



Alter pop #4

ISSN 2084-4999

1,23 zł (w tym 23% VAT)

lipiec-sierpień 2012

Winter is coming, *czyli redakcja wraca z wakacji*

Kilka miesięcy upłynęło od ostatniego numeru, ale tego czasu nie marnowaliśmy. Wraz z nowym rokiem szkolnym prezentujemy Wam nowy numer naszego pisma. A już wkrótce ujrzycie naszą zupełnie nową i niespotykaną funkcjonalną stronę internetową. Na pewno się Wam spodoba!

Tymczasem w polityce...

A raczej w sądach, na pohybel popkulturze, dzieje się sporo. Nie będzie przesadą stwierdzenie, że największą porażką był wyrok skazujący dla **Pussy Riot**. Ale i w rodzimym sądownictwie sporo się działo. Najpierw skazano Dodę za obrazę uczuć religijnych, a następnie prokuratura zajęła się sprawą prezenterów Eski Rock.

Wszystkie te historie, chociaż zupełnie różne, mają wspólny mianownik, bo we wszystkich **ktoś stara się ustalić, co można mówić, a czego nie** – a to zawsze powinno nas niepokoić.

Odbiorcy tworzą popyt na informacje i oni powinni decydować, czego i kogo chcą słuchać. Chociażby z wypowiedzi **Figurskiego** nie trzeba było robić afery – wystarczyło po prostu zmienić stację. Tymczasem robią nam wodę z mózgu (w historiach Dody i Pussy Riot to „wodę święconą”), gdy biernie przyglądamy się takim widowiskom. Zawsze można przełączyć się na coraz bardziej profesjonalne, niezależne media internetowe. Zrezygnujmy z telewizji i radia z eteru, bo wszystko – ponadto lepszej jakości i bardziej różnorodne – jest w Internecie. Gdy zniknie widownia, to znikną idiotyczne afery. Nie poznalibyśmy „Matki Madzi”, gdyby w Polsce nie było takiego stada lemingów przy odbiornikach.

Z kolei przez Dodę i Pussy Riot niczym echem powróciła do mnie wypowiedź **Michaela Palina (Monty Python)** sprzed kilku lat. Stwierdził wówczas, że w dzisiejszych czasach nic by nie osiągnęli, bo by ich skutecznie zastraszano w imię politycznej poprawności. Ta więc stała się (auto)cenzurą.

Tadeusz Bisewski

Alter
pop
MAG E-ZINE

numer 4
lipiec-sierpień 2012
ISSN 2084-4999

Redaktor naczelny

Tadeusz Bisewski

Redakcja

Dawid Brykański
Karolina Joisan
Wojciech Onyszków

Współpraca

Kamil Downarowicz
Marysia Gąsecka

Korekta

Wydawnictwo EKWITA

Korekta składu

Alicja Bisewska

Wydawca

Stońce-Księżyc
Alicja Bisewska
ul. Gnieźnieńska 8/1
84-230 Rumia

Dźwięk:

Obraz:

Słowo:

Interakcje:

PREMIERY

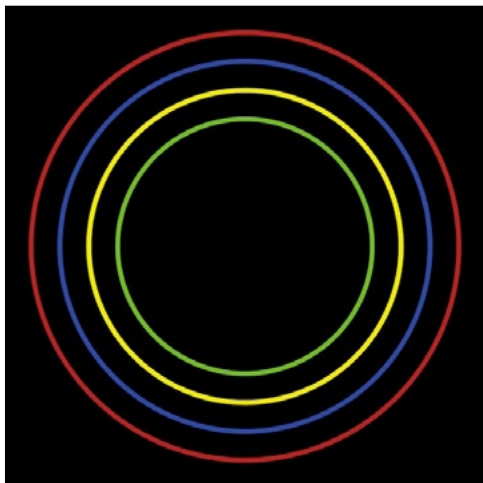
plytowe

Bloc Party

Four

Bloc Party powracają ze świata zmarłych, i to w całkiem innej formie. Po wydaniu słabszego **Intimacy** i zawieszeniu działalności dają dzisiaj wyraźny sygnał, że nie powiedzieli jeszcze ostatniego słowa. I bardzo dobrze.

Najnowsza płyta Brytyjczyków zaskakuje na kilku płaszczyznach. Po pierwsze, Kele i spółka pochowali (na szczęście) elektroniczne zabawki do kartonów i znów dorwali się do gitar. Po drugie, powrócili do swojego klasycznego, indie rockowego oblicza, ale także podkreśliли przestery, wydobywając z nich hardrockowe, a nawet grunge'owe brzmienia. **Four** to zdecydowanie najmocniejszy album Bloc Party. Przykłady? Proszę bardzo: **3x3** swoją nerwową motoryką przywołuje skojarzenia z legendarnym Kyuss. **Keeting** to z kolei intrygujące połączenie Deftones z wczesnym System of a Down. Ci, którzy stęsknili się za dźwiękami z **Silent Alarm**, także znajdą tu coś dla siebie. Singlowy **Octopus** to lightowy, taneczny utwór, który usłyszeć można często w najmodniejszych londyńskich klubach, a ballada **Real Talk** przypomina o tym, że Bloc Party są mistrzami w tworzeniu melancholijnego, ale stroniącego od banału nastroju. [kd]



Light Asylum

Light Asylum

Debiutancka EP-ka **Light Asylum**, *In Tension* wydana w 2010 roku, zawierała co najmniej dwa ważne tytuły - **Dark Allies** i **Skull Fuckt**. To właśnie one stanowiły kwintesencję stylu brooklyńskiego duetu, który można określić jako mroczną, taneczną elektronikę o lekko gotyckim zabarwieniu i nowofalowej surowości. Na **Light Asylum** temat ten jest kontynuowany z imponującym rezultatem. Prowadzone przez głęboki, szorstki głos Marii Clare (opisany, słusznie, jako połączenie Grace Jones i Lana Curtisa) kompozycje zawarte na tym albumie porażają swoją hipnotyczną mocą. Niesamowita równowaga pomiędzy melodyjnością a intensywnością brzmienia, jaką udało się uzyskać Amerykanom, powala z nóg. Ta muzyka uwodzi, zniewala i uzależnia. Niczym jakiś mistyczny narkotyk, który już po pierwszym spróbowaniu nie pozwala o sobie zapomnieć.



Spiritualized

Sweet Heart Sweet Light

Widok podstarzałych rockmanów po przejściach, którzy u schyłku swojej kariery otwierają się na nauki Pana Naszego Jezusa i głoszą jego słowa, wywoływał u mnie zawsze pobłażliwy uśmiech. Jednak tak już nie jest. Stało się coś dziwnego. Jason Pierce – jedyny stały członek Spiritualized, przy akompaniamencie natchnionych melodii, wyśpiewuje banalne na pozór teksty, w stylu „Jezusie, pomóż mi, bo jestem samotny”, a mnie nie skręca ze śmiechu. Dlaczego?



Sweet Heart Sweet Light to najbardziej wyważona płyta Spiritualized. Jason nadal mówi do nas językiem, który zna najlepiej. Mamy więc do czynienia z mieszanką uduchowionego rocka, psychodelii lat 60., bluesa i muzyki gospel. Pojawiają się – znane z poprzednich albumów – smyczki, organy, flet i banjo. Melodie są proste, ale niesamowicie obudowane, wręcz barokowe. Całość zbliża niebezpiecznie do kiczu, jednak Pierce'owi udało się odnaleźć idealny środek ciężkości, na którym oparł swoje produkcje. Olbrzymi ładunek emocjonalny nie przytłacza swoją intensywnością (jakim cudem mu się to udało??) i nie jest nachalny, czy patetyczny. Najbardziej uderza niezwykle spokojny, jaki bije z głosu Jasona. Jest to głos człowieka, który wydaje się być absolutnie pogodzony ze sobą, i z tym, że kiedyś umrze, przeminie. Nawet gdy śpiewa o bardzo smutnych i dołujących sprawach, to można wyczuć sporą dawkę pokory i dystansu. Mimo że śpiewa o Jezusie, postrzegam go jako buddystę nazywającego oświecenie – Bogiem. Chylę nisko czoło.

Slash feat. Myles Kennedy And The Conspirators

Apocalyptic Love

Nie wiadomo, co od trzech dekad napędza czterdziestosiedmioletniego Slasha. Jedenaście lat w Guns N' Roses, osiem w Slash's Snakepit, sześć w Velvet Revolver, a teraz druga solowa płyta pod tytułem **Apocalyptic Love** – czy ten gość nie ma dosyć? Tym razem zamiast zbitki gwiazd wszelakich gitarzysty zdecydował się na nieco węższe grono muzyków. Wokalem zajął się



Myles Kennedy, basówką Todd Kerns, perkusją Brent Fitz, a gitarą elektryczną Saul Hudson, czyli Slash.

Podobno w muzyce nie da się wymyślić nic nowego, bo wszystko zostało już zagrane. Słuchając tej płyty, można zacząć głębiej zastanawiać się nad prawdziwością tego stwierdzenia. Płyta oczywiście ma w sobie esencję rocka – dynamikę, melodyjność, solówki, porządne brzmienie i podejrzaną chwytliwość, która nie pozwala głowie przestać się bujać. Jednak jest tu coś, co sprawia, że chce się zapytać: czy ta „legenda” lubi się powtarzać? Trwoga wzrasta przy kompozycjach Slasha takich jak **Not For Me** lub **Crazy Life**, które w podejrzanym sposób przywołują muzycznie widmo Guns N’ Roses. Może obok Slasha usiadło jakieś znamienite grono menadżerów-doradców. Mędracy owi rzekli: Slash, jesteś już stary, pora się dorobić. I my też chcemy z tego co nieco. Więc co najlepiej sprzedało się w twojej karierze? **Appetite...** prawda? To nagraj ją ponownie, ale tak by udawać, że to jest nowe. Slash dał się przekonać i mamy płytę, która mogłaby się ukazać dwadzieścia lat temu i też byłaby fajna. Przegrałaby jednak z **Appetite For Destruction** ponieważ Axl może i jest neurotyczny, ale ta jego nerwowość doskonale sprawdzała się w stylistyce Gunsów. Podczas gdy Myles, owszem poprawny, a czasem nawet zadziorny, ma momenty, w których zawodzi jak płaczka żydowska albo kot w marcu. I to jest tak bez charakteru, że nieznośne.

Problem z **Apocalyptic Love** nie polega na braku pomysłu lub dynamiki. Płyta ma w sobie polot i moc. Nie wydaje się jednak wcale, jak chcą tego branżowe pisma, genialnym objawieniem. [db]

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

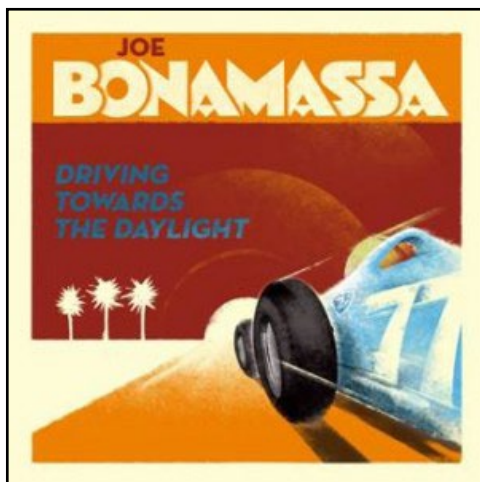


Joe Bonamassa

Driving Towards The Daylight

W branży Bonamassa uchodzi już za pracocholika. Mnie i miliony fanów (którzy nie mogą się mylić) na całym świecie jego (nad)aktywność i (nad)produkcja cieszy. Każdy album Joe to prezent, każdy jego koncert to wydarzenie, a jego gościnny udział w innych projektach to najlepszy znak jakości.

Joe nie bierze udziału w słabych rzeczach, nie nagrywa z jednodniowymi gwiazdkami albo popelinarzami. Płyta, którą Bonamassa wydał 21 maja, przykleiła się do odtwarzacza. Inne próbują się tam dopchać, ale nic z tego. ***Driving Towards The Daylight*** to taka muzyka, której ciągle mało. Nawet tak wyświechtany tekstowy banał jak „there is a place in my heart” brzmi w ustach Joe’go wiarygodnie. Ale od śpiewu Bonamassy ważniejsza jest jego gitara. To jest instrument, który w rękach muzyka mówi, płacze, śpiewa, popisuje się, szepcze, zawodzi albo krzyczy. Ewentualnie nadaje kolorytu bądź głębi precyzyjnymi ozdobnikami. Joe użył do nagrywania tej płyty gitar z lat 50. i 60., to słyszeć. Brzmienie, które mile pieści ucho. Ale nie z jakiegoś mp3 z Sieci o tytule „audio track 04”, tylko z oryginalnego nośnika i na dobrym sprzęcie. Znów też Joe postanowił wykorzystać utwory innych wykonawców, kto więc sięgnie po ***Driving...*** usłyszy, co Bonamassa ma do powiedzenia (przerobienia) na temat kawałków Toma Waitsa, Barnes’a, Williego Dixona, Howlina Wolfa (który zresztą „przemawia” do nas z płyty), Roberta Johnsona (klasyk wszystkich klasyków bluesa) i Bernie’ego Marsde-



na (niegdyś Whitesnake, potem gdzie go artystyczne losy rzuciły).

Muzycznie każdy utwór to produkcyjna i emocjonalna perła. Zbędnego, nadmiernego, technicznego onanizmu brak. [db]

Minerals

White Tones

Słuchanie płyt to nałóg. Trudno się opanować. Wchodzę do domu i od razu szukam czegoś, co będzie pasowało do aktualnego nastroju. Telewizora nie mam od lat. To stan błogosławiony – mam więcej czasu dla siebie, to ja decyduję, jaki film obejrzę i czy oraz kiedy mam ochotę go przerwać. Radio, cóż, coraz rzadziej. Mój mózg dostaje konwulsji, gdy słyszy kolejny hymn związany z piłką nożną lub „hit” Ewy Farny. A płyty, wśród płyt zawsze znajdzie się jakaś perła.

Minerals nagrali płytę **White Tones**. I tu być może powinna pojawić się część informacyjna. Kto, co, kiedy, jak i dlaczego. Chrząnić to. W obliczu udanej sztuki fakty tracą na znaczeniu. Nie wiem, kim są muzycy Minerals i nawet nie chcę wiedzieć. Taki kaprys. Chcę im jednak pogratulować wspaniałej płyty. Płyty na europejskim, jeśli nie światowym poziomie. Teksty są prawdopodobnie o czymś, ale ja wolę się zasłuchać i potraktować głos jak kolejny instrument. Tonę w nastroju i słowa nie mają takiego znaczenia. Nic tu na mnie nie krzyczy, nie budzi agresji, nie uraża inteligencji czy wrażliwości, nie wmawia frustracji. Pewnie można by porównać płytę Minerals do tego czy owego, ale po co? W jakim celu? Czy to coś zmieni? Przez ostatni



miesiąc przestuchałem **White Tones** kilkadziesiąt razy i nadal bardzo mi się podoba. Zwiewne, ulotne, trochę senne, niepozbawione uroku kompozycji. Niby delikatne, prawie kobiece, ale z charakterem i przepełnione ciekawymi emocjami. Piosenki jak pejzaże, teksty jak poezja. Gitary skromne, solówki natchnione, śpiew urokliwy i bez fajerwerków. Spójny, odpowiadający moim nastrojom klimat.

Płyta, z której trudno wyodrębnić jeden utwór, cała jest przemyślana, domknięta. Idealny na te upalne dni, idealne na burzliwe chwile, idealny na wieczór, rano i popołudnie. Nie ma w tej muzyce nadużyć, przesady, raczej jest refleksyjnie, powściągliwie. Jest posmak zadumy, zamyślenia, letniej błogości. [db]

Antony And The Johnsons

Cut The World

Zbiór symfonicznych, koncertowych wykonanych utworów pochodzących z czterech studyjnych płyt (**Antony And The Johnsons**, **I Am A Bird Now**, **The Crying Light** i **Swanlights**). Jedyną nową rzeczą jest tutaj kompozycja tytułowa, do której powstał teledysk, a napisano ją na potrzeby przedstawienia **The Life And Death Of Marina Abramović**. Album został nagrany w Kopenhadze, a w jego tworzeniu wzięła udział The Danish National Chamber Orchestra. Panuje więc, jak można się domyślać, podniosły klimat.

Twórczość AANTJ to kwiat w momencie rozkwitu. Tyle, że kwiat ten ma kolce. **Cut The World** jest pięknym, ale smutnym pomnikiem, wystawionym ludzkiemu cierpieniu. Głos Anthony'e-



go, pełen zadumy i troski o los świata, wspaniale współgra z symfonicznymi aranżacjami. Przenosi nas w metafizyczną przestrzeń dźwięków, na które zostały przekłute najbardziej subtelne, delikatne uczucia, które możemy w sobie odnaleźć. Płyta posiada solidną porcję patosu, ale granica banału nie została naruszona nawet na minimetr. Warto wysłuchać tych gorzkich opowieści o ekologicznej katastrofie, do której zmierzamy, o patriarchalnych religiach, niewołących ludzi i braku rozważności rządów w eksplorowaniu dóbr Ziemi. To piękne, że muzyka potrafi jeszcze tak skutecznie zmuszać do myślenia i przy tym zachwycać swoją formą. [kd]

Dead Can Dance

Anastasis

Anastasis to greckie słowo oznaczające „wskrzeszenie”. Chyba nie można było tej płyty nazwać trafniej, bo jest to pierwszy od szesnastu lat album Lisy Gerrard i Brendana Perry’ego. Czekano na niego wielu fanów mrocznych dźwięków z całego świata.

