiekiem tylko



Sztuka pozostaje niedookreślona

O folkowo-elektronicznej płycie **Trójpole**, zachwycie naturą i radzeniu sobie na trudnym muzycznym polskim rynku bez wytwórni płytowej rozmawiamy z braterskim duetem **We Call It a Sound**.

Wydaliście właśnie album Trójpole, na którym eksplorujecie wiele muzycznych, pozornie nieprzystających do siebie światów z pogranicza R'n'B, folku i awangardy. Odważnie. Nie baliście się, że Trójpole okaże się polem minowym?

Karol Majerowski: Połączenie muzyki elektronicznej z folkim wyszło nam dość naturalnie. Takimi narzędziami jak syntezatory czy beaty operowaliśmy

od samego początku istnienia We Call It a Sound. W pewnym momencie zainteresowaliśmy się folkim i włączyliśmy go w nasze brzmienie bez większych problemów. Zresztą dostrzegam wiele wspólnych mianowników między muzyką, którą prezentowaliśmy na poprzednich albumach, a tą, którą zawarliśmy na **Trójpole** – chodzi o pewien rodzaj oniryzmu, który jest dla nas charakterystyczny, obojętnie po jaki styl muzyczny sięgamy. A czy nie baliśmy się, że wyjdzie z połączenia elektroniki i folku jakieś kuriozum? Oczywiście, że mieliśmy z początku pewne obawy. Ale właśnie dlatego pracowaliśmy nad płytą bity rok, aby uniknąć kiczu.

Do folkloru odwołują się również teksty piosenek. Gdzie szukaliście do nich inspiracji? W ludowych przypowieściach? W starych wiejskich pieśniach?

Filip Majerowski: Dokładnie tak. Sięgnęliśmy po nagrania z muzyką



We Call It a Sound



ludową, wertowaliśmy śpiewniki, szukaliśmy źródeł inspiracji w wiejskiej kulturze. Nie ma zbyt wielu współczesnych polskich zespołów, które w ciekawy sposób wykorzystują folk i ludyczność, dlatego musieliśmy pogrzebać trochę w przeszłości – co zresztą okazało się ciekawym doświadczeniem.

Żeby poczuć w pełni naturalny i wiejski klimat nie musieliście jechać daleko, ponieważ mieszkacie od kilkunastu lat na wsi. Nie tęsknicie za miejskim życiem?

F.M.: Jest dokładnie odwrotnie – będąc w mieście, tęsknimy do wiejskiego spokoju. Zawiera się w tym pewna filozofia, której zawsze hołdowaliśmy i która wybrzmiewa w naszych tekstach. Nie identyfikujemy się z miejskim stylem życia, wolimy otoczenie natury. Na wsi czas płynie wolniej i otaczający świat odczuwa się na zupełnie innej płaszczyźnie.

Płyte wydaliście własnymi siłami, bez pomocy wytwórni. Co jest najtrudniejsze, kiedy artysta zabiera się za takie rzeczy samemu, bez pomocy nikogo z branży? Produkcja, promocja, bookowanie koncertów?

F.M.: W przypadku dwóch poprzednich płyt nie byliśmy bierni promocyjnie. Raczej staraliśmy się działać również sami, nie zdając się jedynie na łaskę wytwórni. Dużo się w tym czasie nauczyliśmy, przez co większość spraw organizacyjnych nie stanowi dzisiaj dla nas problemu. Natomiast jeśli chodzi o trudności, to problem polega na tym, że wytwórnia zapewnia artyście pewien plik kontaktów i znajomości, bez

których ciężko jest działać. I tak np. do mniejszych serwisów muzycznych i kulturalnych, gdzie działa mnóstwo zapaleńców, łatwiej jest trafić niż do dużych mediów, działających na czysto komercyjnych i interesownych zasadach. W tym przypadku rola wytwórni muzycznej jest nie do przecenienia. Odczuwamy to na własnej skórze. Pewne osoby przestały odpowiadać na nasze maile, dawni sprzymierzeńcy udają, że nas nie znają. Jest to bardzo smutne, bo powinna się liczyć wyłącznie muzyka, a tak nie jest. Niestety tak działa ten biznes.

Ale nie wykluczacie, że w przyszłości ponownie znajdziecie się pod skrzydłami jakiejś wytwórni?

F.M.: Wszystko zależy od tego, na jakich warunkach i prawach miałby zostać wydany nasz materiał. Teraz poczuliliśmy, czym naprawdę jest muzyczna niezależność. Sami podejmujemy decyzje na wszystkich polach i jesteśmy kowalami własnego losu. Nie będzie łatwo z tego zrezygnować.

Zbieracie pozytywne recenzje w polskich serwisach muzycznych. Jak się czujecie, czytając opinie mediów o Trójpole? Dziennikarze trafiają w sedno, czy raczej przeinaczają i nie do końca rozumieją o co Wam chodzi?

K.M.: Z tym jest akurat pół na pół. Oczywiście nigdy nie będzie tak, że da się idealnie scharakteryzować muzykę, bo sztuka zawsze pozostaje niedookreślona i nie można jej poddać ostatecznej interpretacji. Jedni dziennikarze są po prostu bliżej tego, co chcieliśmy



przekazać, a inni dalej. Czytałem bardzo dobre recenzje, w których dziennikarze pewne nawiązania doskonale wyłapują i czują, o co nam chodzi. Z drugiej strony bywają dziennikarze, którzy ewidentnie nie przyłożyli się do pracy i potraktowali **Trójpole** bardzo powierzchownie.

Dwa single z Trójpola doczekały się świetnych teledysków, mówię o Na powiach i Smugi. Możecie pokrótce o nich opowiedzieć?

K.M.: Praca nad wideoklipem do utworu **Smugi** wyglądała tak, że spotkaliśmy się z Martą Tomiak z **Grupy Napięcie** i powiedzieliśmy jej, jaki efekt chcielibyśmy mniej więcej uzyskać. Później daliśmy jej wolną rękę. Przede wszystkim zależało nam na tym, żeby teledysk korespondował z piosenką i stanowił pewną hybrydę, tzn. z jed-

nej strony był sielski i nawiązywał do natury oraz wsi, a z drugiej posiadał w sobie wyraźny element abstrakcji. Marta odczytała nasze założenia bezbłędnie.

WCIAS zaczynał jako kilkusobowy zespół, dzisiaj jest duetem. Czy myślicie o poszerzeniu składu w przyszłości?

F.M.: Być może formuła, jaką zdecydujemy się obrać na płycie, którą nagramy w przyszłości, będzie wręcz wymagała poszerzenia składu grupy. Kto wie? Nie ukrywamy, że **Trójpole** to konfrontacja dwóch producentów, a nie dzieło zespołu z prawdziwego zdarzenia. Jesteśmy braćmi, doskonale się rozumiemy, posiadamy podobną wrażliwość i znalezienie ludzi, którzy wpiszą się w naszą narrację, nie będzie z pewnością łatwym zadaniem.

Rozmawiał: *Kamil Downarowicz*



Witch house

gotyk XXI wieku

Krzyże, tajemnicze symbole, groza i okultyzm. Do niedawna wyrazy te kojarzyły się w muzyce głównie ze stylem zwanym gotykiem. Jednak w 2009 roku stało się coś, co zmieniło tę postać rzeczy. Pojawił się witch house.

Z gatunkami muzycznymi jest jeden problem. Nikt do końca nie wie, czy naprawdę istnieją. Nirvana od samego początku dissowała grunge, a muzycy Massive Attack twierdzili, że nazwa trip-hop to wymysł angielskich dziennikarzy, którzy na siłę wpisali w jeden nurt zespoły, które ze sobą niewiele łączyło. Podobnie jest z witch house. Choć od powstania tego zjawiska minęły już 3 lata, nadal trwają spory, czy jest ono żartem, hipsterską modą, a może poważną sprawą, której należy się wnikliwie przyjrzeć. A może wszystkie z tych opcji są prawdziwe?

Nastolatki w domu więdźmy

Mówi się, że witch house, zwany również drag lub haunted house, to podgatunek muzyczny łączący w jedną całość wiele stylów, takich jak electro, hip-hop, ambient, noise i dub. Dla drag charakterystyczne są zwolnione tempa, przeskoki, zapętlone mgliste dźwięki oraz nieartykułowane mroczne odgłosy. Często pojawiają się syntezatory, automaty perkusyjne, a przesterowane wokale przypominają raczej

mamrotanie niż melodyjny śpiew. Wszystkie te zabiegi mają wzbudzić u słuchaczy niepokój, przenieść go do świata okultyzmu i czarnej magii. Żeby uwiarygodnić swój przekaz, artyści posługują się też innymi narzędziami, a nie tylko samą muzyką. Na stronach internetowych prezentują symbole krzyży i trójkątów, wystawiają zdjęcia z obrządków szamańskich i dzieła sztuki



Crosses

††† (Crosses)





oOoOO

ki inspirowane grozą, piszą mroczne proroctwa. Odwołują się również do kina. Szanujący się fan witch house obowiązkowo musi znać na pamięć każdy z odcinków ***Twin Peaks***.

Czołowe zespoły witch house łączą też zamiłowanie do nazywania swoich projektów w dziwaczny sposób. I tak np. mamy: ††† (czyli *Rrritualzzz*) GR†LLGR†LL, oOoOO (czytane jak angielskie „oh”), BLŠŠD ØU† (*Blissed out*), ///▲▲▲\\, Š≥≥◊≤≤℞ itp. Zbieżność treści kojarzącej się z smsami nie jest tu przypadkowa. Nowe technologie odgrywają w haunted house szczególną rolę. Twórców nowego gotyku nie znajdziemy ot tak w danym serwisie muzycznym, ale na licznych profilach w tumblr. Nastolatki z USA i zachodniej Europy kupiły to od razu. Nastąpiła moda na drag, która dziś powoli już wygasa, ale nadal trzyma się nieźle. W Polsce gatunek ten nie przyjął się za dobrze, ale sytuacja może ulec

zmianie. Nasz kraj zawsze z rezerwą podchodził do nowych trendów.

Śmiertelnie poważny żart

Termin witch house pierwotnie był żartem mającym na celu opisanie okultystycznej muzyki house tworzonej przez Travisa Egedy'ego (powszechnie znany pod swoim pseudonimem jako Picturplane) i jego przyjaciół w 2009 roku. Krótco po wzmiance na portalu Pitchfork, blogi oraz prasa muzyczna zaczęły używać tego terminu. Sam Egedy opisuje witch house w następujący sposób: „To żart. Ja i mój przyjaciel Shams żartowaliśmy sobie na temat rodzaju muzyki house, którą tworzymy. Nazwaliśmy ją witch house, ponieważ brzmi ona jak okultystyczny house. To był 2009. A potem, dzięki Pitchfork, ja, Shams i Modern Witch zostaliśmy okrzyknięci odkryciami roku. 2010 był rokiem witch house, kiedy to działo się wiele ciekawych rzeczy – ludzie z całego świata zaczęli pisać o tym na swoich

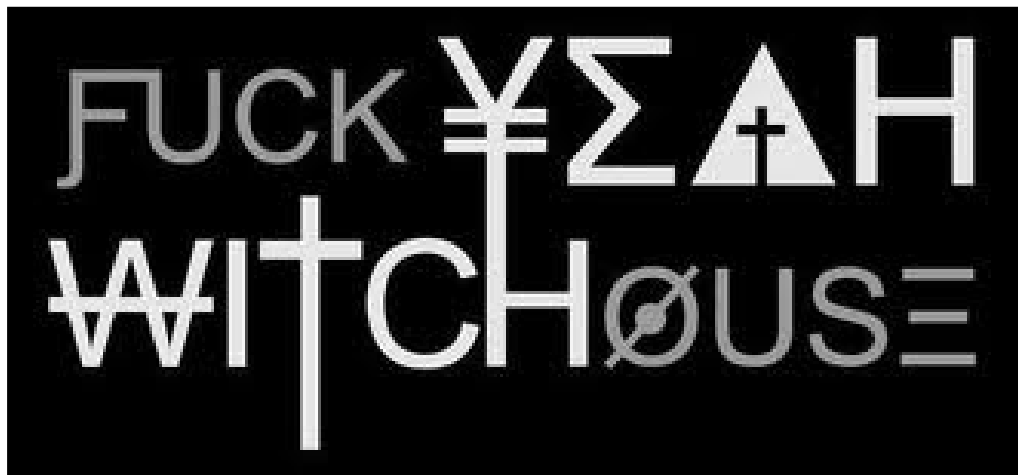
blogach. Stało się to swojego rodzaju internetowym memem. W pewnym momencie pojawiły się nawet haunted house'owe projekty takie jak Salem, specjalizujące się w tworzeniu zwolnionych, upiornych, niemalże gotyckich utworów... A przecież witch house nigdy tak naprawdę nie istniał...". W sierpniu 2011 roku Pitchfork opisał †††, solowy projekt Chino Moreno, również jako witch house. Od tej pory, obok kapeli Salem, jest to najbardziej znany zespół drag. Jednakże Carson O'Shoney z Consequence of Sound i Daniel Brockman z The Boston Phoenix zauważyli, że ††† mają jedynie kilka wspólnych elementów z estetyką witch house'u, które wynikają z zainteresowania Chino Moreno religią i mistyką w sztuce. Moreno powiedział również: „Nie chcę, by ludzie myśleli, że jesteśmy zespołem religijnym, satanistycznym czy nawet witch house'owym. Niestety to trudne, kiedy używa się symboli religijnych”. W jednym z późniejszych wywiadów dodał: „Na początku to wszystko było naprawdę

fajne i interesujące. Ci wszyscy artyści tworzący naprawdę różnorodną muzykę, którą jednak łączyła swoista estetyka i ciemność przenikająca ich kawałki. Potem przyszło lato i wszystkie główniane zespoły zaczęły nadużywać tej stylistyki i symboli, przez co uprawiały marną zżynkę z oOoOO. »Ghost dron« stał się bardzo nadużywanym dźwiękiem i po prostu zrujnował to wszystko. Teraz uważam, że witch house jest martwy. To koniec”.

Czarownice z Salem na herbatce z Laurą Palmer

Witch house to styl bardzo eklektyczny, mglisty, wymykający się wszelkim próbom analizy. Sama nazwa nurtu traktowana jest zarówno śmiertelnie poważnie, jak i żartobliwie. I co najlepsze, nikt się w swoich dywagacjach nie myli. Jedno jest natomiast ważne. Muzyka zespołów i artystów drag ma w sobie coś świeżego i nęcącego. W dzisiejszym postmodernistycznym świecie to naprawdę rzadko spotykana rzecz.

Kamil Downarowicz



Seven Festival

music & more

Węgorzewo

10-13 lipca 2014

ARCH ENEMY, EPICA, NAPALM DEATH

KAZIK NA ŻYWO

LADY PANK SYMFONICZNIE

HAPPYSAD, COLLAGE, LUXTORPEDA

RAZ DWA TRZY, CHEMIA, DECAPITATED

THE ANALOGS, CUBA DE ZOO, BLINDEAD

MOJRA, HEROES GET REMEMBERED

VENFLON, RAPTUREFEAST, GODBITE

SPONSORZY & PARTNERZY



PATRONAT HONOROWY



ORGANIZATORZY



PATRONI



Przewodnik *festiwalowy*

#rock #hip-hop

Orange Warsaw Festival 2014

13–15 czerwca

Warszawa, Stadion Narodowy

Ponad 300 tysięcy widzów i blisko 60 artystów – to niezły wynik jak na sześć lat istnienia na muzycznej mapie Polski. W tym roku OWF po raz pierwszy – a to już siódma odsłona imprezy – potrwa trzy dni. Na dwóch scenach wystąpią artyści, którzy powinni zadowolić fanów szeroko pojętego rocka (**Pixies, Queens Of The Stone Age, Kasabian**), wielbicieli hip-hopu (**Snoop Dogg AKA Snoop Lion, OutKast, Timbaland**) i miłośników klubowych brzmień (**The Prodigy, Chase & Status & Rage, David Guetta**). Pozostaje tylko kwestia wyboru obiektu o fatalnej akustyce, czego boleśnie doświadczyli już fani m.in. McCartneya, Watersa, Depeche Mode czy Madonny.

