



Alter
pop

#19

Dźwięk:

Obraz:

Słowo:

Interakcje:

Doładuj telefon i czytaj Alterpopa:

doladowania.alterpop.pl

** z potwierdzeniem doładowania zawsze otrzymasz link do najnowszego numeru*

**Alter
pop**
MAG E-ZINE

numer 19
marzec-kwiecień 2014
ISSN 2084-4999

Redaktor naczelny

Tadeusz Bisewski

Redakcja

Kamil Downarowicz
Maciej Kaczmarowski
Jakub Miłszewski
Agnieszka Młynarczyk
Dawid Myśliwiec
Wojciech Onyszków
Dawid „Fenrir” Wiktorski

Korekta

Wydawnictwo EKWITA

Wydawca

Alterpop Media s.c.
ul. Śląska 35/37
81-310 Gdynia

PREMIERY

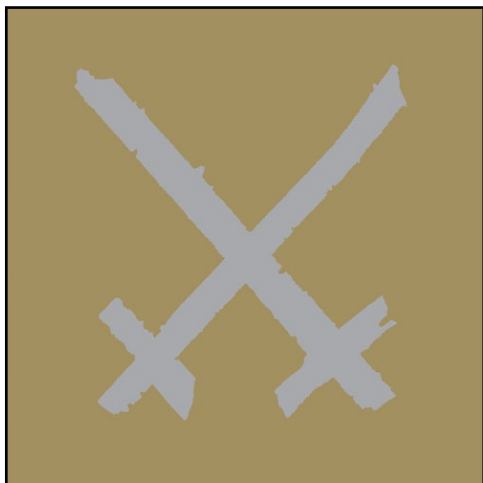
płytowe

#elektronika

Xiu Xiu

Angel Guts: Red Classroom

Podwójne samobójstwo, podwójna penetracja, przestępczość, agresja. To tylko część tematów, jakie porusza Jamie Stewart na najnowszym krążku Xiu Xiu. Dla tych, którzy śledzą poczynania zespołu, nie powinno być to większą niespodzianką. Zaskakiwać za to może intensywność i brutalna siła środków muzycznych, użytych do opowiedzenia historii z najmroczniejszej dzielnicy miasta. Analogowe syntezatory piszczą i skowyczą jak nigdy wcześniej, a automaty perkusyjne i przestrojone gitary wwiercają się wściekle w mózg. Instrumentom wtóruje psychodeliczny wokół Stewarta, który z przerażającą łatwością przechodzi od śpiewu do krzyków i jęków. Całość brzmi momentami niezwykle przekonywająco, momentami zaś groteskowo, wręcz odstręczająco. I to właśnie stanowi największą bolączkę ***Angel Dust: Red Classroom***. Słuchacz gubi się w mieszance pasji, lęków oraz dwuznaczności, pozostając zawieszony w połowie drogi między intrygującą kakofonią a bezsensownym jazgotem. Jedni z Was od razu podziękują za taką jazdę bez trzymanki, inni wyłowią z tego mglistego jeziora kilka perełek, w które będą się wieczorami wpatrywali zaurczeni. Osobiście należę do tej drugiej grupy.



#rock #lata 80.

Dum Dum Girls

Too True

Słuchając **Warpaint** czy **Haim**, można ponarzekać, jak bardzo współczesna muzyka gitarowa w wydaniu kobiecym zapatrzona jest w przeszłość. Można też przymknąć na to oko i po prostu cieszyć się, że powstają płyty może nie odkrywcze, ale sięgające wprost do korzeni rocka i wyciskające z niego wszystko, co najlepsze. Podobnie sytuacja wygląda z czterema żywiołowymi Amerykankami z Dum Dum Girls. Na swojej trzeciej płycie wciąż zżynają na potęgę z Blondie, The Stooges czy z The Ronettes, ale robią to w tak uroczy i bezpretensjonalny sposób, że jesteśmy w stanie wybaczyć im wszystko. Kompozycje dziewczyn to słodko-gorzkie zestawienie szybkich, tanecznych, pełnych wigoru rytmów (**Evil Blooms**, **In The Wake Of You**) oraz wyciszonych, przepełnionych tęsknotą ballad (**Trouble Is My Name**, **Lost Boys And Girls Club**). Album **Too True** to zdecydowanie coś więcej niż tylko zwykłe garażowe granie – to pełen gracji i wyczucia kobiecy filtr z proto-punkiem i popem lat 60. i 80. Nic dziwnego, że Sub Pop chwali się nimi na lewo i prawo.

#elektronika #the knife

Planningtorock

All Love's Legall

Planningtorock to jednoosobowy projekt tworzony przez angielską artystkę Janine Rostron. Janine zajmuje się nie tylko tworzeniem elektronicznej muzyki z klasycznym sznytem, ale zgłębia



również sztukę video i performance'u. Dzięki połączeniu tych wszystkich dziedzin w jedną, zwartą całość, zyskała popularność w undergroundowych kręgach. Dzisiaj powraca ze swoim trzecim albumem, na którym wierna jest zamiłowaniu do smyczków, wpisanych w dyskotekowe beaty i synth-popowe melodie. Konsekwentnie rozwijana od ośmiu lat konwencja artystyczna nadal przekonuje i prezentuje się nad wyraz świeżo. Nie ma tutaj zaskakujących rozwiązań brzmieniowych – o sile Planningtorock decyduje hipnotyczny klimat i podniosłość muzyki, paradoksalnie pozbawionej patosu i zadęcia. Co ciekawe, Rostron angażuje się tym razem w politykę, głosząc osobiste przesłanie o równości płci i wolności seksualnej, które można rozpatrywać jako odpowiedź na rosyjskie antygejowskie prawodawstwo (album miał premierę tuż przed rozpoczęciem igrzysk w Soczi). Kupuję to.

#ambient #muzyka relaksacyjna

Ishq

The Invisible Landscape

„Najlepszym sposobem na to, by w pełni dotrzeć do naszej muzyki, jest położenie się ze słuchawkami w wygodnej pozycji i pozwolenie sobie na całkowite rozluźnienie oraz odseparowanie od rzeczywistości” – mówi w jednym z wywiadów Matt Hiller, członek duetu Ishq. Ma 100% racji. Tytuł ***The Invisible Landscape*** nie jest przypadkowy. „Niewidzialny krajobraz” rzeczywiście stoi nam żywo przed oczami, gdy zaczyna rozbrzmiewać jeden z czterech utworów zawartych na albumie Anglików. Ciepłe, wielowarstwowe kompozycje

Skala ocen:

Space Ritual

Stairway To Heaven

To musi być miłość

Dusza diabła sprzedana

Nadciągą noc komety

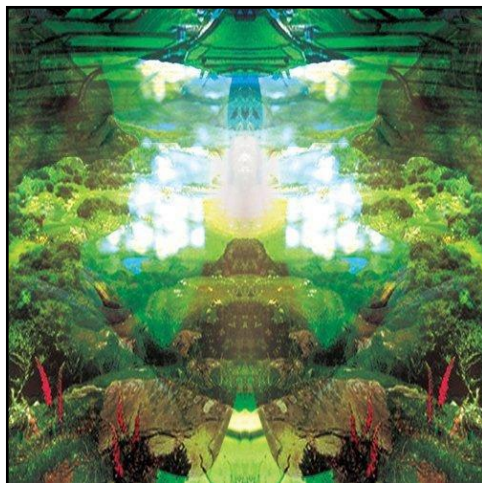
I Can't Get No Satisfaction

Welcome To The Jungle

Ta piosenka powstała dla pieniędzy

**
Mam tak samo jak ty

*
Kim jest człowiek,
jeśli nie człowiekiem tylko



z pogranicza ambientu i muzyki relaksacyjnej posiadają moc przenoszenia słuchaczy „na drugą stronę”. Rozwijają się nieśpiesznie, nie mają kulminacyjnych punktów, po prostu pojawiają się i rozplývają niczym jedna z wielu naszych myśli rozciągniętych w czasie i przestrzeni. Choć na pozór utwory te mogą wydawać się zbitkiem nagrań terenowych uzupełnionych szczyptą elektroniki, po kilku przesłuchaniach to poczucie absolutnie zanika. Zespół nic nie pozostawia przypadkowi i dokładnie wie, jaki efekt chce w danym momencie uzyskać. Dla mnie bomba.

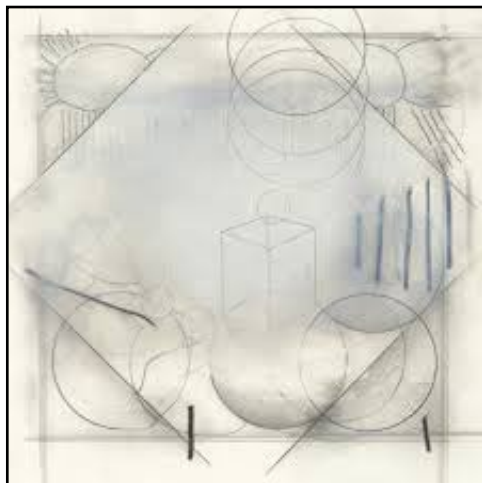
#elektronika

Actress

Ghettoville

★★

Zasada reinkarnacji głosi, że dusza po śmierci wciela się w nowy byt fizyczny, rozpoczynając kolejny z wielu żywotów. W zależności od perspektywy wydawać się nam to może błogosławieństwem lub przekleństwem. Dla Darrena J. Cunninghama, który właśnie ogłosił, że **Ghettoville** to koniec projektu o nazwie Actress, wizja ta powinna być nad wyraz kusząca. Nawet nie chcę myśleć o tym, jak bardzo ciemnoskóry Brytyczyk męczył się w studiu, nagrywając swój czwarty album. Już same wysłuchanie 15 kawałków zebranych pod szyldem **Ghettoville** wydaje się nie lada wyzwaniem, a co dopiero wielogodzinne ich obrabianie. Spowolnione do granic możliwości rytmy zamiast wciągać swoim hipnotycznym klimatem, męczą i otepiają. W kolejnych utworach muzyk przedziera się niezręcznie i ociężale przez hip-hopową pulsację wpisaną w industrialny krajobraz z elementami



minimalu na mrocznym horyzoncie. W drugiej części płyty próbuje ożywić nieco tempo, skręcając w stronę funku i house'u, ale efekt tych poczynań jest dość groteskowy. Kiedy w pewnym momencie słyszymy kobiecy głos śpiewający „Don't stop love the music”, nie sposób uśmiechnąć się z politowaniem. Jeżeli znamy Cunninghama jako czarodzieja dźwięków, to **Ghettoville** jest najbardziej nieudanym z jego dotychczasowych zaklęć.

Opracował: *Kamil Downarowicz*

#dub #elektronika #uk garage

Hatti Vatti

Worship Nothing

Po serii obiecujących EP-ek oraz równie intrygującym mini-albumie **Algebra** z zeszłego roku wreszcie pojawił się pierwszy longplay Piotra Kalińskiego vel Hatti Vatti (na co dzień gitarzysty grupy Gówno). Materiał do **Worship Nothing** powstawał w ciągu trzech lat w rozmaitych miejscach na świecie, co przełożyło się na jego różnorodność. Nie jest to jednak zbiór osobnych utworów, lecz spójna i przemyślana całość. Ramy tych dwunastu kompozycji wyznacza szeroko pojęty dub – zarówno jako muzyka, jak i sposób produkcji. Pod pewnymi względami jest to niemal wzorcowy przykład tego, co można zbudować na takim szkieletcie: syntezatorową pulsację rzuconą na ambientowe tło (**Ae**), gęsty dub ze stepowym podbiciem (**72 Dub**), niepokojący footwork (**Treasure**) czy UK garage z orientalną nutą (**Nights** współautorstwa Versy). W eterycznym **Struggle** słychać kojący wokół Sary Brylewskiej,



w **Black Flowers** udziela się Lady Katee, zaś w **Wonderful World** śpiewa Cian Finn, który współpracował już z Kalińskim na EP-ce **You**. Z kolei w tęsknym **Tokyo** artystę wspomaga brytyjski producent Synkro. Powracający motyw stanowią przestrzenne syntezatory oraz – przepraszam za wyrażenie – tak zwana atmosfera, którą można określić – nieco paradoksalnie – jako pogodną melanchole. Swoją drogą okładka albumu bardzo trafnie oddaje jego zawartość dźwiękową, bo **Worship Nothing** to zdecydowanie miejska, nocna muzyka. Jedną z najciekawszych płyt, jakie pojawiły się u nas w ostatnich latach.

#psychodelia #shoegaze #soundtrack

Josef Van Wissem & SQÜRL

Only Lovers Left Alive

Jim Jarmusch starannie dobiera ścieżkę dźwiękową do swoich filmów. Korzysta zarówno z istniejących już utworów (pamiętny **I Put A Spell On You** Screamin' Jaya Hawkinsa w **Inaczej niż w raju**), jak i ekskluzywnych usług takich tuzów, jak John Lurie (m.in. **Poza prawem** i **Mystery Train**), Tom Waits (**Noc na Ziemi**), Neil Young (**Truposz**) czy RZA (**Ghost Dog: Droga samuraja**). Do swojego najnowszego obrazu – nastrojowej, poetyckiej opowieści o parze wampirów, które nie potrafią odnaleźć się we współczesności i próbują odnaleźć sens nieśmiertelnego życia – amerykański reżyser zaangażował lutnistę Jozefa Van Wissema (z którym nagrał wcześniej dwie płyty) i swój własny projekt SQÜRL (w którym gra na gitarze). Nie zabrakło również śpiewających gości w postaci Madeline Follin, Zoli Jesus i Yasmine Hamdan. Połączenie



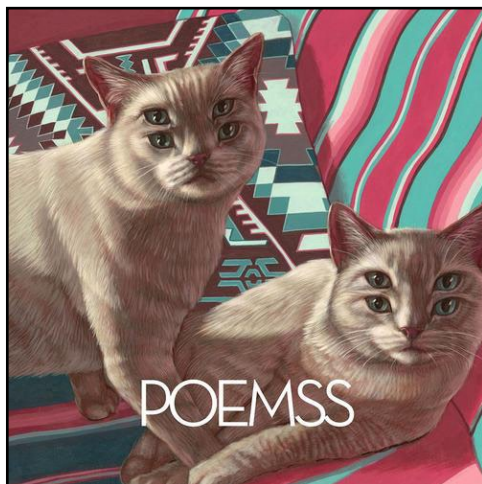
przesterowanych gitar z brzmieniem lutni wypada znakomicie – kompozycje roztaczają hipnotyczną atmosferę z pogranicza psychodelii i shoegaze’u. Ponieważ akcja filmu częściowo dzieje się w Tangerze, pojawiają się również motywy arabskie. Jarmuschowi i pozostałym muzykom udało się rzadka sztuka – soundtrack do **Only Lovers Left Alive** nie tylko idealnie dopełnia to, co dzieje się na ekranie, ale też sprawdza się jako samoistne, pozafilmowe dzieło.

#dreampop #elektronika

Poemss

Poemss

Wspólny projekt kanadyjskiej artystki Joanne Pollock i jej rodaka Aarona Funka może być zaskoczeniem dla fanów Venetian Snares, najbardziej znanego wcielenia Funka. Zamiast szybkich, połamanych rytmów, radioaktywnych syntezatorów i kwaśnych sampli – beaty utrzymane w średnim tempie, balladowe harmonie, zniekształcone syntezatory i poetyckie teksty na dwa głosy. Jej wokal jest krystalicznie czysty i kojący, jego – niski i matowy. Kiedy śpiewają razem w **Gentle Mirror**, nie sposób stwierdzić, czy jest to „I could be your light” czy może „I could be your lie”. Całość ma wyraźny posmak lat 80. przefiltrowanych przez nowoczesne metody produkcji. To sprawia, że muzyka Poemss jest przyjemnie odklejona, nostalgiczna i oniryczna. Czasami wychodzi to niepokojąco (kołysanka **Bedtime**), innym razem bardzo nastrojowo (**Think of Somewhere**) – ale zawsze nieco dziwacznie i trochę w poprzek. Na szczęście również intrygująco, bodaj najbardziej w finalnym **Kissing Song**. Płyta



dla wielbicieli Johna Mausy, Purity Ring i albumu **Black City** Matthew Deara.