Nie zawiedli. Rozczarowani mogą czuć się jedynie ci, którzy oczekiwali od zespołu większych zmian. Dzieło Dead Can Dance nie zaskakuje kompletnie niczym – co broń Boże, nie jest żadnym zarzutem. Osiem solidnych, dopracowanych do granic możliwości kompozycji, odsyła nas do świata muzyki bliskiego wschodu, pogańskich obrządków i podniosłych apokaliptycznych wizji. Oniryczne, utkane z delikatnych tkanek pasaże przeplatują się z epickimi syntezatorami, czy z gitarowymi folkowymi zagrywkami, tworząc zwartą, przemyślaną i przekonującą całość. **Anastasis** jest bardzo wyważo-



ny, nagrany w taki sposób, byśmy mogli w pełni doświadczyć tej magicznej mieszanki, jakiej przygotował dla nas duet Perry – Gerrard. Całość brzmi jak ścieżka dźwiękowa do nieistniejącego wysokobudżetowego filmu hollywoodzkiego, opowiadającego o bohater-skim starciu człowieka z siłami natury. W licznych zestawieniach najlepszych płyt 2012 roku Dead Can Dance zajmie na pewno wysoką pozycję. [kd]

ComeYah

Na wschód

Zespół ComeYah tworzy siedmiu muzyków, współpracujących ze sobą od 2008 roku. Tym, co odróżnia debutancki album lubelskiego składu od reszty pojawiających się na polskiej scenie reggae wykonawców, jest sięganie do oldskulowego, rootsowego brzmienia. Dźwięki oparte są na pulsujących rytmach, prostych ale niezwykle chwytliwych melodiach i jasnym przekazie wokalisty i frontmena, Damiana „Syjona” Skoczylasa.

Wokal nie stara się ubierać w podrabiany jamajski akcent, stawia raczej na swojskość i wyrazisty komunikat. Doborem tematów w utworach Syjon jest bliski kultowej grupie Daab, stawiając na miejscami nawet metafizyczne teksty. Nie stroni od nawiązań do zwykłej codzienności, poruszając problemy normalnych ludzi (nie walczących z Babilonem, ani jarających ciągle ganję). Skupia się na tych, którzy chcą wypełnić swoje życie jakimś sensem. Takie są piosenki **Bez końca**, **Siła słów** czy **Dawni ludzie**.

Wyczuwa się owo poszukiwanie sensu w singlowym utworze **Na wchód**. Odwołania do domu, bezpieczeństwa, miłości i rodziny. Album nie jest jednak



jakąś propagandową papką, ale przyjemnie brzmiącym kawałkiem muzyki, w bardzo wakacyjnym klimacie. Pozytywne teksty Syjona, wsparte wibrującą siłą instrumentów, wprowadzają w doskonały nastrój.

Yppah

Eighty One

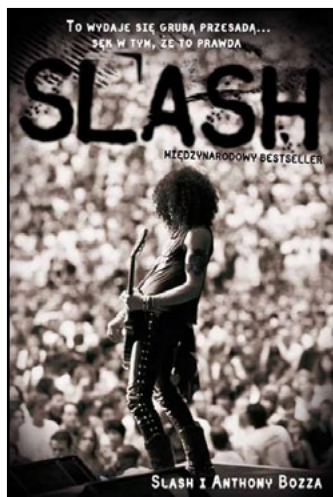
Yppah, uzdolniony multiinstrumentalista i DJ z Teksasu, w normalnym życiu zwie się Joe Coralles. W świecie muzyki jego pseudonim to lustrzane odbicie słowa „happy” i to uczucie można odnaleźć organicznie wplecione w warstwę brzmieniową jego albumów. Inspiracje czerpie z tak wielu gatunków, że trudno jednoznacznie sklasyfikować, gdzie tym razem zapłączemy się podczas odsłuchiwania jego nowego dzieła ***Eighty One***.

Poprzednie dwie płyty, ***You Are Beautiful At All Times*** (2006) oraz ***They Know What Ghost Know*** (2009) oscyływały w granicach elektroniki. Pierwsza odsłaniała nieco bardziej trip hopowe, idmowe wnętrza Yppah, druga kierowała się mocniej w stronę shoe-gaze’owych wyczynów.

Na ***Eighty One*** zaprosił do współpracy Anomie Belle, wokalistkę i kompozytorkę również tworzącą muzykę elektroniczną. Świetnie uzupełniła klimat Yppah, a jednocześnie dodała muzyce pierwiastka kobiecego. Śpiewając niepokojącym głosem (utwory ***Blue Schwinn***, ***D. Song***, ***Soon Enough***, ***Three Portraits***) oraz przygrywając na skrzypcach (***Film Burn***).

Cały album to godzina muzyki podzielonej na 14 utworów. Każdy z nich zabiera w osobną podróż w świat przestrzennych happy-dźwięków. [kj]





fragment

Slash i Anthony Bozza

Slash

Proces dawania w żyłę zawsze mnie kręcił.

Sklonność Axla do komunikowania się poprzez kierownictwo nie ustąpiła po jego powrocie z Chicago i trwała aż do moich ostatnich dni w zespole. Niewykluczone, że początek owego zachowania uprzytomnił co nieco Alanowi i Dougowi, wydawało się bowiem, iż ponownie podjęli rozpaczliwe starania regularnego gromadzenia nas w jednym miejscu. Sukces *G N' R Lies* wytworzył olbrzymie zapotrzebowanie na zespół, który od tamtej pory pozostawał całkowicie bierny w sferze wydawniczej. Na bazie jednej, debiutanckiej płyty, plus EP-ki z zaledwie czterema nowymi kompozycjami, bylibyśmy w stanie zorganizować całkowicie wyprzedaną trasę o ogólnoswiatowym zasięgu. Przypuszczam, iż większość zespołów nie czerpie przyjemności z tego rodzaju rynkowego ciśnienia, my zaś i tak nie mieliśmy zamiaru tworzyć nowej płyty

w pośpiechu, najprawdopodobniej również dlatego, że nie mogliśmy zabrać się za jej komponowanie.

Jeśli chodzi o mnie, zastąpiłem w mrok jakiego dotąd nie znałem; zacząłem gorliwie mieszać substancje, znajdując upodobanie w osobliwej odmianie halucynogennej paranoi, która się z tym wiązała. Nikt wcześniej nie pokazał mi, jak to robić; traktowałem to niczym narkotyczną wersję ciastek z masłem orzechowym w czekoladzie. Wiedziałem tylko tyle, że kokaina i heroina to dwa wspaniałe smaki, których połączenie może dać świetny rezultat.

Nieco czasu zajęło mi ustalenie, ile każdej z nich jest mi potrzebne do uzyskania efektu, który spełniał moje ówczesne oczekiwania, a eksperymentowanie w tej materii było niekończącą się zabawą. Miałem na to kilka własnych sposobów, najczęściej jednak zaczynałem od koki, a dopiero później łądowałem heroinę. Mieszkanie obu też było niezłe, choć z reguły brałem je

oddzielnie, uwielbiałem bowiem sam rytuał operowania igłą; proces dawania w żyłę zawsze mnie kręcił.

Branie obu substancji było niesamowitą huśtawką nastrojów, jakiej wcześniej nie znałem; pęd koki był jak wystrzał w górę, po którym za sprawą heroiny odlot nabierał cudownego wymiaru; oba stany spletały się i przenikały. Zanim przebrnąłem przez kokainę, zawsze pierwsza kończyła się heroina, zwykle więc będąc na haju stawałem na granicy zawału. Pod koniec takiej nocy często też nie opuszczało mnie nieodparte wrażenie bycia obserwowanym, doszedłem więc do wniosku, że chodzenie po domu uzbrojony po zęby to dobry pomysł.

Kupiłem trochę broni: strzelbę, 38-kę, magnum 44, oraz kilka rewolwerów. 38-kę trzymałem z tyłu spodni, więc gdy Megan szła spać, a ja miałem już w sobie odpowiednią ilość koki i heroiny, myśląc o różnych sprawach przechadzałem się po domu, przyglądając się małym fantasmagorycznym postaciom, które zaczęły pojawiać się w zakamarkach moich wizji. Widziałem jak skaczą lub turlają się w dół po zasłonach albo patrzyłem kątem oka, jak biegają po przypodłogowych listwach, jednak ilekroć próbowałem dokładnie się im przyjrzeć, znikwały. Przestałem rozmawiać ze znajomymi, zacząłem za to sporo rysować. Rysunki od zawsze odzwierciedlały to, co zajmowało mnie w danym okresie. W tamtym skupiłem się na dinozaurach, różnorakich projektach graficznych i logotypach.

Powinienem wtedy rysować małe demony, którym do końca nie mogłem się przyjrzeć ani uchwycić w obiektywie – uwierzcie mi, próbowałem. Jak tylko zacząłem regularnie mieszać narkotyki, owe ludziki były wszędzie. Małe, niezmordowane, półprzeźroczyste postaci widziane z oddali, które za każdym razem po osiągnięciu pełnego odlotu wdrapły mi się na kurtkę.

Jak tylko zacząłem regularnie mieszać narkotyki, owe ludziki były wszędzie. Małe, niezmordowane, półprzeźroczyste postaci widziane z oddali, które za każdym razem po osiągnięciu pełnego odlotu wdrapły mi się na kurtkę.

W pewnym sensie chciałem się z nimi zapoznać; leżąc na podłodze, czekając aż spadnie mi tętno, uczestniczyłem w lilipucim pokazie Cirque du Soleil, który te małe dranie urządziły dosłownie wszędzie. Nierzadko nachodziła mnie myśl, żeby obudzić Megan, tak by i ona mogła to zobaczyć. Robiłem im nawet zdjęcia przed lustrem, kiedy siadały mi na ramieniu i buszowały we włosach. Zaczęłem rozmawiać o nich z innymi i widziałem je tak wyraźnie, że przeraziłem tym nawet własnego dilerka. Gdy od wielkiego dzwonu wychodziłem z domu, żeby nabyć materiał, zazwyczaj ładowałem już u niego, po czym zaczynałem widzieć, jak te maluchy pełzną mi po ręce.

„Ej, widzisz to?” – pytałem, prostując rękę. „Widzisz tego ludzika? Jest tutaj”.

Gapił się na mnie z twarzą pozbawioną jakiegokolwiek wyrazu. Facet był w końcu dilerem, który przywykł do

dziwnych, ćpuńskich zachowań swoich klientów. „Lepiej już idź” – powiedział. „Za bardzo odjechałeś. Wracaj do domu”. Najwidoczniej nie byłem zbyt dobrą reklamą jego interesu.

Którejś nocy patrolowałem dom ze strzelbą w ręku schodząc po schodach z sypialni do salonu. Wróciłem następnie do pokoju na górze i dalej po schodach na poddasze, gdzie spała Megan. Gdy dotarłem na miejsce, broń wypaliła mi w rękach i zrobiła dziurę w suficie naprzeciw poddasza. Megan nawet się nie obudziła, co samo w sobie jest zdumiewające.

Kiedy pod dom podjechały wozy strażackie, nadal byłem przytomny. Dźwięk syren wprowił mnie w konsternację. Leżałem nieruchomo, powtarzając do siebie: „Rany, chłopie, coś ty narobił”.

Dom stał na stromym wzniesieniu, stąd małe, kwadratowe okno sypialni na piętrze znajdowało się praktycznie tuż nad ziemią. Usłyszawszy poruszenie na dole, dotarło do mnie, że ktoś po mnie idzie, wcisnąłem więc 45-kę z tyłu za spodnie, pogałem na górę do okna, rozsunąłem roletę i spojrzałem na strażaków szykujących się do wyłamania drzwi. Gdy zapytałem, w czym problem, oznajmili, że od pół godziny w moim domu wyje alarm.

Zapobiegłem przykłej sytuacji zapewniając, iż nie ma żadnego pożaru; Megan nie była wcale mądrzejsza. Kolejny raz kiedy mogła przyłapać mnie na nocnych zajęciach, choć nic takiego się nie stało, miał miejsce pewnego poranka, gdy obudziła mnie na kanapie w salonie. Obok mnie leżała igła, musiałem więc tak właśnie zasnąć.

„Cukiereczku – powiedziała – kot bawi się czymś dziwnym”.

Spojrzałem w dół i zobaczyłem, że jeden z moich kotów bawi się igłą, jakby gonił za myszką.

Niedługo potem Duff zaczął podjeżdżać pod mój dom zaniepokojony moim stanem. W sumie nie wiem dlaczego, ale wszystkie rozmowy, które w ten sposób odbyliśmy – ja do niego przez okno, on do mnie na podjeździe – były całkiem miłe. W spodniach zawsze trzymałem broń i nigdy nie zapraszałem go do środka, co jasne, choć i tak nie było z tym problemu, bo i on nie nalegał, by wejść.

„Część, stary, co tam u ciebie?” – pytałem.

„W porządku” – odpowiadał. „Co porabiasz?”.

„Niewiele”.

„No dobra” – mówił, mierząc mnie wzrokiem wzdłuż i wszerz. „Do zobaczenia”.

„A może chcesz wejść?”.

„Nie”.

„Okej, jak chcesz. Widzimy się później”.

WSZYSCY jesteśmy muzyką

Znamy już termin i gwiazdy festiwalu **Soundedit 2012**. W dniach 26-28 października do Łodzi przyjadą m.in.: Gavin Friday, Tim Simenon, The Eden House i Haynd Bendall.

Na co dzień pozostają w ukryciu, jednak bardzo często to od nich zależy sukces powstających płyt. W czasie łódzkiej imprezy mają szansę wyjść z cienia i nie tylko podzielić się swoją wiedzą i doświadczeniem z innymi, ale również otrzymać wyróżnienia za pracę, której się poświęcają. **Producenci muzyczni**, bo o nich mowa, spotkają się w Klubie Wytwórnia podczas czwartej edycji Międzynarodowego Festiwalu Producentów Muzycznych Soundedit 2012.

Motywnym przewodnim tegorocznej odsłony imprezy zostało hasło: **I Am The Sound!** W czasie trzech dni festiwalowych wydarzeń będzie się wiele działo. Jednym z najważniejszych punktów programu będzie wręczenie nagród „Człowieka ze Złotym Uchem”.

Statuetki powędrują do Eugeniusza Rudnika, twórcy Studia Eksperymentalnego Polskiego Radia, Martina „Youth” Glovera, basisty zespołu **Killing Joke** oraz producenta nagrań m.in. Primal Scream i The Cult oraz Tima Simenona, lidera zespołu **Bomb The Bass**, producenta płyty **Ultra** Depeche Mode. Ten ostatni wyróżnienie otrzyma z rąk

Poznaję dużo ludzi, którzy są dla mnie czempionami produkcji na świecie i potem z tego wynika jakaś kolaboracja, natomiast to jest dopiero początek. Podstawą jest, co trzeba podkreślić, że tym ludziom podoba się ta muzyka. Pierwiastek towarzyski jest oczywiście ważny, ale nigdy nie miałem czegoś takiego, że ktoś zrobił coś tylko dlatego, że miał z tego pieniądze. To jest wielki dla mnie zaszczyt i dar od losu, że tak to ludzie traktują

”

Maciej Werk

pomysłodawca i organizator festiwalu Soundedit



Gavina Fridaya za produkcję jego albumu *Shag Tobacco* z 1995 roku.

Lista wybitnych gości, którzy pojawią się w Wytwórni podczas Soundedit 2012, nie kończy się jednak na laureatach. W części warsztatowej Festiwalu będzie można spotkać się z tak uznanymi artystami jak Haynd Bendall, Youth, Andy Jackson, Maciej Polak, Wojtek Pilichowski, Steve Osborne i Łukasz Kruszewski.



David J.

Podobnie jak w latach poprzednich, każdy dzień zakończy się koncertami. W piątek – 26 października – na scenie pojawi się formacja **The Eden House**. Zespół, w którym na gitarze gra Andy Jackson, producent m.in. Pink Floyd oraz David J., basista grupy Bauhaus. Ten ostatni rozpocznie w Łodzi trasę promującą jego najnowsze wydawnictwo **Not Long For This World**.

Sobota, 27 października, należy do dwóch twórców. Na początek wystąpi **Brygada Kryzys**, która wykona w całości swój słynny **Czarny Album**, od nagrania którego mija właśnie trzydzieści lat. Gwiazdą wieczoru będzie Gavin Friday. Irlandzki wokalista, kompozytor, aktor, malarz oraz kolega z lat szkolnych lidera U2 – Bono. Gavin przyjeżdża do Polski, by zaprezentować materiał ze swojej ostatniej płyty **catholic**.

Szczegóły:

soundedit.pl/2012/pl/

Bilety:

ticketpro.pl

Przygotował:

Dawid Brykański



SOUNDEDIT '12

Międzynarodowy Festiwal
Producentów Muzycznych

International Festival
of Music Producers and Sound Designers

WYTWÓRNIĄ
ŁÓDŹ ŁĄKOWA 29

26 – 28.10.2012
Klub Wytwórnia

www.soundedit.pl



I AM THE SOUND

ORGANIZATOR

FUNDACJA
Art INDUSTRY



PARTNER

TOVA **STUDIOS**

PREMIERY *filmowe*

reż. Mark Webb

Niesamowity Spider-Man

Niesamowity Spider-Man ma wszystko to, czego miejscami brakowało wcześniejszej wersji historii o Człowieku-Pająku. Ciekawy scenariusz, intrygująca obsada, wielowątkowa fabuła wspierana przez wartko poprowadzoną akcję pokazują, że z tej opowieści można wycisnąć dużo więcej.

Andrew Garfield, który zastąpił Tobeyę Maguire'a, odświeża i wzbogaca postać młodego Petera Parkera. Aktor, choć gra licealistę, który z dystansem i ironią odkrywa swoje „superbohaterkie” możliwości, nie popada przy tym w przesadny patos. Nawet w kontaktach z pierwszą ukochaną Gwen (graną przez Emmę Stone), zachowuje rodzaj młodzieńczego uroku.

Całość filmu spina osoba reżysera, Marka Webba. To on jest odpowiedzialny za sukces ***500 dni miłości***. Webb koncentruje się nie tylko na wartkiej akcji i oszałamiających efektach specjalnych. Stopniuje napięcie, komplikując relacje między bohaterami. Udaje mu się dobrze zainwestować pieniądze w efekty specjalne, warto więc udać się do kina na końcowy efekt jego pracy.



reż. Steve Martino, Mike Thurmeier

*Epoka lodowcowa 4:
Wędrówka kontynentów 3D*

Kolejna odsłona przygód wiewiórki Scrata, leniwca Sida, mamuta Mańka i szablozębnego tygrysa Diego. Jak sam tytuł wskazuje, tym razem bohaterowie muszą zmierzyć się z wędrującymi kontynentami, na domiar złego grożą im piraci.