WWW: orangewarsawfestival.pl

#rock #hip-hop

Life Festival Oświęcim 2014

25–28 czerwca

Oświęcim, Stadion MOSiR

Jak twierdzą organizatorzy, LFO powstał, aby „odczarować 40-tysięczne miasto, funkcjonujące w świadomości



ści wielu ludzi jedynie w powiązaniu z muzeum Auschwitz-Birkenau”. Poprzednie edycje festiwalu uświetniły swoją obecnością takie postacie jak Sting, Peter Gabriel, Matisyahu i James Blunt. Gwiazdą piątej edycji będzie przede wszystkim **Eric Clapton**. Oprócz niego na oświęcimskiej scenie pojawią się m.in. **Soundgarden, Balkan Beat Box, Luxtorpeda, Edyta Bartosiewicz** i legendarna hip-hopowa formacja **Kaliber 44**, która w zeszłym roku wznowiła działalność. W trakcie festiwalu będą się też odbywać pokazy filmów, dyskusje, warsztaty i wystawy zdjęć.

WWW: lifefestival.pl

#rock #pop

Open'er Festival 2014

2-5 lipca

Gdynia, lotnisko Gdynia-Kosakowo

Open'er przebył długą drogę od jednodniowej imprezy na warszawskim torze Stegny do rozłożonego na cztery doby festiwalu gromadzącego w sumie nawet kilkadziesiąt tysięcy ludzi. Wygląda jednak na to, że po tym, jak koncert Heineken zrezygnował ze współpracy, organizatorom zabrakło pomysłu nie tylko na identyfikację wizualną festiwalu, ale i na jego tożsamość. Line-up jest niespójny, a wśród głównych gwiazd znajdujemy **Pearl Jam** oraz **Faith No More** – podczas gdy doskonale jeszcze pamiętamy ich ostatnie występy na tej imprezie. Cieszy za to obecność **The Afghan Whigs, The Horrors** i **The Black Keys** – to mogą być najciekawsze występy na tegorocznym Open'rze. Tylko co dalej?

WWW: opener.pl



#rock #metal

Seven Festival 2014

10-13 lipca, Węgorzewo

Problemów z tożsamością nie ma za to Seven Festival, który pod różnymi nazwami odbywa się w Węgorzewie już od 23 lat. To impreza silnie promująca nie tylko scenę rockowo-metalową, ale też region, w którym się odbywa – Mazury. Niekwestionowaną gwiazdą najbliższej edycji SF będzie słynny brytyjski zespół **Napalm Death** – jeden z prekursorów death metalu. Oprócz niego zagrają m.in. **The Anablocks**, **Luxtorpeda**, **Kazik Na Żywo**, **Raz Dwa Trzy**, **Arch Enemy** i... **Lady Pank** w symfonicznej odsłonie.

WWW: www.sevenfestival.com

#rock #metal

Sonisphere Festival 2014

11 lipca

Warszawa, Stadion Narodowy

Ten festiwal potrwa tylko jeden dzień, ale zadowoli zapewne wielbicieli ostrych, gitarowych brzmień. Headlinerem imprezy będzie **Metallica**, tuż po niej plasuje się **Anthrax**, zaś całość dopełniają grupy **Alice In Chains** i **Kvelertak**. Tylko znów nieszczęsny stadion może popsuć zabawę, gdy się okaże, że każde uderzenie podwójnej stopy Charliego Benante będzie wybrzmiewać przez kilka sekund.

WWW: pl.sonisphere.eu

#rock #reggae

Jarocin Festiwal 2014

18-20 lipca

Jarocin

Początki jarocińskiego festiwalu sięgają aż 1970 roku. Wtedy była to skromna



impieza organizowana przez lokalny klub. W latach 80. wyrosła na największy festiwal szeroko pojętej muzyki rockowej w całym Bloku Wschodnim. To tam ważyły się losy polskiej sceny punkowej, tam debiutowały takie grupy jak Siekiera, Armia, Izrael, Dezerter, Acid Drinkers czy Moskwa. Dziś festiwal jest pozbawiony polityczno-ideologicznej otoczki, ale nadal przyciąga tłumy. W tym roku organizatorzy kuszą koncertami m.in. **Anathemy, Matisyahu, Kultu, Dezertera i Maleo Reggae Rockers.**

WWW: jarocinfestiwal.pl

#rock #reggae

Przystanek Woodstock 2014

31 lipca–2 sierpnia
Kostrzyn nad Odrą

Największy w tej części Europy darmowy festiwal odbędzie się już po raz dwudziesty. Jubileuszowa edycja Przystanku Woodstock na trzech scenach zgromadzi takich artystów jak **Manu Chao, Skid Row, The Brew, Ky-Mani Marley, T.Love, Kapela Ze Wsi Warszawa, Lao Che**, a nawet... **Budka Suflera**. A wśród gości Akademii Sztuk Przepięknych będzie Bogusław Linda, Agnieszka Holland, Muhammad Yunus.

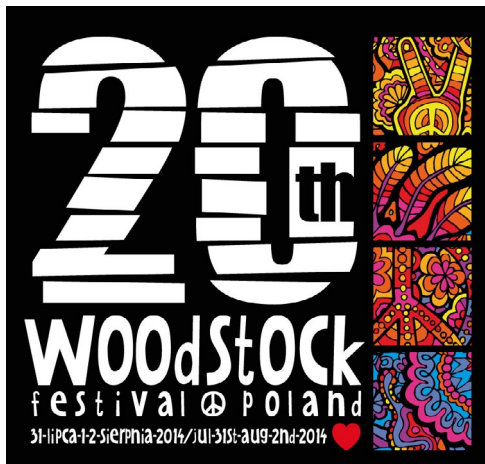
WWW: wosp.org.pl

#elektronika #rock

OFF Festival 2014

1–3 sierpnia
Katowice, Dolina Trzech Stawów

„OFF Festival nie jest modny, bo wiele trendów po prostu wyprzedza. (...) Trudno też sprowadzić OFF do konkretnego gatunku, sceny czy stylistyki, jeśli pojawiają się na nim tuzy hałasu



i geniusze melodii, bohaterowie jutra i legendy z przeszłości. Tym, co kształtuje i spaja filozofię festiwalu jest otwartość” – piszą na stronie organizatorzy festiwalu i potwierdzają to urozmaiconym line-upem. Zagrają m.in. **The Jesus And Mary Chain, Slowdive, Fuck Buttons, Karpaty Magiczne i Stefan Wesołowski**. Wyjątkowo ciekawie zapowiadają się koncerty **Eugeniusza Rudnika** – absolutnego pioniera muzyki elektronicznej i elektroakustycznej w Polsce – oraz **Michaela Rothera**, który zaprezentuje muzykę legendarnych grup, w których grał – Neu! i Harmonia.

WWW: off-festival.pl

#elektronika

Tauron Nowa Muzyka 2014

21–24 sierpnia

Katowice, Muzeum Śląskie

Obowiązkowy przystanek dla wszystkich fanów zorientowanych na elektronikę. TNM od 2006 roku (przez pierwsze trzy lata odbywający się w Cieszynie) promuje elektronikę zarówno rodzimą, jak i zagraniczną. W tym roku na terenie katowickiego Muzeum Śląskiego wystąpią m.in. **Kelis, Jaga Jazzist** z udziałem orkiestry Aukso, **Neneh Cherry & Rocketnumbernine, Clark, Jackson And His Computer Band, Mouse On Mars, Chet Faker** i grupa **Pink Freud**, która wykona na żywo utwory z repertuaru legendarnego duetu Autechre.

WWW: festiwalnowamuzyka.pl

W chwili zamykania tego numeru Alterpopu, line-up niektórych festiwali nadal pozostawał otwarty.

Opracował: Maciej Kaczmarski



**#9 TAURON
NOWA MUZYKA
KATOWICE
21-24.08.14**



PREMIERY

filmowe

#monodram #dramat #brytyjski

reż. Steven Knight

Locke

Tylko aktor z potężnym wewnętrznym magnetyzmem potrafi sprawić, że pozbawiony spektakularnych zwrotów akcji monodram wciągnie widza bez reszty. Steven Knight, reżyser klimatycznego **Locke'a**, dokonał doskonałego wyboru, obsadzając w tytułowej roli Toma Hardy'ego. Chłopak z Hammersmith wspaniale odtworzył całą paletę emocji, która tkwi w z pozoru opanowanym, ale skrywającym w sobie zadawnione rany Ivanie. Największe wrażenie robi jednak ogromny dystans, z jakim podchodzi do wprowadzanych do fabuły elementów swego życiorysu – gdy w zapanowany w najmniejszych detalach scenariusz Locke'a wkrada się element zaskoczenia, bohater zachowuje spokój, próbując kontrolować sytuację, która jest naturalnie metaforą jego życia.

To jeden z tych filmów, o którym można powiedzieć niewiele – każdy fabularny szczegół mógłby zepsuć zabawę potencjalnemu widzowi. Wydaje się, że wystarczy zarekomendować ten obraz jako całkowitą rehabilitację Knighta po **Kolibrze**. Znany dotąd jako utalentowany scenarzysta Brytyjczyk



w pełnometrażowej fabule zadebiutował w 2013 r., jednak wspomniany tytuł był filmem nieudanym – przegadany, gubiącym tempo, mało angażującym. Rzadko zdarza się, by debiutant jeszcze tego samego roku mógł odkupić swoje winy. Knight szybko wyciągnął wnioski i w oszczędnym formalnie, ale obfitym emocjonalnie **Locke'u** dał wyraz swej twórczej dojrzałości.

#komiks #spider-man #akcja #blockbuster

reż. Marc Webb

Niesamowity Spider-Man 2

Twórcy komiksowych adaptacji stopniowo kształtują styl opowiadania znany z kart kolorowych zeszytów – dynamiczny, atrakcyjny dla oka, ale też umiejętnie manewrujący między powagą a humorem. Pierwszą częścią odświeżonej serii o Człowieku Pająku Marc Webb dowiódł, że doskonale czuje się w tej stylistyce. Druga potwierdza tylko, że nadaje się do tej roboty jak mało kto.

Nie ma sensu wdawać się w scenariuszowe zawiłości, bo tych nie ma znowu tak wiele. Format komiksowej adaptacji wymaga od twórców przejrzystości i prostoty narracji, a w tym wypadku pozwala ona na swobodne poruszanie się po świecie Spider-Mana. Co prawda wciąż zmieniający zdanie na temat poznania prawdy o swych rodzicach Parker nie wpływa dobrze na dynamikę opowiadania, ale film Webba nadrabia ten brak w innych miejscach.

Zachwyca m.in. sportretowaniem Electro, który jest jednym z najlepiej prezentujących się superzłoczyńców w kinie, a także uroczą, nie całkiem przesłodzoną relacją na linii Peter-



Skala ocen:

God must have been a fuckin' genius

I just met a wonderful new man.
He's fictional but you can't have everything

My mum always said,
life is like a box of chocolates

I love you, honey bunny!

May the Force be with you

Too weird to live, and too rare to die

Coco Jumbo i do przodu

Huston, we've got a problem

**

Ja tu widzę niezły burdel

*

Albercik! Wychodzimy!



Gwen. Dużo w niej młodzieżowego uroku, ale też spontaniczności, która w żadnej ze scen nie wygląda na udawaną. Andrew Garfield i Emma Stone pokazali się z dobrej strony już w poprzedniej części, dlatego tym bardziej należy się cieszyć, że nie obniżyli lotów.

#dokument #wojenny #rekonstrukcja

reż. Jan Komasa

Powstanie warszawskie

O projekcie Jana Komasy od dawna wiadomo było niemal wszystko. Znana była forma **Powstania warszawskiego**, zrealizowanego w całości ze zbiorów Muzeum Powstania Warszawskiego pod opieką dyrektora tej placówki – Jana Ołdakowskiego. Archiwalnym nagraniem nadano kolor, pod nieme rozmowy podłożono głosy aktorów, a całość odpowiednio zmontowano. Dzięki temu powstała kronika, jakiej dotychczas nie oglądano.

Wielu widzów rozpozna w bohaterach tego wyjątkowego dokumentu swoje babcie i dziadków, wielu wzruszy się, widząc malującą się na ich twarzy beztroskę, gdy tylko przerwa w powstańczych manewrach pozwala im na krótką rozmowę czy posilenie wyczerpanego organizmu. Film Komasy pozwala nam przez chwilę być z nimi, z młodymi walecznymi warszawiakami w tych strasznych dniach sierpnia 1944 roku.

Pozwala też odrzucić na chwilę czcze dywagacje próbujące raz na zawsze ustalić, czy ten powstańczy zryw był zasadny. Z oczu bohaterów **Powstania warszawskiego** wyczytamy, że oni nie mieli żadnych dylematów. Ocena tego filmu nie może być inna,



jest to bowiem dzieło o wadze trudnej do przecenienia. Jakkolwiek trywialnie może to zabrzmieć – to film o młodości, której dziś nigdzie już nie ma.

#godzilla #katastroficzny #blockbuster #akcja

reż. Gareth Edwards

Godzilla

Bodaj najslawniejszy japoński *kaijū*, czyli potwór (a ściślej – *daikaijū*, gigantyczny potwór), powraca na ekrany jeszcze większy i jeszcze groźniejszy. Zgodnie z prawami blockbusterów rozmiary Godzilli w edycji 2014 musiały być bardziej imponujące i tak też się stało.

Tego nie dostrzeżemy jednak przez dobrych kilkadziesiąt minut. Gareth Edwards, notujący bodaj największy reżyserski skok budżetowy w historii kina, umiejętnie opóźnia nasze spotkanie z potworem. Widać zniszczenia i wszechobecny chaos, widać strach i ofiary, jedyne, czego brak, to sprawca tego pandemionium. Reżyser dawkuje nam szarpane ujęcia Godzilli, raz pokazanej z oddali, innym razem w niestabilnym i trudnym do odczytania zbliżeniu. Skojarzenie z **Projekt: Monster** nasuwa się samo, choć szczęśliwie Edwards postanowił unikać irytującej manieri found footage i przygotował klasyczny, rozpisany na kilka przerażonych postaci film katastroficzny.

Ci, którzy spodziewali się rewolucji w blockbusterowej formule, mogą czuć się zawiedzeni. Najnowsza **Godzilla** od swojej amerykańskiej poprzedniczki spod ręki Rolanda Emmericha różni się tylko rozmachem i wspomnianym podejściem do ukazania tytułowego potwora. Wciąż mało doświadczony reżyser nie mógł przecież ryzykować



- jego zwierzchnicy nie będą go przecież rozliczać z innowacyjności, lecz z raportów z box office'a.