#post-hip-hop #post-wszystko

Young Fathers

Dead

Jak brzmiałoby połączenie eklektyzmu TV On The Radio, hip-hopowych wycieczek cLOUDEAD, estetyki lo-fi, gospelowych zaśpiewów, afrykańskich rytmów i kto wie czego jeszcze, a całość wyprodukowałby Tricky na opiatach? Odpowiedzi na to pytanie udziela edynburskie trio Young Fathers tworzone przez producenta Grahama Hastingsa oraz wokalistów/raperów Alloysiusa Massaquoi i Kayusa Bankole. Wszystko sami piszą, nagrywają i produkują. Twierdzą, że tworzą „psychodeliczny hip-hopowy boysband”, ale obawiam się, że żadne słowa nie oddadzą im sprawiedliwości. Tutaj można odnieść się tylko do luźnych skojarzeń lub bezradnych określeń. Młodzi Ojcowie swobodnie żonglują pozornie odległymi konwencjami (najczęściej w obrębie jednego utworu), wychodząc daleko poza gatunkowe ramy i w ten sposób stając się osobnym zjawiskiem. Zróżnicowana rytmika, nisko zawieszone linie basowe, odklejona elektronika, podkłady w barwach brudnych pastel, chóralne zaśpiewy, rytualne nawoływania, sugestywny rap i cudowne, poetyckie teksty dotykające zarówno świata zewnętrznego, jak i wewnętrznego – na papierze wszystko to brzmi niedorzecznie, ale w głośnikach sprawdza się doskonale. Wyróżnianie jakichkolwiek kawałków mija się z celem, bo **Dead** to monolit. To także płyta uzupełniających się kontrastów: harmonia kontra dyso-



nans, minimalizm kontra barok, pop przeciwstawiony awangardzie, światło walczące z ciemnością, życie i śmierć, yin i yang. Obcowanie z nią wzbudza podobnie sprzeczne odczucia – czysty zachwyt i palący niepokój. Genialne.

#brostep #electro #glitch

The Glitch Mob

Love Death Immortality

Debiutancki longplay The Glitch Mob – ***Drink The Sea*** z 2010 roku – stanowi ciekawe połączenie hip-hopowych rytmów i estetyki glitch/IDM. Choć był to materiał o wyraźnym rysie eksperymentalnym, nie brakowało mu przebojowości – proporcje były wręcz idealnie wyważone. Niestety, ***Love Death Immortality*** to rezygnacja z formalnych poszukiwań na rzecz banalnej parkietowej wiksy. Boreta, edIT i Ooah nagrali po prostu płytę pod klubową publiczność – pełną dyskotekowych błyskotek i topornych rytmów. Jako konwencję wybrali najgorszą, komercyjną i stadionową odmianę dubstepu – brostep, w którym specjalizują się m.in. Skrillex, Modestep czy Rusko. Wszystko zgodnie z podręcznikiem: tektoniczne beaty, nisko zawieszone basy, jazgotliwe przesterowane syntezatory, cikliwe melodyjki, wszechobecny patos i oczywiście obowiązkowy „drop” (w wolnym tłumaczeniu: pierdolnięcie) w każdym kawałku. Całość jest tak tendencyjna i wyrachowana, że brzmi niczym jarmarczna sztuczka obliczona na wywołanie zachwytu gawiedzi. Cóż, fortuna kałem się tuczy.



Opracował: Maciej Kaczmarwski



#rock #nowa fala #historia

Wieczny chłopiec ze szminką na ustach.

Robert Smith i The Cure

Jedna z najbardziej charakterystycznych postaci popkultury. Wokalista, gitarzysta, kompozytor i autor tekstów kultowej grupy, którą założył jako 17-latek i której jest jedynym stałym członkiem. Współpracował też z Siouxsie and the Banshees, The Glove, Davidem Bowie i Crystal Castles. Twórca zarówno ponurych hymnów na cześć wewnętrznej dezintegracji, jak i radosnych popowych przebojów. Znany z niepowtarzalnego wokalu i niezwykłego wizerunku, na który składają się natapirowane czarne włosy i mocny makijaż. Cechuje go też specyficzne poczucie humoru – podczas wywiadów z kamienną twarzą opowiada największe bzdury. 21 kwietnia Robert Smith obchodzi 55. urodziny, a jeszcze w tym roku ukaże się **4:14 *Scream***, pierwszy od sześciu lat longplay jego macierzystej formacji. Z tej okazji – retrospektywa wszystkich studyjnych płyt The Cure.



Three Imaginary Boys (1979)

Debiut The Cure wpisuje się w estetykę postpunkową, która pod koniec lat 70. zdominowała brytyjską scenę muzyczną. Co jednak odróżnia **Three Imaginary Boys** od innych płyt z tamtego okresu, to wyraźny sznyt popowy. Album wypełnia trzynaście krótkich i prostych utworów rozpisanych na podstawowe instrumentarium – gitarę, bas i bębny (zespół był wówczas triem). Całości dopełnia specyficzny głos Smitha wyśpiewujący abstrakcyjne teksty. Trafiła tu również dziwaczna wersja **Foxy Lady** Jimiego Hendrixa, wyjątkowo zaśpiewana przez basistę Michaela Dempseya. O doborze kompozycji, produkcji i oprawie graficznej zdecydowało szefostwo wytwórni Fiction, co sprawiło, że Smith nie był zadowolony z finalnego efektu. Być może dlatego amerykańska wersja albumu została wydana rok później pod tytułem **Boys Don't Cry** i z nieco innym zestawem utworów. Przyniosła też pierwszy przebój The Cure – piosenkę tytułową. Kolejne płyty formacji udowodniły, że chłopaki nie tylko płaczą, ale czasami wręcz rozpaczają.



Seventeen Seconds (1980)

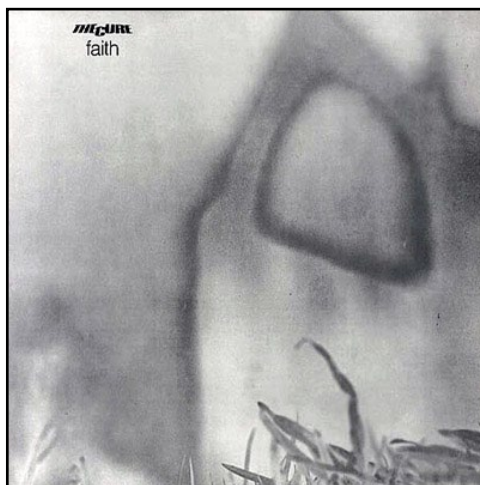
Po drobnych przetasowaniach w składzie (dołączenie klawiszowca Matthieu Hartleya i zastąpienie Michaela Dempseya Simonem Gallupem) wiosną 1980 roku ukazał się drugi album The Cure. Dla tych, którzy znali zespół z pop-punkowego debiutu i słodko-gorzkiego hitu **Boys Don't Cry**, musiał stanowić nie lada zaskoczenie. Smith i spółka wyraźnie



dojrzeni, a do muzyki wkradł się niepokój i mrok. Począwszy od otwierającego całość instrumentalnego **A Reflection** aż po posępną kompozycję tytułową, **Seventeen Seconds** przedstawia zespół – jak opisał to jeden z krytyków – „siedzący w zimnym pokoju i wpatrujący się w zegary”. Niektóre utwory, takie jak **The Final Sound** czy **A Forest**, z powodzeniem mogłyby trafić na ścieżkę dźwiękową filmu grozy. Z perspektywy czasu album rozpoznano jako jedną z prekursorskich pozycji dla zimnej fali i rocka gotyckiego. I choć sam Smith od lat konsekwentnie wypiera się jakichkolwiek związków zwłaszcza z tym drugim gatunkiem, nie sposób zaprzeczyć, że twórcy tacy jak Sisters Of Mercy czy Alien Sex Fiend wiele zawdzięczają grobowej atmosferze **Seventeen Seconds**.

Faith (1981)

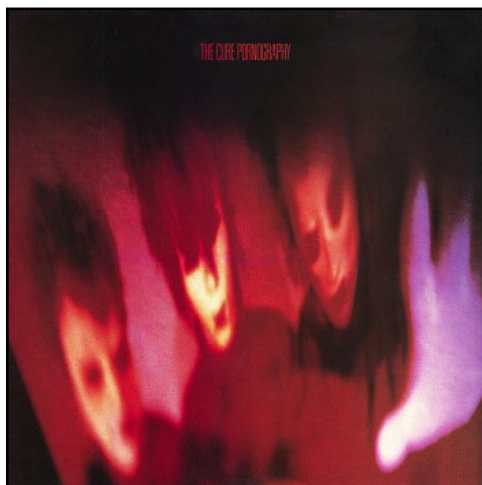
Według wielu fanów to pierwsza wielka płyta The Cure, choć początkowo przyjęto ją z dystansem. Pod względem muzycznym i tekstowym **Faith** stanowi logiczną – i jeszcze bardziej przygnębiającą – kontynuację swojej poprzedniczki. Jeśli **Seventeen Seconds** była chwilą niepokoju, jej następczyni to już pełnoobjawowa depresja. Trudno jednak o inne nastroje, kiedy śpiewa się o takich zjawiskach, jak kryzys wiary (**The Holy Hour** i przejmujący utwór tytułowy), śmierć bliskich i cierpienie tych, którzy ich opłakują (**Funeral Party**), egzystencjalne rozterki (**Doubt**) czy wreszcie pułapki miłości (**Primary**). Większość utworów utrzymanych jest w średnich lub wolnych tempach, wybijanych przez suche bębny i sprężysty bas oraz dodat-



kowo okraszonych gitarami i plamami klawiszy. Melancholia **Faith** udziela się słuchaczowi już od pierwszych minut, ale dla samego Smitha była to płyta niemal terapeutyczna – artysta zmagał się wówczas z myślami samobójczymi, zaś przekucie depresji w twórczość, jak sam przyznał, uratowało mu życie.

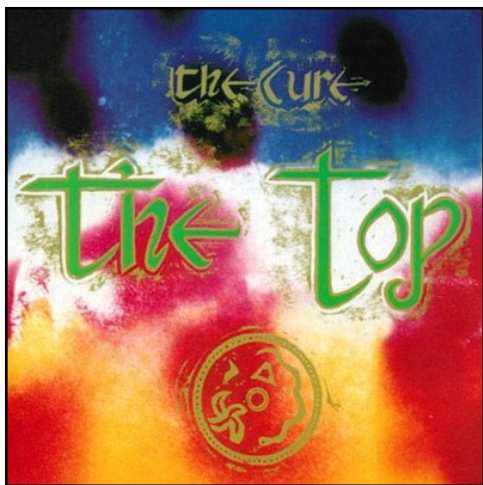
Pornography (1982)

Po nagraniu **Faith** Smith w dalszym ciągu borykał się z samym sobą. W jednym z wywiadów stwierdził, że miał do wyboru dwie drogi: samobójstwo albo stworzenie jeszcze jednej płyty, na której wyrzuci z siebie wszystkie negatywne emocje, a potem... rozwiąże The Cure. Sesje nagraniowe do **Pornography** przebiegały w chaosie – na porządku dziennym była przemoc fizyczna, wszechobecne narkotyki i alkohol, co doprowadziło zespół na skraj rozpadu (wyniszczony fizycznie i psychicznie Simon Gallup odszedł z grupy krótko po premierze płyty; bezpośrednią przyczyną była bójka z liderem). Wówczas Smith regularnie brał LSD. Jego tripy musiały być naprawdę ciężkie, czego dowodem zawartość **Pornography** – zapis agresywnego, pełnego furii i nienawiści do samego siebie etapu depresji. To Robert Smith walczący ze swoimi demonami w otwartej walce przy akompaniamencie brutalnej, hałaśliwej i intensywnej muzyki. Bezkompromisowość **Pornography** nie przeszkodziła jej w zdobyciu popularności – choć krytycy kręcili nosem, album sprzedawał się dobrze, a dziś uznaje się go za jedną z pereł w koronie dyskografii The Cure.



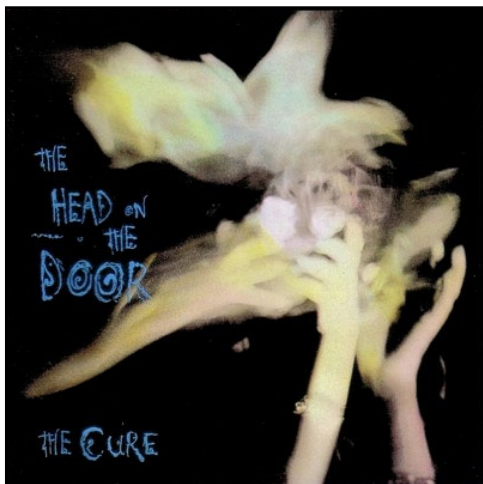
The Top (1984)

W 1983 roku ukazała się kompilacja ***Japanese Whispers***, promowana trzema singlami: ***Let's Go To Bed***, ***The Walk*** i ***The Love Cats***. Utwory te nie miały niemal nic wspólnego z dotychczasowym brzmieniem The Cure. Smith – zmęczony szufladkowaniem jego zespołu jako przedstawiciela rocka gotyckiego – odszedł od mrocznego minimalizmu w stronę popowej przystępności. Ta radykalna wolta gatunkowa okazała się dla niego artystycznym wybawieniem, pozwoliła mu bowiem na eksperymenty z konwencjami. ***The Top*** to owoc takich właśnie prób poszerzenia brzmienia o nowe elementy. Pop znany z wyżej wspomnianych singli został rozbudowany o elementy psychodeliczne, zaś gitary ustąpiły klawiszom. Album powstał w zasadzie jako niemal solowe wydawnictwo Smitha, który napisał wszystkie utwory i zagrał na prawie wszystkich instrumentach (nie licząc bębnow), korzystając z niewielkiej pomocy Lola Tolhursta i muzyków sesyjnych. ***The Top*** to nierówna płyta, ale o tyle istotna, że rzuciła podwaliny pod lżejsze oblicze The Cure, kontynuowane w następnych latach.



The Head On The Door (1985)

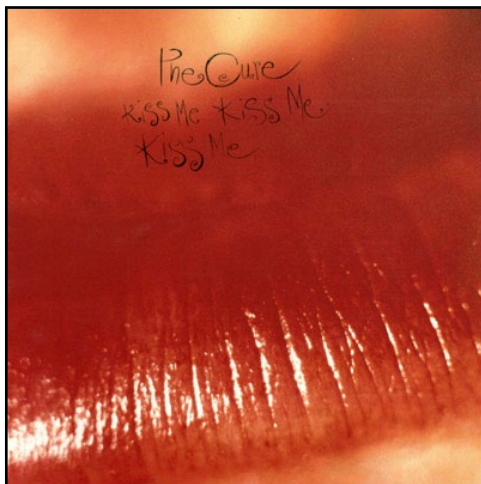
To, co zakiełkowało na ***The Top***, rozkwitło w pełni na ***The Head On The Door***. Bez przesady można stwierdzić, że na szóstej płycie swojej formacji Smith osiągnął mistrzostwo w komponowaniu niebanalnego popu. Przekonuje o tym choćby kareta asów w postaci ***In Between Days***, ***Close To Me***, ***Six Diffe-***



rent Ways i **Push**. Zwłaszcza ten ostatni utwór zasługuje na wyróżnienie – dosłownie pchany do przodu chwytliwym riffem gitarowym, szybkim tempem i pełnym pasji wokalem Smitha. W **A Night Like This** pojawia się saksofon, zaś w **The Blood** słychać „hiszpańską” gitarę i kastaniety! Jedynym odniesieniem do czasów **Pornography** czy **Faith** jest utrzymany w posępnym tonie finalny **Sinking**, który w pewnym sensie antycypuje zawartość młodszego o cztery lata albumu **Disintegration**. Co istotne, przy okazji nagrywania albumu ustabilizował się, przynajmniej na jakiś czas, skład The Cure – na łono grupy powrócił Simon Gallup, Porl Thompson stał się oficjalnym gitarzystą, a za perkusją usiadł Boris Williams. **The Head On The Door** to także pierwszy duży międzynarodowy sukces zespołu – wideoklipy do **Close To Me** i **In Between Days** były wówczas stałym elementem ramówki MTV.

Kiss Me Kiss Me Kiss Me (1987)

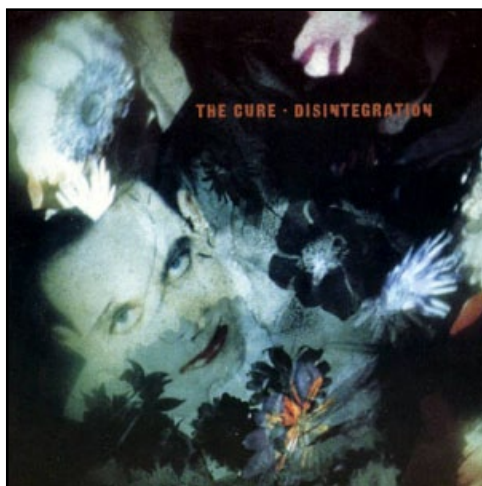
Zachęcony sukcesem **The Head On The Door** Smith rozsmakował się w popie. Kolejny album The Cure ukazał się jako podwójne wydawnictwo: ambitne i zarazem przystępne. Brzmienie zespołu, choć nadal charakterystyczne i trudne do pomylenia z jakimkolwiek innym, znów zostało poddane zmianom. W efekcie powstała płyta eklektyczna i przez to nieco niespójna, gdzie obok jazgotliwych gitar (otwierający całość doskonały **The Kiss**) pojawiły się również lekkie motywy synthpopowe (przebojowy **Just Like Heaven**), skoczne i bezpretensjonalne piosenki (**Why Can't I Be You?**) rozmarzone ballady



(*A Thousand Hours* i *One More Time*), a nawet coś w rodzaju quasi-funku (*Hot Hot Hot!!!*). W *Shiver and Shake* w niewybredny sposób dostaje się Tolhurstowi, który na skutek problemów z alkoholem stał się całkowicie bezużytecznym członkiem grupy (dwa lata później zostanie z tego powodu trwale usunięty z jej szeregów). *Kiss Me Kiss Me Kiss Me* to płyta bardzo interesująca, ale momentami cierpiąca na klęskę urodzaju – słysząc, że Smithowi i reszcie było trudno dokonać selekcji materiału. Co ciekawe, niemal połowa piosenek to dziś żelazne elementy koncertów The Cure.