Powstała 10 lat temu pierwsza część **Epoki lodowcowej** wraz ze **Shrekiem** i późniejszym **Madagaskarem** stanowiły filmy, które zmieniły sposób postrzegania animacji w dzisiejszym świecie. Odwołując się do popkultury, mieszając w postmodernistycznym sosie rozmaite zapożyczenia z kultowych filmów, animacje te stworzyły nową jakość – stały się dostępne nie tylko młodemu widzom. Dorośli wyczytywali między wierszami cytaty z doskonale im znanych filmów, mając przy tym niebagatelną zabawę.

Jednak czwarta już część **Epoki...** nie przysporzy filmowi więcej fanów. Wielbiciele serii zapewne poczuć się usatysfakcjonowani. Kolejny raz mają okazję spotykać się ze swoimi ulubionymi bohaterami. Nie ma w tym już jednak żadnej świeżości. Twórcy powinni już może pomyśleć o nowym projekcie.

reż. Phil Lord, Chris Miller

21 Jump Street

Filmowa wersja serialu telewizyjnego z USA lat 80., który stał się trampoliną do kariery dla Johnny'ego Deppa.



Produkcja opowiadała o specjalnym wydziale policyjnym rozpracowującym działalność dilerów narkotykowych na terenach liceów. Potem rozwinęła całą masę wątków pobocznych, a funkcjonariusze w przebraniu nastolatków ujawniali, że z wiekiem pewne problemy nie mijają.

Reżyserzy kinowej wersji postanowili odświeżyć pomysły i uwspółcześnić humor. W rolach głównych obsadzili Channinga Tatum i Jonaha Hilla, jako szkolnych kolegów Jenko i Schmidta, po latach pracujących na tym samym posterunku. Zostają partnerami i przenikają w licealne mury, aby odkryć siatkę przestępczą rozprawiającą między uczniami wyjątkowo niebezpieczny narkotyk. Pakują się w serię gagów i pomyłek, ponieważ czasy się zmieniły, a duet przystojniaka i fajtłapy musi jakoś przystosować się do zupełnie sobie nieznanej szkolnej hierarchii.

Fabula nie odbiega od typowych komedii policyjnych, ale jej dużą zaletą jest absurdalna dawka dowcipu i sprawnie poprowadzona akcja. Film jest zdecydowanie nastawiony na rozrywkę, więc należy spodziewać się dużej ilości wybuchów i pościgów.

reż. Lorene Scafaria

Przyjaciel do końca świata

To nie jest film o końcu świata. To film o ludziach, którzy czekają na zbliżający się armagedon. W niedalekiej przyszłości życiu na Ziemi zagrozi zbliżająca się asteroida, o malowniczym imieniu Matylda. Wobec nieuniknionego zachowanie mieszkańców Błękitnej Planety



diametralnie się zmienia. Popadają w krańcowe pozy, od hysterii po totalne wyluzowanie.

Dodge, grany przez Steve'a Carella, ma podwójnego pecha – nie dość, że niedługo zginie, to przedtem opuszcza go żona. Wraz ze swoją nowo poznaną sąsiadką, Penny (Keira Knightley), wyrusza w ostatnią podróż, aby przeżyć „coś”, nim cały świat rozpadnie się na kawałki.

Z założenia miała to być komedia, jednak w końcowym efekcie komizm rozmywa się w próbie narzucenia romantycznego wątku. Reżyserka próbuje wrzucić do jednego worka zbyt dużo wątków, które tłamszą się wzajemnie. Miast tworzyć nową jakość, skupia się na żonglerce wyświechtanymi schematami fabularnymi, którym daleko do *Melancholii* Larsa von Triera.

reż. Steven Soderbergh

Magic Mike

Film do oglądania w babskim gronie (hit na wieczory panieńskie), choć panowie ponoć także nim nie gardzą. Niestety, gdyby był o damskim striptizie, byłby smutny. A tak jest komedią, z prostym jak budowa cepa scenariuszem i typowym pozytywnym zakończeniem.

Tytułowy Magic Mike, grany przez Channinga Tatum, to dobijający do trzydziestki tancerz erotyczny. Wraz z grupką innych, niemłodych już, ale nadal nieźle wyrzeźbionych kolegów, dorabia w czasach kryzysu, rozbierając się przed damską publicznością. W tych popisach towarzyszy mu Matthew McConaughey, występujący w roli mentora i szefa całej grupy. Historia oparta jest na prawdziwym

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!



epizodzie z życia Tatuma, który jako dziewiętnastolatek pracował w klubie erotycznym bynajmniej nie jako kelner.

Czego oprócz napiętych męskich torsów można się spodziewać po nowym filmie Soderbergha? Raczej nie popisów aktorstwa i intrygującej fabuły. Film mimo szokującego tematu jest zachowawczy w formie i nie odkrywa na nowo Ameryki.

reż. Ridley Scott

Prometeusz

Jednego nie można odmówić temu filmowi – warstwa wizualna powala na kolana. Niektóre sceny są tak zaprojektowane, że widz z rozkoszą zagłębia się w to, co widzi na ekranie. Czy potrzebny był dodatek w postaci 3D, śmiem wątpić. Pomysłowe, wręcz dopieszczane scenografie, kostiumy i cyfrowo podkreślone plenery bronią się same.

Tym, co błędnie pod krytycznym okiem, jest scenariusz i rozwiązania fabularne. Im dalej w las (lub dosłowniej – im głębiej w statek kosmiczny Obcych/Inżynierów), tym mniej logiki i spójności. Początkowe sceny dawały nadzieję na niezwykłą przygodę w kosmicznej scenarii. Potem scenarzyści jakby stracili wątek, a reżyser nie mógł zdecydować się, jaki film tak naprawdę kręci.

Obraz po części ratuje niejednoznaczna rola androida Davida, którego zagrał Michael Fassbender. Bez mrugnięcia okiem manipuluje on członkami załogi, narażając ich życie dla nieokreślonego planu, który zlecił mu jego stwórca. I właśnie kwestia



tego, czy na pewno ludzie powinni spotkać swoich kreatorów, niknie pośród efektów specjalnych i niedociągnięć fabularnych. Być może następna część – a taka z pewnością powstanie – lepiej odpowie na te pytania.

reż. Filip Marczewski

Bez wstydu

Twórca filmów dokumentalnych, Filip Marczewski, sięgnął po mocno niekomercyjny temat jak na debiut fabularny. Dotąd w swoich obrazach nie bał się podejmować trudnych kwestii, opisywał biedę, zacofanie polskiej prowincji czy trudne relacje międzyludzkie. Jednak próba przedstawienia kazirodczego związku na ekranie okazała się bardziej kłopotliwa.

Mateusz Kościukiewicz, bardzo przekonujący w filmie *Wszystko co kocham*, i u Marczewskiego pokazał, że będzie z niego dobry aktor. Jako Tadek, opętany miłością do siostry, jest wiarygodny. Natomiast Agnieszka Grochowska kreująca Ankę zupełnie chybia swoją grą. Gdyby pozostawić ich oboje samych na ekranie, być może powstałaby z tego całkiem wciągająca, kameralna przypowieść. Niestety, reżyser umieścił w tle motyw cygański i neonazistowski, które w założeniu miały wzbogacić treść filmu. Efekt końcowy jest jednak taki, że główny temat w całym tym chaosie rozmywa się i traci na znaczeniu.

Mimo wszystko film robi wrażenie odwagą, jaką wykazał się Marczewski, podejmując problem kazirodztwa i pokazując go nie tylko w sferze platonicznej.



reż. Christopher Nolan

Mroczny Rycerz powstaje

Tak ogromnych oczekiwań wobec filmu dawno nie było. Na ostatnią odsłonę przygód Człowieka-Nietoperza czekali wszyscy, którzy zachwycili się poprzednimi wizjonerskimi obrazami Christophera Nolana. W jego wersji Batman to mniej nietoperz, a bardziej człowiek. Niemniej zachowuje magnetyczną siłę przyciągania do swojej postaci.

Odkąd Batman pojawił się na kartach komiksu w 1939 r, stworzony przez Boba Kane'a, przechodził ciągłe metamorfozy. Ilu artystów, tyle wizji. Jednak to Nolan odszedł od komiksowej, superbohaterskiej wersji ku traktatowi o ludzkich słabościach i walce z własnymi wewnętrznymi demonami. Inspiracją był dla niego **Mroczny Rycerz** wykreowany przez Franka Millera.

Najnowszy, kończący trylogię obraz Nolana, nie stroni od widowiskowych efektów specjalnych i wciągającej akcji. Jednak to zawiła intryga i absorbujące dialogi wychodzą mu najlepiej. Oprócz niezastąpionego Alfreda, komisarza Gordona i Luciusza Foxa do grona ciekawych postaci dołączył ambitny policjant John Blake, złodziejka Selina Kyle, nowa ukochana Bruce'a Wayne'a Miranda Tate. Głównym schwarzcharakterem został Bane, zamaskowany i wściekle inteligentny żołnierz. Reżyserowi udaje się tak skonstruować film, aby każda z tych postaci mogła wybrzmieć.

Zakończenie pozostawił otwarte, choć wątpliwe jest, aby w najbliższym czasie znalazł się na tyle odważny twórca, który pokusiłby się o nakręcenie swojej wersji.



reż. Eric Darnell, Tom McGrath i in.

Madagaskar 3

Najlepiej sprzedaje się to, co już dobrze znane. W kolejnej odsłonie wojażów grupki zwierzaków z nowojorskiego zoo wyjątkowo dobrze sprzedaje się humor króla Juliana i harce Pingwinów. Reszta bohaterów troszkę okrzepła w swoich rolach i nie jest w stanie wykrzesać z siebie więcej iskier.

Dlatego też twórcy postanowili wprowadzić do akcji kilka nowych postaci. Oprócz tygrysa, gepardzicy i lwa morskiego na scenie po raz pierwszy w równoprawnej roli pojawił się człowiek. Mowa tu o pani kapitan Chantel DuBois, która za wszelką cenę chce dopaść zwierzaki. W swym zafiksowaniu przypomina wręcz robota.

Całość przypomina krzykliwy występ grupy karnawałowej. Alex i reszta przebierają się w cyrkowe fatałaszki i z oszałamiającą prędkością mkną przez stolice Europy, robiąc przy tym nieliczne zamieszanie. Ta kalejdoskopowa kanwa wprawia w osłupienie, ale przynajmniej miejscami nieudane dowcipy nie męczą. Są podejrzenia, że powstanie kolejna część.

reż. Piotr Mularuk

Yuma

Bohaterem filmu Mularuka jest Zyga, chłopak wchodzący w dorosłość na początku lat 90., czyli tuż po tym jak Polska otrząsnęła się z PRL-u, ale kapitalizm dopiero zaczynał raczkować. Mieszka w nadodrzańskim miasteczku, w którym brak perspektyw na lepsze



życie. Aby jakoś zmienić otaczającą go szarą rzeczywistość, postanawia przystać na propozycję ciotki, burdelmamy, a jednocześnie jedynej barwnej osoby w całej okolicy.

Najpierw szmugluje papierosy przez granicę z Niemcami. Będąc już na miejscu, rozpoczyna proceder jumania, czyli odbierania wrogom tego, czego nam brakowało przez lata komunizmu. Jak śpiewa Kazik, w piosence promującej obraz Mularuka, juma to nie kradzież, to sprawiedliwy słowiański podział dóbr osobistych. Zyga odmienia życie mieszkańców swojego

miasta, swoich przyjaciół i rodziny. Nawet kiedy na drodze do pełni szczęścia staje rosyjski mafioso i będzie musiał skończyć z jumaniem, to nikt nie oskarży go o przestępstwo.

Yuma nie jest jednoznacznie dobrym lub złym filmem. Porusza ważne dla nas kwestie i nasze przywary, ale ich nie wyszydza ani nie robi martyrologii. Pozwala z dystansu przyjrzeć się naszym słabostkom. W tonie trochę westernowym pokazuje, jak można robić kino w Polsce.

Opracowała: *Karolina Joisan*

Profesjonalnie wydajemy książki, albumy, czasopisma.

WYDAMY CIĘ!

Outsourcing wydawniczy
Książki na cele charytatywne

www.ekwita.pl



pragnienie wolności

Studio **Disney/Pixar** zabiera swoich fanów w nową podróż w magiczne zakątki średniowiecznej Szkocji. Tym razem bohaterami nie są zabawki czy robociki, ale ludzie. Główną postacią jest dziewczyna, marząca o wolności.

Merida, córka króla Fergususa i królowej Elinor, nie jest grzeczną i ułożoną księżniczką z utęsknieniem wyczekującą księcia. Kompletnie rozpuszczona przez ojca, który pozwala jej na typowo męskie zabawy: jazdę konną i strzelanie z łuku, cierpi katusze pod ostrymi reprimendami matki. Królowa cały czas próbuje utemperować jej charakter, symbolizowany przez burzę rudych loków, chcąc przygotować do bycia odpowiedzialną monarchinią. Merida buntuje się przeciwko planom matki, nieuwzględniających jej pragnień. Przygotowania do spotkania z kandydatami do swej ręki traktuje jako – dosłowne i w przenośni – wbijanie się w gorset konwenansów. W ramach protestu niszczy atlasową suknię, w której ma się ładnie prezentować i pokazuje mężczyznom, że w łucznictwie nikt się nie może z nią mierzyć.

Jej pokaz niesubordynacji nie robi jednak na klanach takiego wrażenia, jak na matce. Elinor uosabia królową-matkę, stanowiącą i odpowiedzialną, podporządkowaną etykiecie. Jest zupełnym przeciwieństwem Fergususa, potężnego rycerza, mającego słabość

do polowań i przechwałek bitewnymi dokonania. On nie widzi nic złego w zachowaniu pierwotnej, ale we wszystkim jest posłuszny swej żonie. Merida balansuje na granicy wolności osobistej i zobowiązań wobec rodziny i królestwa. Musi znaleźć wyjście z patowej sytuacji – jak pogodzić pęd do wolności z obowiązkami wobec innych i nie zranić przy okazji najbliższych.

W pierwszym odczuciu **Merida Waleczna** wygląda na produkcję pod



Mark Andrews, Brenda Chapman
Merida Waleczna



dużym wpływem Disneyowskich kanonów, jednak to magicy z Pixaru sprawiają, że film wchodzi na wyżyny animacji. Mimo klasycznej baśniowej fabuły i kameralnej atmosfery twórcom udało się upchnąć w tym obrazie tyle smaczków i szczegółików, że warto będzie kilkakrotnie do niego wrócić. Niesamowicie realne zdjęcia oddają klimat krajobrazów Szkocji, można się w nich zagubić. Twórcom udało się niezwykła sztuka – oddali nie tylko widoki, stworzyli przy okazji wielowarstwowy gobelin, mieniący się bogactwem kolorów, tekstur i chropowatością średnio-

wiecznego świata. Przywołali mnóstwo lokalnego folkloru, z błędnymi ognikami na czele, które według wierzeń mają sprowadzać na ludzi odmianę losu. Niezapomniana jest także postać czarownicy, jednocześnie prowadzącej warsztat stolarski.

Nie trzeba być wielkim znawcą szkockiej kultury, by móc cieszyć się jej elementami w tym filmie. A Merida na tyle przypomina niepokornego duchem Williama Wallece'a, że zakończenie tej baśni wcale nie wydaje się takie oczywiste.

Karolina Joisan



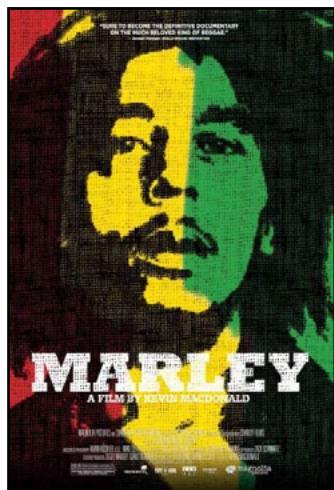
JEDEN świat JEDNA miłość

Obraz powstał dzięki ogromnemu zaangażowaniu reżysera. Kevin Macdonald postanowił zrobić ten film po tym, jak kręcąc w Afryce *Ostatniego króla Szkocji*, zauważył, że podobizny **Boba Marleya** zdobią wiele tamtejszych murów. Ludzie natomiast nadal żyją występami, które dał przed afrykańską publicznością.

Co z tego, że w mediach często pojawia się reggae, a ostatnio coraz popularniejszy dancehall i dub, jeśli za tą popularnością nie idzie zrozumienie dla idei człowieka, który rozpowszechnił na świecie tę muzykę. Dokument Mcdonalda wychodzi naprzeciw tej niewiedzy i ze szczegółami opisuje życie Marleya, pokazuje jego relacje z członkami zespołu **The Wailers**, licznymi partnerkami oraz rzadko filmowane wypowiedzi dzieci: **Ziggy'ego** i **Cadelii**.

Rozpoczynając swą podróż przez miejsca związane z życiem muzyka – od małej górskiej wioski Saint Ann, w której się urodził, przez ulice Trenchtown, na których się wychowywał – Mcdonald roztacza przed widzem paletę szczegółów, które przybliżają nam Marleya: że w dzieciństwie nie miał butów, że często chodził głodny, że był zbyt „biały”, aby być powszechnie akceptowanym. Z drugiej strony nie zapomina o kontekście społecz-

nym i politycznym, w jakim przyszło żyć Marleyowi. Konflikt, jaki rozdzierał życie Jamajczyków, powodował ich biedę i nędzę. Walki gangów popierających stronnictwa polityczne sprawiały, że życie zwykłych ludzi naznaczone było ciągłym zagrożeniem. I mimo że



Kevin Macdonald
Marley - One Love



Marley często odcinał się od polityki, to jego teksty mówiące o prawie do wewnętrznej wolności mają w sobie zachętę do przeciwstawienia się szkodliwej polityce.