#thriller #Kanada #dramat

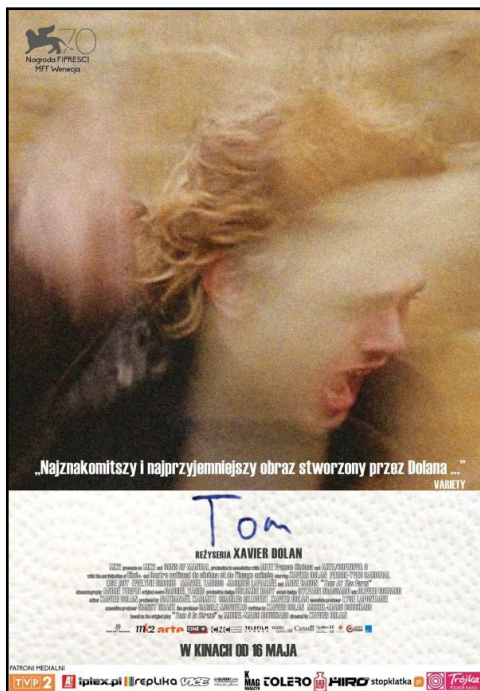
reż. **Xavier Dolan**

Tom

Ulubieniec arthouse'u, pupilek festiwalowych konkursów, emisariusz new queer cinema. Xavier Dolan, choć ma dopiero 25 lat, stał się jednym z najgorętszych nazwisk w światowej kinematografii, co potwierdza obecność jego najnowszego dzieła, **Mommy**, w tegorocznym canneńskim konkursie. Ciekawe, czy zaskoczy nas tak bardzo, jak **Tom**, który wszedł na ekrany naszych kin w maju.

Dolan niemal zupełnie rezygnuje z hipsterskiego sztafażu, w którym zatopione były **Wyśnione miłości** i **Nazawsze Laurence**, filmy tyleż emocjonalne, co przytłaczające estetyczną ekspresją. **Tom** pozbawiony jest nasyconych barw i pięknych strojów, które zastąpiły potargane fryzury, wiejski brud i zwierzęcą krew. Tytułowy bohater to młody chłopak z Montrealu, który wyrusza w rodzinne strony swego zmarłego partnera. Poznaje jego matkę i brata, skrywającego ponurą tajemnicę, z którym wchodzi w osobliwą relację będącą mieszanką pożądania i nienawiści. Dolan buduje narrację w oparciu o solidne ramy brudnego, mrocznego thrillera, który w efekcie dekonstruuje.

Xavier Dolan, podobnie jak bohater jego filmu, potrzebował czegoś innego, czegoś nowego i prawdziwego. I z tym czymś poradził sobie świetnie.



#dramat #historyczny #na faktach #wojenny

reż. Jonathan Teplitzky

Droga do zapomnienia

Jonathan Teplitzky to nie jest nazwisko, które elektryzuje widzów. Wielu z was pewnie nigdy go nie słyszało. A jednak temu Australijczykowi udało się namówić do udziału w **Drodze do zapomnienia** znakomitych aktorów: Colina Firtha, Nicole Kidman i Stellaną Skarsgård, którym powierzył zadanie stworzenia prawdziwie wzruszającego dramatu.

Historia Erica Lomaksa, kilkudziesięcioletniego fanatyka wszystkiego, co związane z koleją, opowiadana jest w dwóch przestrzeniach – współczesnej, w której jako świeżo upieczony małżonek zapada na niezrozumiałą dla żony depresję, oraz retrospektywnej, która wyjaśnia przyczyny załamania bohatera. Trauma żołnierza wojsk brytyjskich, który bierze na siebie agresję całego oddziału japońskich oficerów, przedstawiona jest w filmie Teplitzky'ego bardzo sugestywnie. Nie ma tu mowy o delikatnym obchodzeniu się z widzem i choć scenom tortur daleko do estetyki gore, cierpienie bohatera jest niemal namacalne.

Z drugiej strony **Droga do zapomnienia** dryfuje w stronę melodramatycznych klisz. Choć wojna już dawno się skończyła, wciąż staje na drodze miłości Erica i Patti. Mnóstwo tu honorowych gestów i pięknych deklaracji, a znacznie mniej prawdziwego życia. Mimo że film Teplitzky'ego opiera się na prawdziwej historii, trudno uwierzyć, by rzeczywistość przedstawiała się równie wzruszająco.



#sci-fi #katastroficzny

reż. Joon-ho Bong

Snowpiercer

Są filmy, których zmarnowany potencjał boli wyjątkowo. Wydaje się, że mają wszelkie dane ku temu, by stać się wielkimi arcydziełami – jeżeli nie kina w ogóle, to przynajmniej w obrębie swojego gatunku. ***Snowpiercer*** Joon-ho Bonga mógł być dla kina science-fiction tym, czym niegdyś był dla niego łowca androidów czy ***Pamięć absolutna***. Okazuje się jednak, że bliżej mu do ***Wodnego świata***.

Najnowszy film twórcy ***Matki*** to dystopijna wizja pociągu, który staje się domem dla resztek ludzkości ocalałej z ekologicznej zagłady. Tytułowy Snowpiercer pędzi przez świat bez ustanku, zaś w setkach jego wagonów kwitnie system kastowy, w którym ci najbiedniejsi traktowani są jak zwierzęta i eliminowani, gdy tylko wymaga tego „ekosystem”.

W filmie Bonga aż roi się od scenariuszowych niedorzeczności, które reżyser dodatkowo ubiera w nazbyt czytelne zapożyczenia z ***Oldboya*** czy nawet ***Igrzysk śmierci***. Groteskowy jest nawet eklektyzm obsady: Chris Evans aka Kapitan Ameryka, arthouse’owa diva Tilda Swinton, stały współpracownik reżysera Kang-ho Song, rumuński weteran Vlad Ivanov – to tylko kilka przykładów z tego zagadkowego aktorskiego tygla.

Zamiast redefiniować gatunek, Joon-ho Bong ograł stare schematy, zaś innowacyjność ***Snowpiercera*** kończy się na miejscu akcji filmu. Od jednego z najbardziej kasowych koreańskich reżyserów oczekujemy jednak więcej.



#thriller

reż. Brian De Palma

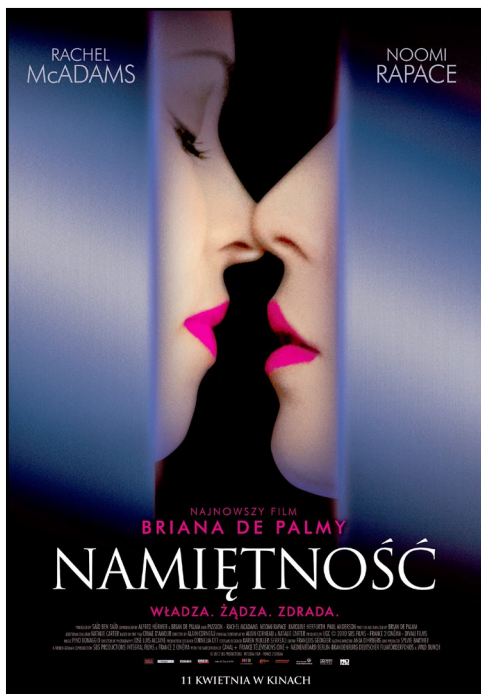
Namiętność

Brian De Palma to reżyser tyleż uznany, co rażąco nierówny – w jego powiększonym już od ponad 50 lat dorobku wielkie dzieła przeplatają się z koszmarnymi filmowymi wpadkami, które przynosiły mu nominacje do Złotej Maliny. ***Namiętność*** to dopiero czwarta fabuła De Palmy w XXI w., która podtrzymuje niestety trwającą od kilkunastu lat najgorszą passę twórcy ***Nietykalnych***.

Oto historia stara jak świat – ambitna pracownica próbuje zaimponować swej szefowej, która wobec szybkiego rozwoju podopiecznej zaczyna traktować ją jak zagrożenie. Nudne to tym bardziej, że we wszystko wmieszane są także: kłamstwo, morderstwo, pieniądze, no i oczywiście mężczyzna, który romansuje z obiema kobietami. Trudno o bardziej pretensjonalny zestaw thrillerowych elementów.

De Palma nie trafia z obsadą: do roli przełożonej-hetery nie pasuje Rachel McAdams, natomiast Noomi Rapace zupełnie nie sprawdza się jako ambitna i zdeterminowana adeptka marketingowego rzemiosła. Ich relacja – w zamyśle zmysłowa i destrukcyjna – wypada nieporadnie, a gdy reżyser wprowadza do ***Namiętności*** odrealnione elementy, to poziom groteski staje się nie do zniesienia. W ostatnim obrazie De Palmy króluje przesada – w dramatyzmie Rapace, w cynizmie McAdams, a przede wszystkim w dosłowności samego reżysera, który ostatecznie wyjaśnia widzowi nawet najmniejszy pierwiastek tajemnicy.

Opracował: Dawid Myśliwiec



Po drugiej stronie... kodu

Technosceptycyzm w kinie obecny był niemal od zarania. Wystarczy wymienić klasyczne **Metropolis** z 1927 r. lub wspomnieć cały współczesny nurt cyberpunkowy z **Johnnym Mnemonikiem** i **Matriksem** na czele. Wally Pfister, znakomity operator i stały współpracownik Christophera Nolana, swoim debiutem wpisuje się w ten nurt całkowicie, ukazując w **Transcendencji** nie tylko wszystkie jego zalety, ale też wady.

Czy rzeczywiście aż tak powinniśmy bać się całkowitego zespolenia z technologią? Czy gdyby jakakolwiek sztuczna inteligencja otrzymała „samoświadomość”, naprawdę natychmiast stałaby się globalnym zagrożeniem? Scenarzyści debiutu Pfistera na te pytania odpowiadają twierdząco. Od pierwszych ujęć **Transcendencja** zanurzona jest w atmosferze nieuchronnej zagłady czającej się gdzieś w czeluściach bajtów cyfrowej apokalipsy. To uczucie, potęgowane świadomością naszego codziennego technologicznego zniewolenia, mogłoby wywoływać u widzów dyskomfort. Mogłoby, gdyby autorzy spróbowali nadać opowiadanej historii nieco więcej spójności i wiarygodności.

Wiele w **Transcendencji** jest przemilczane. Losy Willa Castera, wielkiego technologicznego geniusza, który umiera na skutek zamachu grupy terrorystycznej, ujęte są w ogromny, choć niewidzialny cudzysłów. Pfister straszy nas wizją odtworzenia ludzkiej świadomości w komputerowym kodzie, ale nie jest zainteresowany



Transcendencja





Transcendencja

tym, by przekonać nas o prawdopodobieństwie takiego rozwiązania. Gatunek science-fiction zawsze rozpięty był właśnie pomiędzy swoimi dwoma składnikami – nauką i fikcją. Jedynie te obrazy, które potrafiły znaleźć pomiędzy nimi odpowiedni balans, szczytują się miejscem w gronie dzieł kultowych. **Transcendencja** imponuje rozmachem i sugestywnością obrazu, ale zawodzi na poziomie podstawowej wiarygodności naukowej.

Gdy następuje właściwe zawiązanie akcji, reżyser postanawia opleść swój film w gęstą sieć niedopowiedzeń. Evelyn, ukochana zmarłego właśnie Willa, i jego przyjaciel Max, którzy wcześniej spędzali ostatnie dni życia Castera na digitalizacji jego umysłu, w zagadkowy sposób – niczym dr Frankenstein – „ożywiają” bohatera w cyfrowej przestrzeni. Nie wiemy, jak to zrobili, ani też w jaki sposób przeniesiona w wirtualny świat świadomość Willa była zdolna do łamania zabezpieczeń

banków, giełd i innych ekstremalnie ważnych instytucji. **Transcendencja** zaślania się słowami-wytrychami i frazami, które nie przypominają nawet naukowych wyjaśnień.

Z drugiej strony zdobywca Oscara za zdjęcia do **Incepcji** świadomie stworzył film dla mas. Technologiczny thriller, który ma wzbudzić w nas przerażenie podobne do tego, jakie blisko 90 lat temu odczuwali ludzie oglądający **Metropolis** Fritza Langa. I **Transcendencja** robi odpowiednie wrażenie – wizje nanokomórek ulepszających świat dla wielu mogą być tyleż utopijne, co pożądane, a perspektywa ocalenia wielkich umysłów w wirtualnej rzeczywistości z pewnością byłaby szansą dla ludzkości. O ile więc, drodzy widzowie, jesteście w stanie przystąpić do seansu z nastawieniem na „fiction”, a nie „science”, debiut Wally’ego Pfistera zrobi na was niezapomniane wrażenie.

Dawid Myśliwiec

Gdy sztuka operatorska to za mało...

Spędzasz całe lata na planie filmowym, pracując z reżyserami, kamerzystami i ekipą aktorską. Dysponujesz obszerną wiedzą teoretyczną i dużym doświadczeniem w pracy z obrazem filmowym, co potwierdzają liczne nagrody. Jesteś operatorem i – choć nie brak zwolenników twojego talentu – prędzej czy później możesz zapragnąć stworzyć swój własny film. Tak, jak Wally Pfister i wielu innych przed nim.

Premiera **Transcendencji** to doskonała okazja, aby przyjrzeć się – że posłużę się angielskim określeniem – cinematographers-turned-directors, czyli autorom zdjęć filmowych, którzy postanowili zająć się reżyserią. Pfister, nadworny operator Christophera Nolana, z którym współpracuje od czasu realizacji **Memento**, to jednak postać odosobniona w zestawieniu, które pojawi się w poniższych akapitach. W swojej branży jest prawdziwą gwiazdą, nazwiskiem podziwianym i pożądanym, zdobywcą Oscara i niezliczonych laurów festiwalowych. Premiera jego reżyserskiego debiutu, po części ze względu na talent, a po części na spodziewane wpływy twórczości Nolana, była więc wydarzeniem głośnym i oczekiwanym. Nie sposób jednak już dziś orzec, którą z opisanych niżej

ścieżek podąży urodzony w Chicago operator.

Niełatwa droga

Już szybki rzut oka na reżyserski dorobek uznanych autorów zdjęć pozwala wywnioskować, że zmiana zakresu obowiązków na planie filmowym nie przychodzi łatwo. Poza czuwaniem nad odpowiednim sfotografowaniem scenografii i plenerów operator-reżyser musi teraz poświęcić mnóstwo uwagi na pracę ze scenarzystami, aktorami, producentem i całą resztą licznej ekipy filmowej. Z drugiej strony umiejętności operatorskie mogą pomagać – Nicolas Roeg, jeden z nielicznych, którym powiodło się w reżyserii, powiedział w jednym z wywiadów, że nie wyobraża sobie kręcenia filmu bez zdobytego wcześniej doświadczenia w roli autora zdjęć. Dzięki swojej wiedzy na temat





Nicolas Roeg na planie *Performance*

rzemiosła operatorskiego, Roeg mógł w większym stopniu wpływać na ostateczny kształt filmu, nie będąc zdanym na intuicję kierownika zdjęć.