Disintegration (1989)

Fani i krytycy są w zasadzie zgodni – oto prawdziwe magnum opus Roberta Smitha. Trudno nie zgodzić się z tą opinią. Od pierwszych nut majestatycznego *Plainsong* po ostatnie takty finalnego *Untitled* nie ma wątpliwości, że *Disintegration* to dzieło absolutnie wyjątkowe. Wysmakowane brzmienie albumu opierało się głównie na charakterystycznych, „podwodnych” gitarach (znak firmowy The Cure) i zachwycających pasażach syntezatorów. W pewnym sensie stanowiło powrót do melancholijnego brzmienia pierwszych płyt The Cure, wzbogaconego o wycieczki w pop – tym razem jednak wyjątkowo smutny. Tak, ten album to przede wszystkim wielki smutek zaklęty w dźwiękach, zapis wewnętrzznego rozpadu, kronika entropii relacji międzyludzkich, ale też osobliwa reakcja Smitha na upływ czasu (w 1989 r. skończył 30 lat) oraz... gwiazdorstwo, które stało się jego udziałem po komer-



cyjnych sukcesach dwóch poprzednich płyt. Nie przeszkodziło to **Disintegration** stać się wówczas najbardziej kasowym krążkiem w historii zespołu, do czego przyczyniły się przeboje **Lullaby** i **Lovesong**. Lecz nie o sukces finansowy chodziło – Smith chciał po prostu nagrać skończone arcydzieło i ten zamiar powiódł się w stu procentach. Nie powinno zatem dziwić, że w jednym z odcinków **South Park**, w którym wystąpił Smith, jeden z bohaterów mówi mu na pożegnanie: „**Disintegration** to najlepsza płyta wszech czasów!”.

Wish (1992)

Na **Disintegration** Smith podniósł poprzeczkę tak wysoko, że nastąpiło niebezpieczeństwo, że resztę kariery spędzi, bezradnie wpatrując się w górę. Wydaje się, że postąpił rozsądnie: zamiast próbować przeskoczyć samego siebie, stworzył (z zespołem, rzecz jasna) bezpretensjonalny, chwilami przebojowy album – tym razem nastawiony bardziej na brzmienie gitar niż syntezatorów. Nie jest to płyta tak posępna, jak jej poprzedniczka; wielki przebój **Friday I'm In Love** to wręcz jeden z najweselszych utworów The Cure, a singlowy **High** jest równie optymistyczny. Ale nie oszukujmy się – pierwiastek melancholii nadal dominuje, bodaj najbardziej wyraźnie w **Apart** (koncertowa wersja z albumu **Paris** jest jeszcze bardziej dołująca) i **Trust**. Najbardziej dramatyczną kompozycją jest genialna **From The Edge of the Deep Green Sea** – niemal ośmiominutowy kolos napędzany zgrzytliwymi gitarami, chwytliwym basem i pełnym



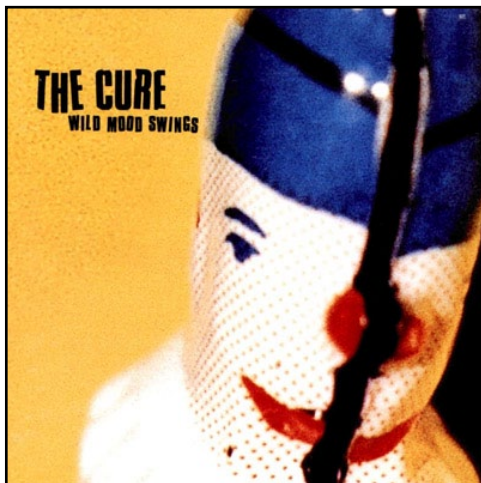
werwy wokalem Smitha, który rozciąga, a jakże, historię nieudanej miłości i niespełnienia. Choćby dla tego momentu warto sięgnąć po **Wish**.

Wild Mood Swings (1996)

Dziesiąty album The Cure to zdecydowanie najbardziej dziwaczna pozycja w dyskografii zespołu (który w ciągu czterech lat znów znacząco zmienił skład). Zgodnie z tytułem **Wild Mood Swings** cechuje się gwałtownymi zmianami nastrojów. Po dość typowym początku w postaci doskonałego, monumentalnego **Want**, rzeczywiście można się zdziwić. Latynoska sekcja dęta w swingującym **The 13th**, ostre gitary w zadziornym **Club America**, sitar na początku **Numb** – to tylko niektóre niespodzianki. Oczywiście znalazło się też miejsce dla cure'owych „klasyków”, takich jak rozmarzony **Jupiter Crash**, nastrojowy **Treasure** czy lekki jak piórko, popowy **Mint Car**. **Wild Mood Swings** to album trudny w ocenie i nic dziwnego, że wzbudził mieszane uczucia krytyków i fanów (co ciekawe, sam Smith uważa go za jeden z najlepszych w karierze The Cure). Jedno nie ulega wątpliwości: lider i jego zespół brzmią tu tak, jak przystało na kapelę z dwudziestoletnim stażem: pewni siebie i wolni.

Bloodflowers (2000)

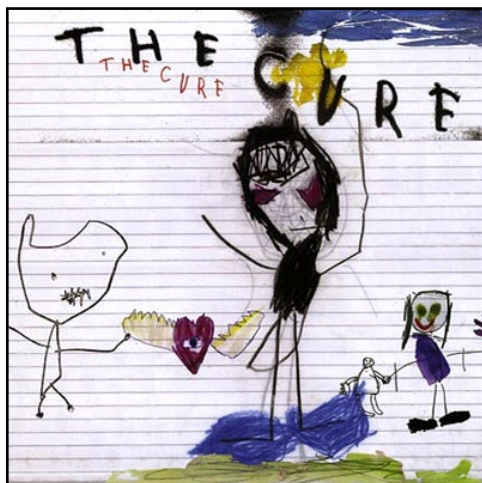
Zwieńczenie nieformalnej trylogii, zapoczątkowanej przez **Pornography** i kontynuowanej na **Disintegration**. Według Smitha to właśnie te trzy płyty najlepiej oddają kwintesencję The Cure. **Bloodflowers** istotnie stanowi



wyraźny powrót do korzeni, jest też najbardziej spójnym i brzmieniowo konsekwentnym albumem od czasów **Disintegration** z 1989 roku. Pod wieloma względami jest to krążek wręcz klasyczny: od delikatnych dźwięków onirycznego **Out Of This World** po pełen rozpacz i dramatyzmu finalny utwór tytułowy, przez ponad godzinę mamy do czynienia z brzmieniem, które można naśladować, ale którego nie sposób podrobić. Przestrzenne aranżacje, charakterystyczne melodie, średnie tempa, melancholijna atmosfera i dobrze znany głos – to wszystko jest tutaj w idealnych proporcjach. Teksty są jeszcze bardziej gorzkie niż zazwyczaj, nawet jak na standardy Smitha (który w okresie nagrywania zbliżał się do czterdziestki). Początkowo **Bloodflowers** była pomyślana jako ostatnia płyta The Cure, po której działalność zespołu zostanie zawieszona. Nikt nie brał tego na poważnie – już wcześniej Smith wielokrotnie zapowiadał podobny ruch.

The Cure (2004)

Kiedy ukazała się dwunasta płyta The Cure, wielu fanów pożałowało, że grupa nie rozwiązała się po **Bloodflowers** (albo przynajmniej nie nagrała jej kontynuacji). Prosty tytuł i narysowana przez bratanków i siostrzenice Smitha okładka trafnie oddają brzmienie: proste, bezpośrednie i wyjątkowo ciężkie. W tamtym czasie **The Cure** był bez wątpienia najbardziej gitarowym albumem w całej historii zespołu. Nie powinno to dziwić – nagrana w ciągu zaledwie kilku tygodni całość została wyprodukowana przez Rossa Robinsona, współtwórcę



sukcesów m.in. Korn, Slipknot i At The Drive In. Zarówno pośpiech, jak i wybór producenta mają swoje odbicie w muzyce; niektóre utwory wydają się być pozbawione kierunku i pomysłu, inne z kolei sprawiają wrażenie niedokończonych. Paradoksalnie, The Cure nigdy nie brzmiali tak pewni siebie i wyluzowani, jak właśnie tutaj. Słysząc, że doskonale bawili się podczas sesji nagraniowych, ale ich radość rzadko przekłada się na entuzjazm słuchaczy. O ile wykrzyczany **Lost** (kojarzący się trochę z **Want**) czy psychodeliczny **Labyrinth** to ciekawe, niebanalne utwory z delikatną nutą eksperymentu, o tyle reszta – na czele z singlowym **The End Of The World** – jest nieco wymuszona. Najbardziej klasycznie grupa prezentuje się w **Truth, Goodness and Beauty, Going Nowhere** oraz w **Taking Off**, który jest niemal żyzką z **Just Like Heaven**. Niektórzy krytycy pisali, że na tej płycie zespół przeistoczył się we własny cover-band czy wręcz karykaturę. To przesada. Zrobili to dopiero na następnej.

4:13 Dream (2008)

Kolejne cztery lata czekania, kolejne przetasowania w składzie (zredukowanym do klasycznego rockowego kwartetu) i kolejny album, który miał przededefiniować – a przynajmniej wzbogacić – styl The Cure. Cieszy fakt, że Smithowi nadal chciało się kombinować, zamiast nagrywać kolejną wersję **Disintegration**. Gorzej, że tak słabego songwritingu nie słyszano w muzyce zespołu od dawna. **4:13 Dream** miało w założeniu oddać koncertowe brzmienie grupy. Widziałem ich na żywo i mu-



szyć przyznać, że ten zamiar nie powiódł się, choć bez wątpienia sam album jest dobrym pretekstem do ruszenia w kolejną trasę. Całość można określić jako nieudolną mieszankę poprzedniej płyty, **Wish** i **Kiss Me Kiss Me Kiss Me**. Czyli jednak nic nowego. Oczywiście Smith i spółka osiągnęli w muzyce wyżyny i nie muszą już niczego udowadniać. Nie ma też sensu oczekiwać, że będą nagrywać kolejne arcydzieła. Ale po twórcach tego formatu oczekuje się czegoś więcej niż przeciętności. A taki właśnie jest ten album. Pierwszy utwór, czyli pełen zadumy **Underneath The Stars**, zapowiada coś wyjątkowego. Dalej jest tylko gorzej. To po prostu kiepskie, błahe piosenki. Tak, wiem, nie napisałbym lepszych. Ale to nie ja stoję na czele jednego z najbardziej zasłużonych i niezwykłych zespołów w historii szeroko pojętego rocka.

Maciej Kaczmarek

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)



Supergrupy

Połączone siły

Był rok 1966, kiedy trzech muzyków uważani w swoim czasie za największych instrumentalnych wirtuozów stworzyli pierwszą supergrupę rockową o nazwie Cream. Byli to: Eric Clapton, Jack Bruce oraz Ginger Baker. Na przestrzeni następnego dziesięciolecia ich śladami podążyli kolejni znani i cenieni artyści, którzy uwierzyli, że jeśli w jednym składzie zagrają ponadprzeciętne indywidualności, to musi wyjść z tego coś wyjątkowego. I w większości przypadków mieli rację. Oto subiektywny wybór 5 najlepszych superzespołów w historii muzyki gitarowej.

Them Crooked Vultures

1

Skład:

Josh Homme (Queens of the Stone Age, Kyuss, Eagles of Death Metal),
Dave Grohl (Foo Fighters, Nirvana),
John Paul Jones (Led Zeppelin)

Dave Grohl nigdy nie bał się nowych wyzwań. Dlatego w połowie pierwszej dekady XXI wieku pogadał ze swoim kumplem, Joshem Hommem na temat powołania wspólnej kapeli. Okazało się, że lider QOTSA jest chętny. Mało tego, zaprosił na swoją imprezę urodzinową Paula Jonesa z Led Zeppelin, który także zainteresował się przystąpieniem do projektu. I tak powstała supergrupa o nazwie Them Crooked Vultures, która łączy klasyczny rock z pustynną psychodellą spod znaku stonera. W 2009 roku zespół oficjalnie udostępnił całą swoją



Them Crooked Vultures

płytę za darmo na kanale YouTube. Pomimo takiej formy promocji wydawnictwo zadebiutowało na 12. miejscu listy Billboard 200 w Stanach Zjednoczonych, sprzedając się w przeciągu tygodnia od premiery w nakładzie 70 000 egzemplarzy.

Temple Of The Dog

Skład:

Chris Cornell (Soundgarden)
muzycy z zespołu **Mother Love Bone**

Członkowie Soundgarden i Mother Love Bone występujący pod jednym szyldem? To było marzenie każdego fana grunge na początku lat 90. Szkoda tylko, że historia powstania supergrupy o nazwie Temple Of The Dog nie jest zbyt wesoła. 19 marca 1990 roku z powodu przedawkowania heroiny zmarł charyzmatyczny wokalista kapeli Mother Love Bone, Andrew Wood. Wood był postacią niezwykłą, która odcisnęła swoje artystyczne piętno na całej scenie rockowej w Seattle. Był również bliskim przyjacielem Chrisa

2

Cornella, który nie potrafił pogodzić się ze śmiercią muzyka. Frontman zespołu Soundgarden skomponował dwa utwory w hołdzie dla Wooda i zaproponował MLB wspólne ich zarejestrowanie. Sesja była na tyle owocna, że w czasie jej trwania powstały kolejne utwory, które złożyły się na całą płytę Temple Of The Dog. Na nagrania trafił także Eddie Vedder, który właśnie przeniósł się do Seattle z San Diego, aby dołączyć do muzyków Mother Love Bone i stworzyć z nimi nową kapelę o nazwie Pearl Jam.

Cream

Skład:

Jack Bruce,
Eric Clapton,
Ginger Baker

Cream do dziś określany jest jako jeden z najważniejszych i najbardziej wpływowych zespołów w historii muzyki rockowej. Można w zasadzie powiedzieć, że Cream to synonim supergrupy. Ten złożony z wybitnych osobowości kolektyw poruszał się w rejonach rocka

3



Temple Of The Dog



Cream





U.K.

psychodelicznego i blues rocka i stał się inspiracją dla takich gigantów sceny, jak King Of Leon, Black Sabbath czy Led Zepelin. Londyńskie koncerty supergrupy z 1968 roku udokumentowane filmem Cream – Farewell Concert przeszły do legendy. W maju 2005 roku grupa, ponownie w oryginalnym składzie, dała serię czterech koncertów w londyńskiej Royal Albert Hall. Pomimo wielkiego zainteresowania Cream zespół nie planuje nagrywania nowego materiału.

U.K.

Skład:

Bill Bruford (King Crimson),
John Wetton (King Crimson),
Eddie Jobson (Roxy Music),
Allan Holdsworth (muzyk studyjny)

4

W 1974 roku Robert Fripp oświadczył, że rozwiązuje King Crimson. Zszkowani

byli fani, dziennikarze i sami członkowie zespołu. Dwóch z nich, Bill Bruford i John Wetton, starało się nakłonić Frippa do zmiany decyzji, jednak bezskutecznie. Nie powiodła się również próba stworzenia przez muzyków wspólnego projektu z Rickiem Wakemanem z YES. Dopiero gdy Bruford przekonał do współpracy znakomitego instrumentalistę Allana Holdswortha, a Wetton zaprosił do studia Eddiego Jobbsona z Roxy Music, marzenia o nowej supergrupie zaczęły się spełniać. Pierwszy album zespołu przyniósł muzykę utrzymaną w kanonie rocka progresywnego, nasączonego jazzowymi harmoniami i unikalną rytmiką. W czasie nagrywania drugiej płyty zespół opuścili Bruford i Holdsworth, dołączył zaś Terry Bozzio (perkusista związany z Frankiem Zappą). W trzyosobowym składzie zespół zarejestrował krążek Danger Money, który był zarazem ostatnim albumem tego niezapomnianego superzespołu.

Down

Skład:

Phil Anselmo (Pantera i Superjoint Ritual),

Pepper Keenan (Corrosion of Conformity),

Kirk Windstein (Crowbar),

Rex Brown (Pantera)

Jimmy Bower (Crowbar)

Down to ultraciężki metalowy pocisk trafiający w sam środek serca fanów ciężkich brzmień. Założona w 1991 roku supergrupa uważana jest za jeden z najważniejszych i najlepszych zespołów heavymetalowych. Już samo wymienienie nazwisk osób, które tworzą skład Down, powoduje szyb-

5

sze bicie serca. Ważnym elementem twórczości kapeli jest Nowy Orlean w stanie Luizjana. To właśnie stamtąd pochodzą wszyscy muzycy. Debiutancki album Anselmo i spółki – NOLA to akronim New Orleans, Louisiana. Zespoły wywodzące się z bagnistego miasta wypracowały swoje specyficzne brzmienie, nazywane southern metal, polegające na dominacji ciężkich riffów połączonych z wyraźnymi liniami bluesowymi.