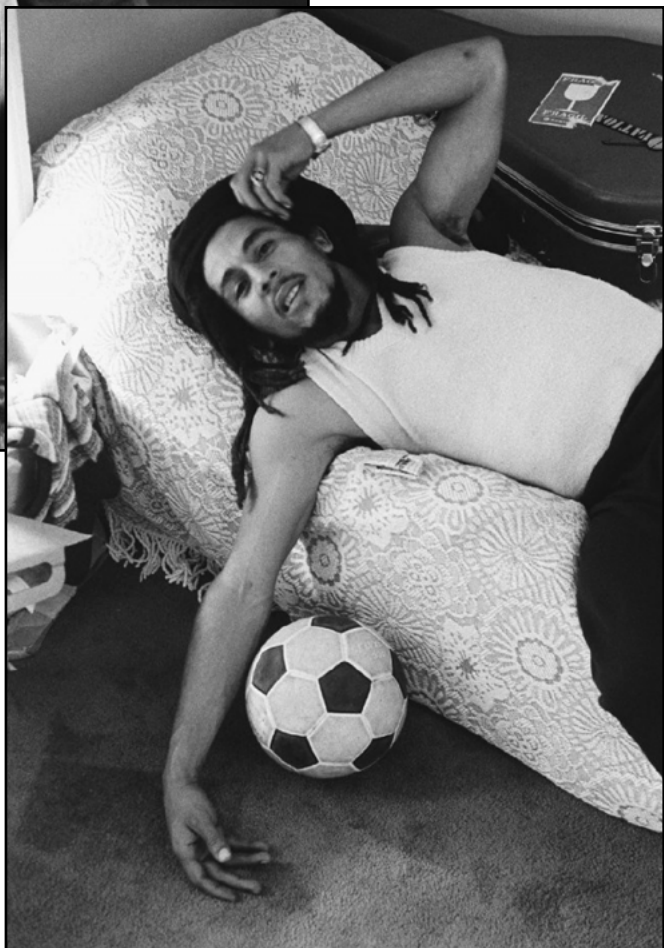
Dzięki takim zabiegom spod twarzy ozdabiającej koszulki, plakaty i mury na całym świecie wyłania się człowiek dotąd nieznanymi: artysta, który w życiu kochał niezmiennie tylko dwie rzeczy – **muzykę i piłkę nożną**. Jeśli właśnie nie występował, na pewno można go było spotkać w parku podczas gry w futbol z przyjaciółmi. Co znamienne, obie te rzeczy przyczyniły się do jego śmierci. Muzyka, nie bezpośrednio, bo został raniony w zamachu przed koncertem, ale nawet wtedy wyszedł na scenę, aby zagrać. Natomiast piłka nożna skuteczniej. Lekka kontuzja palca u stopy, której nabawił się zupełnie przypadkiem, zaogniła się i w ciągu kilku lat zamieniła w nowotwór.



Ostatnie chwile, kiedy w końcu próbował walczyć o swoje życie, są w filmie bardzo wyciszone. Choć z ust przyjaciół padają słowa oskarżające się wzajemnie o zaniechanie, to McDonald nie uległ pokusie histerycznego wyliczania, kto zawinił. Zamiast tego pokazuje, jak duży wpływ na ludzi ma muzyka **Boba Marleya** i ile dla nich znaczy. Jaką moc ma do tej pory.

Karolina Joisan





Jacek Petrycki

operator filmowy

Minęło półtora roku od czasu kiedy poznałam na planie filmu **Czarny Czwartek, Janek Wiśniewski padł** człowieka, który potrafi oczarować sobą wszystkich otaczających go ludzi – nie robiąc nic, będąc po prostu sobą. Wspaniały filmowiec, tak powinnam przedstawić autora zdjęć filmowych takich filmów jak **Boisko bezdomnych** w reżyserii Kasi Adamik, **Przesłuchanie** Ryszarda Bugajskiego czy **Kobiety samotnej** Agnieszki Holland, jurora wielu konkursów filmowych i teatralnych – jednak wolę przedstawić go inaczej. Jacek Petrycki – wspaniały człowiek. Zapraszam do rozmowy z człowiekiem o wielkim i otwartym sercu.

Co takiego jest w tym zawodzie, że uprawiasz go przez tyle lat, a twoja miłość do filmu jest nadal wielka?

Jacek Petrycki: Sztuka jest medium, które ja rozumiem. Próba wytłumaczenia świata poprzez coś innego.

Czym jest to „coś innego”?

To metafora. Sztuka jest metaforą życia. Królową „czegoś innego” jest literatura, ale ja nie umiem pisać.. Trochę umiem robić filmy (uśmiech). Metafora sprawdza się.

Z kim wolisz pracować z młodymi czy z doświadczonymi?

Młodymi, wole z młodymi. Jest ciekawej. Zaskakująco. Ale czasem też lubię z moim pokoleniem, ponieważ jest profesjonalne.

Z młodymi nie da się pracować profesjonalnie?

Da się, absolutnie! Myślę o pracy akademickiej, jak w podręczniku. Z młodymi absolutnie da się.

Które zdjęcia są najcenniejsze? Z podziemia? Dokumentu? Fabuły?

Najukochańsze **Strzał w serce – Shot in the Heart** Agnieszki Holland. Fantastyczna jazda po bandzie. Pierwszy i jedyny film stworzony w USA. Z drugiej strony Agnieszka chciała zrobić go europejsko, czy może antyamerykańsko. Mielśmy wszystkie atrybuty – aktorów, produkcję, scenografię, nic nas nie ograniczało. Agnieszka powiedziała zrobimy to inaczej. Ekipa nas pokochała. Robię filmy od kilkunastu lat, a tu powiało czymś nowym.

Które filmy są lepsze europejskie czy amerykańskie?

Wolę europejskie, bo potrafią ciągle być oryginalne. Amerykańskie są wciąż

takie same. Jeśli amerykańskie kino chce być „artystystyczne”, próbuje być europejskie.

– Jaka jest różnica w pracy operatora w dokumencie i fabule?

Najprostsza, najbardziej piorunująca odpowiedź: w dokumencie jestem bardziej reżyserem. Mam na myśli system pracy. W fabule jest reżyser, który dominuje, zarządza. Ty świadczysz usługę. W dokumencie reżyser jest dziesięć metrów za tobą i ty musisz wyreżyserować film – jak będzie zmontowany, jaki będzie miał nastrój, co pokaże... To wszystko masz w głowie, gdy filmujesz.

Juror – to miłe wyróżnienie, wyzwanie czy po prostu praca?

Mnie interesują dwa elementy. Pierwszy, w życiu codziennym nie mam czasu, żeby obejrzeć wszystkie filmy czy

teatry telewizji. A tu muszę i to jest świetne. A drugi – kocham nasz zawód, dziedzinę, sztukę opowiadania za pomocą obrazu w moim przypadku. Należy popierać każdy element, który to wspiera. Taka rzecz są festiwale.

Co takiego w sobie masz, że ludzie ciągnął do ciebie, a chłopcy pracujący z tobą patrzą na ciebie z miłością należną wzorcowemu ojcu?

Powinien powiedzieć, że tak nie jest (śmiech). To przedziwne pogodzenie ognia i wody. Ogień to przekonanie, że dasz się zabić, żeby zrobić możliwie najlepszą sztukę. A woda to pamiętanie, że „to tylko film” i ważniejsze jest, że Szpilus zobaczy się na chwilę z Kamiliem i żoną. Nie zabijcie się dla ujęcia. Pogodzenie ognia i wody to klucz. W ogniu spłoniesz, w wodą polewasz to, co robisz. Trzeba to połączyć, aby było dobrze.



Jak robiliśmy w latach 1993–94 pierwszy film w Anglii, miałem bardzo zawodowego szwenkiera i gdy robiłem finałową scenę wypadku samochodowego... Rozstawiłem trzy kamery i jego kamerę najbliżej miejsca, gdzie wypadek ma nastąpić.

Przyszedł i powiedział: „nie będę tu stał” i poszedł. Z pogardą ustawiłem kamerę i sam stanąłem. I czułem niechęć do niego, że nie ma ognia, tylko wodę. Jak Land Rower się rozpedził, miał na milimetry się zatrzymać, przywiązany do stalowej półkilometrowej liny. I jak lina została naprężona

pękła. Pękła i półkilometrowa stalowa lina z potwornym impetem ścięła mnie z nóg wraz z kamerą. Nic się nie stało, ale pomyślałem, że niewiele brakowało, aby bardzo źle się skończyło. Od tej pory myślę bardziej jak nasz Rysio – kierownik planu, ważniejsze jest ludzkie życie niż sztuka.

Dlaczego teraz po tylu latach wróciłeś do swoich zdjęć z lat osiemdziesiątych?

Czysta ludzka reakcja, nie zawodowa. W 1980 roku miałem 32 lata i niezwykle szczęście przeżyć sierpień w Stoczni Gdańskiej. Całe lata siedemdziesiąte przepracowałem dla nurtu „realizm krytyczny” – krytykowaliśmy system. I tak nastąpił sierpień, pomyślałem: udało się, mamy wolność. Mogę zajmować się sztuką, nie krytykowaniem. 13 grudnia zorientowałem się, że jeszcze trochę muszę pokrytykować. Tak interesująco się stało, że zostałem „łącznikiem” między sztuka a podziemiem.

Miałem dostęp do niezwykłych rzeczy, jakich nikt na świecie nie widział. Byłem z kamerą w większości podziemnych drukarni. Wszystkie widziałem okiem kamery. Prywatnie mi żal, że te wszystkie godziny materiału się zakisiło.

Trzeba walczyć, ale mam mniej sił. To jest tak, że.. hmm.. przeżywamy historię księdza Jerzego i dopingujemy beatyfikacji. Potem okazuje się, że nabożeństwo trwa 14 godzin. Warszawa sparaliżowana, a ja dostaję wiadomość, że bliska mi osoba dostała wiadomość, że mama mu umiera. I nie dotarł tam, bo Warszawa była zablokowana dziesiątą godziną obrzędów...

Czego się spodziewałeś?

Byłem optymistą. Nie spodziewałem się, że wdepniemy w takie gówno. Znałem tych ludzi przed rokiem osiemdziesiątym, w czasie strajku. Potem było coraz gorzej, zetknięcie ze sferą publiczną było złe. Diabeł jest silniejszy od aniołów. Bo gdy anioł zabłyśnął i zrobił Sierpień – piękną rzecz – to po chwili diabeł zaczął to zawłaszczać i zmienił w piekło.

Trzeba walczyć, ale mam mniej sił. To jest tak, że.. hmm.. przeżywamy historię księdza Jerzego i dopingujemy beatyfikacji. Potem okazuje się, że nabożeństwo trwa 14 godzin. Warszawa sparaliżowana, a ja dostaję wiadomość, że bliska mi osoba dostała wiadomość, że mama mu umiera. I nie dotarł tam, bo Warszawa była zablokowana dziesiątą godziną obrzędów...

Rozmowa i zdjęcia:
Marysia Gąsecka



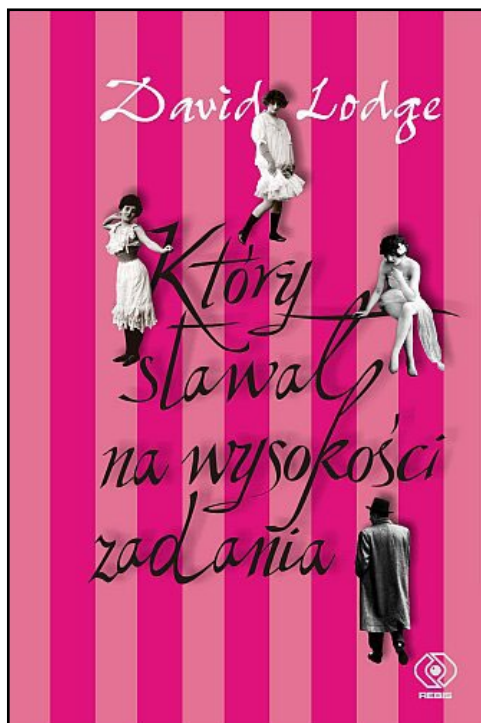
PREMIERY *książkowe*

David Lodge

Który stawał na wysokości zadania

Po lekturze tej (sfabularyzowanej) biografii doszedłem do następującego wniosku: dzisiejsi celebryci nie dorównują H.G. Wellsowi pod żadnym względem.

Pisarz ten – ze względu na to, że społeczeństwo polskie już prawie wcale nie czyta, przypomnę: Wells napisał m.in. **Wojnę światów**, **Wehikuł czasu** oraz **Wyspę Doktora Moreau** – to prawdziwy tytan pracy i tytan miłości. „Napisał sto książek i miał setkę kobiet.” W liczbie książek dziś może z Wellsem rywalizować chyba tylko Andrzej Pilipiuk, a w liczbie kobiet... członkowie zespołu Kiss. Co zabawne, pisarz (Wells, nie Pilipiuk) swoje podboje, zgodnie z duchem epoki, traktował jako romantyczne porywy a nie, jak to bywa dzisiaj, sport. Romanse i sercowo-kroczowe awantury Wellsa to prawdziwa esencja tej książki i jego życia. A że spisał je inny wybitny pisarz, podane są w sposób, który tylko zwiększa przyjemność płynącą z lektury. Mimo że Wells przewidział prawidłowo wiele spraw dotyczących naszej cywilizacji, to w swoim życiu wielu zakrętów przewidzieć nie umiał.



Zaprawdę powiadam wam: darujcie sobie Gessler, Wojewódzkiego czy inną Farnę – to zera. Wells to był świetny facet, napisał kilka świetnych książek, a losy jego i dzieje spisał jak zwykle świetnie zabawny Lodge.

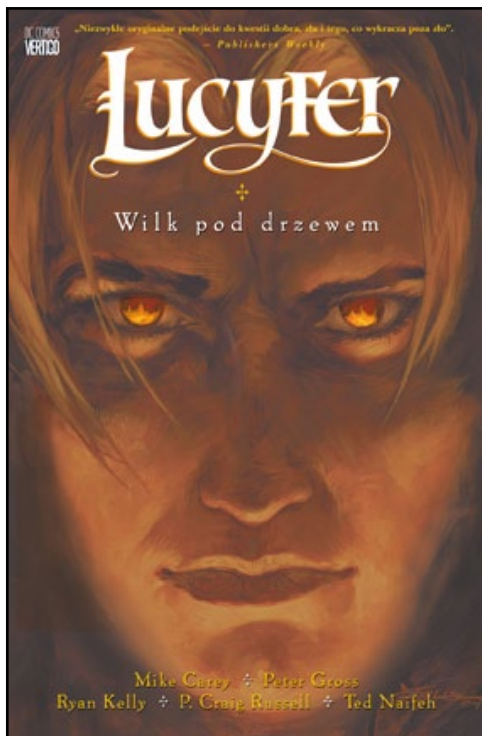
Mike Carey, Peter Gross, Ryan Kelly

Lucyfer – Wilk pod drzewem

Seria **Lucyfer** to nic innego jak komiksowe przedstawienie wątków biblijnych, mitologicznych i czysto ludzkich. Fabuła jest równie zagmatwana.

Wiara, demony, seks, anioły, przemoc, mroczne sprawy, śmierć, miłość, magia, zbrodnia, namiętności, dzieciobójstwo, zbrodnie i kary. Z takich elementów utkano trzy historie najnowszego komiksu z serii **Lucyfer**. Mimo że to komiksowy serial, można je przeczytać, przejrzyć w oderwaniu od pozostałych części. Tom stanowi bowiem zamkniętą całość. Opowieści, które można zrozumieć bez znajomości innych tomów. Ze względu na komplikacje fabularne – przez komiks przewijają się kilkadziesiąt postaci – rysownicy pozwalają sobie w niektórych kadrach na uproszczenia. Ale nic to – i tak jest na co popatrzeć. Zdecydowałem się nawet na pewien eksperyment – najpierw komiks przeczytałem jak Pan Bóg przykazał. Od dechy do dechy. Nie wiem – wciągające, zaskakujące, obrazoburcze. Ale potem przejrzałem całość tylko pod kątem ilustracji. I tu też miłe zaskoczenie – co najmniej kilka kadrów zapada w pamięć – są rewelacyjne. Treść więc i forma doskonale się w **Lucyferze** uzupełniły.

Proboszczowi z pobliskiej parafii ten komiks z pewnością się nie spodoba. I oto chodzi.



Tom Knox

Biblia umarłych

Kolejna bestsellerowa powieść Knoxa jest taka sama jak poprzednie. Tylko scenografia inna.

Knox pisze „lekkie” sensacje, lecz solidnie przykłada się do researchu oraz zawsze szuka ciekawego wątku mitycznego i historycznego. Najlepiej, by jedna grupa ludzi kiedyś bestialsko zgładziła inną grupę ludzi i to w jakichś atrakcyjnych przestrzeniach. Następnie młodzi ludzie (dobrze by się w sobie zakochali) wyruszają w pełną niebezpiecznych przygód wędrówkę, której celem jest rozwikłanie tajemnicy. Pardon, TAJEMNICY.

Biblia umarłych to thriller, który idealnie nadaje się na dłuższą podróż lub polegiwanie na plaży. Wysłać zwojów za bardzo nie trzeba, ale czas upłynie szybko i bez poczucia nudy czy żenady.

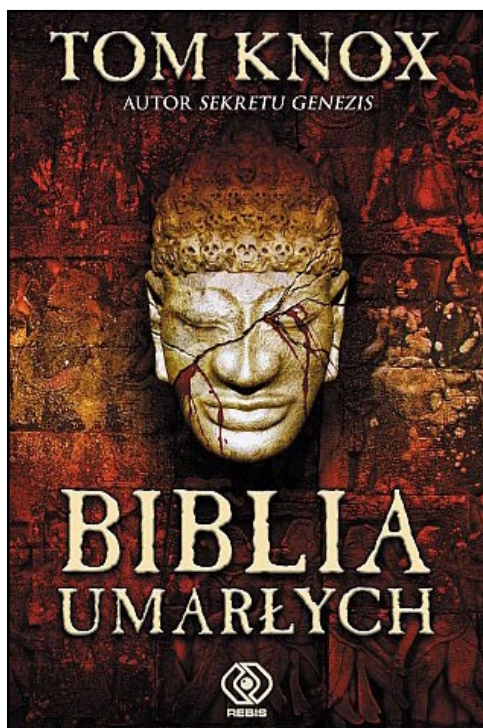
Wolfgang Hohlbein

Córka węża Midgardu.

Saga Asgard, t. 2

Manowar wydał właśnie swój 12 album ***Lord Of Steel***, a w Polsce ukazał się drugi tom sagi, przy której Hohlbein miał z Manowarem współpracować, ale chyba nie wiele z tego wyszło. To znaczy książka okazała, ale wspólnych działań pisarz-zespół brak. Może pisarz nie dotrzymał kondycyjnie Manowarowi?