Urodzony w 1928 r. Londyńczyk to zresztą niezwykle interesujący przykład filmowca wielozadaniowego. Zaczynał jako pierwszy asystent kamery na planach mało znanych brytyjskich kryminałów, by po kilkunastu latach trafić nieco wyżej, bo do drugiego zespołu operatorskiego na planie ***Lawrence'a z Arabii*** Davida Leana. Mniej więcej w tym samym okresie debiutował jako samodzielny kierownik zdjęć, współpracując m.in. z François Truffaut, Rogerem Cormanem i Johnem Schlesingerem. Debiutując w 1970 r. jako reżyser, miał więc za

sobą wiele lat pracy na planach filmowych i – jak dowodzą jego pierwsze produkcje – jeszcze więcej pomysłów na eksperymentowanie z narracją i obrazem. ***Performance***, ***Walkabout*** czy ***Nie oglądaj się teraz*** charakteryzowały się mozaikową strukturą opowiadania i odpowiadającą jej warstwą formalną, zdobywając uznanie jako dzieła niepokojące i niezwykle. Roeg jest przykładem operatora, który swój pierwotny fach porzucił całkowicie dla reżyserii – ostatnimi filmami, które sfotografował, były jego dwie pierwsze fabuły. Dziś, blisko 86-letni Brytyjczyk, pozostaje na artystycznej emeryturze. Choć kilka wyreżyserowanych przez niego tytułów spotkało się z uznaniem krytyków, a jego dorobek operatorski



także mógł imponować, Nicolas Roeg nigdy nie zdołał awansować do grona najważniejszych czy też najpopularniejszych reżyserów swoich czasów.

Ścieżka śmiechu i komercji

Zgoła odmienny kierunek rozwoju obrał doskonale znany szerszej publiczności Barry Sonnenfeld. Jego kariera operatorska rozpoczęła się dokładnie w tym samym momencie, gdy na firmamencie reżyserskich gwiazd zabłyśnęli bracia Ethan i Joel Coenowie. To właśnie późniejszy twórca popularnych komedii stworzył zdjęcia do ich debiutu, eksplorującego obszary neo-noir thrilleru Śmiertelnie proste. Choć dziś być może trudno w to uwierzyć, reżyser szalenie popularnych kome-

dii pokroju **Rodziny Addamsów** czy **Dorwać małego** był niegdyś mistrzem nastrojowych ujęć, czym zyskał zaufanie twórców tak nietuzinkowych, jak Coenowie. Po wykonaniu zdjęć m.in. do **Arizona Junior**, **Kiedy Harry poznał Sally** i **Misery**, Sonnenfeld postanowił zająć się reżyserią.

Jakże wielkie musiało być zaskoczenie przyjaciół i współpracowników, gdy Barry, odpowiedzialny za mroczne zdjęcia do Ścieżki strachu i całkiem niezłej adaptacji książki Stephena Kinga, już na początku swej nowej drogi stał się zdeklarowanym orędownikiem komedii. Wszyscy doskonale znamy trylogię **Facetów w czerni**, która w swym rozciągniętym na przestrzeni piętnastu lat żywocie zarobiła w kinach całego świata ponad 1,6 miliarda dolarów,



Barry Sonnenfeld na planie *Facetów w czerni*



ale pamiętamy też finansowe i artystyczne klapy pokroju **Bardzo Dzikiego Zachodu**. Sonnenfeld-reżyser nigdy nie zdradzał bowiem artystycznych ambicji – po trzydziestu latach w branży filmowej i zapewne kilkudziesięciu milionach zarobku może dziś chałturzyć dla telewizji, co też bez zażenowania czyni.

Przykład z Polski

Niestety, przykład niechlubny. Bo choć Janusz Kamiński może być dumny ze swego operatorskiego dorobku, to nie może z równym zadowoleniem traktować swoich dokonań reżyserkich. Człowiek, któremu Steven Spielberg od 20 lat powierza fotografowanie swoich filmów, musi być geniuszem w tej dziedzinie, jednak jeden z najwybitniejszych polskich operatorów zupełnie nie odnalazł się w roli reżysera. **Stracone dusze** z 2000 r., jego debiut w nowej roli, okazał się tak koszmarne, jak opętańcze wizje niektórych bohaterów tego filmu. Mimo skompletowania intrygującej obsady (Winona Ryder, Ben Chaplin, na drugim planie John Hurt i Elias Koteas), okultystyczny horror Kamińskiego raził nieporadnością scenariuszową. Historia napisana przez debiutantów – Pierce’a Gardniera i Betty Stahl – którzy, nawiasem mówiąc, kariery w scenopisarstwie także nie zrobili, jest miksturą najprostszycy biblijnych

skojarzeń z banalnymi gwałtami. Każda scena i dialog stanowi dowód na to, że duet „scenarzystów” nie poczynił nawet najmniejszego wysiłku, aby uwiarygodnić materiał, który Kamiński próbował przekuć w interesujący film.



Janusz Kamiński i Steven Spielberg

Trudno do końca winić go za dziurawą warstwę fabularną, lecz rolą reżysera jest także ingerowanie w tekst źródłowy w momencie, gdy ewidentne stają się jego wady. Zdobywca dwóch nagród Akademii do tego stopnia zniechęcił się odbiorem swego debiutanczkiego filmu, że niemal zrezygnował z podejmowania prób reżyserkich. W 2007 r. nakręcił jeszcze mało znaną nawet w Polsce **Hanię** z Agnieszką Grochowską i Łukaszem Simlatem, popełnił także jeden z odcinków wycofanego po pierwszym sezonie amerykańskiego serialu **Zdarzenie**. Od pewnego czasu mówi się o jego niezależnym filmie **American Dream**, którego jednak do dziś nie udało się ukończyć. Szczęśliwie



dla widzów Janusz Kamiński nie podążył drogą Roega oraz Sonnenfelda i wciąż jest fenomenalnym operatorem, a każda jego współpraca ze Spielbergiem jest niemal pewną nominacją do Oscara.

Kropla w morzu

Zhang Yimou, Tom DiCillo, Haskell Wexler – to tylko niektóre nazwiska, które z powodzeniem mogłyby znaleźć się w tym artykule. Inni zdziwią się pominięciem Jana de Bonta czy Ernesta Dickersona, zaś jeszcze ktoś oburzy się brakiem Wojciecha Staronia i Marcina Koszałki – już dzisiaj wybitnych pol-

skich operatorów-dokumentalistów. Prawda jest jednak taka, że od dawien dawna operatorzy przepoczwarzali się w reżyserów, niekiedy – zniechęceni niepowodzeniami – wracając do swej pierwotnej formy, czasem zaś odnajdując się w nowej roli. Wally Pfister jest kolejnym uznanym autorem zdjęć, który stoi przed szansą zrobienia wielkiej kariery reżyserskiej. Zaczyna z wysokiego C, lecz czy operatorski geniusz sprostał oczekiwaniom stawianym reżyserowi? Tego możecie dowiedzieć się z opublikowanej w tym numerze Alterpopu recenzji.

Dawid Myśliwiec



Barry Sonnenfeld...



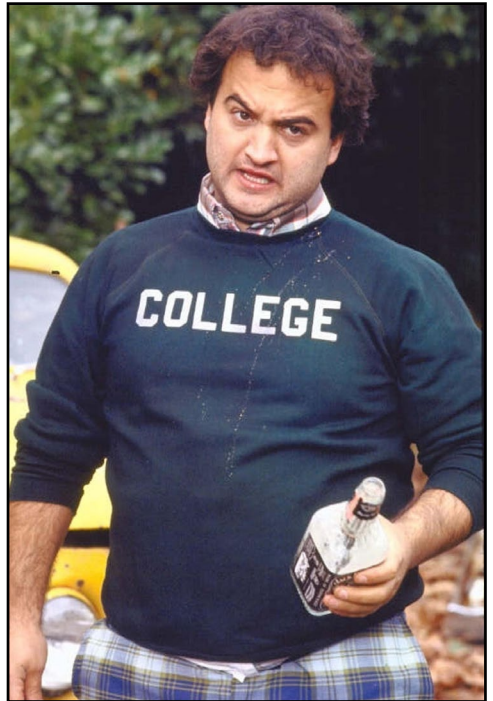
Gość Ameryki

– John Belushi

20 czerwca 1980 roku na ekrany amerykańskich kin wszedł dziś już kultowy film **Blues Brothers** Johna Landisa – brawurowa opowieść o braciach-bluesmanach próbujących zebrać fundusze na uratowanie sierocińca, w którym się wychowali. W tytułowych bohaterów wcielił się Dan Aykroyd i John Belushi. Dla tego drugiego była to jedna z ostatnich ról.

John Adam Belushi urodził się 24 stycznia 1949 r. w Chicago w rodzinie albańskich imigrantów. Miał trójkę rodzeństwa (jeden z młodszych braci, James, też został aktorem). Początkowo chciał zostać trenerem futbolu amerykańskiego, ale w szkole średniej zainteresował się aktorstwem. Na studiach założył ze znajomymi West Compass Players – komediową trupę improwizacyjną wzorowaną na chicagowskiej grupie Second City. Już w 1971 r. Belushi trafił w szeregi właśnie SC. Występował m.in. z niedawno zmarłym Haroldem Ramisem, aktorem i reżyserem znanym z takich filmów jak **Pogromcy duchów** i **Dzień świstaka**. Belushi grał przez sześć nocy w tygodniu i był szczęśliwy, mogąc doskonalić komediowy warsztat.

W 1973 roku Belushi i jego dziewczyna Judith Jacklin (pobrali się trzy lata później) przeprowadzili się do Nowego



John Belushi w filmie
Menażeria





Jorku. Początkujący aktor otrzymał angaż w off-broadwayowskim musicalu **National Lampoon Lemmings**, które parodiowało Woodstock. Początkowo przedstawienie miało być grane tylko przez sześć tygodni, ale cieszyło się tak wielkim powodzeniem, że wystawiano je przez 10 miesięcy dla kompletu widzów. Kolejnym sukcesem była posada tekściarza i powracającego gościa w radiowym programie **National Lampoon's Radio Hour**, emitowanym w blisko 600 amerykańskich rozgłośniach. Niektóre skecze wykonane po raz pierwszy w **NLRH** zostaną rozwinięte w telewizyjnym show **Saturday Night Live**, którego gwiazdą Belushi miał stać się już wkrótce.

Kiedy w 1975 roku powstawał **Saturday Night Live**, nikt chyba nie podejrzewał, jaką popularność i długowieczność osiągnie. Program nie tylko jest emitowany do dziś (ponad

750 odcinków rozpisanych na 39 sezonów!), ale okazał się też trampoliną do kariery dla takich sław jak Bill Murray, Chevy Chase, Dan Aykroyd, Eddie Murphy, Mike Myers i Adam Sandler. Belushi znalazł się w pierwszym, oryginalnym składzie **SNL**, choć niektórzy producenci obawiali się jego krnąbrnego charakteru i nieobliczalności, z której słynął. Widzowie jednak pokochali postacie tworzone przez Belushiego: samuraja prowadzącego bar szybkiej obsługi, nerwowego komentatora, sportowca palącego papierosa i opychającego się pączkami, Beethovena w ciemnych okularach czy parodię Joe Cockera śpiewającego **With A Little Help From My Friends**.

Po czwartym sezonie programu Belushi postanowił odejść z telewizji, by poświęcić się karierze filmowej. Był już gwiazdą. Jeszcze w trakcie występowania w **SNL** zagrał w kasowej komedii **Menażeria** i niedocenionym



1941 Spielberga, a także – u boku Jacka Nicholsona – w westernie *Idąc na południe*. Miał też na koncie podwójną platynę za album *Briefcase Full Of Blues*, który nagrał z Aykroydem i muzykami sesyjnymi pod szyldem The Blues Brothers. Koncept braci Elwooda i Jolietta „Jake’a” Bluesów – sympatycznych cwaniaków ubranych w czarne garnitury, cienkie krawaty, kapelusze i z obowiązkowymi przeciwsłonecznymi ray-banami na oczach – powstał z myślą o *SNL* (legenda głosi, że stało się to po tym, jak Aykroyd włączył Belushiemu bluesową płytę, w której ten absolutnie się zakochał). Był na tyle przebojowy, że pociągnął za sobą trasy koncertowe, płyty i pełnometrażowy film, przy którym Belushi miał okazję współpracować ze swoimi muzycznymi mistrzami – Rayem Charlesem, Arethą Franklin i Jamesem Brownem.

Rok 1981 to dla Belushiego przede wszystkim rola zakochanego dziennikarza w *Kontynentalnych podziachach*, udział w czarnej komedii *Sąsiedzi* oraz... postępujące problemy z narkotykami. Aktor szczególnie upodobał sobie kokainę, od której uzależnił się jeszcze w połowie lat 70. (zapewne wraz z połową zespołu tworzącego *Saturday Night Live*). Nie stronił też od innych używek. Aykroyd wspominał, że jego utalentowany kolega potrafił wypić jedną piątą butelki whiskey w mniej niż pięć minut. Zdjęcia do *Blues Brothers* przebiegały w atmosferze nieustającej zabawy, posypywanej białym proszkiem i podlewanej alkoholem. Z tamtego okresu pochodzą anegdoty o Belushim, który potrafił zniknąć na cały dzień. Najczęściej odnajdywano go w pobliskich domach zupełnie obcych ludzi, do których przychodził bez zapowiedzi, domagając się jedzenia



Blues Brothers





i miejsca do krótkiej drzemki. Z tego powodu ochrzczono go przydomkiem „America’s Guest” („Gość Ameryki”).

Zimą 1982 roku Belushi wynajął pokój w sławnym hotelu Chateau Marmont w Los Angeles. Na początku marca spotkał się ze swoim menadżerem, od którego zażądał 1800 dolarów – jak twierdził, chciał zapłacić za gitarę należącą do Billa Haleya. W rzeczywistości pieniądze były mu potrzebne do zakupu heroiny i kokainy. Następnie Belushi odwiedził znajomego, gdzie spotkał Cathy Smith – znaną w przemyśle rozrywkowym grupie i dilerkę. Razem wybrali się do klubu, w którym spędzili kilka godzin, faszeringując się speedballem – podawaną dożylnie mieszanką heroiny i kokainy. Po powrocie do hotelu Belushi wymiotował i tracił przytomność, ale mimo tego

nadal przyjmował kolejne dawki speedballa. W nocy na krótko odwiedzili go Robin Williams i Robert De Niro. Nad ranem, z pomocą Smith, zaaplikował sobie ostatnią działkę i położył się do łóżka, narzekając na zimno. Smith wyszła.

W południe 5 marca Bill Wallace, trener i przyjaciel Belushiego, znalazł aktora leżącego na łóżku. Nie reagował na potrząsanie i nie oddychał. Kiedy na miejsce przyjechało pogotowie, Belushi już nie żył. Jego śmierć była przedmiotem dochodzenia, zaś jako oficjalną przyczynę zgonu podano przedawkowanie kokainy i heroiny. Dwa miesiące później śledztwo w sprawie śmierci Belushiego zostało wznowione po tym, jak Cathy Smith w jednym z wywiadów przyznała się do podania zmarłemu śmiertelnej dawki. Smith aresztowano



pod zarzutem morderstwa, ostatecznie jednak skazano ją za nieumyślne spowodowanie śmierci i osadzono w więzieniu na 15 miesięcy.

W jednym z pierwszych odcinków **Saturday Night Live** wyemitowano skecz, w którym Belushi, ucharakteryzowany na starca, odwiedza groby swoich kolegów i koleżanek z programu. Przeżył ich wszystkich, a teraz wspomina. Rzeczywistość okazała się zupełnie odwrotna – Belushi zmarł jako pierwszy. Nagła śmierć przekreśliła dalsze plany – pracę nad filmem **Noble Rot** oraz udział w **Pogromcach duchów** (rolę oryginalnie napisaną dla Belushiego otrzymał Bill Murray, ale za to twórcy zawarli elementy osobowości Belushiego w postaci zielonego ducha Slimera) i **Dawno temu w Ameryce** (partię aktora przejął James Woods).