Kamil Downarowicz



Down



#rock #metal #wakacje #Mazury

Seven Festival

"Music & More"

Obok siebie jednego dnia legenda grindcore'u Napalm Death i nasz Happysad śpiewający o tym, że „miłość to nie pluszowy miś”. Deathmetalowy Decapitated grający tego samego dnia na tej samej scenie co Raz Dwa Trzy. Witamy w rzeczywistości **Seven Festivalu w Węgorzewie**.

Podczas gdy festiwale rockowe w Polsce coraz częściej słyną z organizacyjnych kłap, Seven Festival to niestrudzony kontynuator węgorzewskich tradycji (sięgających 1991 roku!). Między 10 a 14 lipca 2014 r. na scenach imprezy wystąpi mieszanka wszelkiego rodzaju rockowych brzmień.

Polskę będzie dumnie reprezentować rzesza sprawdzonych artystów, m.in. **The Analogs, Happysad, Collage, Luxtorpeda, Kazik Na Żywo, Blindead, Lady Pank Symfonicznie**. Z zagranicy przyjadą do nas głównie reprezentanci ciężkiej muzyki: brytyjska legenda **Napalm Death**, holen-

derska **Epica**, grająca symfoniczny metal z charyzmatyczną Simone Simons na czele, oraz szwedzka grupa **Arch Enemy**, która pierwszy raz zawita do Polski z nową wokalistką Alissą White-Gluz. Komplet grup prezentujących ciężką muzykę uzupełnia **Decapitated**, ceniona na całym świecie ekipa z Krosna. Dzięki takiemu zestawowi organizatorzy zapewniają przysłowiowe „dla każdego coś miłego”.

Podczas pięciu dni imprezy odbędzie się również koncert zespołów biorących udział w konkursie o nagrodę Grand Prix Seven Festivalu.

Ale muzyka to nie wszystko. Na uczestników imprezy czeka naprawdę przyjazna atmosfera i piękno mazurskiej przyrody. Do dyspozycji będzie również bardzo dobrze zorganizowane pole namiotowe.

Więcej informacji na temat konkursu i samego festiwalu znajdziecie na **www.sevenfestival.com**.

Wpadnijcie. My będziemy.



Seven Festival

music & more

Węgorzewo

10-13 lipca 2014

ARCH ENEMY, EPICA, NAPALM DEATH
KAZIK NA ŻYWO

LADY PANK SYMFONICZNIE
HAPPYSAD, COLLAGE, LUXTORPEDA
RAZ DWA TRZY, CHEMIA, DECAPITATED
THE ANALOGS, CUBA DE ZOO, BLINDEAD
MOJRA, HEROES GET REMEMBERED
VENFLON, RAPTUREFEAST, GODBITE

SPONSORZY & PARTNERZY



empik



PATRONAT HONOROWY

Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego



ORGANIZATORZY



PATRONI



Kaseciarz

rozmowa

Jednym z powodów, dla których Maciek założył zespół, było to, że „chciał robić w kulturze”. Udało się. I co, fajnie jest?

Maciej Nowacki: Czasem jest dobrze, czasem jest źle. Jak to w życiu. Fajnie jest grać dla fajnych ludzi i mieć świadomość, że kupują to, co chcemy im sprzedać. Niefajne jest na przykład ciągłe użeranie się z organizatorami o różne sprawy.

Jakie sprawy?

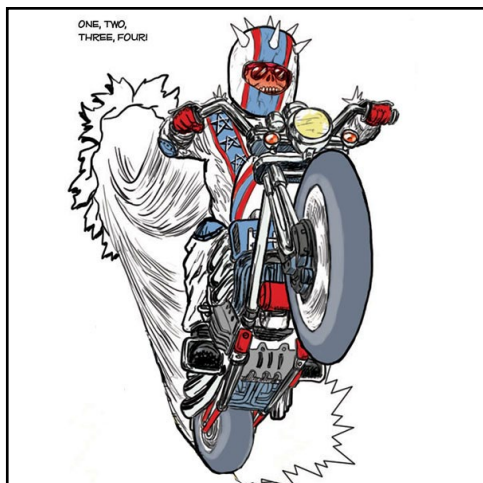
Piotr Lewicki: Na początku naszego wspólnego grania notorycznie mieli-

śmy problemy z akustykami. Goście, którzy nagłaśniają koncerty, myślą, że wszystko wiedzą najlepiej, i nie da się z nimi normalnie rozmawiać. Tutaj ściszą bas, tam coś pogłośnia i wychodzi z tego często niezły szajs. Kiedy występowaliśmy w Bytomiu, zajmował się nami kolo, który ewidentnie był niespełnionym muzykiem i wyznaczył sobie za życiowy cel utrudniać życie innym artystom. Kiedy prosiliśmy go, żeby dał troszkę więcej na odsłuch, on podkręcał gałki na maksa – to było naprawdę słabe.

Maciu, Kaseciarz był początkowo jednoosobowym projektem, dopiero z czasem został poszerzony o Łukasza i Piotra. Jak wpłynęło to na sposób powstawania nowych utworów?

M.C.: Wyglądało to tak, że podsyłałem chłopakom riffy i szkielety nowych kawałków, a na próbie rozbudowywaliśmy je wspólnie. Często wersje utworów, które na początku stworzyłem, ulegały całkowitej metamorfozie, bo każdy wносił do nich swoje trzy grosze. I szczerze powiedziawszy, podoba mi się taka forma naszej współpracy.

Muzyka na Motörcycle Rock And Roll jest mroczniejsza i cięższa od tej,



Kaseciarz

Motörcycle Rock And Roll

którą znajdziemy na debiutanckim albumie. Z czego to wynika?

P.L.: Może stąd, że Łukasz jest starym metaluchem i przemycił coś do naszej muzyki bez naszej świadomości. A tak na serio to duży wpływ na ciężkość naszej drugiej płyty miał fakt, że mieliśmy wyznaczone tylko trzy godziny w studiu, żeby nagrać podstawowe ślady. To była istna gonitwa. I tak na przykład kawałek **The Greatest Hit** zarejestrowaliśmy już za pierwszym podejściem. Ale to dobrze, bo dzięki temu brzmimy na **Motörcycle Rock And Roll** bardziej koncertowo – o to nam właśnie chodziło.

Zdarzyło Wam się grać na żywo muzykę do filmu Haxen. Czy w przyszłości możemy się spodziewać podobnych inicjatyw?

M.C.: Nie wykluczamy, że kiedyś znowu weźmiemy się za podobną inicjatywę. Wbrew pozorom, stworzenie muzyki

filmowej to kupa roboty i wymaga od nas czasu i poświęcenia.

A kupujecie kasety?

P.L.: Ja nie.

M.C.: A ja tak. Na przykład używane, za złotówkę. To świetna sprawa. Kupuję też nowe kasety, ostatnio nabyłem **Graveyard Drug Party**. Polecam.

Czy istnieje Waszym zdaniem szansa na powrót kaset magnetofonowych? Wydaje się, że jedynie garstka zapaleńców kręci się wokół tego tematu.

M.C. Ciężko powiedzieć... może tak, może nie. My nagrywamy nasz materiał na kasetach, bo jest ich dużo i można je tanio kupić. Skupujemy zapisane już wcześniej kasety, np. z muzyką disco lat 90., i nagrywamy na nie swoje piosenki. Robimy też okładki do kaset. Ludziom się to podoba, nam też.

Rozmawiał: Kamil Downarowicz



PREMIERY *filmowe*

#oscars #dramat #biograficzny #aids

reż. Jean-Marc Vallée

Witaj w klubie

Matthew McConaughey, niczym Christian Bale w ***Mechaniku***, doprowadza swoje ciało do ruiny, uwiarygodniając postać chorego na AIDS Rona Woodroofa – w wersji kinowej jurnego teksańskiego ogiera, rasisty i homofoba, w rzeczywistości dużo bardziej tolerancyjnego dla gejów elektryka i działacza na rzecz seropozytywnych pacjentów. Główny bohater nosi w sobie potężny ładunek negatywnych emocji, które na pewno utrudniają widzowi identyfikację z bohaterem.

McConaughey bierze jednak wady swej postaci za dobrą monetę i na nich buduje jego nieprzejeđnany charakter, umożliwiając mu pozostanie przy życiu o wiele lat dłużej niż przewidywali lekarze. Dzięki temu uporowi Woodroof rozpoczyna dystrybucję nieatestowanych leków, które pomagają w walce z objawami wirusa HIV. Jak się okazuje, rynek zbytu jest potężny, zaś Ron zakłada Dallas Buyers Club, próbując uniknąć konfliktu z prawem.

Jean-Marc Vallée nakręcił film, który nie razi wyidealizowanymi bohaterami, choć bywa mocno idealistyczny;



nie przykuwa atrakcyjną warstwą estetyczną, choć w jego brzydocie tkwi głębokie piękno. Potraktujcie ten obraz jako odgrzecznoną wersję **Fildelfii** i przeznaczcie dwie godziny na kibicowanie Ronowi/Matthew, mimo że kres jego historii nie będzie przecież zaskoczeniem.

#wampiry #kino artystyczne

reż. Jim Jarmusch

Tylko kochankowie przeżyją

Adam i Ewa niczym przybysze z innego świata dziwią się ludzkiej głupocie i skłonności do niszczenia własnego gniazda. On, czarny i ponury, i ona, celebująca życie, od kilku stuleci trwają w miłości kompletnej i harmonijnej. Bo Adam i Ewa to wampiry, które nauczyły się żyć wśród ludzi.

Tom Hiddleston i Tilda Swinton wcielają się w jednych z najwspanialszych kinowych kochanków w ostatnich latach. Dobrani na zasadzie kontrastu, doskonale się uzupełniają. On mieszka w mrocznym Detroit, mieście zniszczonym przez kryzys i wyludnionym, ona przebywa zaś w Tangerze, miejscu sensualnym i pełnym światła nawet w środku nocy.

Para głównych bohaterów to wampiry nowoczesne – dbające o zdrowie i czystość płynów, które spożywają. Na granicy ryzyka funkcjonują w świecie „zombie”, jak sami nazywają ludzi, niezmiennie strzegąc swych tajemnic. Upłynniają bogactwo, które udało się zgromadzić przez wieki, wspominając towarzystwo George’a Byrona i Franza Schuberta, a sami przyjaźnią się z Christopherem Marlowe, wciąż żyjącym



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!

rzekomym autorem dzieł Szekspira, naturalnie również wampirem.

Wszystko to zostało pięknie sfotografowane, wirtuozersko nakręcone i wzbogacone o nastrojową muzykę. Nowy Jarmusch, choć narracyjnie zaskakująco klasyczny, koncepcyjnie wciąż doskonały w każdym detalu.

#muzyczny #komediodramat #folk

reż. Ethan Coen, Joel Coen

Co jest grane, Davis?

Bracia Coen, mistrzowie postmodernistycznej ironii, wciąż są w formie, mimo że ich najnowsze dzieło znacznie różni się od tych, którymi raczyli nas w ciągu ostatniego dwudziestolecia. Tematycznie bliżej mu do **Bartona Finka** niż **Big Lebowskiego**, gdyż opowiada o desperackich próbach zaistnienia na scenie muzycznej – dokładniej w jej folkowej części.

Słynny reżyserski duet przenosi widza do lat 60., kiedy to tytułowy bohater Llewyn Davis, przed laty współautor jednego umiarkowanego przeboju, usiłuje uporządkować swoje życie, a przy okazji stara się zarabiać muzyką. Jednak wszystko, czego się dotknie, obraca się w pył, a finansowy dołek zbiega się z informacją o niespodziewanym ojcostwie. Obserwujemy przykrą szamotaninę Davisa z codziennością i nawarstwiające się porażki. Choć chciałoby się współczuć bohaterowi, trudno go polubić.

Oscar Isaac ma w sobie melancholię, która doskonale wpasowała się w wizję Coenów, co najlepiej słychać w nienagannym śpiewie aktora. **Co jest grane, Davis?** ogląda się (i słucha!)



świetnie, jednak nie tak dobrze, jak ich najlepsze filmy spod znaku kryminalnego absurdu.

#pastisz #Izrael #komedia #groza #przemoc

reż. Aharon Keshales ,
Navot Papushado

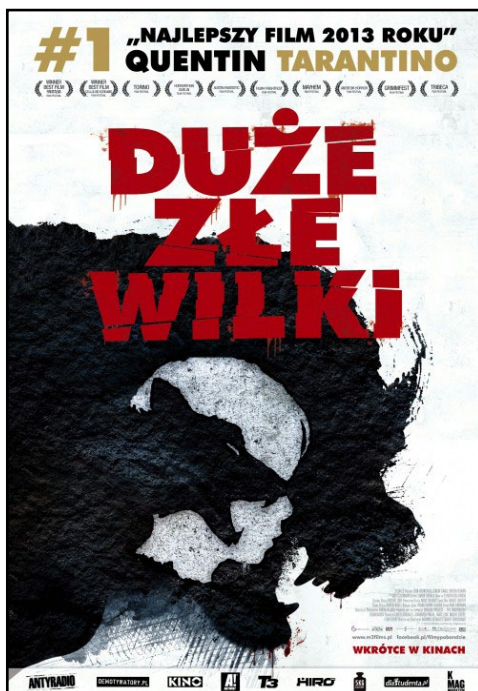
Duże złe wilki

Choć można mieć już dosyć stwierdzenia, że jest to „najlepszy film 2013 r. według Quentina Tarantino,” trzeba przyznać, że twórca **Pulp Fiction** zapewnił izraelskiemu filmowi reklamę, jakiej nie kupi się za żadne pieniądze.

Trudno też odmówić mistrzowi znakomitego gustu, bo **Duże złe wilki** to wysmakowany pastisz kryminału i kina zemsty, w którym zadanie wskazania postaci dobrych i złych wydaje się niewykonalne. Aharon Keshales i Navot Papushado przygotowali film, który wprost kipi czarnym humorem i wyśmiewa kolejne gatunkowe kalki.

Tu policjant jest porywczym głupkiem, jego szef udziela mu reprimendy wespół ze swym synem, a ojciec zamordowanej dziewczynki – zamiast opłakiwać córkę – wymyśla kolejne metody znęcania się nad podejrzanym o zabójstwo fajtłapowatym nauczycielem. Przemoc miesza się tu z absurdalnymi żartami, a mimo zaledwie kilkuosobowej obsady aktorskiej liczba zwrotów akcji może wywołać zawroty głowy.

Można zrozumieć dlaczego **Duże złe wilki** zwróciły uwagę Tarantino. Zabawa z konwencjami i doskonałe, przepełnione ironią dialogi są bardzo bliskie temu, co ukochał w kinie autor **Django**.



#dramat #Rumunia #trauma

reż. **Calin Peter Netzer**

Pozycja dziecka

Nie sposób zliczyć nagród, jakie od ponad dekady kolekcjonują twórcy kina rumuńskiego. Złoty Niedźwiedź AD 2013 dla filmu Calina Petera Netzera to kolejny dowód na to, że kinematografia z Bukaresztu i okolic jest dziś jedną z najważniejszych w Europie. I najbardziej depresyjnych.

Pozycja dziecka jest dojmującą opowieścią o tym, do czego zdolna jest kobieta chcąca chronić swe dziecko. Relacja Corneli i Barbu daleka jest jednak od normalności – zaborcza matka chce kontrolować życie swego dorosłego już syna, nie mogąc pogodzić się z jego uczuciem do innej kobiety. Gdy wydaje się, że jedyne dziecko Corneli na dobre oddaliło się od niej, Barbu śmiertelnie potrąca samochodem 14-letniego chłopca.

Z początku to wydarzenie jest tylko okazją do pojednania głównej bohaterki z synem, jednak szybko staje się sposobem na emocjonalne oczyszczenie mieszczańskiej rodziny – kluczowe okaże się tu zderzenie z rumuńską prowincją, która w konfrontacji z przybyszami ze stolicy może tylko pograć się w żałobie.

Netzer nie oszczędza widzów – w finałowych scenach trudno powstrzymać łzy, zaś wyśmienita kreacja Luminy Gheorghiu pozwala zaobserwować całą paletę emocji, jakim przez lata poddawana jest matka.