Cechą wspólną wszystkich sagi fantasy jest to, że muszą być opasłe. Opasłe do granic wytrzymałości. Mimo że często fabułę da się streścić



w 5 zdaniach, pisarz potrzebuje kilkuset stron, by bohater szedł, pokonywał trudności, szedł dalej, borykał się z przeciwnościami, niezłomnie marszerował i dalej dawał sobie radę. Na koniec wydarza się coś wiekopomnego, co odmienia losy świata. Tego, danego, opisywanego, przemierzanego przez bohatera świata. Świata fantasy. Stylistyka fantasy potrzebuje bitew, przemocy, uległych kobiet, skarbów, bogów (złych i dobrych), potworów, pożarów, magii i szlaków do wędrowania. **Córka węża Midgardu** idealnie wpisuje się w konwencję fantasy. Kto lubi – przeczyta z wypiekami na twarzy i będzie mu mało, kto nie przepada – i tak nie da rady. Schemat, wzór go pokona.

Pisarze fantasy to prawdziwi tytani swoich światów. Nawet po kilka tysięcy stron rocznie dają radę napisać.

Krzysztof Beśka

Trzeci brzeg Styksu

Czytając łódzką prasę lokalną, zawsze się zastanawiam: czy w innych miastach też tak jest? Mam na myśli to, że zazwyczaj 75 procent informacji z Łodzi to informacje o większych lub mniejszych przestępstwach.

To biedne, zapuszczone miasto aż się prosi, by opisać je jako wylęgarnia wszelkiego zła z Pradawnym Cthulhu włącznie. Beśka jednak napisał kryminał, który portretuje Łódź dawną i współczesną. Bo śledztwo choć prowadzone „teraz”, sięga głęboko w historię „stolicy prowincji”. I to największy kłopot w recenzjach kryminałów – jak o nich pisać, by nie zdradzać szczegółów fabuły bądź, co

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



gorsza, zakończenia? Na tym przecież polega przyjemność czerpana z takich książek – często dopiero na ostatniej stronie dowiadujemy się kto zabił...

Polecam więc **Trzeci brzeg Styksu**, nie tylko dlatego, że jest o Łodzi, nie tylko dlatego, że fabuła jest kręta, ciekawa i zaskakująca, ale również dlatego, że zazwyczaj książki w takich mrocznych klimatach pisze się w Londynie i o Londynie. A tu proszę – Łódź i taki kryminalny kryminał!

Henning Mankell

Nim nadejdzie mróz

I znów Mankell, i znów kryminał i znów nie można sobie powiedzieć – dość lektury, są ważniejsze sprawy.

Zgodnie z przyjętą zasadą nie mogę zdradzać fabuły, czyli spojłować. Cóż więc stwierdzić – że sprawnie napisane? A czy któraś książka Mankella nie jest sprawnie napisana? Że fabuła i intryga wciąga, pochłania i nie pozwala oderwać się od czytania? Przecież to Mankell.

Krótko więc i węzłowato: w tym przypadku nazwisko autora jest jak twardy dowód na miejscu zbrodni. Gwarantuje sukces.

Andrzej Ziemiański

Pomnik cesarzowej Achai t. 1

Powrót po latach. Opasłe fantasy. W odwodzie czekają kolejne tomy.

Dawno, dawno temu ukazywały się tomy cyklu o Achai, który to cykl popularnością, ale broń Boże nie jakością, zagrażał nawet powieściom Andrzeja Sapkowskiego. Ziemiański powraca do swojej bohaterki, ale powraca prze-



wrotnie, bo wystawiając jej... pomnik. To już nie ten sam świat, to przyszłość. To nie ci sami bohaterowie, a jednak podobieństwa są. Gdy jedni fani twierdzą, że opisy spraw wojskowych i żołnierskich są rewelacyjne, inni twierdzą, że militaria to najsłabszy punkt książki. Kto sam chce przekonać się, czy Ziemiański poszedł na ilość czy na jakość, musi brnąć przez 700 stron. Kto bardziej czytany, z jakiego sortu i gatunku prozą mamy tu do czynienia, pojmie już po 10 stronach. Jak to mawiała pewna pani, która mieniła się wydawcą: „decyzja należy do ciebie”.

Najsłabszy punkt programu to wyjątkowo kiepskie ilustracje – może wcale niepotrzebne?

Jakub Ćwiek

Kłamca 4 – Kill'em All

Nawiązanie do debiutu Metalliki sugeruje w czym rzecz. Będzie zabawa popkulturą.

Książka to kontynuacja, bo widocznie przecież uwielbiają seriale. Ćwiek sprawny warsztat ma, więc pewnie i na tym tomie się nie skończy. Generalnie chodzi o to, że świat ma się zakończyć, a przedtem wiadomo – bitwa wszystkich bitew. Jest więc bardzo spektakularnie i widowiskowo. Wątki mityczne łączą się z popkulturowymi, problem w tym, że wszystko wydaje się jakieś takie błahe... Być może jednak takie było zamierzenie autora – od kina z Hollywood też nie ma co oczekiwać zbyt wiele głębi. Tom zamyka cykl o bogu Loki. Dzięki Bogu.

Mimo że ponoć Boga nie ma. Pisał o tym pewien filozof. Ćwiek ani jego Loki żadnej Ameryki nie odkrywają.



Andrzej Ziemiański

Za progiem grobu

Pisarska fabryka z Wrocławia atakuje.

Ziemiański chyba nawet jak śpi to pisze. Niestety, ta ilość nie przychodzi w jakość. Za progiem grobu jest i tak o wiele lepsze od Achai. Tym razem na warsztat wziął pisarz śmierć i detektywa. Temat nie nowy, problem w tym, że to detektyw umiera. Prawie. To znaczy tak nie do końca. Rodzą się więc z całej tej sytuacji komplikacje. Bohater stara się jakoś wybrnąć, a zadanie ułatwia mu to, że jest freelancerem. Mamy więc śledztwa, garść ciekawych typów, zmyślnych przestępców i kilka niezłych spostrzeżeń obyczajowych. W sumie kryminał trochę inny od innych kryminałów, co zapisuję autorowi na plus.

Znacznie lepiej niż fantasy.

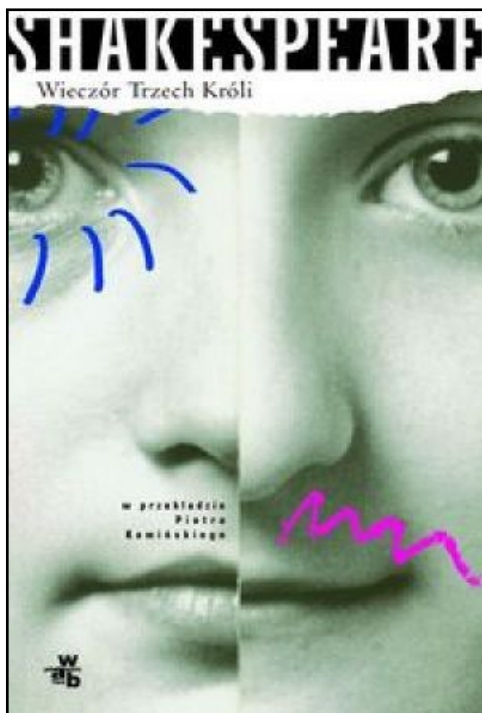
Shakespeare

Wieczór trzech króli

Kto nie czyta ten błdzi. Kto nie czyta Szekspira ten błdzi do kwadratu.

To prawie komedia romantyczna. Kto widział w teatrze, na pewno pamięta brawurowy motyw przebieranki scenicznej. Losy bliźniąt Wioli i Sebastiana są tyleż zagmatwane, co zaskakujące. Rozdzieleni w wyniku katastrofy mierzą się z nową rzeczywistością. Błyskotliwe dialogi, misterna intryga, Wieczór... uznawany jest za najbardziej rozśpiewaną komedię Szekspira. Muzyka zawsze łączy się z miłością. Prawie zawsze udanie.

Może to więc wzór dla współczesnych komedii romantycznych? Na



pewno nie polskich. U nas tandeta i wtórność. A, ostatnio doszły jeszcze zenujące spory z krytykami.

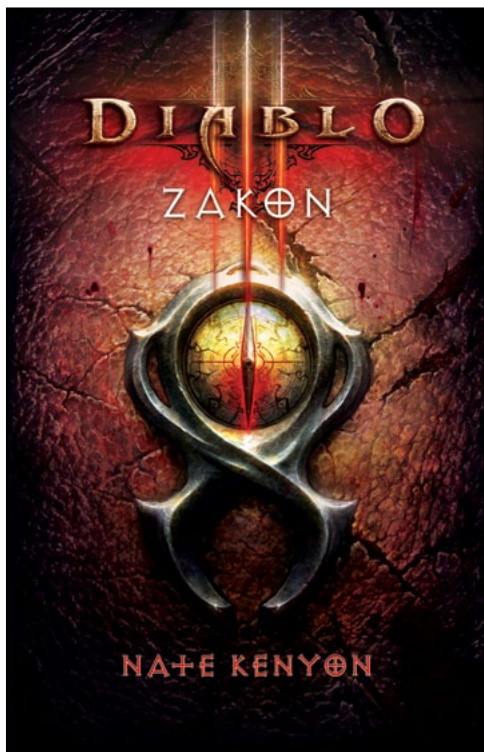
Nate Kenyon

Diablo – Zakon

I jeśli dziecko twoje po jakieś tam diablo (!) sięga, wiedz, że zło ma już do niego dostęp. Mniej więcej tymi słowami ks. Natanek określił w swoim kazaniu, co jest dobre, a co jest złe. Diablo, jedna z najpopularniejszych gier komputerowych, okazała się furką dla diabła.

Książka, która powstała z inspiracji grą, to fantasy. Oczywiście, fantasy „klasyczna”, czyli umowne średnio-wiecze z domieszką magii oraz krwiożerczych postaci. Po tym uniwersum wędruje Deckard Cain – ostatni z horadrimów. Bohater, jak to bohater fantasy ma za sobą przeszłość – w tym wypadku jest ostatnim żyjącym członkiem swojego zakonu. Bohater, jak to bohater fantasy musi mieć również jakiś cel, misję – Deckard pragnie zabić trzech Najwyższych Złych – Mefista, Baala oraz samego Diablo. Przy najbliższym wywiadzie z ks. Natankiem spytam się go, czy kibicuje Cainowi? Aha, Bohater, jak to bohater fantasy musi mieć jakiegoś nietypowego towarzysza w swoim queście, który oczywiście prowadzi W Celu Uratowania Świata (w powieściach fantasy tak ważne terminy są zazwyczaj pisane dużymi literami). Spotyka więc Leę. Lea ma 8 lat, ale jest rezolutna, gdyż prawdopodobnie to o niej mówią Przepowiednie o Końcach Dni.

Czyta się tak, jak się gra. Szybko, czyli dynamicznie. Nic wielkiego, ale dla oddechu (złego) można się zmierzyć.



Philippe Pozzo di Borgo

Drugi oddech

Film **Nietykalni** odniósł sukces. Widzowie walili drzwiami i oknami, krytycy się zachwycali.

Idąc więc za ciosem, W.A.B. wydało książkę, która była pierwowzorem scenariusza. Historia jest oparta na faktach i wcale nie jest wesoła. Bajecznie bogaty i całkiem szczęśliwy młody człowiek przeżywa wypadek na paralotni i zostaje przykuty do wózka inwalidzkiego. Do tego dochodzi jeszcze kilka innych, bardzo nieprzyjemnych, dolegliwości. W wyniku innych przypadków dobre życie zamienia się w koszmar. Bohater wegetuje, a życie jest dla niego koszmarem. Zrządzeniem losu zatrudnia nietypowego opiekuna. Społecznego wyrzutka z Algieru – Abdela. I właśnie o tej relacji jest ta powieść. Między bohaterami rodzi się więź, potem przyjaźń. Mimo że to faceci, czasem aż można się wzruszyć. Mistrzowsko opisane relacje zupełnie innych charakterów to główna zaleta **Drugiego oddechu**.

Książka warta każdej złotówki. Powieść, a ile się można dowiedzieć o życiu, ludziach i całej reszcie.

Yrsa Sigurdardottir

Pamiętam cię

Literatura skandynawska staje się coraz bardziej modna. Czy potomkowie i potomkinie Wikingów są tak zimni i wyrachowani, że potrafią pisać tylko kryminały i horrory?



Yrsa, autorka tegoż horroru, ma nazwisko, którego nawet nie podejmuję się wymówić. Ale oprócz tego potrafi pisać. Wydawca przestrzega, że jej horror jest tak straszny, że lepiej nie czytać go samemu w domu. Nic to dla mnie, jestem fanem takich historii, a jedyny film, podczas którego poczułem lekkie uczucie strachu, to *Rec.* Jednak Yrsa tak zręcznie prowadzi opowieść, tak umiejętnie dawkuje napięcie i rodzącą się grozę, że też jej ***Pamiętam cię*** nie pozostawiło mnie obojętnym. Zagadka, którą „częstuje” czytelnika, też nie należy do banalnych. Niepokój budzi postać psychiatry, którą odczytałem jako jakieś demoniczno-ludzkie wcielenie pomniejszego bóstwa.

Powieść na tyle sprawna i wciągająca, że nie zdziwię się, jeśli niebawem powstanie na jej podstawie film.

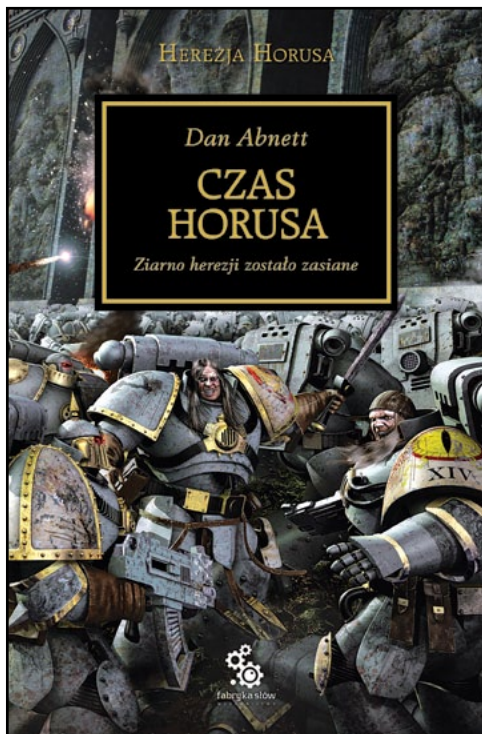
Dan Abnett

Czas Horusa.

Ziarno herezji zostało zasiane

Oczywiście, że grywałem w ***Warhammer***. I to zarówno w planszowego, jak i komputerowego. Czas na literaturę opartą na podstawie gry.

Powieść monumentalna jak bitwy, które toczy się w świecie ***Warhammera***. W ogólnej ogólności idzie o to, że ludzkość przeżywa wstrząs i potem już nigdy nie jest taka sama. Wstrząs rozgrywa się na kilku planach: płacowych intryg oraz polach bitew. Intrygi to tylko pretekst. W ***Warhammerze*** zawsze ważniejsze były potyczki, batalie, kampanie i wojny. Kto nie grał, raczej nie zrozumie. Kto grał – przełknie 540 stron nawet w jeden wieczór. Nudnych



opisów przyrody brak. Jest gęsto, jest bitewnie i jest wojskowo. Czasem aż za bardzo – miałem wrażenie, że czasem podczas lektury mam ochotę stawać na baczność, maszerować albo ruszać do natarcia wraz z Terminatorami. Mimo że to science fiction trochę niższych lotów, to i tak szacunek należy się autorowi, który barwnie oddał językiem literatury realia z gry. A to dopiero tom pierwszy...

Baczność! Czas przypomnieć sobie jakąś kampanię ze świata **Warhammera**.

Tadeusz Lubelski

Historia niebyła kina PRL

W **Alterpopie** chętnie piszemy o filmach. Kultura pop bez filmu nie byłaby taka sama.

Wydawnictwo Znak wydało książkę, która oprócz przyjemności z czytania niesie za sobą inną wartość – to doskonałe narzędzie dla recenzenta, który chce pisać o kinie polskim. Zawsze bowiem nawet najnowsza premierę filmową warto rozpatrzyć w kontekście historycznym. Nic nie bierze się znikąd, a jedni twórcy zawsze inspirują kolejne pokolenia. Analizuje więc autor polskie kino minionej epoki pod kątem historycznym, artystycznym i politycznym. Nie dało się przecież przed czerwoną łapą towarzyszy z PZPR w Polsce uciec. A jeśli ktoś chciał uciec na dobre, musiał wyemigrować. Dzięki **Historii niebyłej kina PRL** poznajemy aktorów, scenarzystów, reżyserów i same filmy. Poznajemy je w szczegółach i w szerszym kontekście. Dzięki tej



książce oglądając któryś ze starszych polskich filmów, patrzyłem na niego w zupełnie nowy sposób. Jako pewnego rodzaju bonus wydawca dołożył reprodukcję starych plakatów – Polskaplakatów – szkoła plakatu była znana i ceniona w świecie. Tu wydawca wyciągnął kilka prawdziwych perełek.

Marcin Przybyłek

Gamedec: Czas silnych istot, księga 01

Wybrałem się kiedyś na spotkanie z Przybyłkiem. Byłem pozytywnie zaskoczony. Pośród innych, intelektualnie ubogich pisarzy sf i f, wyróżniał się erudycją i inteligencją.

Najnowszy **Gamedec** – wydany już nie w SuperNowej, lecz w Fabryce Słów – to swoista kontynuacja cyklu, którego uniwersum poznaliśmy w poprzednich książkach. **Gamedec** to hard sf: kosmos, lasery, statki kosmiczne oraz bohaterowie twardziele. Aczkolwiek niektórzy mogą być gołębiego serca. Siła i wiarygodność psychologiczna postaci oraz liczne pierwiastki duchowe. Dzięki tym zabiegom, a nie tylko nowatorskim patentom technologicznym, bohaterowie nabierają pełniejszego wymiaru i stają się bardziej prawdopodobni. Oczywiście, fani kosmicznych lotów, bitew, futurystycznych technologii oraz galaktycznych intryg nie powinni być zawiedzeni. Przybyłek dostarcza tych atrakcji w ilościach hurtowych, czyli zaiste kosmicznych.

Nie daleko pada **Gamedec** od **Diu-ny**, ale skoro Polacy nie gęsi, to da się czytać.



Janusz Christa

Kajtek i Koko w kosmosie

Ależ cegła! Ponad 670 stron czystej historii polskiego komiksu. Kilkanaście godzin przyjemności.