Pogrzeb odbył się 10 marca 1982 r. na cmentarzu Abel's Hill na wyspie Martha's Vineyard. Dan Aykroyd, w skórzanej czarnej kurtce i na motocyklu, prowadził kondukt pogrzebowy. Na nagrobku Belushiego umieszczono słowa: „Może i odszedłem, ale rock'n'roll żyje nadal”. Miejsce pochówku aktora szybko stało się celem pielgrzymek wielbicieli, którzy zostawiali po sobie butelki, niedopałki skrętów i inne śmieci. Na prośbę wdowy po Belushim, w 1983 r. szczątki aktora ekshumowano i złożono w nieoznaczonym grobu na tym samym cmentarzu. Podobno od czasu do czasu na cmentarzu nadal można natknąć się na ciekawskich fanów, którzy próbują odnaleźć mogiłę Belushiego.

Maciej Kaczmarski



PREMIERY

książkowe

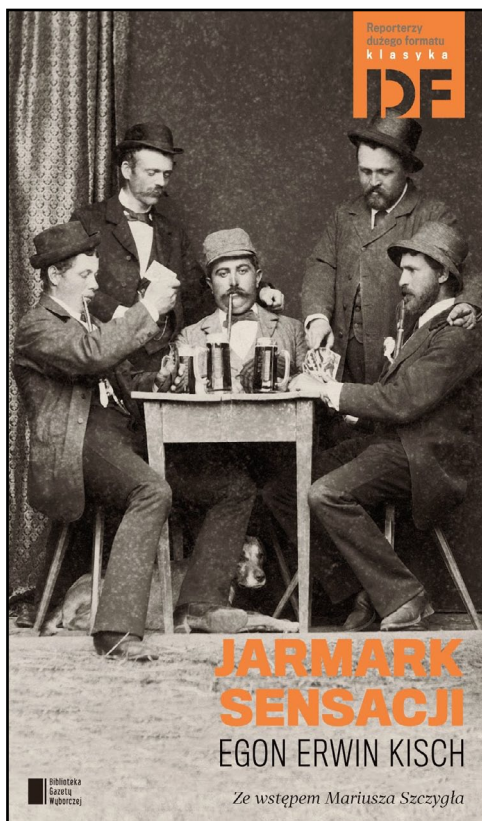
#reportaż #publicystyka

Egon Edwin Kisch

Jarmark sensacji

Jarmark sensacji to zbiór reportaży z początku XX wieku. Tylko po co czytać o dawno przebrzmiałych sprawach sprzed wieku? Warto, chociażby dla osoby samego ich twórcy – Egona Edwina Kisch, którego wszędzie było pełno i dzięki któremu w Czechach wciąż używa się wyrażenia „szalony reporter”. Jego teksty są dość nietypowe, ponieważ w przeciwieństwie do współczesnych reportaży, bardzo mocno eksponują sylwetkę ich twórcy. Egon Kisch prowadzi opowieść w miarę chronologiczne, zaczynając od lat swojego dzieciństwa i pierwszych fascynacji słowem pisanim oraz lokalnymi sensacjami. Z upływem lat, gdy poszerza się świat reportera, przesuwa się również punkt ciężkości jego zainteresowań – autor ustępuje miejsca innym bohaterom.

Jakie tematy znajdują się w centrum zainteresowań praskiego dziennikarza? Lokalne wydarzenia kryminalne i obyczajowe stanowią jego podstawę pracy, lecz reporterski, wyczulony nos Kisch w mig wyłapuje nieścisłości,



chwytą trop i prowadzi od tajemnicy do tajemnicy. Autor pomaga w rozwiązaniu międzynarodowej sprawy kryminalnej, demaskuje szpiega, doskonale zna praski półświatek. Jest wszędzie tam, gdzie dzieje się coś ważnego. Jakby tego było mało, potrafi doskonale opowiadać!

Napisane ze swadą reportaże przybliżają problemy, którymi żyli ludzie wiek temu. Ten świat, znany nam w kolorze czarno-białym, u Kischy mieni się barwami, żyje, buzuje i kipi.

#proza #powieść

Toni Morrison

Miłość

Romans? W życiu!

Postacią centralną w powieści jest Bill Cosey. Pech chce, że Cosey już nie żyje i poznajemy go tylko przez relacje innych ludzi – głównie kobiet: byłej żony, wnuczki i kucharki. Za życia był hotelarzem – prowadził świetnie prosperujący hotel dla czarnoskórych, w którym gromadziła się cała śmietanka towarzyska. Współcześnie nazwalibyśmy go playboyem, jako że uwielbiał otaczać się kobietami, a jego wybór partnerki życiowej po śmierci pierwszej żony wprowadził wszystkich w wielką konsternację. Bill poślubił bowiem najlepszą przyjaciółkę swojej nastoletniej wnuczki. Po latach kobiety łączy uczucie nienawiści – te dwie staruszki od dawna mieszkają w jednym domu. Ich losy złączył zagadkowo napisany testament Coseya.

**TONI
MORRISON**



MIŁOŚĆ



Powieść spleciona jest z wielu wątków i relacji. Wspomnienia wyzwała pojawienie się w domu młodej, poszukującej zajęcia kobiety o niezaspokojonym apetycie seksualnym, wielkiej przenikliwości i sprycie. Dzięki niej zyskujemy szerszy ogląd sytuacji, treść nabiera głębi, postaci stają się wielowymiarowe, a stosunki między nimi coraz mniej oczywiste.

Od miłości do nienawiści jest tylko jeden krok, co znajduje potwierdzenie w tej książce. Czytelnik zostaje zabrany do epicentrum wieloletniego konfliktu i musi sobie radzić, a jego strategia przetrwania opiera się na uważnym śledzeniu kolejnych relacji i subiektywnym osądzie sytuacji. Ten, kto tego nie potrafi, niestety nie doceni głębi książki i sklasyfikuje ją jako nieudany romans, do którego **Miłość** Toni Morrison nigdy nie pretendowała.

#proza #kryminał

Charles Willeford

Miami Blues

Willeford w swoim zwariowanym kryminale przedstawia Miami jako skąpane w upale miasto, które roi się od przestępców, żebraków i naciągaczy, a znalezienie w nim nieskorumpowanego gliny graniczy z cudem.

Po odsiedzeniu wyroku Freddy Junior Frenger udaje się do Miami, żeby na nowo rozpocząć życie. Towarzystwa dotrzymują mu skrojone przed odlotem karty kredytowe i kilka portfeli. Jego nowe życie nie będzie opierało się na praworządności. Junior zamie-

Skala ocen:

Sto lat samotności

Miasto grzechu

Cień wiatru

Gra w klasy

Czas jest najprostrszą rzeczą

Moja walka...

Kronika sportowa

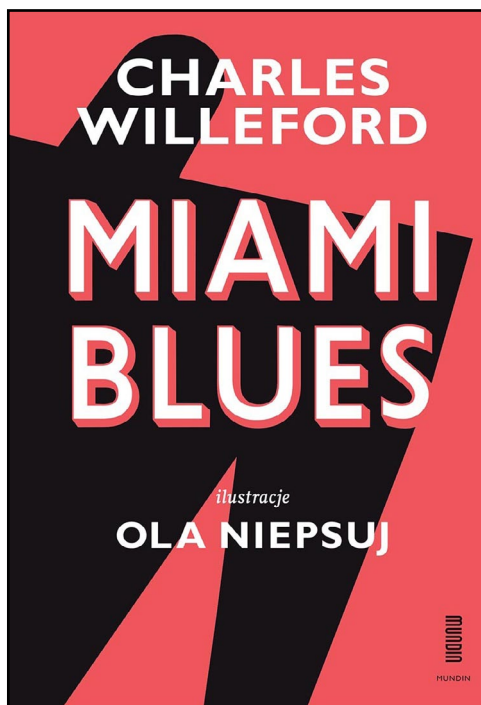
Paulo Coelho

**

Żegnaj laleczko

*

Czas pogardy



rza zmienić miejsce działania, lecz nie sposoby pozyskiwania środków. Niezwykle szybko rozsmakowuje się w wolności, niepokojąco zwiększając statystyki kradzieży i rozbojów w Miami. Detektyw Hoke Moseley natyka się na Juniora zaraz po jego przylocie do miasta, ale nie wie jeszcze, że przyjdzie mu się zmierzyć z osiłkiem. Sam Hoke jest życiowym rozbitkiem, mieszka w hotelu z minusową liczbą gwiazdek i klepie biedę. Gdy wokół niego zaczynają się dziać niepojęte rzeczy, które stawiają go w niepochlebny światło, zaczyna domyślać się komu zawdzięcza zamieszanie i nieprzyjemności. Nie spocznie, póki nie dopadnie drania.

Z każdą stroną akcja coraz bardziej się komplikuje, a czytelnik zastanawia się dokąd to wszystko zmierza i kiedy ścieżki obu bohaterów na powrót się przetną. Całość uprzyjemniają zabawne dialogi, opisy życia w Miami oraz ilustracje. To pierwsza, dobrze rokująca część czterotomowego cyklu z detektywem Moseleyem w roli głównej.

#proza #fantastyka

Kate Atkinson

Jej wszystkie życia

Główna bohaterka, urodzona w 1910 roku Ursula, przeżywa wiele wersji swojego życia. W tych kończących się najszybciej umiera przy porodzie, w dzieciństwie spada z dachu, topi się w morzu, zapada na gripę. Z czasem domyśla się, że może ingerować w swój los. Śledzimy jej zmagania



i różne wersje życia, pamiętając przy tym, że dziewczynka nie jest odrębnym bytem i to, co się z nią dzieje, rzutuje również na losy jej rodziny – czworga rodzeństwa, rodziców, ciotki oraz służących.

Spora część książki poświęcona jest okresowi drugiej wojny światowej, którą Ursula przeżywa jako ochotniczka odgruzowująca zavalone domy w bombardowanym Londynie, kochanka członka brytyjskiej admiralicji, żona niemieckiego polityka w Berlinie i żona nauczyciela mieszkająca na przedmieściach Londynu. Wszystkie te doświadczenia składają się na obraz Ursuli, jej tradycyjnej rodziny oraz czasów, w jakich przyszło jej żyć. W centrum uwagi zawsze jednak jest człowiek, jego dobre i ciemne strony oraz wewnętrzna głębia lub jej prze-rażający brak.

Powieść ułożona jest z fragmen-tów, które stopniowo zaczynają skła-dać się w całość, co jest zabiegiem typowym dla tej autorki. Jest to taka książka, której nie da się szybko za-pomnieć, ponieważ stawia pytania o to, jaki mamy wpływ na swoje losy i w którym momencie popełniamy krok zmieniający nasze przyszłe życie lub też wpływający na ludzi z naszego otoczenia. Poznawanie wciąż nowych wersji losów Ursuli i jej bliskich nie męczy ani przez chwilę. Umiejętność bu-dowania postaci przez Atkinson budzi podziw. Wszyscy bohaterowie zdają się być autentyczni, żywi, obdarzeni charakterystycznymi cechami, wręcz namacalni. Wszyscy mają swoją ważną rolę do odegrania, wszyscy wnoszą coś istotnego.



#publicystyka #kulinaria

Imogen Edwards-Jones

Restauracja Babylon

Książki z serii Babylon to rodzaj przerywника pomiędzy poważniejszymi pozycjami. Trzeba jednak przyznać, że jest to przerywnik bardzo przyjemny. Czyta się go błyskawicznie, często można się uśmiechnąć, a po lekturze w głowie pozostaje kilka anegdot, którymi można błysnąć w towarzystwie. Czego chcieć więcej? Tym razem autorka zabiera nas do drogiej londyńskiej restauracji szczytującej się gwiazdką Michelin.

Książka, podobnie jak inne z tej serii, powstała we współpracy z tzw. autorem anonimowym, czyli osobą lub osobami, które zdradziły tajniki funkcjonowania restauracji. Dzięki temu czytamy o systemie przyznawania prestiżowych gwiazdek Michelin, dowiadujemy się, jak ważna jest lokalizacja, reklama oraz znany kucharz pracujący za kulisami. Poznajemy triki, które mają sprawić, iż zamówimy więcej, przez co zostawimy w restauracji dużo pieniędzy. Praca właściciela restauracji to zajęcie na całą dobę. Życie na pełnych obrotach sprzyja pewnym ryzykownym zachowaniom – na porządku dziennym jest alkohol, a energii dodaje kokaina.

Są w książce nużące fragmenty, najmniej ciekawe to dyskusje o znanych (przynajmniej w Anglii) kucharzach oraz sławnych restauracjach. Jeśli interesuje was taka okołokulinarna tematyka, całą książkę przeczytacie z wielką uwagą.

#proza #biografia



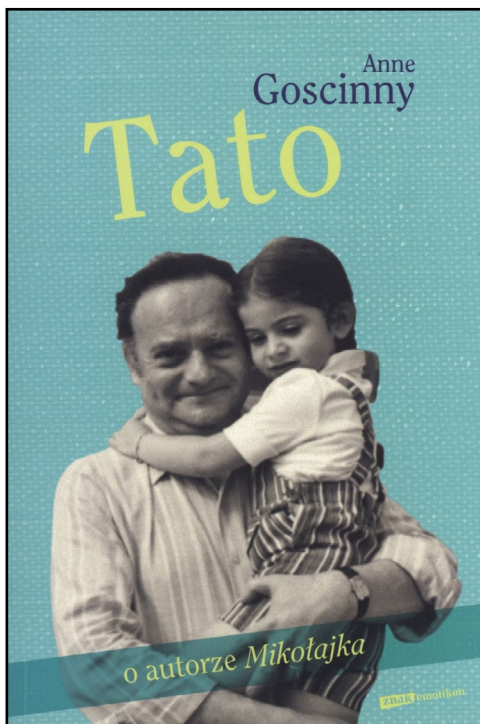
Anne Goscinnny

Tato

Anne Goscinnny jest córką francuskiego pisarza, autora wielu znanych na całym świecie postaci, w tym Mikołajka, którego uwielbiają pokolenia czytelników. Jej książka o wymownym tytule **Tato** ukazała się pod koniec zeszłego roku i została ozdobiona bardzo ładną okładką, na której, żeby nikt nie miał wątpliwości, napisano: „O autorze Mikołajka”.

Książka składa się z dwóch części. Pierwsza to **Odgłos kluczy** będąca inwokacją, listem do ojca, który wyszedł z domu i już nigdy nie wrócił. Gdy Rene umarł, Anne była kilkuletnią dziewczynką, która nie do końca pojmowała rozmiar tragedii. Opisuje dni po jego śmierci i pogrzebie oraz swoje irracjonalne, narastające z wiekiem pretensje o to, że ją opuścił, czym zniszczył rodzinę. Druga część to mniej więcej ten sam temat, utrzymany w stylu fabularnym, bardziej pogłębiony, z większą ilością przykładów upadku Anne oraz jej matki. Autorka otrzymuje tu inne imię, lecz z łatwością można oddzielić fikcję od prawdy. To, co wyłania się z tej książki, to nie sylwetka Rene Goscinnego, lecz jego córki, która zanim stała się osobą, jaką jest dzisiaj, zaliczyła fazę buntu zapoczątkowaną śmiercią ojca. Książka jest próbą uporządkowania pogmatwanej przeszłości. Odnosi się wrażenie, że powstała na prośbę psychoterapeuty.