#sequel #kino akcji #kino historyczne

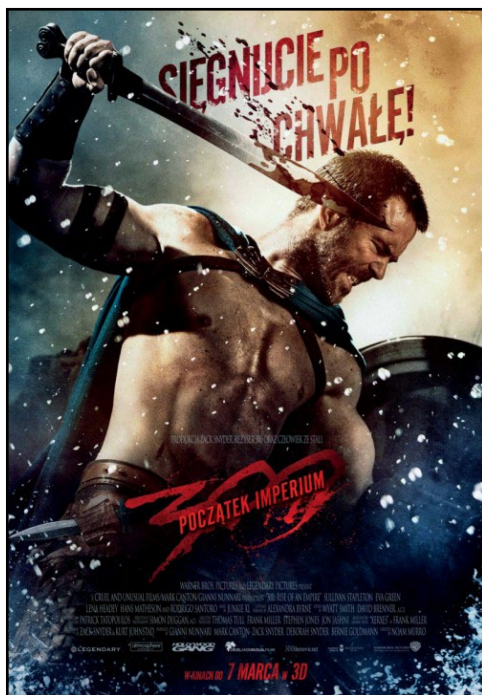
reż. Noam Murro

300: *Początek imperium*

Kontynuacje filmów w jakiś sposób przełomowych – dla pokolenia, dla gatunku, dla pewnej estetyki – na pewno nie mają łatwo. Z zasady muszą sprostać ogromnym oczekiwaniom widzów i nie dość, że nie mogą być gorsze niż pierwowzór, to jeszcze w swej przełomowości muszą go przewyższać. Noam Murro o tej zasadzie zapomniał i kultowych **300** po prostu skopiował.

Podróbka to jednak wybitnie nieudana, bowiem charyzmę Gerarda Butlera zastąpiono nijakością Sullivana Stapletona – nie sposób odmówić mu ambicji, ale charakteru jak najbardziej. Eva Green, na którą wielu widzów z pewnością liczyło, przechodzi zupełnie obok roli, eksploatując po raz nie wiadomo który wizerunek „pięknej i zabójczej”.

Podczas gdy rewolucyjny w obrazowaniu przemocy film Zacksa Snydera oferował wiele pamiętnych scen („This is Spartaaaaa!”), kontynuacja niemal anonimowego Murro stanowi ciąg zwielokrotnionych i pozbawionych charakteru scen masakry. Stało się to, czego można było się obawiać – historia konfliktu Temistoklesa i Artemizji, która rozgrywa się niejako w tle słynnej bitwy Spartan pod Termopilami, jest zwyczajną próbą zarobienia na renomie pierwowzoru, która na żadnym etapie realizacji nie miała ambicji, by być czymś więcej.



#obyczajowy #na faktach #wojenny

reż. **George Clooney**

Obróńcy skarbów

Kolejna, po *Człowieku, który gapił się na kozy*, współpraca George'a Clooneya i Granta Heslova irytuje nie dlatego, że jest filmem wyjątkowo złym, ale dlatego, że nie jest tak dobrym, jakim mógłby być.

Nie chodzi już nawet o aktorów, którzy grają tak, jakby przed chwilą drastycznie obcięto im gażę (zwłaszcza John Goodman). Prawdziwym problemem jest scenariusz, który mógł być połączeniem *Indiany Jonesa* z *Bękartami wojny*, a jest nieznośną amerykańską propagandą, w której dynamicznej akcji jest jak na lekarstwo.

Mnóstwo tu natomiast wzniosłych przemówień i wszelkiego pustosłowania, okraszonego wyjątkowo kiepskim humorem. Akcja zawiązuje się natomiast w pierwszych trzech minutach filmu – w czasie II wojny światowej profesor Stokes (w tej roli sam Clooney) organizuje grupę znawców sztuki, którzy mają przeszkodzić nazistom w zagrabieniu i zniszczeniu dzieł europejskiej kultury.

Clooney robi, co może – przeskakuje między Paryżem, Londynem a zniszczonymi niemieckimi miastami – ale jedyne, co udaje mu się uzyskać, to znudzenie widza. Pięć gwiazdek za Cate Blanchett, Billa Murraya i możliwość obcowania ze sztuką najwyższej próby.

Opracował: Dawid Myśliwiec



#komedia #kolor #plastyka #rodzina #outsider #podróż

Barwne światy Wesa A.

Jest taki reżyser, dla którego ekran jest czymś w rodzaju płótna, powierzchnią dla nieskrępowanych plastycznych eksperymentów. Tworzy na nim barwne, eklektyczne światy, przypominające bardziej rezultaty wyobraźni malarza niż klasyczne dzieła filmowe. Krainy te zamieszkane są przez ekscentryczne postacie, często posługujące się wyszukany słownictwem lub nietypową mową ciała. Ci, którzy widzieli **Rushmore** czy **Kochanków z Księżycy**, wiedzą, o kim mowa. Przed Państwem jedyna w swoim rodzaju wizja kina wg Wesa Andersona.

Nie jest jednym z tych twórców, którzy za punkt honoru stawiają sobie kręcenie filmu za filmem. Przeciwnie – mimo blisko 20 lat, które upłynęły od jego pełnometrażowego debiutu, ma na koncie tylko 8 kinowych fabuł.

Ale jakie to fabuły! Każda z nich jest samoistnym dziełem, spójną całością, która sprawia wrażenie dokładnie przemyślanej w każdym detalu. Na szczęście jednak precyzja Andersona nie jest irytującym pedantyzmem – to po prostu przejaw niesamowitej wierności swojemu spojrzeniu na kino, na sztukę, na świat.

Bo trzeba przyznać, że Wes Anderson musi być szalenie szczęśliwym człowiekiem, jeżeli widzi świat takim, jakim przedstawia go widzom. Wypełniony ludźmi pełnymi pasji i „pozytywne zakręconymi”, umiejętnymi skru-



Wes Anderson





Genialny klan

pulatnie planować i wcielać w życie swoje marzenia. Rzeczywistość w jego filmach nie budzi lęku, nie przygnębia ani nie odpycha – nawet traumatyczne zagadnienia, takie jak rozpad rodziny czy uzależnienie od używek, skąpane są w jaskrawych barwach i opisane dowcipną narracją.

Czy jednak obrazy urodzonego w Houston reżysera i scenarzysty pozwalają na stworzenie choćby zarysu jego osobowości? Czy z jego filmów można odczytać jakiś „program artystyczny”, któremu jest wierny? Zapoznanie się z całym dorobkiem Andersona nie jest zadaniem szczególnie czasochłonnym – spróbujmy przyrzeć się pewnym lejtmotywom, konsekwentnie przywoływanym przez tego autora w kolejnych dziełach.

Dysfunkcyjna rodzina

W niemal każdym filmie Wesa występują bohaterowie, których łączą wyjątkowo skomplikowane więzy rodzinne. Przykładem najbardziej oczywistym jest **Genialny klan** z 2001 r., historia zwariowanego rodu Tenenbaumów, którego

członkowie prześcigają się w ekscentrycznych wybrykach. Trudno o bardziej zagmatwaną sieć przedziwnych relacji – ojciec zostawia rodzinę, by podjąć próbę powrotu po 30 latach; jeden z jego synów, uzdolniony tenisista, przechodzi załamanie nerwowe, zakochując się w swojej adoptowanej siostrze; ona z kolei przez 20 lat ukrywa swój nikotynowy nałóg, romansując z najlepszym przyjacielem rzeczonego brata. Pomimo trudności z utrzymaniem zdrowych rodzinnych relacji, większość członków tytułowego klanu posiada jakiś niepośledni talent – sportowy, literacki, biznesowy lub inny. Anderson w słodko-gorzki sposób ukazuje destrukcyjny wpływ rozpadu rodziny na jego członków – tylko niesławny Royal, wyrodney ojciec, wydaje się być nań odporny. Nieudane małżeństwo rodziców spowodowało, że związki między rodzeństwem zostały wypaczone – bracia rozmawiają ze sobą jedynie z czystej kurtuazji, zaś jeden z nich z wzajemnością pała uczuciem do przybranej siostry.

Trzy lata po premierze **Genialnego klanu** Anderson zaproponował

widzom **Podwodne życie ze Stevem Zissou** – film będący rezultatem wieloletniej fascynacji reżysera przygodami Jacques’a Cousteau, a zarazem jedyny, w którym zatrudnił swego ulubieńca, Billa Murraya, w absolutnie pierwszoplanowej roli. Tym razem wieloosobową rodzinę zastąpiła równie liczna załoga statku... rybackiego? podróżniczego? Trudno powiedzieć, bo drużyna Zissou jest wyjątkowo osobliwą komuną, w której jeden z marynarzy darzy dowódcę uczuciem niemal synowskim, zaś sam kapitan próbuje ożywić w sobie instynkt ojcowski wobec właśnie poznanego syna. W jednej ze scen niby mimochodem dowiadujemy się o niepłodności głównego bohatera, co rzuca nowe światło na tę karkołomną relację. Nie może to jednak dziwić

zwolenników artystycznej wizji Andersona – w jego dziełach nawet niespodziewana śmierć jednego z bohaterów jest przyczynkiem do nostalgicznego ujęcia, będącego barwnym podsumowaniem osobiwej historii, nigdy zaś powodem do bezzasadnego smutku.

Najbardziej gorzkim i bodaj najtrudniejszym w odbiorze dziełem Wesa jest **Pociąg do Darjeeling**, wariacja na temat duchowej podróży wewnątrz siebie. Oto rok po śmierci ojca trzech braci podróżuje do Indii, by spotkać się z matką i lepiej poznać siebie. Do pociągu wsiadają jako trzej niemal obcy sobie mężczyźni, przepracowując w trakcie podróży najgorsze wspólne i indywidualne traumy. Sporo tu rozzarowania i żalu, wiele życiowego niepowodzenia, niewiele zaś pocucia



Podwodne życie ze Stevem Zissou

outnow.ch



Pociąg do Darjeeling

rodzinnej wspólnoty – bracia starają się nadrobić stracony czas, dochodząc jednak szybko do wniosku, że jest to zadanie zbyt trudne do wykonania. Spotkanie z matką tylko utwierdza ich w tym przekonaniu – od lat niewidziana rodzicielka okazuje się zaledwie odległą figurą, niepotrafiącą dać synom niczego, poza odrobiną niezobowiązującej życzliwości.

Choć o rodzinnym kryzysie w życiu Andersona trudno znaleźć jakiekolwiek informacje, w jego twórczości szalenie ważny jest...

Autobiografizm

Bo przecież w jego dziełach aż roi się od tropów wiążących jego dzieła z przeróżnymi fragmentami andersonowskiego życiorysu. Wystarczy przyrzeć się debiutowi Wesa – w ***Bottle Rocket***, zarówno w wersji krótkometrażowej, jak i w powstałym na jej kanwie filmie

kinowym, bohaterami są młodzi mężczyźni z Teksasu, a więc małej ojczyzny reżysera. Nad scenariuszem tego filmu Anderson pracował z Owenem Wilsonem, jednym z aktorów, przyjacielem z czasów studenckich, z którym później napisał także wspomniany ***Genialny klan*** oraz ***Rushmore***, chyba najbardziej kultowe ze swoich dzieł.

To właśnie ta wariacja na temat high school movies, fenomenalny kinowy debiut 18-letniego wówczas Jasona Schwartzmana, niesie ze sobą ogromny ładunek autobiografizmu. Szkoła Rushmore wzorowana jest wszak na liceum St. John's w Houston, do którego uczęszczał sam reżyser, zaś wspólnym mianownikiem w życiorysie twórcy i głównego bohatera, Maksa Fischera, jest rozpoczęcie kariery dramaturga w szczenięcym jeszcze wieku. Traumą rozvodu rodziców, znaną z ***Genialnego klanu***, uznaje Wesley Wales (jego właściwe imiona)

za jeden z najważniejszych czynników kształtujących psychikę jego i jego braci w okresie dorastania. Właśnie tak – Anderson ma dwóch braci, z którymi relacje możemy jedynie sobie wyobrażać, bogaci o doświadczenia z seansu **Pociągu do Darjeeling** i świadomi konsekwentnego autobiograficznego programu artystycznego tego twórcy.

Właśnie ten tytuł, będący hołdem zarówno dla Indii, jak i największego reżysera z tego kraju – Satyajita Raya – stanowi esencję konwencji, którą Wes szczególnie sobie upodobał, a którą jest...

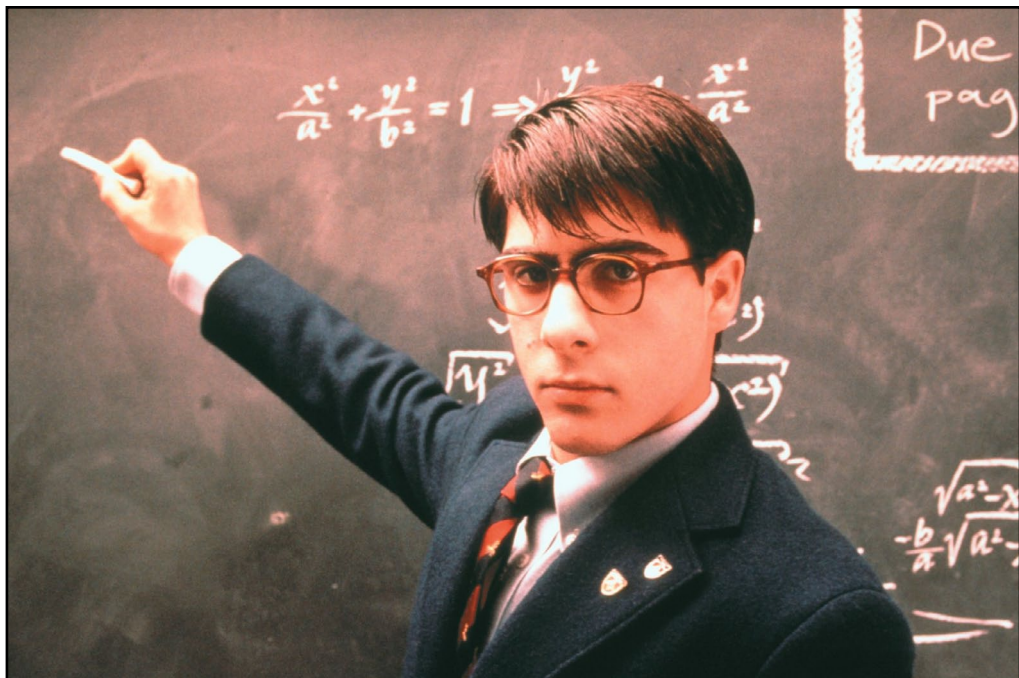
Kino drogi

Choć nie każdy film w jego dorobku wpisuje się w ramy tej formy opowiadania, już pierwszy rzut oka na filmografię

Andersona potwierdza jego zamiłowanie do wplatania wątków wielkiej podróży do swych opowieści.

Co specjalnie nie może dziwić, wojaże te nie są klasycznym przemierzaniem rdzennych amerykańskich bezdroży równie amerykańskim samochodem – często mają więcej wspólnego z wyprawami poszukiwawczymi, jak w **Podwodnym życiu ze Stevem Zissou**, czy pojednawczymi, jak w **Pociągu...**

Nieco inaczej temat podróży potraktowany został w **Bottle Rocket** czy w niedawnych **Kochankach z Księżycą**, gdzie decyzja bohaterów o wyruszeniu w podróż spowodowana jest złamaniem pewnych zasad: w pierwszym przypadku obowiązującego prawa, w drugim – niepisanego kodeksu społecznego. Te dwa tytuły, uzupełnione obowiązkowo o historię Maksa Fische-





Kochankowie z Księżycy

ra, są także najlepszymi przykładami innego motywu, charakterystycznego dla kina drogi – buntu wobec konwensów, norm narzucanych przez społeczeństwo. I choć żaden z tych obrazów to nie **Easy Rider**, w filmach Andersona da się dostrzec tę romantyczną tęsknotę za wyswobodzeniem się z więzów społecznych, za ucieczką we własną indywidualność – dlatego często bohaterowie decydują się na życie **na gigancie**, na wykluczenie z dotychczasowej wspólnoty. Aby jednak mogli cieszyć się wolnością, potrzebne jest...

Wielkie przedsięwzięcie i arcyplan

Jednym z najbardziej charakterystycznych elementów każdego filmu Wesa Andersona jest proces precyzyjnych

przygotowań do jakiegoś znaczącego zadania. W **Bottle Rocket** grany przez Owena Wilsona Dignan przedstawia swemu przyjacielowi plan 75-letni, którego jednym z elementów jest napad na księgarnię i niewielką chłodnię; fabuła **Rushmore** skupia się na ciągłych staraniach głównego bohatera o uczucia nauczycielki; w **Genialnym klanie** knującym jest Royal Tenenbaum, próbujący wkupić się w łaski porzuconej niegdyś rodziny. Historię Steve'a Zissou napędza chęć zemsty i schwytania rekina-jaguara, zaś bracia w **Pociągu do Darjeeling** wyruszają we wspólną podróż, by na nowo poznać siebie i swą matkę.