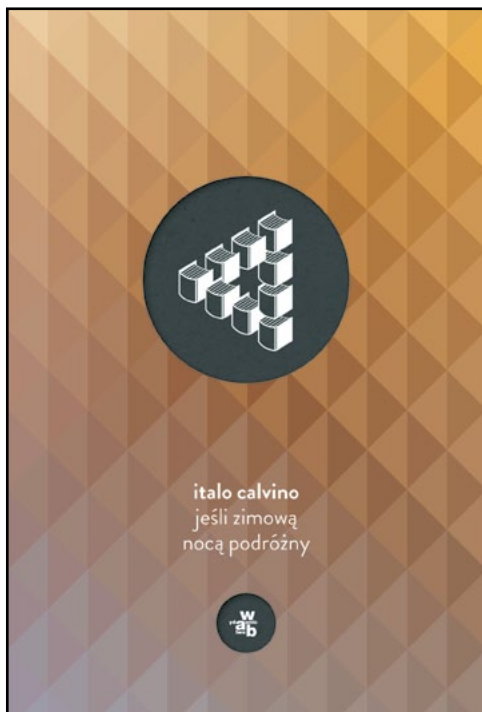
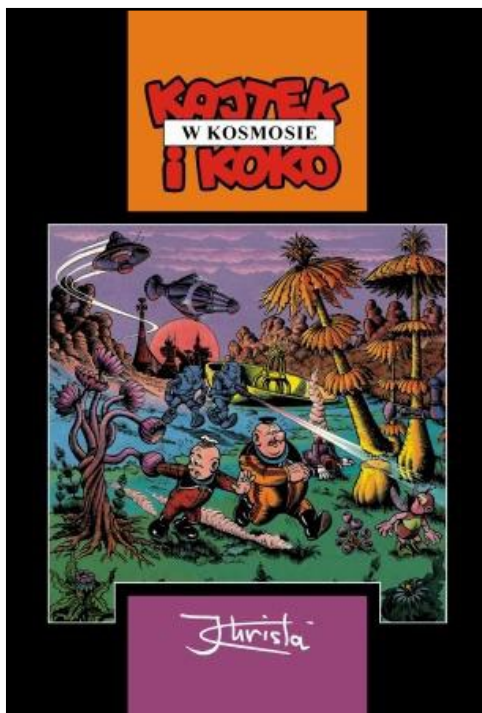
Egmont zdecydował się na wydanie tego zacnego tomiszcza 40 lat po zakończeniu edycji prasowej **Kajtka i Koka w kosmosie**. 40 lat to dużo czasu, ale naprawdę są ludzie, którzy tak długo żyją. Komiksowe paski ukazywały się w nieistniejącej już gazecie **Wieczór Wybrzeża** i powstało 1270 odcinków przygód Kajtka i Koka. Komiks jest prosty, czarno biały, fabuła niezbyt zagmatwana, ale nie o to chodzi. Wartością tego komiksu jest jego kontekst i to nie tylko science-fiction. Astronauci wysłani do gwiazdozbioru Oriona zwiedzają obce planety, spotykają obce istoty – poznają ich zwyczaje, problemy i kulturę. Literatura sf zawsze była metaforą naszych społeczeństw i tak jest w tym wypadku. Z perypetii bohaterowie zawsze wychodzą obronną ręką – pozytywny przekaz musi być, a kłopoty w większości udaje się rozwiązać drogą pokojową.

Italo Calvino

Jeśli zimową nocą podróżny

Jedna z najlepszych powieści Calvino. Jedna z najlepszych powieści w ogóle.

Italo Calvino jest tak dobry, jak zapomniany – czyli bardzo. Jego sztandarowe dzieło wymyka się jakiegokolwiek klasyfikacji. Jest to bowiem, owszem powieść – literatura jakże piękna. Lecz zarazem to podróż przez gąszcz od-



niesień do filozofii, historii (tej nowszej i tej starszej), nauk ścisłych oraz do innych dzieł literackich (to ogromna satysfakcja odkrywać, co też „ukrył” Calvino w danym akapicie czy opisie). Ta wiedza chyba również przydała się autorowi – precyzja, z jaką „wylczył” słowa i zdania, imponuje. Trudno o lepszą lekcję stylu niż uważna, analityczna lektura Jeśli zimową... Fabuła – też jest. Ale chyba nikt nie podejrzewa, że ją zdradzę. Po prostu jest, i jest ważna. Jest krwioobiegami dla rozważań Calvino o naturze człowieka.

Wybitne dzieło. A może nawet bardziej.

Richard Hughes

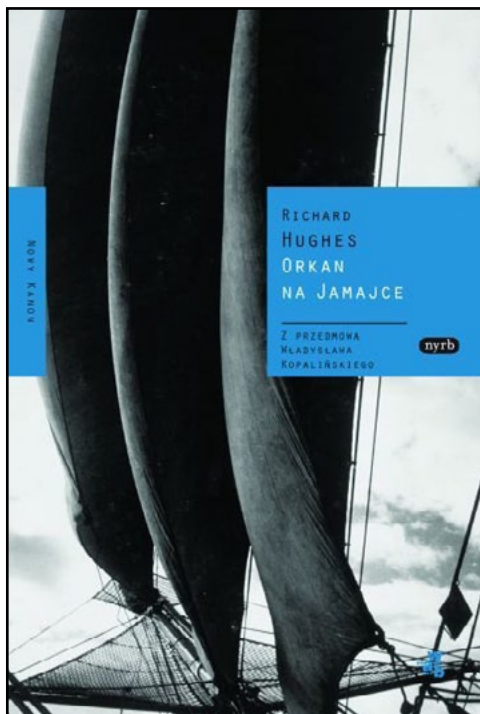
Orkan na Jamajce

Zdumiewająca książka. Wcale nie miałem ochoty jej czytać, a nie zauważyłem, kiedy doczytałem do ostatniej strony.

Wbrew początkowym pozorom to nie jest opowieść o życiu w raju. Raj bowiem szybko się kończy i przemienia w... klasyczne dzieło literatury angielskiej. Skojarzenia z **Władcą much** jak najbardziej wskazane. Z jednej strony to powieść o dzieciach, lecz wcale nie dla dzieci, z drugiej to przesycona symbolami proza, która czasem jest porównywana do **Alicji w krainie czarów**. Hughes z pozycji dziecka szydzi i kpi z naszego świata, świata dorosłych uwikłanych w reguły, zasady i wszystko to, przez co traci się niewinność i radość życia.

Książka, która budzi tęsknotę za beztroską. Życie jest straszne.

Opracował: Dawid Brykalski



Pamięć *ulotnej chwili*

Jonathan Carroll jest mistrzem tzw. realizmu magicznego. W swoich powieściach, np. ***Kraina chichów*** czy ***Szklana zupa***, miesza porządki realistyczne i oniryczne, wprowadzając elementy grozy, humoru i zaskoczenia. Pisze prostym językiem, ale spiętrza w nim rozmaite środki stylistyczne, tak aby powstał zaskakujący efekt. Jednak nie o efekciarstwo amerykańskiemu pisarzowi chodzi. Raczej o zintensyfikowanie doznań, doświadczenie niewiadomego, tajemnicy.

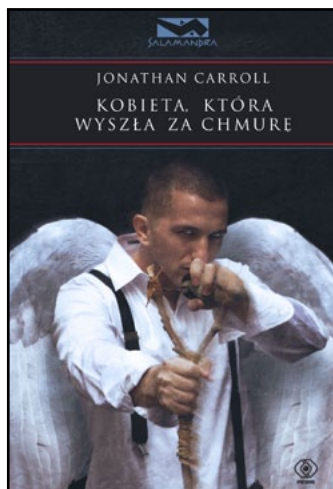
W książkach Carrolla źródłem magii nie są siły nadprzyrodzone, ale zwy-

kli ludzie. To, jak postrzegają świat i siebie, kiedy zupełnym zbiegiem okoliczności czy szczęśliwym trafem w ich życiu objawia się magia. Nie są zaskoczeni, ze spokojem przyjmują to, co daje im los.

Magia wkracza w życie bohaterów Carrolla i przedstawia ich dotychczasowy tok myślenia, zmienia zmurszałe zasady, odpala prawdziwą bombę surrealistycznych wydarzeń. Najwięcej jednak dzieje się na poziomie ich psychiki. Zetknięci z tajemnicą próbują dociec prawdy, ale ta jest nieuchwytna. Sny splatają się z jawą, magia z prozaicznością.

Kobieta, która wyszła za chmurę

ma w sobie wszystkie stałe elementy pisarstwa Carrolla, mimo to można odnieść wrażenie, że poszczególnym utworom czegoś brakuje. Szkicowe fabuły, grubą kreską zarysowane puenty odsłaniają niezamierzoną płytkość. Autor sili się na błyskotliwość, nie brakuje mu humoru przy opisach, ale bardzo prędko przechodzi od jednej historii do drugiej. Nim przyzwyczaimy się do jakiejś sytuacji, już musimy wgryzać się w inną. A każda z nich opisuje to, co najważniejsze w życiu człowieka, te ulotne chwile, kiedy rozumie znaczenie prawdy, miłości i śmierci.



Jonathan Carroll

Kobieta, która wyszła za chmurę

Karolina Joisan

Profesjonalna siostrzyczka

(Ultraviolet /Light My Way/)

To była prosta sprawa z prostymi z chłopakami. Miejscowy eks bokser zgodził się za niewielką opłatą zostać moim przewodnikiem po zakazanych uliczkach i mrocznych zaułkach. Tylko tam można poznać ciekawych ludzi. Takich naprawdę ciekawych. Albo ciekawych inaczej. Zależy jak na to patrzeć.

Wieczorem, a właściwie już w nocy, pojechaliśmy do miejsc, gdzie grzech był tani jak barszcz. A barszcz był z takimi grzybami, że próbować oznaczało spore ryzyko. Przy pierwszej interesującej miejscówce mój towarzysz zabronił wyciągać aparat i wychodzić z auta. Gdybym zrobił którąś z tych rzeczy to: „byłby już koniec. Dla mnie i dla niego.” – tak twierdził.

Posiedzieliśmy kwadrans w aucie przy jednej z ulic. Bójki, wielkie ognisko na środku podwórka, ktoś kogoś dźgnął nożem, a ktoś inny spał jak zabity na środku ulicy. Jakaś kobieta krzyczała stojąc na balkonie, wszyscy się śmiali. Przemoc, narkotyki, gwałt, każdy rodzaj przestępstwa w kalejdoskopowym skrócie. Kiedy miejscowi zaczęli zbliżać się do auta odjechaliśmy w pośpiechu. Ktoś rzucił za nami przekleństwo bądź groźbę, ktoś inny kamień oraz butelkę.

Ujechaliśmy kilka kilometrów i usłyszałem, że jesteśmy u celu dzisiejszej wyprawy. Że teraz spotkam kogoś naprawdę ważnego. Stanęliśmy przy ciągnącym w nieskończoność, rozsypującym się płocie. Wyglądał jakby okalał cmentarz, ale nie jestem pewien co było po drugiej stronie. Przy płocie, w równych jak w wojsku odstępach, stały dziewczyny. Na płocie wieszały sobie kurteczki, torebki... Co jakiś czas podjeżdżał samochód, negocjowano cenę i pani wsiadała.

Też dostałem bezwzględny zakaz fotografowania, jednak kiedy kierowca na chwilę wysiadł szybko zrobiłem jedno zdjęcie. W życiu nie widziałem tak wielkiego, ulicznego burdelu. W zasadzie supermarketu. Do tego tak świetnie zorganizowanego.

„Masz szczęście” – powiedział przewodnik, kiedy do mnie wrócił. – „Jurij jest dziś w sentymentalnym humorze. To dobrze, chce pogadać.”

Jurij okazał się szefem ulicznego biznesu. Uchodził za prawdziwego gangusa i watażkę. Też kiedyś był bokserem. Ale przestał boksować i zaczął brać. Brał za dużo i wypadł z boksu. Odnalazł się w branży taniego seksu, bo, jak twierdził: „miał dobre oko i rękę do dziewczyn. Profesjonalnie.”.



Niestety, on również nie zgodził się na zdjęcia i kazali mi zostawić aparat w samochodzie. Trudno. Ponieważ byłem posłuszny i chyba dzięki temu budziłem ich zaufanie, Jurij powiedział, że dziś to nie, ale jutro zaprosi mnie do siebie do domu i tam pogadamy jak ludzie. Zdjęcia może też jakieś... Dziś tylko się napijemy i porozmawiamy przy ulicy, bo interesu trzeba pilnować.

„Interes słabo idzie, coraz słabiej” – opowiadał Jurij polewając jakąś mocną, tutejszą wódkę. – „Kiedyś to było, żyłem jak król. Profesjonalnie. Ale teraz to już nie...”

„Co się stało?” - Spytałem. – „Rynek już nie ten? Internet pewnie wykańcza... Za duża konkurencja? Nie ma zbytu na takie towary?”

„Nieeee... Nic z tych rzeczy. Ot, odeszła moja siostra i skończyła się dobra passa. Bo jak była siostra to wszystko pięknie szło.” – Cmoknął kilka razy, by pokazać jak wspaniale było kiedyś. – „Bo ja z siostrą razem prowadziłem te biznesy. Nie jakąś tam mieszkaniówkę. W pełni profesjonalnie. Kuchnia u nas ostra, chłopaki ostre i dziewczyny jeszcze ostrzejsze. A co? Nie można?” – walnął mnie rubasznie po plecach.

„Życie seksualne musi być jak śniadanie. Śniadania jadamy różne. Co dzień inne, prawda? To godne profesjonalistów. Raz jest kanapka z szynką, raz jajecznicza, raz bułka z serem, a innym razem z nutellą...” - zaśmiali się obaj, więc i ja udałem, że to żart tygodnia.



„Kochaliśmy się jak brat ze siostrą i dlatego nam dobrze szło... Ona była najlepszą dziewczyną, miała nawet stałych klientów. Ja miałem silny biceps i dobrą głowę do księgowości. Wiadomo, profesjonalista. Rano, po pracy, wracaliśmy razem do domu i wiadomo... Te sprawy. Ale ja zawsze kochałem ją przede wszystkim jak siostrę. Jednak miałem taki zwyczaj, że wszystkie moje to sam sprawdzam. Tego wymaga ode mnie mój profesjonalizm. Ona była najlepszą dziewczyną w mojej stajni. Dziś to się nawet zastanawiam czy to nie ona mnie testowała. Wiadomo jak to w rodzeństwie... Kiedy była przy mnie, czułem jakby w głowie grała mi cała opera. Co najmniej Wiedeńska. A nie te nasze łachudry z Budapesztu. No, i wszystko nam się układało, nie to co teraz...”

„I niestety, moja siostrzyczka kochana mnie zostawiała. Zakochała się chyba w którymś i z nim odjechała. Cygańskie serce młodej dziewczyny... Nie ogląda się za siebie. Pewnie bym i znalazł i kark skręcił, ale przecież miłość to nie niewola czy inny przymus, prawda?”

„Prawda” – na wszelki wypadek potwierdziłem.

„No, dobrze, widać, że rozumny chłopak jesteś. I tak zostałem sam z tym interesem, ale to już nie to... Gorzej mi się wiedzie, ciężko jakoś tak jest, ale żyć trzeba.”

Napiliśmy się pod ten smutek.

„Bo ludzie to są jak kierunkowskazy czasem” – powiedział przygnębiony.

„Co? Nie rozumiem...”

„No w samochodach. Samochód kiedyś widziałeś? To co robi kierowca jak skręca? Włącza kierunkowskaz,

migacz, co nie? Czego was na tych studiach teraz uczą... Kogo ty mi tu przyprowadziłeś? Ze zdjęć jutro nic nie będzie... To nie jest profesjonalne!” – uniósł się Jurij, tak jak może się unieść człowiek mierzący ponad dwa metry w każdą stronę.

„No tak, przepraszam, zamyśliłem się... Na dziewczyny się zagapiłem... Na przykład tamta wysoka blondyna...” – pośpiesznie szukałem wymówki.

„Niech ci będzie... Wybaczam. No więc, jak auta stoją przed skrzyżowaniem, to trzeba włączyć migacz. Żeby migał, sygnalizował... I czasem się zdarza, że ich, tego co jest z przodu i tego za nim, światła migają dokładnie w tym samym rytmie. I czasem to jest nawet tak, że jadą za sobą i tak jest na kolejnym i kolejnym skrzyżowaniu... Samochody jadą, skręcają, a światła wciąż migają tym samym rytmem. W amerykańskich filmach tego nie wymyślą. Rozumiesz. To tak jak z ludźmi. To jest taka... Metafora, czy jak jej tam.”

„W końcu wreszcie jeden zacznie mrugać szybciej, a drugi wolniej. Albo jeden szybciej, a drugi jeszcze szybciej. W stosunku, że się tak profesjonalnie wyrażę, do siebie, oczywiście.”

„Cała sztuka polega na tym, by wspólny rytm utrzymać jak najdłużej. To całkiem jak z ludźmi, chyba przyznasz? I tak właśnie było ze mną i z moją kochaną siostrzyczką. Mrugaliśmy w jednym rytmie...”

„Dla mnie osobiście to jej światło, że tak powiem, wewnętrzne, było takim kierunkowskazem, takim ciepłem. Czasem mówiłem do niej: „mój ty ultrafiolecie!”. A ona zawsze w śmiech, że: „jeszcze trochę, a będę nią w osobie własnej, czy banknoty nie fałszywe

nam dają czasem, sprawdzał..." Taka była, moja mała siostrzyczka. Dowcipna i rezydentna na schwał. Rozświetlała moją życiową drogę... Kiedy czułem się jak nic nie wart śmieć, ona zawsze umiała sprawić, że znów byłem czysty i w pełni profesjonalny. I najważniejsze, kiedy była przy mnie, mogłem spać na kamieniach... A teraz... ech, szkoda gadać, atlasowe łóżko mi za małe i wiecznie puste, choć ze trzy z nich" – wskazał głową w stronę swoich pracowników – „na noc wezmę przygarę..."

Nie miałem pojęcia co powiedzieć na takie wyznania i czemu akurat mnie Jurij postanowił opowiedzieć tę historię. Szukałem słów, zbierałem myśli... Uratował mnie jednak kierowca, który powiedział:

„No, Jurij, co się stało, to się już pewnie nie odstanie. Polej no jeszcze,

a my tu jutro do ciebie zajrzemy i zobaczymy co będzie. A jakbyś ultrafioletową lampę do sprawdzania pieniędzy chciał, to ja ci pożyczę."