O Rene dowiadujemy się, że umarł w okolicznościach zakrawających na farsę, osieracając małą Anne, która przez większość swojego życia obwiniła go o swoje depresje, smutki i upadki. Tyle. Nie warto.



#proza #autobiografia

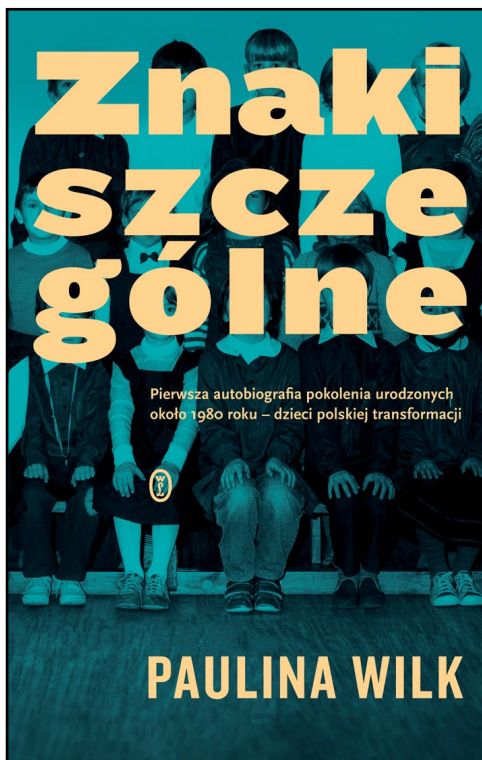
Paulina Wilk

Znaki szczególne

Paulina Wilk napisała książkę o pokoleniu dorastającym u schyłku PRL-u. Gdy wspomina się dzieciństwo, łatwo popaść w sentymentalizm i idealizować przeszłość, lecz tutaj dostajemy opowieść głębszą, wychodzącą poza ramy wieku dorastania i dotyczącą współczesności oraz życia obecnych 30- i 40-latków tuż po transformacji.

I chociaż przyjemnie czyta się o schyłku lat osiemdziesiątych, to najbardziej poruszające są te części książki, które mówią o tym, co zrobiliśmy z daną nam wolnością. Jesteśmy pierwszym powojennym pokoleniem, które ma nieograniczone możliwości. Mamy to, o czym marzyliśmy będąc dziećmi, a o czym nawet nie śmieli marzyć nasi dziadkowie i rodzice. A jednak dla wielu z nas szczytem marzeń jest posada w korporacji lub wyjazd gdzieś na zachód. Autorka daje do zrozumienia, że Polska nie oferuje nam praktycznie żadnych autorytetów, instytucje finansowane z budżetu państwa wołają o pomstę, nie mamy szanowanych elit politycznych, a każde wybory to głosowanie na mniejsze zło. Brzmi to nieco pesymistycznie, ale rzeczywistość polska ponad 20 lat po transformacji nie wprawia w dobry nastrój. Autorka podkreśla jednak, że mając za sobą kochającą i wpierającą rodzinę, można znaleźć dla siebie jakąś wygodną niszę, oswoić rzeczywistość i nie rezygnować ze wszystkiego, co polskie.

Opracowała: *Agnieszka Kalus*



Śmierć na życzenie

Znaczna część literatury dotyczy albo miłości, albo śmierci. Ta pierwsza może być piękna, szczęśliwa, wyjątkowa, ale też tragiczna i niespełniona. Ma jasne i ciemne strony. Śmierć natomiast zawsze kojarzy się źle – jest kresem wszystkiego i wielką niewiadomą. Na miłość czekamy z utęsknieniem, przed umieraniem staramy się umknąć. Są jednak wyjątki i nie mam na myśli samobójców, lecz ludzi, dla których śmierć jest łatwiejsza od życia. Są to osoby nieuleczalnie chore, bez szans i nadziei na powrót do godnego życia.

Temat eutanazji pojawia się w polskich mediach niezbyt często i zazwyczaj w ujęciu dość jednostronnym. Każda dyskusja kończy się krzykiem oburzonych i wymachiwaniem katechizmem. Brak w Polsce jakiegokolwiek merytorycznej dyskusji. Wystarczy spojrzeć na krótką listę krajów, w których eutanazja jest dozwolona, by zdać sobie sprawę z tego, jak drażliwy i delikatny jest to temat. W Niemczech i Szwajcarii dopuszcza się tzw. pomoc w samobójstwie, lecz jest ona możliwa tylko wtedy, gdy chory jest w stanie sam przyjąć środek nasenny w dawce śmiertelnej. Taki przepis umożliwił otwarcie w Zurychu kliniki prowadzonej przez organizację Dignitas, do której pielgrzymują nieuleczalnie chorzy pacjenci z całego

świata, by godnie zakończyć tam życie. I choć działalność tej placówki wydaje się kontrowersyjna, to stała się ona miejscem akcji dwóch niedawno wydanych w Polsce książek.

Literackie ujęcie kwestii eutanazji pozostawia duże pole do rozważań. W ostatnich miesiącach pojawiło się kilka pozycji ujmujących ten temat w formie beletrystycznej lub wspomnieniowej, nie ujmując mu przy tym powagi ani doniosłości. **Zanim się pojawiłeś**, powieść dla kobiet napisana przez Jojo Moyes, opisuje dramat młodego mężczyzny, który na skutek wypadku zostaje na zawsze skazany na wózek inwalidzki, cierpienie i zależność od innych. I chociaż w powieści nie brakuje elementów romantycznych



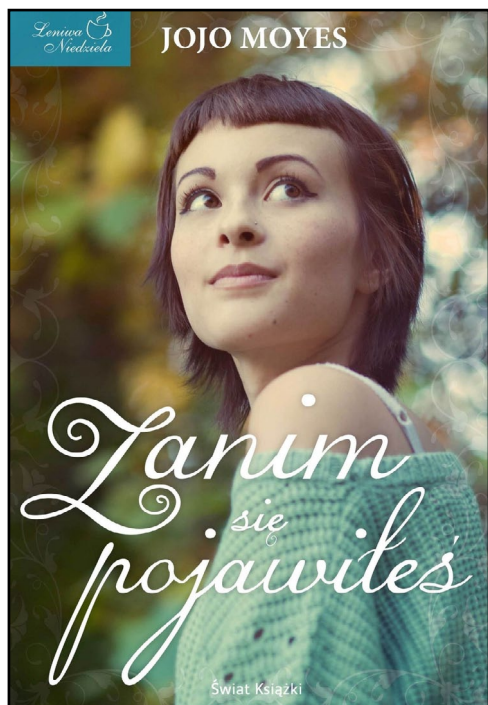
i zabawnych, najważniejsza jest decyzja, którą podejmuje bohater – na prośbę rodziców odkłada na rok wyjazd po śmierć do szwajcarskiej kliniki. Jego bliscy mają nadzieję, że przez ten czas powróci mu ochota do życia.

Ten sam temat, ujęty z nieco innej perspektywy, znajdujemy w debiutanckiej powieści Gavina Extence'a **Wszechświat kontra Alex Woods**, powieści zarówno dla młodzieży, jak i dla dorosłych. Tutaj bohater jest starszym, samotnym człowiekiem, który zmagają się z nieuleczalną, postępującą chorobą. Jego jedynym przyjacielem, o ile można tak nazwać łączącą ich więź, jest tytułowy Alex, nietypowy nastolatek. To właśnie on będzie musiał zmierzyć

się z trudną do zaakceptowania decyzją i udźwignąć jej konsekwencje.

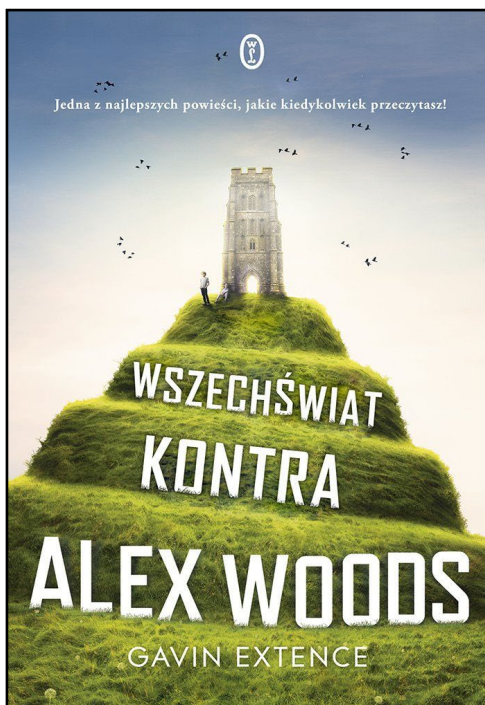
Na pierwszy rzut oka po tych beletrystycznych książkach trudno spodziewać się ujęcia tematu w dogłębny sposób, lecz tu czytelnika spotyka zaskoczenie. Obie powieści trafnie i subtelnie pokazują jak trudna dla bliskich jest decyzja śmiertelnie chorego człowieka o zakończeniu życia. Nie pozostawiają jednak wątpliwości, że jej podjęcie, z punktu widzenia głównego zainteresowanego, ma racjonalne podstawy i jest logicznym następstwem choroby i cierpienia.

Kontrapunktem dla tych dwóch wymyślonych historii jest biograficzna opowieść Angele Lieby pt. **Ocaliła**



Jojo Moyes

Zanim się pojawiłeś



Gavin Extence

Wszechświat kontra Alex Woods



mnie łąza. Angele pewnego dnia trafia do szpitala z silną migreną. Lekarze, nie mogąc zdiagnozować, co jej dolega, próbują pozbyć się problemu, wypisując ją do domu. Na to nie zgadza się mąż Angele, która w tym czasie zaczyna tracić przytomność, więc zostaje wprowadzona w stan śpiączki farmakologicznej. Badania nie dają żadnego konkretnego wyniku, a chora po odstawieniu leków wciąż nie może się wybudzić. Jej ciało nie reaguje na żadne bodźce. Po zaledwie kilku dniach od przyjęcia do szpitala lekarze sugerują odłączenie jej od urządzeń



Angele Lieby

Ocaliła mnie łąza

podtrzymujących życie. Rodzina przeżywa dramat.

Jeszcze większy dramat przeżywa sama Angele, której umysł pracuje normalnie, wszystko słyszy i wie, co wokół niej się dzieje. Jest świadoma swojego stanu, ale jej ciało nie reaguje na bodźce – ani zewnętrzne, ani sygnały wysyłane przez mózg. Tytułowa łąza ratuje jej życie. Jednak wybudzenie się ze śpiączki to dopiero pierwszy krok do ozdrowienia. Przed chorą długa droga do sprawności. W trakcie rehabilitacji Angele uświadamia sobie, jak niewiele dzieliło ją od śmierci i zastanawia się, ilu pacjentów zostało skazanych na nią przez nieodpowiedzialnych lekarzy i zaniedbanie procedur. A ilu z nich zginęło, mając świadomość nadchodzącego końca?

Jeden problem, dwa punkty widzenia. Angele Lieby napisała książkę ku przestrodze, pragnąc przestrzec przed konsekwencjami pośpiesznych decyzji. Nie neguje prawa do eutanazji, lecz skupia się na osobistym dramacie, dziwnej, rzadkiej chorobie, która zmieniła ją na pewien czas w roślinę. Extence i Moyes pochylili się nad kwestią świadomego wyboru, jednogłośnie opowiadając się za prawem do decydowania o tym, ile bólu i cierpienia chcemy i możemy znieść w śmiertelnej chorobie. Cieszy fakt, że książki te trafiają do szerokiego grona odbiorców, skłaniając czytelników do rozważań nad tym, jakiego dokonaliby wyboru w podobnie krytycznych sytuacjach, jak te przedstawione w literaturze.

Agnieszka Kalus

Mieczem i toporem

Słowo barbarzyńca nie zawsze miało tak negatywny wydźwięk, jakim poszczycić się może dzisiaj. W czasach starożytnych było to określenie używane na wszystkich cudzoziemców. Z czasem nabrało negatywnego znaczenia. Jednak w fantastycznej części popkultury wizerunek barbarzyńcy nadal jest żywy – głównie za sprawą kilku najbardziej charakterystycznych dla niego postaci.

Zestawienia nie sposób nie rozpocząć od najsłynniejszego barbarzyńcy wszech czasów: **Conana z Cymerii**. Oczywiście, kwestia jego popularności to temat na osobne rozważania, ale można przyjąć tezę, że pomogła mu w tym ekranizacja sprzed kilkudziesięciu lat (z niezapomnianym Arnoldem). Cymeryjczyk to niemalże stereotypowy przedstawiciel „cywilizacji zewnętrznej” – umięśniony, wykazujący się zupełnym brakiem finezji i dyplomacji (biada temu, kto postanowi mu wejść w drogę – nawet jeśli ma kilkunastokrotną przewagę liczebną) i bez pardonu dążący do obranego celu. Z drugiej strony nie jest jednak bezmyślnym osiłkiem – chociaż król Akwilonii z pewnością nie grzeszy elokwencją, to nie można mu odmówić naznaczonej odrobiną prymitywizmu logiki i zdolności kojarzenia faktów. I co ciekawe, Conan został dość popularnym archetypem barbarzyńcy – nieokrzesany dzikus, ale mający dość imponujący system

wartości i wierzeń, które kierują jego poczynaniami. Co znalazło odzwierciedlenie w innej słynnej postaci, aczkolwiek znanej głównie graczom.



Conan



Minsc – ktoś z miłośników obu części **Baldur's Gate** sprzed kilkunastu lat nie pamięta tego charakterystycznego łowcy z nieodłącznym chomikiem, Boo? Niezbyt inteligentny (co najlepiej odwzorowywały jego statystyki postaci) osiłek do walenia wrogów ciężkim żelastwem po głowach. Może nie tak porywczy jak pierwowzór, niemniej także upatrujący możliwość szerzenia dobra głównie w walce, nie zaś dyplomacji. Co ciekawe, o ile Conanem raczej nieczęsto kierowało dobro bliźniego, o tyle Minsc jest typowym altruistą. Inna różnica między towarzyszem dziecięcia Bhaala a Cymeryjczykiem to pochodzenie: Conan zamieszkiwał tereny pustynne, gorące, Minsc zaś jest mieszkańcem Rashemenu, krainy z dalekiego



Minsc

wschodu: mroźnej i nieprzystępnej. Co prawda trudno nazywać łowcę drugim protoplastą, niemniej prezentuje on dość ciekawy nurt w kreacji barbarzyńców: bardzo często pochodzą oni właśnie z tego typu krain, gdzie ostra zima trwa cały rok. Nie trzeba daleko szukać – w **Grze o tron** barbarzyńcy żyją poza Murem, w surowej, zimnej gęszy. Thorgal także wychowywał się w dość nieprzystępnym klimacie, aczkolwiek nie tak ostrym co w sadze Martina. Cóż hartuje lepiej jak skrajnie nieprzyjazne środowisko? Raczej trudno znaleźć barbarzyńcę pochodzącego z klimatu innego niż pustynny lub lodowy: tylko one dostarczają im wystarczającej selekcji naturalnej.