Prawdziwe mistrzostwo w tworzeniu szczegółowych strategii Anderson osiągnął w **Fantastycznym panu Lisie** i **Kochankach z Księżycy**, kiedy to –

mimo zaangażowania dziesiątków rozmaitych postaci – potrafił bez reszty wciągnąć widza w skomplikowaną, quasi-kryminalną intrygę. Pomimo nagromadzenia z pozoru błahych detali scenariusze Wesa charakteryzują się przejrzystością i bajkową wręcz skłonnością do szczegółowych opisów miejsc, postaci i sytuacji. Jednocześnie w filmach tego reżysera daje się zauważyć swego rodzaju fetyszyzację przedmiotów – czy jest to czerwona czapka w **Podwodnym życiu ze Stevem Zissou**, czy lornetka w **Kochankach z Księżyca**, nie sposób nie dostrzec sentymentalnego zamiłowania reżysera do rekwizytów rodem z kreskówek czy baśni. Wszystkie one mają niebagatelne znaczenie – tworzą tożsamości bohaterów, charakterystykę miejsc lub stanowią kluczowy element fabularny.

Zawsze są elementami arcyplanu.

Neurotyczny romantyzm

Bohaterowie Andersona to często postaci pogrążone w depresji, znerwicowane, zagubione. Nierzadko mają problemy z nawiązaniem prawdziwej relacji z drugą osobą lub zatracają się w świecie zamkniętym dla innych. Mimo to ich twórca zawsze daje im możliwość odnalezienia siebie w pewnej misji lub pasji, której poświęcić się mogą bez reszty. Przywołane wyżej lejtmotywy są wyrazem głębokiego sentymentalizmu, choć niektórzy chcieliby twierdzić, że to sprawnie zakamuflowany pesymizm. Trudno się jednak z tym zgodzić – barwny, osobliwy, baśniowy z natury świat filmów Wesa Andersona nie jest w gruncie rzeczy lepszy od tego, w którym żyjemy my, widzowie. To jednak świat, w którym miłość do życia nie słabnie nawet w obliczu najpoważniejszych problemów.

Dawid Mysliwiec



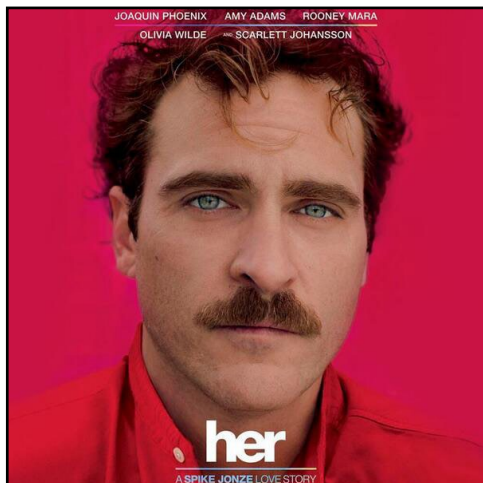
Fantastyczny pan Lis



Związek idealny

Człowiek i system operacyjny

Z plakatu bije soczysty róż, kolor dziecięcej beztroski i naiwności, ale i dziewczęcej delikatności. Głównego bohatera najnowszego dzieła Spike'a Jonze'a o imieniu Theodor (jak zwykle świetny Joaquin Phoenix) nie sposób nazwać człowiekiem bezproblemowym. Oprócz intensywnego różu z plakatu filmu spoglądają na widza pełne smutku oczy Theodora. Naiwności i kobiecej subtelności nie można mu jednak odmówić. Jego delikatna, pełna zrozumienia dla ludzkich potrzeb natura sprawia, że jest on ekspertem w tworzeniu listów od zakochanych do ich drugich połówek. Mogłoby się wydawać, że to właśnie cechy osobowości oraz odczuwany przez niego „głód” bliskości sprawiły, że związał się z wirtualną postacią Samantha – posiadającym duszę i osobowość produktem sztucznej inteligencji.



reż. Spike Jonze

Her

Początki związku Theodora i Samantha to długie rozmowy o emocjach, uczuciach i pragnieniach. Tak jak w zwyczajnym związku jedno (w tym przypadku oczywiście ona) czeka, aż drugie zaśnie, by w ciszy czuć przy ukochanej osobie. Pojawiają się też chwile spędzane w większym gronie, ze znajomymi Theodora. Czyżby idealny związek? Gdzieś „między scenami” do widza zaczyna docierać powaga sytuacji. Główny bohater nie kryje się z faktem bycia z „wirtualną”, bo nikt się temu nie dziwi. Jedyną osobą, która reaguje negatywnie, jest jego była żona Catherine, choć i jej zaskoczenie jest umiarkowane.

Jonze nieśpiesznie odkrywa przed nami przerażający obraz przyszłości (teraźniejszości?), w której ludzie przechadzają się samotnie, w rękę trzymając jedynie miniaturowy komputer – substytut człowieka. Na ulicach dalej słychać ludzkie głosy. Bez znajomego czy partnera kroczącego obok, lecz z mieszczącym się w dłoni wynalazkiem ludzie zmierzają gdzieś, każdy w swoją stronę. I każdy żywo rozmawia ze swoim nowym wirtualnym przyjacielem. Być może ten przyjaciel jest istotą cielesną, ale ani widzowie, ani bohaterowie tego nie wiedzą. Postacie filmu zdają się w pełni akceptować fizyczny brak osoby, z którą świetnie się dogadują.

W **Adoracji** Atoma Egoyana główny bohater, nastolatek, nie wliczając szkoły, „spotyka się” ze swoimi kolegami jedynie w przestrzeni wirtualnej. Od premiery mija pięć lat. Jest rok 2013. Jeden z amerykańskich reżyserów nie-

zależnych realizuje **Her** na podstawie własnego scenariusza (zasłużony Oscar za najlepszy scenariusz oryginalny). W odróżnieniu od **Adoracji** mamy tu do czynienia z dziełem fantastyczno-naukowym, w którym klawiatura, telefon komórkowy, Xbox czy Playstation 4 to wynalazki przeszłości. W **Her** aby z kimś porozmawiać, potrzebujesz jedynie małej, mieszczącej się w uchu słuchawki. Możemy więc oglądać ten film „z przymrużeniem oka”, czerpiąc frajdę z widoku Phoenixa w spodniach z wysokim stanem, albo śmiejąc się z bezczelnej, przeklinającej jak szewc animowanej postaci z ulubionej gry Theodora. Niestety już teraz nasze relacje często ograniczają się do interakcji na Facebooku czy Twitterze. I samo to powinno nam dać do myślenia, w jakim kierunku zmierzamy i czy aby na pewno nie grozi nam rzeczywistość podobna do tej, którą projektuje Spike Jonze.

Agnieszka Młynarczyk



#dokument #groteska #Indonezja #przemoc #zbrodnia

Dzieło **krwią** malowane

Kino rozliczeniowe jeszcze nigdy nie było tak zaskakujące. *Scena zbrodni* Joshuy Oppenheimera zamiast skupiać się na okrucieństwie ludobójstwa, jakie miało miejsce w 1965 r. w Indonezji, dociera do tych, którzy wówczas przelewali krew. Poznajemy dzięki temu zupełnie nieznany, groteskowy obraz zbrodni wojennej.



reż. Joshua Oppenheimer

Scena zbrodni

Nietrudno jednak o groteskowy efekt, gdy na głównego bohatera swojego dokumentu wybiera się kogoś takiego, jak Anwar Congo – żywą legendę paramilitarnej bojówki Pancasila Youth, zakochanego w sobie ekscentryka, który podobno w latach „świećności” odebrał życie blisko tysiąca osób. Choć dziś jest już tylko rzutkim seniorem, wciąż przeżywa swoje sukcesy na polu eksterminacji komunistów, w których wymierzone były ostrza i lufy zabójców Pancasila. Z uczuciem będącym mieszanką rozbawienia i obrzydzenia słuchamy, jak główny bohater opisuje swoje autorskie metody mordowania, właśnie im przypisując swoją biegłość w tym fachu.

Oppenheimer wprowadza do gry także wielu innych zbrodniarzy, którzy różnią się niemal wszystkim –

wiekiem, posturą, obecną pozycją i temperamentem – lecz mimo to pozostają zgodni w ocenie tego, co zrobili tysiącom Indonezyjczyków. Wyjątkowość **Sceny zbrodni** polega właśnie na niespotykanej optyce, pozwalającej spojrzeć na kontrowersyjny temat z perspektywy tego złego. Jednocześnie nie jest to reportaż jakich wiele – zaglądający do celi śmierci, w której oczekujący na egzekucję zbrodniarz otrzymuje szansę ostatniej spowiedzi i prosi o przebaczenie. Jak mówi w jednej ze scen któryś z morderców – moralność ustalają zwycięzcy, a w tym wypadku to właśnie ci zwyrodnialcy mogą za nich uchodzić.

Przeraża przede wszystkim spokój, z jakim mówią o swych czynach Congo i spółka. Nie tylko oni zresztą – z podziwem o ich dokonaniach wypowiada się także politycy, dziennikarze czy młoda dziewczyna prowadząca talk show. **Scena zbrodni** wydaje się egzotyczna nie dlatego, że jej miejscem akcji jest odległa Indonezja, ale właśnie z powodu tej masowej znieczulicy wobec ogromu cierpienia, jakiego bezduszni kaci przysporzyli swoim ofiarom i ich rodzinom. Oppenheimer, niby dla równowagi, pokazuje także stopniową przemianę, jaka zachodzi w Anwarze, gdy wspólnie z reżyserem pracuje nad inscenizacjami popełnionych przez bohatera morderstw.



Jednak gdy bezrefleksyjny wcześniej miłośnik uśmiercania komunistów zaczyna wątpić w słuszność swoich decyzji, cała magia **Sceny zbrodni** ulatuje bezpowrotnie.

Być może to zbyt długi metraż filmu Oppenheimera (trwa ponad 150 minut) sprawia, że nie udaje się utrzymać do końca przerażającego tonu tego dokumentu. Nie do końca wiarygodna metamorfoza Anwara wydaje się być zagranie pod publiczność, zaś pojawiające się co jakiś czas sekwencje rodem z jego snów próbują odrealnić bohatera, czyniąc go kimś w rodzaju indonezyjskiego Freddy'ego Krugera. Jest trochę tak, jakby reżyser sam wy-

straszył się obrazu, jaki objawił mu się w Dżakarcie, i postanowił „upupić” potwora, którego chciał sportretować. Zaszкодził tym swojemu filmowi, gdyż wybitność jego pierwszej części polegała właśnie na ukazaniu bezkompromisowej szczerości Congo. Dużo bardziej wierzymy mu, gdy z uśmiechem na twarzy mówi: „Na masakry zazwyczaj ubierałem jeansy” niż gdy nagle zaczyna opłakiwać swe ofiary. Mimo tej niekonsekwencji Oppenheimerowi należą się brawa za wyrwanie do góry nogami definicji kina rozliczeniowego.

Dawid Myśliwiec



PREMIERY

książkowe

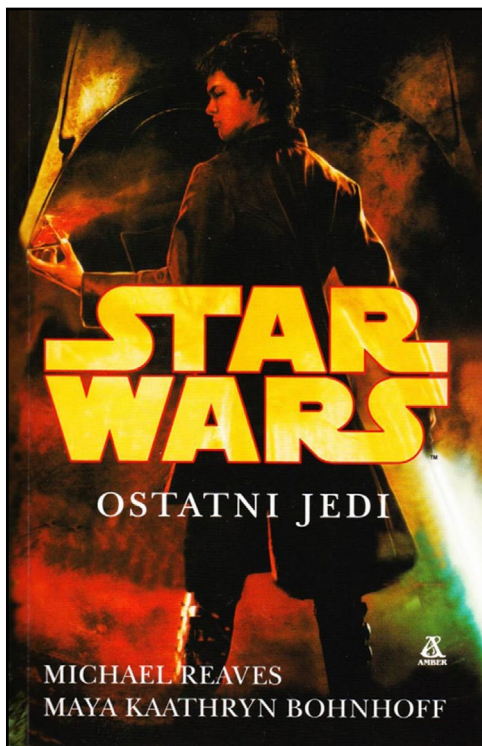
#fantasy, #star wars

**Michael Reaves,
Maya Bohnhoff Kaathryn**

Star Wars. Ostatni Jedi

Dwie filmowe trylogie **Gwiezdnych wojen** to bardzo niewielki wycinek z historii całego uniwersum – obecne ramy projektu liczą sobie (w formie książek, gier, komiksów) lekko ponad pięć tysięcy lat historii, poczynając od pierwszych wzmianek o Sithach, a kończąc na losach Jedi czterdzieści lat po zniszczeniu drugiej Gwiazdy Śmierci. Jak dotąd jednak znaczna część książek osadzona w odległej Galaktyce nie cieszyła się zbyt dużą popularnością ze względu na swój raczej mierny poziom. Jak prezentuje się najnowsza pozycja z tego świata, ***Ostatni Jedi***?

Opowieść rozgrywa się niedługo po wykonaniu Rozkazu 66 – główny bohater, Jax Pavan, to jeden z nielicznych Jedi, którzy zdołali przeżyć pogrom w Świątyni. Aktywnie angażuje się w działania ruchu oporu i stara się sabotować działania Imperium, w tym swojego największego antagonisty, Lorda Vadera (co ciekawe, czarny charakter w ***Ostatnim Jedi*** jest raczej tylko dodatkiem w tle, nie pełni pełnoprawnej roli w opowiadanych wydarzeniach). Gdy podczas akcji przejścia



dowódcy jednej z siatek rebeliantów ginie ukochana rycerza, ten postanawia w końcu się zemścić – w międzyczasie nadarza się zaś okazja do zadania ciosu samemu Palpatine'owi.

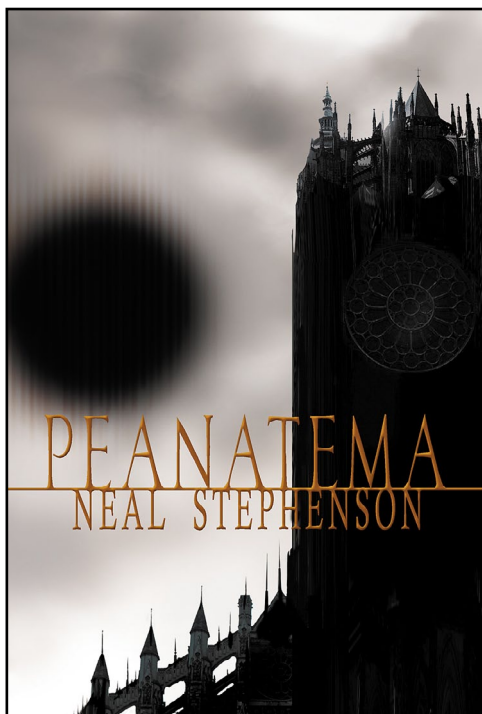
Poprzednia książka duetu Reaves i Kaathryn – **Mroczne gry** były nad wyraz słabym thrillerem osadzonym w ramach uniwersum Star Wars, stąd też słuszne obawy o poziom kolejnej powieści. Na szczęście okazały się one bezpodstawne – **Ostatni Jedi** nie jest co prawda książką, która zapisze się złotymi głoškami w pamięci fanów, ale dostarcza sporo nienajgorszej rozrywki. Nieźle poprowadzona – chociaż nie obyło się bez fabularnych dłużyzn – historia, charakterystyczni bohaterowie (na czele z sarkastycznym droidem) i wspomniana już bliskość najbardziej rozpoznawalnych postaci Imperium składają się na całkiem nieźle czytadło. Owszem, mogłoby być lepiej, ale czytelnicy w Polsce widzieli już znacznie gorsze dokonania (jak np. **Czerwone żniwa** wydane jakiś czas temu – połączenie Sithów i zombie było pomysłem, delikatnie mówiąc, nieszczęśliwym). Aczkolwiek wiedza na temat funkcjonowania uniwersum, przynajmniej szcztątkowa, jest wymagana – sam seans filmowy zdecydowanie nie wystarczy.

#science fiction, #literatura

Neal Stephenson

Peanatema

Neal Stephenson to w naszym kraju twórca niszowy. Owszem, jego pierwsze wydane u nas pozycje były skierowane raczej do konkretnego i niewielkiego grona odbiorców (**Zamieć** czy **Cryptonomicon**), niemniej ostatnią



książką, **Reamde**, powinien zdobyć sobie więcej czytelników – wszak to co najmniej niezły thriller, nawet jeśli zawarty w niespotykanej w tym gatunku objętości (cała powieść liczy sobie około 1200 stron). Tak się jednak nie stało, ale czytelnicy w ostatnim czasie mieli okazję zapoznać się ze wznowieniem jednej z jego sztandarowych powieści – **Peanatemy**.

Na samym wstępie należy zaznaczyć, że recenzowana pozycja to fantastyczny i literacki majstersztyk – do jej pełnego docenienia potrzebne jest niemałe obycie z gatunkiem, gdyż podobnie jak z **Bajkami robotów** czy **Opowieściami o pilocie Pirxie** Lema, niemożliwe jest jej docenienie bez odpowiedniego materiału porównawczego i „tolerancji” na bardzo odważne zabiegi stylistyczne. A jest o czym opowiadać.