„W porządku" – odparł na to Jurij – ja zawsze wiedziałem, że na przyjaciół można liczyć. I pomogą w profesjonalnej potrzebie."



Opowiadanie pochodzi z tomu:

Uważaj kochanie

Dawid Brykalski

Zdjęcie: MN

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)



PREMIERY.

gier

Max Payne 3

Reinkarnację marki i powrót słynnego gliniarza na ekrany komputerów większość graczy kwitowała grobowym milczeniem. W tym przypadku było to jednak milczenie nieuzasadnione, gdyż za produkcję wziął się sam Rockstar, ojciec serii o najsłynniejszych złodziejach samochodów. Jak ostatnią dekadę zniósł sam Max? Jeżeli pominiemy uzależnienie od alkoholu, środków przeciwbólowych i bezrobocie, to można stwierdzić, że trzyma się bardzo dobrze. Wypad do Brazylii odmienia jego życie i zmusza do powrotu na znane z przeszłości ścieżki. Wraz z nim powraca gracz, bawiąc się jak nigdy dotąd. **Max Payne 3** to wszystko to, co najlepsze w serii – ostre jak żyłeta dialogi, efektowne wymiany ognia, tryb bullet-time i przygnębiająca, skłaniająca do myślenia fabuła. Nie zabrakło również środków przeciwbólowych. Murowany kandydat do gry roku!



Inversion

Grom jednego pomysłu z zasady mówię dziękuję. Tym razem zrobiłem jednak wyjątek, bo **Inversion** zapo-



wiadało się jako znośny klon **Gears of War**. A skoro już przy innych tytułach jesteśmy, to warto tę listę poszerzyć o **Dead Space** i **Half-Life 2**. Z tych gier **Inversion** czerpie całymi garściami, robiąc to niestety nieudolnie. Sztampowa fabuła próbuje wymusić na graczach współczucie i zmotywować do działania. W dniu urodzin córki głównego bohatera Ziemia zostaje zaatakowana przez stwory z kosmosu. Nasz świetnie wyszkolony heros rodem z drogówki rusza z odsieczą, by złożyć małą życzenia. Prawda, że chwytą za serce? W kwestii technicznej wcale nie jest lepiej. Chowanie się za przeszkodami skopiowano z **Gears of War**, zabawy z grawitacją są natomiast dziełem **Dead Space**. Dołóżmy do tego bronie à la **Half-Life 2**, a wynikiem tegoż mariażu jest właśnie **Inversion**. Średniak, którego lepiej sobie odpuścić na rzecz innych tytułów.



DiRT Showdown

Jeżeli ktoś kilka lat temu powiedziałby mi, że seria **Colin McRae Rally** spadnie mentalnie do poziomu **Destruction Derby**, w ordynarny sposób strzeliłbym mu w twarz. A jednak, to się dzieje! I nie za bardzo jest kogo bić. Po śmierci mistrza kierownicy, Codemasters podpisało umowę z Kenem Blockiem, a efektem tejże umowy była seria **DiRT**. O ile pierwsze dwie części, choć dążące do zręcznościowego stylu, nadal sprawiały dużo frajdy, tak rozdrobnienie serii na tego typu dziwactwa jest strzałem w stopę. **DiRT Showdown** epatuje efekciarstwem, prostymi trasami, umowną rozwałką i wielkim show



w stylu stareńkiego **Destruction Derby**. Brakuje tu tylko kuponu rabatowego na podwójny zestaw w Burger King. Na całe szczęście Codemasters zapowiedziało już kontynuację genialnego GRID-a, powoli więc wracają na dawne tory...

Gra o Tron

Powieść Martina jest już dosłownie wszędzie. Nie obyło się także bez średniej jakości gry komputerowej na jej motywach. RPG stworzone przez Cyanide Studios jest techniczną kuteroną, jednak kaleka sporo nadrabia w kwestii opowiadanej historii. Nad fabułą pieczę trzymał sam George R.R. Martin, co powinno być wystarczającą rekomendacją. Postaci, w które się wcielamy, ukazane są z perspektywy zwykłych ludzi, którzy nie pragną zbawiać świata, a jedynie w nim przetrwać. Ciężki średniowieczny klimat został zachowany. Co zatem składa się na tę drewnianą nogę? Bardzo przeciętna oprawa graficzna i toporny system walki, który posiada pewien potencjał, jednak nigdy do końca go nie rozwija. Chociaż fanom powieści nie powinno to przeszkadzać.

Scania Truck Driving Simulator

Propozycja dla niespełnionych kierowców, którzy w prawdziwym świecie nie mają tyle odwagi, by zasiąść za kółkiem osiemnastokołowca. **Scania Truck Driving Simulator** realnie oddaje filozofię kierowania taką bestią. Wbrew pozorom pokonanie zwykłego zakrętu wymaga od gracza sporego



pokładu cierpliwości i precyzji. I choć symulator nie zakłada spania w kabinie ciężarówki, cała reszta została oddana z należytą dokładnością. Mimo wszystko propozycja od SCS Software przeznaczona jest dla fanów gatunku, ze względu na niezbyt duże zróżnicowanie gry. Najbardziej boli brak trybu kariery, który robi furorę w innych grach z osiemnastoma kołami w tle. Wydaje się natomiast, że **STDS** jest próbą silnika graficznego, na którym osadzony będzie nadjeżdżający wielkimi kołami **Euro Truck Simulator 2**. Tylko dlaczego wymaga się od nas sporej opłaty za niezobowiązujący test?

Lollipop Chainsaw

Suda 51, plaga zombie, młoda czirliderka, piła łańcuchowa i breloczek w postaci głowy byłego chłopaka – takim oto zestawem niezobowiązujących słów można opisać najnowsze dzieło Grasshopper Manufacture. I nie zdziwi się nikt, kto poznał wcześniejsze produkcje Goichi Sudy. **Lollipop Chainsaw** to uosobienie niestabilności psychicznej przeciętnego Japończyka i co najlepsze, w praktyce sprawdza się doskonale! Młoda Juliet pochodzi z rodziny trudniącej się zabijaniem entuzjastów świeżych mózgów, dlatego też epidemia, która wybucha w jej osiemnaste urodziny, jest wodą na młyn... czy też piłą łańcuchową na głowie jej przeciwników. Jeżeli w grze występuje różowa piła motorowa, a krew tryska z ekranu w akompaniamencie słodkich serduszek, to wiedz, że coś się dzieje. A dzieje się do samego końca!

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!

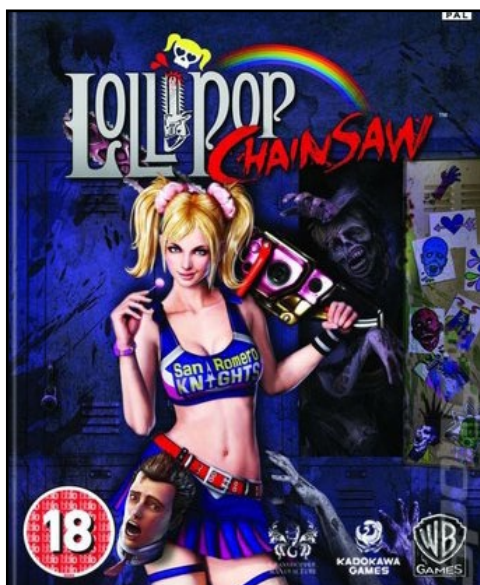
Bomb has been planted

**

Blood for the Blood God

*

Game over



Krater

Kolejne podejście do tematu postapokalipsy, tym razem w szwedzkim wydaniu. Akcja gry toczy się w jednym ze skandynawskich kraterów, w którym po zagładzie nuklearnej odradza się życie. W przeciwieństwie do innych obrazów falloutopodobnych krajobrazy tu zaprezentowane wręcz epatują zielenią i tryskają radością. Jeżeli jesteście zmęczeni smutnym obrazem końca świata, zdecydowanie powinniście zainteresować się tą grą. O ile oryginalną scenerią Szwedzi nadrabiają, tak w kwestiach technicznych nie reprezentują niczego specjalnego. Ot, zwykłe siecz'n'rąb, z produkcją przedmiotów i zaawansowanym systemem urazów. Nic, czego nie widzielibyśmy w setkach innych gier.



Jagged Alliance: Back in Action

Kampania wskrzeszania starych marek trwa w najlepsze. Tym razem ktoś wpadł na genialny pomysł, aby reaktywować serię charakterystyczną głównie dzięki turowej rozgrywce, bez podziału na tury... To tak, jakby w piłkę nożną grać bez piłki, a na wojnę wybrać się bez karabinu. Cóż, szaleńców na tym świecie nie brakuje. Sytuację ratuje trochę aktywna pauza, która pozwala w spokoju zaplanować kolejne ruchy naszych najemników. Ci ostatni i tak zachowują się jak imbecyle, nieposiadający choć odrobiny instynktu samozachowawczego. Prowadź za rączkę albo zgiń marnie – motto to powinno zostać umieszczone na okładce gry. Na całe szczęście przeciwnik zachowuje



się równie niedorzecznie, biegnąc całą chmarą wprost pod lufę rozgrzanego karabinu. Ktoś tu się chyba inspirował jednym z teledysków Pendulum.

Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier

Duchy powracają i zgodnie z panującymi trendami ze świecą szukać podobieństw do ich poprzedników. Taktyczne założenia serii zastąpiono filmowością i efekciarstwem, a z dowódcy wyspecjalizowanego zespołu zdegradowano nas do przeciętnego szaraka, który potulnie wykonuje rozkazy przełożonych. Fabuła również stara się być jazzy, zatem znajdziemy tu grupę terrorystów atakujących jedną z europejskich stolic i – jakże by inaczej – rosyjskiego złego, który za tym wszystkim stoi. Ile to już razy ratowaliśmy świat od tych nikczemnych, wrednych i ciągle knujących Rosjan? No właśnie... Całe szczęście kampania nabiera tempa, gdy gramy ze znajomymi. Wtedy ograniczenia taktyczne znikają i pojawia się prawdziwa, dająca satysfakcję kooperacja.

The Elder Scrolls V: Skyrim – Dawnguard

Dawnguard to klasyczny dodatek, rozwijający główną historię o dość pokaźny wątek poboczny. Tym razem przyjdzie nam zapolować na siejące spustoszenie wampiry, a przy odrobinie szczęścia zostaniemy jednym z nich. Różnorodność świata przedstawionego w Skyrim dostrzegalna jest także tutaj. Fabuła



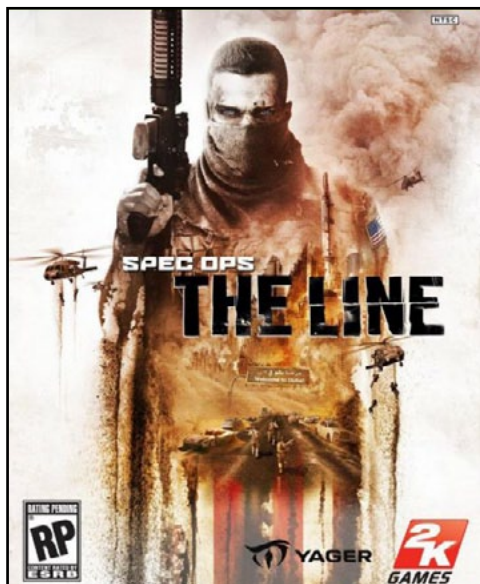
również nie pozostawia wiele do życzenia – skonstruowana została według starego schematu, którym Bethesda posługuje się od czasów Morrowinda. Entuzjastów broni strzeleckiej uraduje zapewne występowanie kuszy. Bo jakże to tak wybierać się na krwiopijców bez osikowego bełta na cięciwie? Klimatem „wąpierzom” bliżej do książkowego Draculi niż świecących, brokatowych wynaturzeń. I chwała autorom za to...

Spec Ops: The Line

Gra wywodząca się ze stajni Yager Developments to przede wszystkim idealnie opowiedziana historia, a dopiero później taktyczna strzelanka trzecioosobowa. Wcielamy się w niej w dowódcę małego oddziału, który wysłany został z misją ratunkową do pogrążonego w chaosie Dubaju. Burza piaskowa odbiła piętno na mieście, przeinaczając je w siedlisko ludzi zdolnych do wszystkiego, aby tylko przetrwać. To, co oglądamy na miejscu katastrofy, chwyta za serce. Fabuła sprzedaje nam konkretnego kopniaka, wielokrotnie stawiając nas w obliczu wyborów moralnych... a każdy z nich wywołuje odpowiednie skutki. I choć jako zwykła gra akcji sprawdza się średnio, warto sobie ją przyswoić ze względu na opowieść. Jeszcze nikt do tej pory nie opisał wojny w tak przejmujący sposób.

The Secret World

The Secret World to jedyna w swoim rodzaju gra sieciowa stawiająca na samotną rozgrywkę. To, co zachwyca



w grze, to przede wszystkim znakomicie wykreowany świat, nie powielony do tej pory przez innych producentów. Gracz staje w obliczu wojny pomiędzy wpływowymi frakcjami – Illuminatów, Templariuszy oraz Smoków. Po wybraniu jednej z nich, zostajemy ukąszeni przez świecącą bestię, a chwilę później pojawia się przedstawiciel stowarzyszenia, wyjaśniający nasze nadnaturalne moce. **The Secret World** stawia na skomplikowaną i tajemniczą fabułę, nawiązuje do współczesnej popkultury i zachwyca niekonwencjonalnym rozwojem postaci. Gdyby tylko system walki stał na równie wysokim poziomie, a interakcja z innymi graczami była ociupinkę bardziej zaawansowana...Ale nie można mieć wszystkiego, prawda?

Test Drive: Ferrari Racing Legends

Seria w ostatnich latach jedzie po równi pochyłej... niestety w dół. Zwieńczeniem tego zjawiska jest natomiast **Ferrari Racing Legends**, które rozbiło się na betonowej bandzie, umiejscowionej u podnóża całego zjazdu. Najwidoczniej autorzy wyszli z założenia, że wzięcie na warsztat legendy, jaką jest ferrari, wystarczy na odniesienie sukcesu. Zapomniano natomiast o wciągającej karierze, logicznym systemie odblokowywania kolejnych torów i rozwoju profilu kierowcy. Zaimplementowano natomiast system karzący gracza za nawet najmniejszą pomyłkę, co w żargonie kierowców wyścigowych oznacza wyjazd poza tor. Nie, w tej grze takie zachowanie nie jest tolerowane, a delikwenta cofa się na początek wyścigu, aby spróbował ponownie przejechać go idealnie. Od początku do końca...



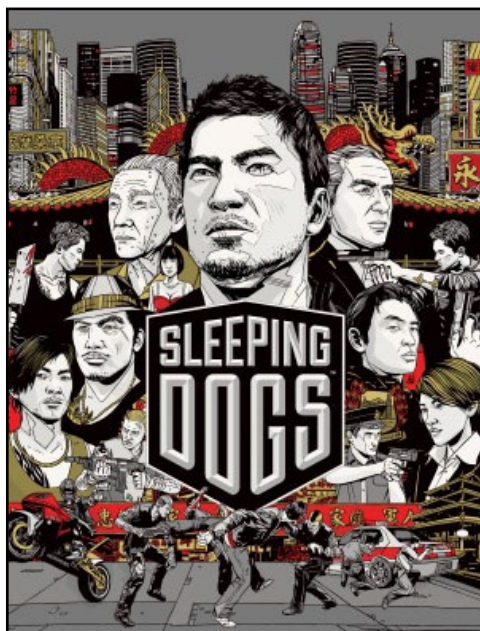
Battlefield 3: Walka w zwarciu

Znacie tę przypowieść o kurze znoszącej złote jajka? Że się jej nie zabija i tak dalej... Mocno wzięli ją sobie do serca panowie z Electronic Arts, a owocem tychże przemyśleń jest **Walka w zwarciu**. Battlefield od zawsze kojarzony jest z wojną na szeroką skalę. Wtem pojawia się kolejny dodatek, przekształcający go w klon Call of Duty. Strzelanie na małym obszarze nigdy nie było domeną Elektroników, tak też jest i tym razem. Zbyt dużo tu chaosu, zbyt mało przemyślanej akcji. Czy naprawdę cztery mapki, kilka nowych broni i zmodyfikowane tryby gry wystarczą, aby podbić serca graczy? Zdecydowanie nie.



Sleeping Dogs

Sleeping Dogs pojawiło się znieńacka podczas tegorocznych targów E3. Nikt wcześniej nie widział nawet skrawka kodu gry, a tymczasem tytuł dumnie wkracza na sklepowe półki. United Front Games uroiło sobie w głowie kolejne GTA, w chińsko-cyberpunkowym sosie, i wyszło im to znakomicie. Fabuła wciąga, akcja brnie do przodu, a gracz kombinuje, wykorzystując sztuczki technologiczne głównego bohatera. Wszystko to w klimatach rodem z azjatyckiego kina akcji. W creditsach równie dobrze można by umieścić Johna Woo jako główną inspirację. **Sleeping Dogs** to taki długo wyczekiwany przystanek, swego rodzaju rozprostowanie kości przed głównym celem podróży, jakim jest GTA V.



Opracował: Wojciech Onyszków

Klasyczny rogalik z religijnym nadzieniem

The Binding of Isaac to kolejna propozycja niezależna, nawiązująca do klasyki gier komputerowych. Po udanym debiucie z **Super Meat Boy** Team Meat kontynuuje swoje tortury wobec graczy, wypuszczając obrzydliwie wręcz trudną strzelankę w stylu roguelike. I nie oszukujmy się, wielu zrezygnuje już w tym momencie.

Tym jednak, którzy z bliżej nieokreślonych względów lubią tortury mentalne, polecam zaznajomienie się z **The Binding of Isaac**. Według mnie jest to największe odkrycie ostatnich lat i żadne **Sleeping Dogs** czy **Darksiders 2** tego nie zmieniają. O **Diablo III** nawet nie wspominając...