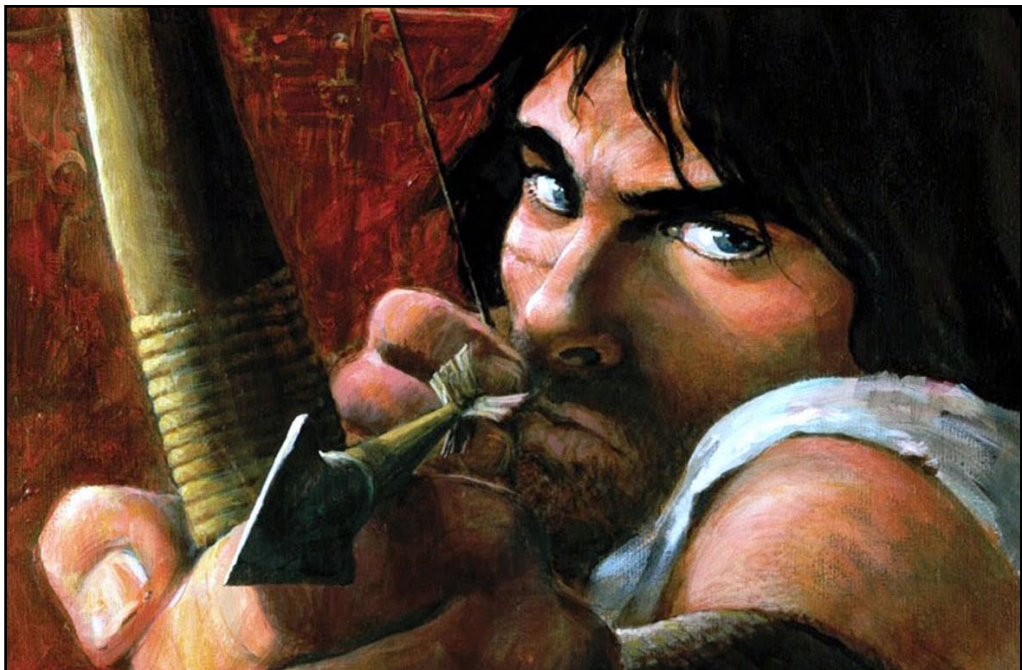
W fantastyce nie zawsze barbarzyńcy „pokryci” są otoczką przygłupów, nawet jeśli w ich sposobie rozumowania można dostrzec coś znacznie więcej niż tylko żądzę krwi i kobiet. Pierwszym przykładem może być **Kull**, jedna z takich postaci wykreowana przez Roberta E. Howarda i zapomniana (autor zarzucił prace nad nią na rzecz Conana). To heros z Valusii, także władca (choć nie we wszystkich powieściach występował w tej roli), w pewnym stopniu także nieokrzesany i krwiożerczy, ale na pewno mający w sobie dużo więcej z analityka. Odwrotnie niż Conan nie rzuca się w wir walki za wszelką cenę – stara się raczej przeanalizować wszystkie „za” i „przeciw” konkretnej sytuacji i dopiero wtedy podejmuje decyzję (aczkolwiek najczęściej i tak kończy się to walką). Można wręcz się zastanawiać, czy Kull nie zasługuje raczej na miano „półbarbarzyńcy”. Niby stoi na czele królestwa „zewnątrznego”, jednak czy prezentuje

swoimi poczynaniami obraz typowego barbarzyńcy? Trudno powiedzieć, tym bardziej że obraca się w krainie dość osobliwych cywilizacji – ale nadal będących cywilizacjami, nie zaś dzikimi plemionami. Co prowadzi zresztą do kolejnej słynnej postaci wymykającej się stereotypom.

Thorgal Aegirson, ostatni potomek gwiazdowego rodu, przez przypadek odnaleziony wśród wikingów, w których wiosce się wychował. Jest zapewne jedną z najbardziej nietypowych postaci wśród kanonu barbarzyńców. To taki Geralt północy – walczący z nieprawością i jednocześnie szukający swojego miejsca, w którym mógłby osiąść. W kilkudziesięciu tomach swoich przygód przemierzył chyba cały świat, za każdym razem pakując się w porządną kabałę. Z jednej stro-



Kull



Thorgal



ny mamy tu więc podobieństwo do przygód Conana (mniejsze lub większe natężenie walk z nadnaturalnymi przeciwnikami i ludźmi), z drugiej jednak metody Thorgala są odmienne niż wspomnianego „kolegi po fachu”. Po pierwsze, wiking posługuje się mistrzowsko łukiem. Do walki wręcz dochodzi w ostateczności. Cymeryjczyk mógł wyjść ze starcia ciężko poraniony i ledwo żywy, ale nie pozwalał sobie na inne metody osiągnięcia zwycięstwa niż czysta, brutalna siła. Thorgal to zaś pragmatyk wołący użyć mózgu i pokonać przeciwnika podstępem, samemu nie narażając się na niepotrzebne niebezpieczeństwo. Sama walka też nie jest zresztą jego żywiołem – co udowadnia w wielu sytuacjach, próbując rozwiązywać wszelkie spory pokojowo. Ta postać stanowi jeden z ciekawszych przykładów na to, jak pozostać w konkretnej sferze, a jednocześnie wyrwać się większości stereotypów.

Barbarzyńców w fantastyce łączy i zarazem dzieli więcej. Praktycznie zawsze są to „produkty” skrajnie nieprzyjaznych klimatów, czy to pustynnych (rzadziej), czy lodowych pustkowi (częściej) i najczęściej (lecz nie zawsze) są to raczej mało elokwentni i nieobcy w świecie wojownicy pałający żądzą krwi w stosunku do wszelakiego zła, lecz zarazem kierujący się własnymi systemami wartości. Oczywiście podane imiona to tylko niewielki ułamek całej „wesołej kompanii”, bo tych można znaleźć niemal w każdej większej sadze fantasy (czy to **Czarnej Kompanii** Glena Cooka, czy **Malazańskiej Księżdzę Poległych** Stevena Eriksona) – ale różnorodność kreacji postaci w dość wąskiej grupie tematycznej każe przypuszczać, że nieprędko opuszczą oni fantasy i **gatunek magii i miecza**.

Dawid „Fenrir” Wiktorski

Czytasz za darmo?

Wyślij SMS-a

Nie mamy nic przeciwko darmowemu przesyłaniu znajomym numerów naszego pisma! Jeśli jednak posiadasz ten numer z takiego źródła, a uważasz, że jest on wart swojej ceny - zapłać ją! **To tylko 1.23 zł**, a pozwala nam kontynuować i rozwijać naszą działalność.

Wyślij **HPAY.ALTERPOP** na numer **7155** (1.23 zł)



Neuland

Nowa ziemia, nowe możliwości

Eshkol Nevo, izraelski autor młodego pokolenia o ugruntowanej pozycji na rynku, pisze z rozmachem. Nie dość, że dużo w sensie objętości, to jeszcze porusza tak wiele istotnych tematów, że można się w nich zatracić. Z samych pojawiających się w tle zagadnień dałoby się stworzyć oddzielną powieść – o powojennych traumach, wojennej niespełnionej miłości, przeżywaniu żałoby po stracie bliskiej osoby. **Neuland** jest jednak przede wszystkim książką o trudnych wyborach i poszukiwaniu swojej drogi. Dokonuje się to na skale mikro i dotyczy jednostki oraz na skale makro – względem całego narodu żydowskiego.

Zaginięcie ojca staje się punktem wyjścia do rozważań o kondycji Izraela. Pogrążony w żałobie po śmierci żony Mani wyrusza w podróż po Ameryce Południowej. Wyprawa ta szokuje jego dorosłe i od dawna samodzielne dzieci. Ten uporządkowany, godny zaufania i rzetelny człowiek pozostawia swoich kontrahentów i dotychczasowe życie, uwalniając się od zobowiązań i znikając gdzieś w Peru. Brak kontaktu oraz przedłużająca się nieobecność ojca skłaniają do działania jego syna, Doriego. Wyrusza on w podróż po krajach Ameryki Południowej, by

tam, wraz z wynajętym detektywem, spróbować odszukać ojca, żywego czy martwego. Na jego drodze staje Inbar, jego rodaczka, która pod wpływem impulsu wybrała się w podróż, chcąc przemyśleć swoje życie.

Podróż po egzotycznym kontynencie, przebywanie wśród ludzi, których



Eshkol Nevo
Neuland



języka i obyczajów nie rozumie, staje się również dla Doriego początkiem podróży w głąb siebie samego. Ten trzydziestokilkuletni nauczyciel historii, były żołnierz-zwiadowca, mąż i ojciec, potrzebuje chwili zastanowienia. Praca, chociaż pogardzana, słabo płatna i mało prestiżowa daje mu dużo satysfakcji. Wierny jest również ideałom wpojonym mu w rodzinie i wojsku, przez co w razie konfliktu zbrojnego jest gotowy stanąć do walki o swój kraj. Jedynie małżeństwo i kwestia wychowania syna spędzają mu sen z powiek. Jego pracująca w korporacji żona wychowywała się w kibucu, cechuje ją typowa dla pochodzących stamtąd osób oziębłość. Wkradająca się w związek obojętność i chłód zaczynają mu doskwierać, co z pełną mocą uświadamia sobie dopiero w czasie rozłąki. Wychowanie syna jest jedną ze spraw, którą postrzega w sposób odmienny niż jego żona.

Bo ja jestem na zakręcie

Ameryka Południowa, według autora, jest ulubionym kierunkiem izraelskich podróżników, jednak Dori nie znajduje wspólnego języka z przebywającymi tam rodakami. Są albo młodszy, albo dużo od niego starsi. Dopiero spotkanie z Inbar, producentką radiową, sprawia, że ma się przed kim otworzyć. Inbar, która przyleciała na inny kontynent, żeby przemyśleć swoje życie, chętnie włącza się w poszukiwanie ojca Doriego. Nowa znajoma to niespokojny duch – źle się czuje w pracy, ma skomplikowane i niesatysfakcjonujące stosunki ze swoją rodziną. Trudno ją

polubić. Wciąż szuka dziury w całym, nieustannie analizuje swoje relacje z matką, dręczy oboje rodziców i nie potrafi wybaczyć im tego, że ułożyli sobie życie po tragedii jaka ich dotknęła. Prawdziwy wrzód na tyłku. Ale i ona dostaje szansę od losu, którą jest Dori.

Żadna tam cikliwa miłośćka

W tym miejscu powinna być romantyczna scena przy zachodzie słońca i dwa sklejone ze sobą ciała nad brzegiem morza. Ale tak nie jest. Nevo nie idzie na skróty i wystrzega się schematów. Zamiast miłosnego zespolenia pozostawia niepewność, niedopowiedzenia i dalsze rozterki Doriego i Inbar. Na otarcie łez zawodu zabiera swoich bohaterów do Neulandu. Czymże jest ten tytułowy Neuland? To komuna, trochę na wzór kibucu, stworzona pod wpływem południowoamerykańskich przeżyć wzmocnionych działaniem wywaru z lokalnych roślin. Okazuje się bowiem, że poszukiwany wdowiec, ojciec i dziadek odciął się od dotychczasowego życia i założył Neuland, który ma być odpowiedzią na nowoczesne państwo Izrael coraz bardziej oddalające się od ideału, jakim był Altneuland – kraj Żydów wymyślony przez Teodora Herzla.

Czy można stworzyć państwo idealne?

Czy da się ulepszyć idee szerzone przez komunistów w Europie Wschodniej i zwolenników kibuców w Izraelu? Żaden z dotychczasowych pomysłów się nie sprawdził, wiele z nich przyniosło



skutek odwrotny od zamierzonego. Czy Neuland ma szansę? Dori i Inbar nie widzą miejsca dla siebie w tej komunie, gdzie wszystko jest wspólne i obowiązują regulaminy oraz sposoby postępowania. Dori zupełnie nie rozumie tego, co stało się z jego statecznym ojcem, obawia się o jego zdrowie psychiczne. Inbar dostrzega małe pęknięcia w pozornie nieskazitelnej strukturze Neulandu – drobne przejawy agresji i odejście od postawionych celów.

Nevo wprawdzie wyczerpująco przedstawia motywacje kierujące swoimi bohaterami, lecz pozostawia otwarte zakończenie. Każde z nich wyruszyło do Ameryki Południowej w innym celu: Mani, by wyleczyć cierpienie powodowane żałobą, Dori na poszukiwanie ojca, Inbar w celu od-

nalezienia prawdziwej siebie. Każde z nich w podróży odkryło coś innego: Mani zrozumiał, jak może naprawić świat, Inbar i Dori odrzucili przeszłość i odnaleźli siebie nawzajem. Pomimo tego, że kwestie miłości i tożsamości narodowej są w tej powieści równoważne, żadna z nich nie zostaje całkowicie rozwiązana, pozostawiając poczucie niedosytu, a jednocześnie zachwyty nad kunsztem pisarskim i umiejętnością opowiadania autora.

Agnieszka Kalus



Eshkol Nevo



PREMIERY. gier

#strzelanka #oldschool #naziści

Wolfenstein: The New Order

Nowy **Wolfenstein** ma wszystko, co powinna mieć dobra kontynuacja i spadkobierca legendy w jednym. Jest nietuzinkowy scenariusz łamiący stereotypy i wyśmiewający ograne do bólu zagrywki, jest satysfakcjonująca rozwałka i – w końcu – są dobrze ubrani naziści, także na Księżycu. Studio MachineGames garściami czerpie z **Bękartów Wojny** i **Iron Sky**, fantazjując na temat świata opanowanego przez panów legitymujących się charakterystycznym równoramiennym krzyżem. Aby urzeczywistnić wykreowane realia, stworzono wiele nawiązań do popkultury lat 50. i 60. Zagrana na akordeonie przeróbka **House of the Rising Sun** Animalsów z niemieckim tekstem czy liczne nawiązania do Beatlesów to po prostu majstersztyk. A do tego wszystkiego dochodzi naprawdę dobrze zrealizowane strzelanie w starym stylu – z apteczkami i trzymaniem dwóch broni na raz. **The New Order** skrzętnie balansuje na krawędzi powagi, ironii i tandetnego humoru, zaprowadzając nowy porządek. W to po prostu trzeba zagrać.



#cRPG #fantasy

Bound by Flame

Autorzy **Bound by Flame** stanęli w pewnym momencie na rozstaju dróg. Jedna ścieżka prowadziła w stronę heroicznego cRPG (w stylu **Dragon Age**), druga w znacznie mroczniejsze odmęty przywodzące na myśl **Dark Souls**. Niestety podróżnicy chcieli pójść na skróty i ugrzęźli na bagnach. Bagnach wypełnionych drętwyymi dialogami, słabym dubbingiem i brakiem pomysłu na ciekawą fabułę. Pierwsze kilka godzin może się nawet podobać. System walki jest wymagający, a każde sprowadzenie przeciwnika na głębię satysfakcjonuje. Niestety dość szybko do prostego schematu wkrada się monotonia i w przeciwieństwie do **Dark Souls**, oprócz frustracji nie otrzymujemy nic więcej. A mógł z tego wyjść bardzo fajny „czasomilacz” przed trzecim „Wieśkiem”.

#cRPG #slasher #fantasy

Dark Souls II

Dark Souls to jedyna gra, która rzuca ci rękawicę prosto w twarz, a gdy się po nią schylasz, przydeptuje palce buciorem i głośno drwi z beznadziejnej sytuacji, w jakiej się znalazłeś. Gdy próbujesz się odegrać, karze cię na jeden z licznych sposobów. I tak przez dziesięć, sto, a nawet tysiąc kolejnych razy. Dwójka kontynuuje tradycję serii zapoczątkowaną jeszcze w **Demon's Souls**, jednak pozostawia uchyloną furtkę dla nowych podróżników. **Dark Souls II** próbuje nas przekonać, że jest nieco łatwiej, po czym z impetem przypomina o swoich korzeniach. Gra jest niekiedy



przystępniejsza, jednak wciąż szalenie trudna i frustrująca. I właśnie przez to dobrze będą się bawić wyłącznie fani serii oraz zadeklarowani masochiści. Kontynuacja pełną gębą – bigger, better, more badass.