Fraa Erasmam to główny bohater, młody deklarant pochodzący z koncentu Edhara, raju dla naukowców i azylu przed wpływem świata zewnętrznego, Saeculum. Miejsce to specyficzne, bo czas w nim poniekąd się zatrzymał: na zewnątrz upadały miasta i rządy, nastawały mroczne i niebezpieczne czasy niewiedzy, a mimo to deklaranci trwają jak trwali przez tysiąclecia. Raz na dziesięć lat pustelnicy otwierają jednak wrota swojej pustelni, co daje im możliwość nawiązania kontaktu ze światem i prześledzenia zmian, jakie zaszły w nim od ostatniej takiej wizyty.

Peanatema wymaga od czytelnika sporego zaangażowania – zabawy literackie i neologizmy Stephensona jak żywcem przypominają te z **Bajek robotów** czy **Kongresu futurologicznego** wspomnianego wcześniej Lema. Szalone językowe konstrukcje, dziwne

Skala ocen:

Sto lat samotności

Miasto grzechu

Cień wiatru

Gra w klasy

Czas jest najprostrzą rzeczą

Moja walka...

Kronika sportowa

Paulo Coelho

**
Żegnaj laleczko

*
Czas pogardy



twory językowe, mniej lub bardziej nawiązujące do rzeczywistych nazw – to najogólniejsza charakterystyka całej powieści. Stephenson wplótł do powieści iście metafizyczne i fabularne łami-główki, co czyni z ***Peanatemy*** nie tylko wyśmienitą powieść, lecz i pewnego rodzaju grę logiczną: układankę, której elementami są poszczególne fragmen-ty tekstu. To pozycja do napawania się nią, do krótkich, wymagających czy-telniczych sesji – żadne czytadło do poduszki czy zabijacz czasu w pociągu.

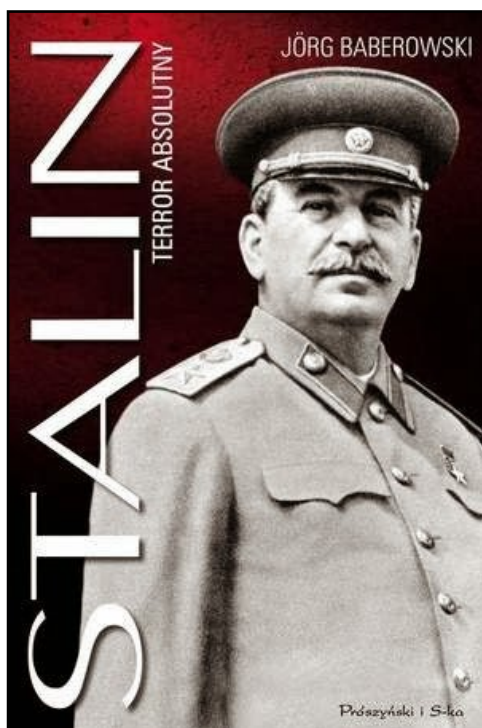
#historia, #dokument

Jörg Baberowski

Stalin. Terror absolutny

Nie od dziś wiemy, że jedna śmierć to tragedia, a milion – statystyka. Pierwsza połowa dwudziestego wieku jest najeżona statystyką – czy to bilansem strat w czasie pierwszej wojny światowej, czy szacunkami na temat liczby ofiar stalinowskiej Wielkiej Czystki. Dziś, około siedemdziesięciu lat po tamtych wydarzeniach, Józef Stalin postrzegany jest jako szaleniec, którego strach przed utratą władzy doprowadził do tak ogromnej, zakrojonej na szeroką skalę akcji.

Stalin. Terror absolutny to nie lada gratka dla miłośników okresu pierwszej połowy dwudziestego wieku. Jest to prawdopodobnie pierwsza tak szczegółowa i obiektywna analiza poczynąń Stalina w okresie największego „rozkwitu” Związku Radzieckiego. Dla zwykłego zjadacza chleba – szaleństwo dyktatora, dla autora, niemieckiego historyka – ogromne przedsięwzięcie, którego wariactwo stanowi tylko zasłonę dymną dla... budowy społeczeństwa nowoczesnego, wręcz utopijnego.



Dzieło Baberowskiego nie pozwala pozostać obojętnym wobec Stalina – historyk nie wybiela tej okrutnej postaci, lecz stawia się w roli obserwatora i analityka tych wydarzeń, a wnioski przez niego wysnute są zaskakujące.

#proza, #fantasy

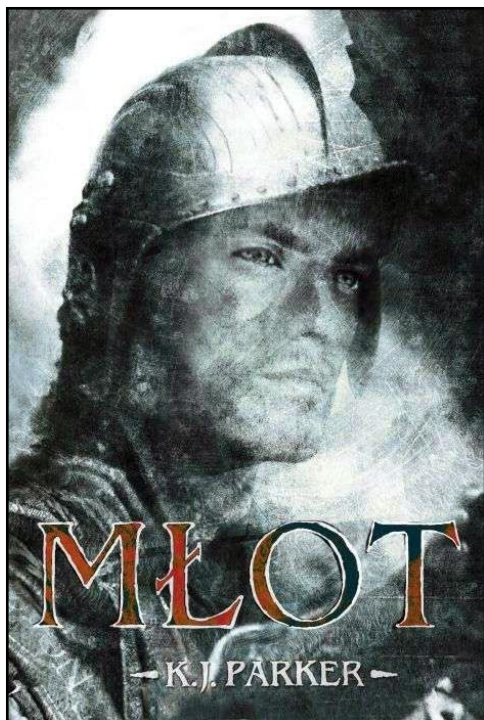
K. J. Parker

Młot

K. J. Parker jest twórcą znanym w naszym kraju dotychczas głównie z kilku opowiadań i powieści o tematyce... ekonomicznej – temacie nietypowym jak na gatunek fantasy. Jego pierwsza książka, ***Składany nóż***, została przyjęta przez recenzentów bardzo przychylnie. Niestety drugie podejście autora do dłuższej formy nie jest już tak udane.

Tym razem fabuła rozgrywa się nie w sercu cywilizacji, lecz na jej obrzeżach, w małej, położonej na krańcu świata biednej kolonii obwarowanej podatkami, cłami i opłatami, które uniemożliwiają jej rozwój. Co będzie mieć z tym do czynienia potomek wygnanego kilkadziesiąt lat wcześniej ze stolicy arystokratycznego rodu oraz w jaki sposób fabryka wyrobów metalowych łączy się z rodzinnymi niesnaskami? Okazuje się, że elementów wspólnych jest całkiem sporo.

Nie ma co oczekiwać fajerwerków po ***Młocie*** – jest to zaledwie porządnie napisany tekst, z charakterystycznymi bohaterami i lekką, łatwą historią. Jednocześnie jest to też książka zdecydowanie za długa – akcja zbyt często drepta nieśmiało w miejscu i dopiero delikatne, pozostawione przez autora co kilkadziesiąt stron zachęty onieśmiejają ją na tyle, by ruszyła do przodu.



Jeśli szukacie nietypowej (czyli oscylującej wokół tematów ekonomicznych) fantasy, to **Młot** jest dobrym wyborem – tego typu tekstów jest niewiele. Jeśli jednak oczekujecie po drugiej powieści Parkera tego, co oferował **Składany nóż**, to odpuście – wygórowane oczekiwania mogą zabić nienajgorszą lekturę.

#publicystyka, #fantastyka

Marek Oramus

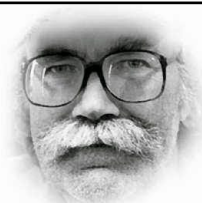
Wypożyczenie osobiste

Za czasów PRL-u polska fantastyka naukowa rozwijała się niezwykle prężnie – popyt był ogromny, a dostęp do dzieł zagranicznych znikomy, toteż rodzimi autorzy mieli bardzo duże pole do popisu. Nawet największe gnioły rozchodziły się w nakładach osiąganych dziś tylko przez bestsellery. Te czasy już nie wrócą, ale czytelnik może sobie je przypomnieć (lub poznać) za sprawą wznowienia publicystyki Marka Oramusa.

Wypożyczenie osobiste pełni dla czytelnika niezaznajomionego do tej pory bardziej z tematem rolę dwojaką – wprowadza w świat fantastów sprzed kilkudziesięciu lat, gdy wyrastały legendy takie jak Adam Hollanek, Janusz Zajdel czy Konrad Fiałkowski, a cenzura i braki surowca (papieru) doprowadzały do tego, że niekiedy wydanie książki było prawdziwym wyczynem. Z drugiej strony zawiera recenzje najważniejszych (według Marka Oramusa) dzieł, które ukazały się w tamtym czasie – część z nich nadal jest doskonale znana, inne pokrywa dość gruba warstwa kurzu, niemniej gustowi publicyści wierzyć można z pewnością. Dla osób chcących zaznajomić się z historią gatunku w Polsce jest to jedna z obowiązkowych pozycji.

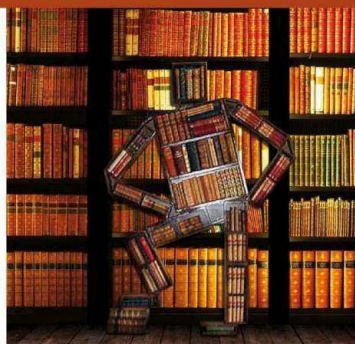


KRYTYCY
O FANTASTYCE



**Marek
ORAMUS**

Wypożyczenie osobiste



#proza, #fantasy

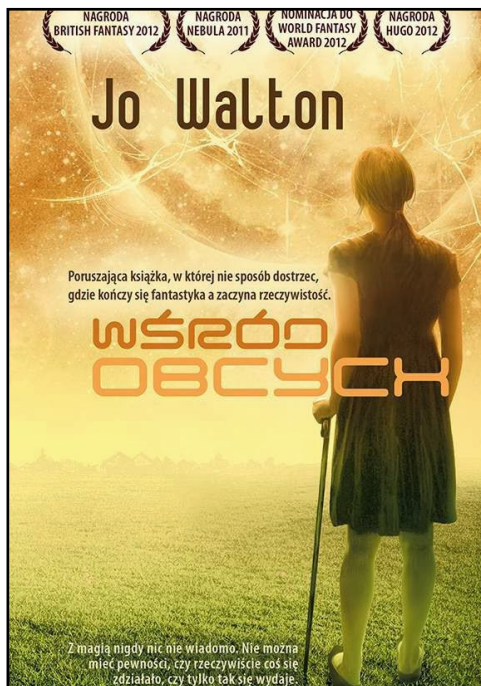
Jo Walton

Wśród obcych

Z klasyką fantastyki (i literatury w ogóle) jest jeden bardzo duży problem – „pierwszy raz” jest niepowtarzalny. Im człowiek starszy, tym mniej zostaje mu dzieł nieznanych, których nigdy nie miał okazji poznać. Jednakże każda taka pozycja pozostawia w czytelniku to „coś”, co nie pozwala dać o sobie zapomnieć. Szkocka autorka, Jo Walton, z chirurgiczną precyzją postanowiła wykorzystać to zjawisko przy kreowaniu swojej powieści **Wśród obcych**.

To nie jest pozycja, w której rolę protagonisty po raz tysięczny odgrywa zaginiony potomek czarodziejów/wojowników/królewskiej dynastii (niepotrzebne skreślić). Jej bohaterką jest niepełnosprawna nastolatka. W czym więc tkwi niemalże magiczny potencjał tej pozycji? W tym, że są to zapiski dziewczyny, która niemalże szturmem wdarła się w świat klasyków fantastyki, odkrywając ich kolejne dzieła, które z kolei służą jej jednocześnie za pewnego rodzaju życiowe poradniki i uczą drogi postępowania.

Nie da się jednak ukryć, że **Wśród obcych** to pozycja dla snobów – czytelnicy, którzy nie mieli do czynienia chociażby z częścią tytułów pojawiających się w powieści, raczej nie zrozumieją tego, co czuje bohaterka, ani dlaczego akurat te konkretne tytuły wywierają na nią tak duży wpływ. Jeśli jednak znacie klasyki fantastyki, to wspomniana książka będzie pięknym przypomnieniem minionych czasów.



#proza, #sf

Orson Scott Card

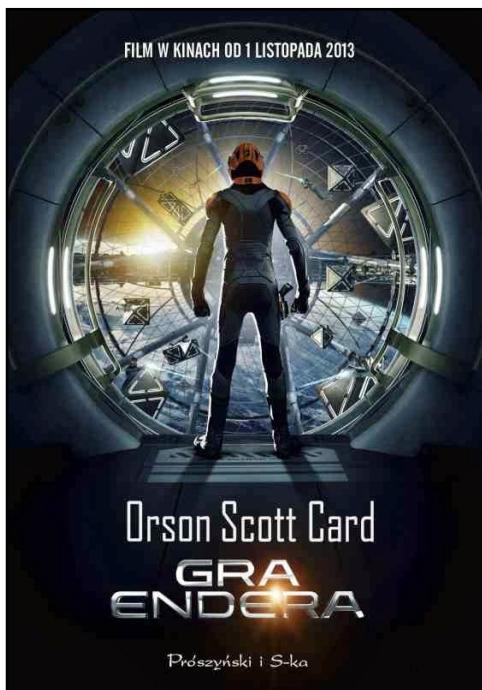
Gra Endera

Fantastyka naukowa jest szczególnym gatunkiem literatury fantastycznej – żaden inny nie starzeje się równie szybko i jeśli autor nieumiejętnie rozłoży aspekty technologiczne w swoim dziele, to może mieć niemal pewność, że za dwadzieścia, trzydzieści lat będzie to książka zapomniana, ewentualnie pamiętana przez świat jako urocza, ale nieaktualna ramotka. Przygody Endera dostarczają rozrywki kolejnym pokoleniom i nie zanosi się raczej na zmianę tego trendu.

Niczym niewyróżniający się dzieciak bohaterem powieści? Co może zrobić w obliczu zagrożenia, jak nie wziąć nóg za pas? Na pierwszy rzut oka wydaje się, że *Gra Endera* to opowieść absurdalna pod wieloma względami – kilkulatek jako nadzieja ludzkości w konflikcie z obcą rasą? Dzisiejsi stratedzy wojskowi parsknęliby śmiechem na samą myśl o takim scenariuszu. Okazuje się jednak, że za nieciekawą powłoką Orson Scott Card ukrył coś znacznie więcej – zarówno wrażliwą istotę, jak i bezlitosną maszynę będącą w stanie wygrywać najtrudniejsze starcia i wychodzić obronną ręką z najgorszych sytuacji.

Mało science, dużo fiction – to w skrócie ***Gra Endera***. I takie (umiejętne) połączenie sprawia, że będzie to jedna z ulubionych lektur dorosłych i nastolatków jeszcze przez długie lata. Wszak powieść o dorastaniu i obciążeniu młodych barków ogromną odpowiedzialnością raczej się nie starzeje.

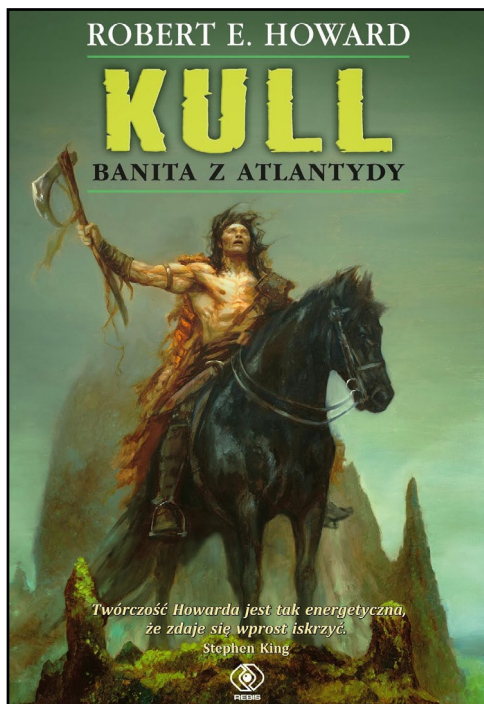
Dawid „Fenrir” Wiktorski



Banita z Atlantydy

Mimo iż Conan i Kull nie są jedynymi barbarzyńcami w fantasy, to można śmiało powiedzieć, że Robert E. Howard w tej kategorii jest tym, kim dla całego gatunku był Tolkien ze swoim *Władcą Pierścieni* – prekursorem, twórcą który pozwolił pewnym pomysłom wypłynąć na szersze wody (co ciekawe, w obu przypadkach nastąpiło to dopiero po śmierci twórców – za życia byli doceniani w stopniu umiarkowanym). Mało kto jednak wie, że Cymeryjczyk Conan miał pierwowzór w innej postaci: raczej nieznanym w naszym kraju Kullu, tytułowym banicie z Atlantydy.

Kull w niemalże całym zbiorze (poza jednym krótkim epizodem) pełni funkcję władcy Valusii – podobnie jak Conan jest barbarzyńcą, ale dzierży w swoich dłoniach ster władzy i, co więcej, to on przywrócił ład i porządek w państwie. Taki stan rzeczy niemal zawsze jest okazją do spisków i prób przejęcia władzy, więc nietrudno się domyślić, że gros przygód króla będzie polegać na odpieraniu ataków wymierzonych bezpośrednio w niego lub jego dwór. Praktycznie wszystkie teksty prezentować będą to, co typowe dla gatunku magii i miecza – zbrojny pościg, zdrada osoby w bliskim otoczeniu władcy czy nawet walka z potężnym magiem. Tylko jeden tekst zbliży się gatunkowo do fantasy, w którym to dwaj bohaterowie z howardowskiego kanonu, Kull i Bran Mak Morn, razem stawiają czoła rzymskim legionom.