Fabula, jak to w rogalikach, nie gra głównej roli, jednak jest motywem napędzającym dość ostro pokręconą stylizację. Chłopiec imieniem Isaac mieszka sobie w domku ze swoją

mamusią. Wie, że dość spokojne życie w mocno katolickiej rodzinie. Pewnego razu Bóg kontaktuje się z rodzicielką i nakazuje zamordowanie syna, ze względu na jego spaczenie. Trwająca w swojej wierze mamuska chwyta za nóż i wlece swój gruby zad do pokoju pierwotnego. Temu ostatniemu udaje się jednak uciec przez kłapę pod dywanem. Ciasny otwór prowadzi wprost do największych odmetów ludzkiej psychiki, będącej uosobieniem zła w czystej postaci.

Dlatego też na swojej drodze natkniemy się na różnego rodzaju demony, potwory i szkielety, chcące odebrać nam życie. Trzeba przyznać, że stylizacja gry wywiera piorunujące wrażenie, jadąc po bandzie praktycznie w każdym momencie. Gracz walczy z obrzydliwymi demonami, babra się w fekaliach, by zdobyć złote monety, oddaje swoją duszę diabłu w zamian za wzmocnienie którejś ze statystyk itp.

The Binding of Isaac w prześmiewczy sposób nawiązuje do chrześcijaństwa. Już sam tytuł daje do myślenia, a imiona kolejnych odblokowywanych bohaterów tylko utwierdzają nas



The Binding of Isaac

w tym przekonaniu. Podczas przemierzania lochów możemy się również natknąć na minibossa, uosabiającego jeden z siedmiu grzechów głównych.

Sama rozgrywka jest niesamowicie prosta, a jednocześnie strasznie wymagająca – głównie przez totalną losowość występujących po sobie lokacji. Każda z nich to zupełnie nowe wyzwanie, a powtarzają się jedynie typy przeciwników oraz główni bossowie, czekający na nas na końcu każdego poziomu piwnicy.

Każdy loch posiada szereg tajemnic oraz skarbów do zebrania. Przy odrobinie szczęścia wpadniemy do kasyna, by zaryzykować zebrane pieniądze bądź nawet zdrowie w zamian za nowe ulepszenie. Wszystkie poziomy posiadają jeden power-up, który w bezpośredni sposób wpływa na nasze zdolności bojowe. Gdy fortuna się do nas uśmiechnie, znajdziemy koronę cierniową Jezusa, wzmacniającą nasze strzały czy też biustonosz mamy, przyczyniający się do poprawienia żywotności. Pokręconych przedmiotów jest tu całkiem sporo, a programiści

na każdym kroku drwią sobie z gracza. Przykładowo, jedno z rzekomych ulepszeń po aktywowaniu zabija nas wielkim obcasem matuli, zmuszając do ponownego rozpoczęcia rozgrywki. Każda śmierć oznacza bowiem cofnięcie się na początek. Autorzy nie słyszeli o czymś takim, jak zapis stanu gry.

Losowość w tej grze sprawia, że chce się do niego wracać. Być może następnym razem zdobędę laser i w końcu przejdę grę? A może odkryję coś niesamowitego? Pytania rodzą się w głowie każdego gracza, kusząc do jeszcze jednej próby. I wiercie bądź nie, po kilkunastu godzinach nie udało mi się ukończyć tej gry. A teoretycznie można to zrobić w niespełną godzinę.

Graficznie **The Binding of Isaac** nawiązuje do klasycznych kafelkowych tytułów. Nie dostaniemy tu zatem oczopląsu wywołanego wodotryskami, a z drugiej strony nasz wzrok nie zostanie również porażony wszechogarniającą pikselozą. Po prostu w rogach chodzi o sam kontent, a ten w swojej brutalności jest po prostu miodny!

Wojciech Onyszków



Już lecę by zabrać Ci fortecę

Gier typu tower defence ostatnimi czasy pojawia się na rynku bardzo dużo. Wszystko zaczęło się od ogromnej popularności **Plants vs. Zombies**. Programiści wyczuli potencjał w tej dziedzinie elektronicznej rozrywki i nie trzeba było długo czekać na kolejne, mniej lub bardziej udane klony. Do skostniałego gatunku wystarczyło dodać nowy tryb kamery i zieloną hordę orków, by powstało **Orcs Must Die!** Tylko czy to wystarczy, aby odnieść sukces?

Najwidoczniej **Robot Entertainment** wyszło właśnie z takiego założenia. Gra jednego pomysłu to idealne przedsięwzięcie dla początkującego studia, szczególnie w dobie elektronicznej dystrybucji. Bo ani zagmatwanej fabuły, ani zróżnicowanej rozgrywki tu nie uświadczycie.

Gracz wciela się w początkującego adepta sztuk magicznych, typowego, przerysowanego nieudacznika, którego sam mistrz ma już dość i z chęcią wypróbowałby na nim nowe zaklęcie bojowe. Pech w tym, że staruszek potyka się na schodach i łamie kark, a na młodzieńcu spoczywa obowiązek obrony fortecy przed orkami. Ci ostatni przełazą bowiem przez portal, który oddziela ich miejsce od świata ludzi. Jakby tego było mało, zielone szkaradztwo wyczuło osłabienie i zintensyfikowało swoje ruchy, by jak najszybciej przedrzeć się do krainy hamburgerem i colą płynącej.

Na przestrzeni kilkunastu kolejnych misji gapowaty bohater musi przegonić to, co wyłazi z za okutych, drewnianych drzwi. Pomagają mu w tym

różnego rodzaju sprzęty, zarówno te klasyczne, jak i bardziej wyszukane. Kusza w rękę i miecz na plecach to oręż mordu, sprawdzający się w sytuacjach ostatecznych. Wiodącym elementem są bowiem pułapki, które rozstawiamy na drodze do portalu. Zaczynamy od charakterystycznych kolców, różnego rodzaju walców, płonącej smoły, by skończyć na zautoma-



Orcs Must Die!

tyzowanych, podwieszanych balistach i osobistych paladynach. Oczywiście nie wszystkie przyrządy są dostępne od samego początku rozgrywki.

Każdy poziom składa się z kilku fal przeciwników, które musimy odeprzeć. Pomiędzy nimi następują krótkie przerwy – na złapanie oddechu i rozstawienie nowych pułapek za pieniądze, które zdobyliśmy podczas mordowania zielonego tałatajstwa. W trakcie gry warto ruszyć ze dwie, maksymalnie trzy szare komórki, by nie obudzić się z ręką w... wiadomo czym. Orki atakują zazwyczaj z kilku stron, a gdy na arenę wkraczą ogry i stworzenia latające, wrzucamy wyższy bieg. Bez odpowiednio porozstawianych pułapek śmierć nadejdzie z zabiegania, niepotrzebni będą nam żadni przeciwnicy.

W grze chodzi oczywiście o jak najwyższy wynik, którym możemy się pochwalić przed znajomymi. Nic tak nie zwiększa respektu na internetowej dzielni, jak pobicie kolegi w trzynastym etapie **Orcs Must Die!**. No dobra, może

to nie jest najlepszy przykład... Wysoki wynik przekłada się natomiast na liczbę czaszek, które możemy przekuć na ulepszenie do wybranej przez siebie pułapki. Dzięki temu mordowanie orków staje się jeszcze przyjemniejsze.

Tytuł utrzymuje się w bardzo umiarkowanym klimacie. Bo przecież napierająca fala potykających się o własne nogi orków nie może być poważna. Taki nie jest też główny bohater, częstujący nas co chwilę tanim dowcipem i popisujący się swoją elokwencją, a raczej jej brakiem. Na uwagę zasługuje także polska wersja językowa, która jeszcze bardziej uwydatnia tandetne cechy produkcji.

W całej tej niszy jest jednak coś, co przyciąga na kilka godzin do monitora. **Orcs Must Die!** idealnie nadaje się jako przerywnik pomiędzy bardziej wymagającymi gram i to właśnie w tej kategorii należy jej szukać. Soczysta rąbanka z humorem, w sam raz na popołudniowe odstresowanie.

Wojciech Onysków



Robokalipsa

w amerykańskim stylu

Postapokaliptyczny świat to często wykorzystywany motyw w grach komputerowych. Koniec ludzkości kreowany jest na różne sposoby. Jednym z nich jest inwazja obcych, innym razem zagładę sprowadza sam człowiek lub też śmiertelny wirus. W przypadku **Shoot Many Robots** sprawa wygląda zgoła inaczej. Fabryki robotów masowo produkują bojowe puszki, których zadaniem jest eksterminacja ludzkości. Czy na tak drętwym schemacie można zbudować coś interesującego?

Postapokaliptyczny świat to dość często wykorzystywany motyw w grach komputerowych. Koniec ludzkości kreowany jest na różne sposoby. Jednym z nich jest inwazja obcych, innym razem zagładę sprowadza sam człowiek lub też śmiertelny wirus. W przypadku **Shoot Many Robots** sprawa wygląda zgoła inaczej. Fabryki robotów maso-

wo produkują bojowe puszki, których zadaniem jest eksterminacja ludzkości. Czy na tak drętwym schemacie można zbudować coś interesującego?

Shoot Many Robots to pierwsza pełnoprawna produkcja studia Demiurge, istniejącego na rynku od dziesięciu lat. Programiści z Bostonu mieli wcześniej okazję pomagać przy takiej perełce jak *Borderlands*, dlatego też apetyt wzrasta jeszcze przed uruchomieniem gry. I niestety, po głębszym zapoznaniu się z treścią, można zadławić się twardym, kiepsko przyprawionym kawałkiem mięsa (z puszek).

Wszystko ze względu na wyeksploatowanie jednego motywu, którym są oczywiście roboty. O ile w przypadku **Orcs Must Die!** człowiek nie dostawał alergii na kolor zielony, tak **Shoot Many Robots** po kilku godzinach sprawia, że chce się zwymiotować śrubkę, albo dwie...



Shoot Many Robots

Gameplay sprowadza się tu do parcia w prawo (tytuł jest charakterystycznym przykładem strzelanej platformówki) i eksterminacji łudząco podobnych do siebie robotów. Ja rozumiem, że design w fabryce ustępuje miejsca szybkości produkcji, ale mogliby chociaż używać różnokolorowych metali! A tak, gracz jest zalewany hordą identycznie wyglądających puszek, z piłą motorową w ręce. Żadnej różnorodności...

Główny bohater jest redneckiem z krwi i kości. Kwadratowa głowa, durny wyraz twarzy, obowiązkowy kapeluch i brak trzech zębów – a w tle przygrywa kiepska rockowa kapela. Gość w ogóle by się nie przejął inwazją robotów, gdyby te nie zniszczyły jego ulubionej ciężarówki. Chłanie piwka trzeba było chwilowo odłożyć na bok, chwycić stary rewolwer i ruszyć do boju. W końcu żadna kupa złomu nie będzie mu w kaszę dmuchać!

Gra składa się z kilku lokacji, które podzielone zostały na pomniejsze etapy. Na końcu każdej z nich czeka na nas alternatywnie zaprojektowany boss, na którego trzeba zużyć więcej – nomen omen – ołowiu. Za wybijanie chodzących puszek dostajemy trybiki, za które kupujemy nowy sprzęt. Tutaj znowuż różnorodność jest za duża – gracz atakowany jest tabunem łudząco podobnego do siebie ekwipunku, który różni się jedynie statystykami oraz wymagającym poziomem doświadczenia. Czasami ciężko się na coś zdecydować, tym bardziej, że dzierżone aktualnie magnum sprawdza się wyśmienicie.

Autor oprawy dźwiękowej miał ciekawy koncept, jednak jego realizację spalił na panewce. Podczas biegania po kolejnych etapach w tle brzdęka nam gitara. W miarę, gdy na ekranie robi się gorąco, dźwięki zaczynają przyspieszać, a w momencie totalnej destrukcji nasze bębniaki atakowane



są soczystą solówką. I wszystko byłoby świetne, gdybyśmy tego samego motywu nie musieli słuchać w kółko, bo zabrakło pieniędzy dla muzyka...

Stylistycznie **Shoot Many Robots** jawi się jako ubogi krewny Borderlands. Podobna postapokalipsa nie zestarzeje się zbyt na przestrzeni lat dzięki kreskówkowym naleciałościom. Bajkowe motywy tworzą również niepozorną atmosferę i szepczą

nam do ucha, aby nie brać tej gry na poważnie.

I tak należy zrobić, jeśli chce się czerpać z niej jakąkolwiek przyjemność. Robokalipsa dawkowana w odpowiednich ilościach potrafi bawić. W przeciwnym wypadku może nam się odbić ropą. Albo gęstym smarem...

Wojciech Onysków



PRAWA AUTORSKIE *do lamusa?*

W ostatnim numerze pisałem o ACTA, które następnie wypadło z obiegu w Parlamencie Europejskim. Jednak problem pozostał i teraz: zamiast napawać się satysfakcją z odrzucenia ACTA, powinniśmy zastanowić się nad jego rozwiązaniem. Musimy się zastanowić nad tym, jak dostosować prawo autorskie do realiów Internetu i to w skali globalnej.

Mecenat

Zacznę od najbardziej nietypowego pomysłu. Przypomina mi on **Alvina Tofflera** i jego ideę „trzeciej fali”, w którą w znacznej mierze dzięki Internetowi właśnie wkraczamy. Nie wchodzą w szczególności: w wielu aspektach ludzkość wraca do czasów sprzed tzw. rewolucji przemysłowej. Dlaczego zatem i w kwestii wynagradzania za twórczość nie sięgnąć do rozwiązań z dawnych wieków. A było tak, że co bardziej majątni (dzisiaj mogłyby to być również firmy) opłacali twórców, aby ci nie musieli martwić się o przyziemne realia życia codziennego, lecz mogli swobodnie bujać w obłokach, szukając inspiracji dla nowych dzieł. Myślę, że niejedna korporacja zgodziłaby się w celach wizerunkowych utrzymywać zdolnego twórcę. Tylko co na to artyści?

Mecenat państwowy

Odmianą poprzedniego wariantu mogłaby być wypłata z budżetu. Gdyby tak zamienić Fundusz Kościelny na Fundusz Artystyczny, to można by opłacić wielu zdolnych twórców. Trudno jednak wyobrazić to sobie w praktyce. Czy samorządy miałyby rozpisywać

przetargi na powieść albo film? I jak rozstrzygnąć taki przetarg? Poza tym nie wiadomo jak finansowe uzależnienie twórców od urzędników (podwładnych politykom) wpłynęłoby na publikowane treści. Przerabialiśmy to już kiedyś – w socrealizmie.

Składka na prawa autorskie w opłacie za Internet

I co dalej z tymi pieniędzmi? Kolejna organizacja w stylu **ZAIKS** czy inny **STOART**, na którą – podobnie jak na te już istniejące – narzekaliby wszyscy: od internautów, którzy płaciliby więcej, po twórców, których sytuacja i tak by się nie zmieniła?

Dodatkowe opodatkowanie portali

Alternatywą byłoby obarczenie opłatami z tytułu praw autorskich właścicieli portali internetowych, przez które nielegalne pliki są przesyłane. Pozostaje jednak wiele pytań, np. co z sieciami p2p lub chociażby z pocztą e-mail? No i czy nie byłby to pretekst do inwigilacji aktywności Internautów na wszystkich portalach? Prawo autorskie nie może przecież ograniczać swobód obywatelskich.



Self-publishing

To rozwiązanie miało zrewolucjonizować rynek wydawniczy. Nie zrobiło tego, lecz nadal może i to nie tylko w dziedzinie literatury. Idea jest taka, aby pominąć całą wielką maszynę organizacyjną i własną twórczość sprzedawać bezpośrednio odbiorcy – z pominięciem pośrednictwa wytwórni płytowej lub wydawnictwa książkowego. Taki model zakłada również zwiększenie procentowego udziału twórcy w podziale przychodów (obecnie jest to **ok. 3–5%** w przypadku początkujących autorów i twórców muzycznych oraz **do 10%** dla właścicieli znanych nazwisk).

Za tym powinno pójść również zmniejszenie końcowej ceny produktu. Na razie się to nie udało ponieważ internetowi dystrybutorzy (głównie e-booków) żądali ogromnych, jak na taką usługę, prowizji. W efekcie koszty sprzedaży w Internecie wynoszą tyle samo, co tradycyjnymi metodami, bo i prowizja również jest naliczana procentowo – od wartości publikacji. Jest to o tyle nielogiczne, że cena e-booka ma się nijak do kosztów, jakie ponosi dystrybutor. Uczciwa firma handlująca e-bookami powinna raczej obliczyć koszt jednej transakcji i dodawać ją do ceny książki, ustalonej przez autora (oraz ew. stosować jednorazową opłatę za wprowadzenie pozycji do sprzedaży, co też może wiązać się z kosztami).

Niska cena

Chyba nie ma lepszego rozwiązania. Gdyby nowe płyty i książki sprzedawane były po kilka złotych, to nigdy nie rozwinęłyby się jakieś torrenty czy

inne chomiki. Gdyby każdego z nas było stać na obejrzenie kilkunastu nowych filmów w miesiącu, to i również ich producenci byliby zadowoleni, bo suma przychodów byłaby wyższa niż obecnie. Być może w branży komputerowej zaczęto powoli rozumieć, że piractwo nie zmniejsza sprzedaży, że spiracony egzemplarz nie oznacza niesprzedanego egzemplarza.

Po prostu go ściągnij. Jeśli kiedyś będzie Cię na niego stać, to go kupisz. Nie zapomnij także poczuć się źle ;)

Notch

twórca Minecrafta

To np. wypowiedzi przedstawicieli **GOG. com**, czy **CD PROJECT RED**, którzy po różnych próbach postanowili w końcu zrezygnować z umieszczania antypirackich zabezpieczeń w swoich produktach. Prawda jest taka, że gdyby wszelka twórczość była dla wszystkich dostępna cenowo, to nikt by nie piracił – bo po co? Wystarczy spojrzeć, jaką popularnością cieszą się przeceny na Steamie. A to dlatego, że dopiero po tak istotnej niższej (czasem nawet 75% taniej) cena gry staje się realna, a przynajmniej zbliża się do takiego poziomu. Tymczasem można odnieść wrażenie, że powszechnie ignoruje się tzw. prawo popytu, mówiące że im wyższą ustali się cenę, tym mniej się sprzeda. I ustala się ceny w stylu 1 płyta za 1/20 miesięcznej pensji potencjalnego klienta, oczekując jednocześnie dużej sprzedaży. Skoro czas na rewolucję, to ja proponuję cenową.

Tadeusz Bisewski