#MMORPG #Skyrim #siecówka

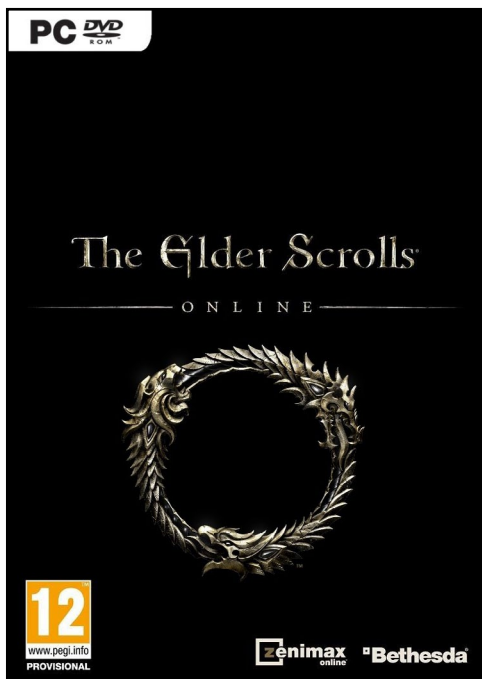
The Elder Scrolls Online

TESO próbował być większym **Skyrimem** i między innymi przez to projekt legł na polu bitwy. Przyczyn porażki można by znaleźć znacznie więcej – miesięczny abonament, brak nowych pomysłów czy drewniana walka to tylko niektóre z nich. Głównym problemem jest odtwórczość. **TESO** nie oferuje niczego, czego nie było już w legionie innych, darmowych MMO. W zasadzie jedyną kartą przetargową jest intrygujący świat, który od wielu lat zachęca fanów serii do długich wędrówek przez kontynent. Problem jednak w tym, że ZeniMax Studios za bardzo się na nim skupiło, przez co ucierpiały elementy sieciowe. Wróżę tej grze szybkie przeprosiny z modelem Free to Play.

#jRPG #baśń

Child of Light

Child of Light to murowany kandydat do najpiękniejszej gry roku. Daniem głównym jest tu baśniowy motyw córki diuka Austrii, która znalazła się po drugiej stronie lustra i z pomocą gracza musi wrócić do domu, przemierzając tajemniczy, oniryczny świat. Całość urozmaicają sprawnie skrojone elementy RPG z ciekawą walką drużynową na czele. Rymowany poemat, bo tym



właściwie jest ta gra, urzeka swoim pięknem, a druga strona lustra skrywa tajemnice podobnie jak u koleżanki Alicji. **Child of Light** to jeden z tych tytułów, który nawet po wielu latach wciąż będzie wyglądać obłędnie. Pozycja obowiązkowa dla fanów nieco alternatywnego podejścia do gatunku CRPG.

#RTS #turówka #fantasy

Age of Wonders III

Podczas gdy seria **Heroes of Might & Magic** łapie lekką zadyszkę, na arenę wkracza kolejny, dobrze znany z przeszłości wojownik. **Age of Wonders III** nie dość, że jest udaną kontynuacją, to po latach przypomina najlepsze elementy turówek, które gdzieś w natłoku nowoczesnych gier pokryte zostały sporą warstwą kurzu. Znalazło się tu miejsce na ogromne mapy, masę umiejętności do rozwinięcia, czarów do zgłębienia i podziemi do splądrowania. Boli nieco poziom trudności, który jest strasznie nierówny, i brak zróżnicowania jednostek poszczególnych armii. Jeżeli jednak przymkniemy oko na drobne niedociągnięcia, bardzo szybko okaże się, że nastał poranek, a my nie prześpialiśmy kolejnej nocy. I jest to chyba najlepsza rekomendacja dla tej gry.

Opracował: Wojciech Onyszków



Skala ocen:

Balls of steel

Headshot!

I live, again

Let's rock

War. War never changes

Przed wyruszeniem w drogę,
należy zebrać drużynę

Finish him!

Bomb has been planted

**
Blood for the Blood God

*
Game over



Gdzie ten next-gen?

Nowa generacja nadeszła. Konsole zniknęły ze sklepowych półek, a szczęśliwi nabywcy po chwili grozy wywołanej znikomym zaopatrzeniem marketów udali się z upragnioną czarnulką pod pachą w kierunku domów, by sprawdzić wytrzymałość triggerów w padach. Podobno nadszedł nowy wymiar przyjemności.



Watch Dogs

Jeszcze przed premierą obiecywano nam niedostępną dotąd jakość: nowa generacja wszystko zmieni, konsole i komputery będą w stanie dokonywać rzeczy niemożliwych, a gry zaoferują niespotykany poziom interakcji. I faktycznie, pierwsze prezentacje odpalane rzekomo na next-genach sprawiały, że szczękę zbieraliśmy z podłogi. Przykład? Pokaz **Watch Dogs** na E3. Ubisoft przyjechał do Los Angeles z grą, która z miejsca zauroczyła wszystkich obserwujących. Jednak z biegiem czasu magia zaczęła niestety słabnąć.

Pikselowe piekło

Watch Dogs przez długi czas był na ustach wielu fanów gier. Pierwsze negatywne komentarze zaczęły się pojawiać dopiero po przesunięciu daty premiery. Internetowy hejt stał się prawdziwym problemem całkiem niedawno, gdy w sieci opublikowano najnowsze gameplaye. W żaden sposób

nie przypominały one tego, co zaprezentowano w Mieście Aniołów. Co poszło nie tak? Gdzie deweloperzy popełnili błąd? I jak zamierzają się z tego wykaraskać?

Odpowiedź jest z pozoru bardzo prosta. Błędu nie popełniono. Zadziałał marketing na miarę XXI wieku. Prezentacje były niczym innym, jak specjalnie wyrenderowanymi i odpowiednio podrasowanymi scenkami, które z rzeczywistością nie mają nic wspólnego.

Praktyki tego typu były obecne w tej branży od dawna. Zmieniło się wyłącznie źródło przekazu. Kiedyś otrzymywaliśmy podrasowane obrazki, które zwyczajnie mijały się z rzeczywistością. Zabieg ten był wykorzystywany tak często, że przeszedł do porządku dziennego. W przypadku prezentacji i materiałów wideo sprawa jest stosunkowo świeża, dlatego wciąż wywołuje wiele złych emocji.

Podobną wpadkę zaliczyło niesławne **Aliens: Colonial Marines**. Po pierwszych materiałach wszyscy byli zgodni – to będzie najlepsza gra z uniwersum Obcego. Oczekiwania fanów rozplynęły się jednak niczym skóra po spotkaniu z krwią ksenomorfa. Pudełka bardzo szybko wylądowały w dyskontowych koszach. Niedawno w sieci pojawił się pierwszy zwiastun nowej odsłony **Assassin's Creed** two-



Watch Dogs

rzonej wyłącznie na next-geny. Krótki materiał prezentował poziom grafiki wyjęty prosto z gry. Brzmi znajomo? Zapamiętajmy jej jakość i porównajmy z finalną wersją, która pojawi się jesienią.

(Nie)świeża jakość

Problem nie polega w jakości samych gier, a sposobie podejścia deweloperów. Twórcy na siłę próbują nas przekonać, że właśnie nadeszła nowa generacja sprzętowa i warto z tej okazji sięgnąć do portfela. Szastają wyświechtanym już hasłem na lewo i prawo, byleby uwiarygodnić swój przekaz. Tymczasem grą, która zebrała najwięcej przychylnych ocen podczas premie-

ry PlayStation 4, była produkcja indie – **Resogun**. Z powodzeniem można ją było wydać 4-5 lat wcześniej.

Mistrzem nieczystych zagrywek po raz kolejny zostało Activision Blizzard. **Call of Duty Ghosts** pojawiło się na starej generacji, ale szybko zostało „dostosowane” do wymogów nowej ery. W przypadku pecetów przejawiało się to w wymaganiach sprzętowych. 6 GB pamięci RAM jeszcze przed premierą robiło wrażenie. Później było już tylko niedowierzanie. Gra wykorzystywała niecałe 2 GB, ale mimo wszystko bez spełnienia oficjalnych wymagań nie chciała się uruchomić. Co deweloperzy chcieli osiągnąć takim zabiegiem? Prawdopodobnie rangę next-genu.

Nowa generacja dopiero nadejdzie?

Czy zatem na kilka miesięcy po premierze PlayStation 4 i Xbox One możemy

mówić o nowej generacji? Zdecydowanie nie. Poziom dzisiejszych gier niczym nie wyróżnia się od tego, w co graliśmy rok temu. Poprawiono nieco rozdzielczość, ale to za mało, aby mówić o rewolucji.

Nie ulega jednak wątpliwości, że next-gen dopiero nadejdzie. Deweloperzy muszą się oswoić z myślą, że wkroczyliśmy w nową erę, a następnie całkowicie o tym zapomnieć. Wtedy skupią się na tym, co potrafią robić najlepiej. Pierwszym większym pokazem siły nowych platform może być rodzimy **Wiedźmin 3**. Polacy nie wciśkają nam next-genowego kitu. Chcą po prostu stworzyć znakomity tytuł. I przy okazji – prawdopodobnie nieświadomie – wykreują definicję nowej generacji.

Wojciech Onysków



Wiedźmin 3



Fotogrametria w służbie autentyczności

Fotorealistyczna grafika – zużyte do cna hasło, które od wielu lat pojawia się przy okazji premier wysokobudżetowych gier. Osiągnięcie stanu faktycznego to opus magnum wielu deweloperów. Po kopniaku, jakim był debiut nowej generacji konsol, branża nabrała rozpędu i być może już niedługo fotorealizm przybierze właściwą formę. Główną rolę odegra tu fotogrametria znajdująca się na celowniku między innymi dwóch polskich firm.

Z czym to się je?

Fotogrametria to skomplikowany proces, którego techniczne wyjaśnienie zajęłoby kilka stron. Można jednak spróbować to uprościć. Otóż całość polega na przeniesieniu prawdziwego przedmiotu lub lokacji na ekrany monitorów w formie obiektu 3D. Odbywa się to poprzez sfotografowanie celu ze wszystkich stron. Następnie zebrany materiał jest przetwarzany przez komputer i trafia w ręce grafików, którzy dokonują ostatnich szlifów.

Brzmi to niezwykle prosto, jednak dotychczas nikt nie zdecydował się na wykorzystanie tej technologii na szerszą skalę. Owszem, niektóre postacie w grach sportowych lub bohaterowie

L.A. Noire zetknęły się z fotogrametrią, jednak były to odosobnione przypadki. Dlaczego? Proces ten jest niezwykle czasochłonny i nadaje się wyłącznie do gier o realistycznej konwencji. Nikt nie będzie przecież fotografował krwiożerczych bestii, bo takie najpierw należałoby stworzyć w rzeczywistości.

Dlatego też fotogrametria jest szansą dla mniejszych projektów, które stawiają na klimat i chcą wrzucić grających bezpośrednio do stworzonego świata, gdzie rozgrywka nie opiera się na energicznej akcji w stylu Michaela Baya, a na doświadczaniu otoczenia i odkrywaniu jego tajemnic. To właśnie dlatego polskie produkcje – **Get Even**





Get Even

i **The Vanishing of Ethan Carter** – zapowiadają się tak niezwykle.

Jeszcze mocniej, jeszcze głębiej

Battlefield 4 to obecnie jeden z najbardziej wyglądających tytułów, który podczas rozgrywki dostarcza wiele soczystych, często eksplodujących emocji. Jednak na każdym kroku wiemy, że to tylko gra. Żołnierze poruszają się zbyt szybko, są odporni na pojedynczy postrzał, a czasami wytrzymują salwę poślaną przez kilkudziesięciotonową bestię. A do tego wszystkiego dochodzi grafika, która jest ładna, ale nie oszukujmy się, wciąż umowna. Nasz mózg nie postrzega jej jak coś realnego i nie daje się omamić.

Z **Get Even** ma być inaczej. Polskie studio The Farm 51, znane głównie z serii **NecroVision**, chce stworzyć coś unikalnego. Fotorealistyczna grafika osiągnięta za pomocą fotogrametrii ma zmusić nasz mózg do intensywnej

pracy. Pracy, która polega na odróżnieniu elementów fikcyjnych od rzeczywistości. Zabawa konwencją i przywiązanie do szczegółów sprawia, że gracze będą mogli zatopić się w wykreowany świat, który zresztą istnieje w rzeczywistości.

Lokacje w **Get Even** będą przeniesione z polskiej, gliwickiej rzeczywistości. Zeskanowane zostały nie tylko drobne kamienie czy drzewa, ale także ogromne wnętrza starych, opuszczonych fabryk. Podobne założenia przyjęli projektanci ze studia The Astronauts. **The Vanishing of Ethan Carter** ma nawiązywać do najlepszych elementów gatunku horroru. Będzie to jednak robić w zupełnie inny sposób niż chociażby **Amnesia**, która była przerażającą grą, jednak nie pozostawiała złudzenia, że to tylko gra. Przeniesienie prawdziwych pomników, kapliczek czy nawet całych budowli cmentarnych sprawi,

że granica pomiędzy rzeczywistością a fikcją będzie cienka jak zmurzona płyta grobowa.

Technologia nie dla każdego

Fotogrametria nie sprawdzi się jednak w każdym przypadku. Przeniesienie małego obiektu (np. kamienia) wiąże się z wykonaniem kilkudziesięciu zdjęć. Niewielkie pomieszczenie wymaga niekiedy kilkuset fotografii. Odwzorowanie całego miasta graniczy zatem z cudem i zwyczajnie jest nieopłacalne. Studio musi zatrudnić dodatkowe osoby – fotografa czy operatora drona, który z powietrza zarejestruje trudno dostępne miejsca. Przetwarzanie ogromnej ilości danych



wymaga sporej mocy obliczeniowej. Gliwiczanie większość procesów wykonują w chmurze, odciążając tym samym własne komputery. W przypadku ogromnych projektów, takich jak **Call of Duty** czy **Battlefield**, gdzie majestatyczna sceneria jest niekiedy ważniejsza od fabuły, byłoby to po prostu niemożliwe.



The Vanished of Ethan Carter



Sporym wyzwaniem dla deweloperów jest wydajność obecnych maszyn. Co prawda konsole nowej generacji przyniosły w tej materii ogromny skok, jednak wciąż jedno źle zoptymalizowane drzewo potrafi w całości zapchać pamięć PlayStation 4. Proces tworzenia obiektów jest zatem złożony i wymagający.

Przekroczenie pewnej granicy

Fotogrametria w grach komputerowych ma szansę wykształcić nowy nurt,

w którym najważniejsze będą doznania grającego. A te mogą być wzmocnione przez gogle wirtualnej rzeczywistości. Gliwickie studio przyznaje, że fotorealistyczne otoczenie prezentuje się najlepiej w parze z Oculus Rift. Okulary pozwolą dosłownie przenieść się do alternatywnej rzeczywistości, w której nasz organizm będzie ulegał „zewnątrznym” bodźcom i najprostszym sztuczkom. Będzie to przekroczenie pewnej granicy...

Wojciech Onysków



BUDUJEMY
MUZEUM GIER WIDEO
WE WROCŁAWIU