Robert E. Howard
Kull. Banita z Atlantydy

Kull ma w sobie „coś” z typowego barbarzyńcy i widać to w jego poczynaniach, jednak nie jest to oczywiście przygłup, który przypadkiem zdołał objąć tron we władanie – wręcz przeciwnie. Mimo iż jego korzenie nie przywodzą na myśl człowieka cywilizowanego, to w sposobie myślenia barbarzyńcy jest zaskakująco dużo surowej, brutalnej logiki: dla Kulla nie istnieje wynalazek zwany „dyplomacją”, a najważniejszym prawem jest prawo miecza (ale też nie na tyle, by sieć i rąbać każdego, kto wejdzie mu w drogę – władca potrafi dostosować się do sytuacji i wykorzystywać nawet zdradę na własne potrzeby). Jednak Howard niespecjalnie koncentrował się na postaci Kulla. Pełni on rolę spoiwa zlepiającego poszczególne teksty w możliwie spójną całość.

Sam Kull, niestety, nie może pochwalić się tak charakterystyczną dla Conana porywcznością i hardością ducha. To jednak nie znaczy, że to postać zła, czy niedopracowana – mimo iż wraz ze swoim następcą pełnią identyczne role w identycznych realiach, to obaj koncentrują się na rzeczach dość odmiennych. Kull jest typem rozważnego analityka, Conan zaś to Conan – lepiej krzywo nie patrzeć, jeśli nie chce się skończyć z toporem wbitym w czerep.

Od strony językowej Howard nie był nigdy wirtuozem – mimo iż podejmował próby wplecenia w narrację odpowiedniej porcji poetyckości i (w pewnych momentach) patosu. Nierzadko trzeba też mocno uważać, by po prostu się nie pogubić ze względu na mniejszy lub (na szczęście rzadziej występujący) większy chaos. Na doda-

tek tłumacz, podobnie jak z tomami przygód Conana, zdecydował się na zachowanie błędów autora. Choć nie ma ich wiele (w przedmowie jest mowa o osiemnastu), wprowadza to niepotrzebne zamieszanie – i, jak na ironię, często nie wiadomo, czy w tekście znajduje się błąd korekty, czy celowe „przeoczenie”.

Za to należy pochwalić oprawę graficzną – ta, znów przywołując na przykład trzy tomy historii o Conanie, stoi na bardzo wysokim poziomie. **Kull. Banity z Atlantydy** zawiera dużo rycin i czarno-białych rysunków prezentujących naprawdę wysoki poziom. Owszem, nie kupuje się prozy dla podziwiania obrazków, ale w przypadku edycji dzieł Howarda ten element oprawy jest naprawdę godny uwagi. **Banita z Atlantydy** zawiera także dwa eseje, kilka niedokończonych opowiadań Howarda, a nawet informacje na temat prekursora Kulla, Am-Rya.

Kull został przez Howarda porzucony na rzecz tekstów o Conanie Barbarzyńcy. W Polsce to postać niemal nieznana, zakryta przez sławę, jaką temu drugiemu barbarzyńcy przyniosły dwie ekranizacje i kilkadziesiąt książek z jego udziałem tworzonych przez różnych autorów. To jednak nadal klasyka, którą warto znać – chociażby po to, by dowiedzieć się, jak mógłby dziś wyglądać najsłynniejszy barbarzyńca w popkulturze, gdyby twórca nie porzucił pierwotnego zamysłu.

Dawid „Fenrir” Wiktorski

Podręczny przewodnik komiksowy

Nowy w komiksach? Znasz tylko *Kaczora Donalda*? Chcesz zagłębić się nieco bardziej w materii opowieści obrazkowych? W takim razie prezentujemy kilka pojęć, dzięki którym co nieco o komiksie Ci się rozjaśni. Jak dalej potoczy się Twoja przygoda z komiksem, zależy już tylko od Ciebie.

Album – jeden z formatów wydawniczych komiksów. Nazwę tę stosuje się w odniesieniu do jednego egzemplarza komiksu wydanego w formie książki, niezależnie od tego, czy jest to wydanie zbiorcze zeszytów, czy np. powieść graficzna.

Bariera językowa – w dobie internetu mamy dostęp do niemal każdego komiksu wydawanego w każdym zakątku świata. Co z tego, skoro nie możemy ich przeczytać, bo nie znamy języka, w którym zostały stworzone? W tym celu powstały grupy skanacyjne. To nic innego jak zeskanowane komiksy, z naniesionym przetłumaczonym tekstem. Całością zajmują się fani i czytelnicy, którzy ciężko pracują, żeby zeskanować, przetłumaczyć i nanieść nowy tekst w programach graficz-

nych. Oczywiście nie otrzymują za to wynagrodzenia. Efekty ich działań udostępniane są za darmo w Internecie, wystarczy wygooglać. Choć skanacje w wielu krajach są na bakier z prawem autorskim, to w sieci mają się dobrze.

Cenzura – w tym samym czasie, kiedy w Polsce komunistyczne rządy cenzurowały wszystko, od książek poczynawszy, na prywatnej korespondencji skończywszy, w Stanach cenzurowano komiksy. Amerykański Związek Komiksowy (Comic Magazine Association of America) wprowadził nawet specjalne oznaczenie: „Approved by Comic Code Authority”. Zgodnie z obowiązującym ówczesnie kodeksem twórcy komiksowi musieli trzymać się konkretnych zasad. Dobro musiało zawsze zwyciężać nad złem, przestępstwa nie mogły



wywoływać sympatii, przedstawiciele prawa wręcz przeciwnie, nie można było używać słów „horror” i „terror” w tytułach, przedstawiać brutalnych scen czy nagości. Obostrzeń było znacznie więcej. Na okładkach komiksów, które spełniały wszystkie zasady, znajdowało się wspomniane oznaczenie. Tytuły bez tego znaczka były często wycofywane ze sprzedaży. Niemniej jednak wraz z rozwojem undergroundowego obiegu komiksów i wzrostem popularności komiksów niezależnych kodeks i oznaczenie „Approved...” stały się reliktem przeszłości. Dzięki finalnej rezygnacji przez wydawnictwa

i dystrybutorów ze stosowania się do zasad kodeksu artyści zyskali twórczą wolność.

Dymki – są to owe „baloniki”, w których w komiksach umieszczany jest tekst. Nie dajcie się zmylić – w XXI wieku dymki mają różne kształty i funkcje. Poza standardowymi dymkami z dialogami mamy także dymki z myślami bohaterów, czasami są one umieszczane również w prostokątnych ramkach. W takich to ramach można znaleźć też narrację.

Humor – choć dzisiejszy świat komiksów jest równie rozbudowany co cała



Fragment okładki do komiksu Roberta Kirkmana przed i w trakcie tuszowania. Rysunek na okładce jest autorstwa Marca Silvestri. Tuszuje Todd McFarlane.

literatura, to u podwalin tego gatunku stał humor. Komiksy rozwinęły się z rysunków satyrycznych, opatrzonych często komentarzami odnoszącymi się do aktualnych wydarzeń i opisywanych w prasie tematów. Takie rysunki były w języku angielskim zwane „editorial cartoon” i „gag cartoon” (słowo „cartoon” oznacza w dzisiejszych czasach film animowany, kreskówkę).

Inker – bardzo efemeryczna postać. Inker, w dużym uproszczeniu, zajmuje się obrysowywaniem tuszem tego, co rysownik naszkicował ołówkiem. Jest to konieczne do uzyskania najlepszej jakości skanu. Taka definicja jest jednak krzywdząca, dlatego oddajemy głos Toddowi McFarlane, słynnemu rysownikowi i scenarzyście (m.in. *Spider-Man*), twórcy Spawna, od czasu do czasu również inkerowi. Todd tłumaczy na swoim fanpage’u na Facebooku:

„Zawód inkera przez długi czas owiany był tajemnicą w przemyśle komiksowym. Jeśli powiedziałeś komuś, że jesteś »inkerem«, zazwyczaj odpowiadał coś w stylu »Och, a więc jesteś rysownikiem?«. Wtedy odpowiadałeś, że rysownikiem, czyli artystą, jest ktoś inny. W tym momencie twój rozmówca patrzył na ciebie dziwnie i mówił nieśmiało »Skoro jest inny artysta, to do czego ty jesteś potrzebny?«. No i znów tłumaczysz, że żeby było szybciej większość artystów zaledwie szkicuje strony, a potem ktoś inny wypełnia je tuszem (to ma zastosowanie w przypadku jakichś 92% komiksów). Po kolejnych wyjaśnieniach oczy twojego rozmówcy rozjaśniają się, bo w końcu

rozumie i konkluduje z dozą pewności: »Kumam! Jesteś obrysowywaczem!«. AUĆ!

Dla każdego, kto kiedykolwiek zajmował się nanoszeniem tuszu profesjonalnie, powyższe stwierdzenie to najwyższa obraza. I choć nowi lub niewprawni inkerzy bardzo często właśnie obrysowują szkice, to jednak zdecydowana większość spośród nich dodaje własne linie by ukształtować końcowy efekt. Zdarza się, że rysownik rysuje bardzo dokładnie, ale bywa też, że szkice są bardzo pobieżne. W takim przypadku inker musi być nie lada fachowcem, by wszystko było jak trzeba”.

Konwenty – konwenty komiksowe to imprezy poświęcone komiksom. W Stanach Zjednoczonych są to olbrzymie wydarzenia wiążące w sobie



San Diego Comic-Con

chyba wszystkie możliwe branże rozrywkowe (włącznie z branżą porno). Na największe z nich zjeżdżają setki tysięcy fanów oraz najwięksi twórcy. Gdybyście kiedyś przypadkiem zawitali np. do San Diego w czasie trwania San Diego Comic-Con International, nie omieszkajcie tam zajrzeć. Niezależnie od tego, czy jesteście fanami opowieści obrazkowych, czy nie, będziecie się świetnie bawić. Koniecznie weźcie aparat fotograficzny.

Lee – w świecie komiksowym, prawdopodobnie tak jak i poza nim, Lee to dość popularne nazwisko. Ale w komiksach pewien facet o tym nazwisku ma status boga. Stan Lee, bo o nim mowa, to dziś już 92-letni staruszek. „Generallissimo”, jak sam lubi się nazywać, jest wciąż pełen wigoru i w dalszym ciągu



Stan Lee

firmuje swoim nazwiskiem lwią część produktów, jakie każdego tygodnia wypływa z siebie Marvel – nie tylko komiksów, ale także książek, gier, filmów. Czym zasłużył się pan Lee? Począwszy od 1941 roku Stan tworzył scenariusze dla Marvela. Zaraz po wojnie stał się jego najdroższym skarbem, będąc głową tzw. Domu Pomysłów – to właśnie nazywanej w ten sposób grupie twórców zawdzięczamy niemal wszystkie postaci marvelowskich bohaterów, których przygodami ekscytujemy się do dziś. Sam Lee ma na koncie takie postaci, jak Fantastyczna Czwórka, Hulk, Iron Man, Thor, X-Men, Daredevil, Spider-Man. Mało?

Oprócz tego, co zawdzięczają mu czytelnicy, Stan znany jest jeszcze z wprowadzenia nowej metody pracy nad kolejnymi zeszytami. Tak zwana metoda Marvela polegała na zestawianiu duetu scenarzysty-rysownika – obaj byli równomiernie odpowiedzialni za komiks, co spowodowało, że byli zmuszeni blisko ze sobą współpracować. Wcześniej scenarzysta wysyłał po prostu plik zapisanych kartek rysownikowi, a ten odsyłał plik zarysowanych kartek do wydawnictwa.

Łódź – co tu robi Łódź? Otóż, drodzy Alterpopowicze, Łódź jest miastem, które gości największą w tym momencie doroczną imprezę komiksową w Polsce. W 2014 roku odbędzie się już 25. edycja Międzynarodowego Festiwalu Komiksu i Gier w Łodzi. Na imprezę zjeżdżają tłumnie nie tylko fani komiksów, gier planszowych, komputerowych czy wszelkiego rodzaju fantastyki, ale również twórcy (zarówno największe gwiazdy, jak i początkujący



Grzegorz Rosiński (m.in. *Thorgal*, *Szynkiel*) rozdający autografy podczas Międzynarodowego Festiwalu Komiksu i Gier w Łodzi.

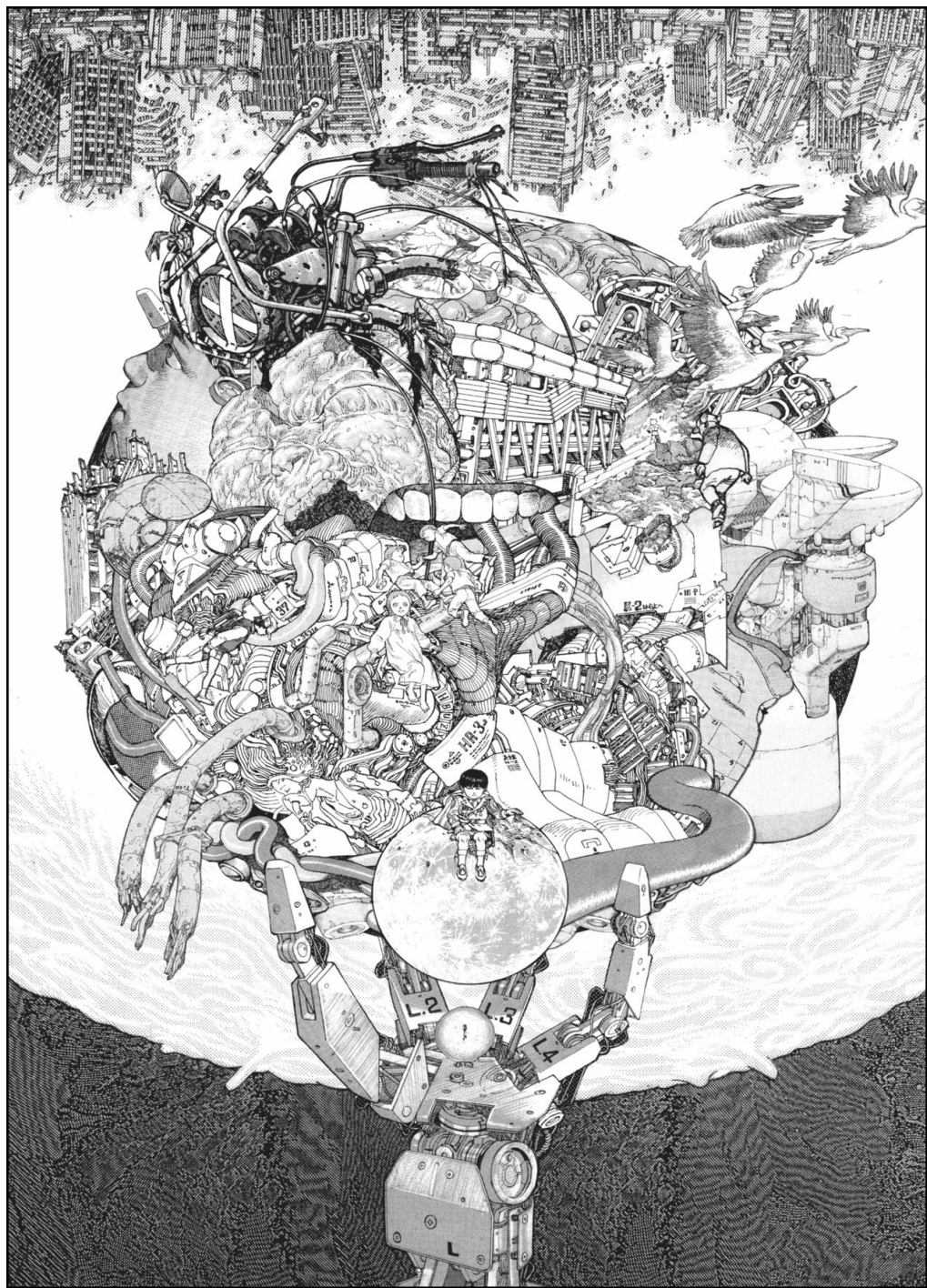
artyści), łowcy talentów, wydawnictwa czy sklepy. Podczas imprezy odbywają się największe w kraju targi komiksów, podczas których wytrawny poszukiwacz ma szansę znaleźć dosłownie wszystko.

Manga – nie jesteśmy przekonani, czy powinniśmy tłumaczyć to pojęcie, ale cóż. Manga, w dużym skrócie, to komiksy z Japonii. Od zachodnich komiksów różnią się nie tylko stylistyką (charakterystyczne wielkie oczy postaci), ale także technikami: prawdziwą mangę czyta się od końca, od prawej do lewej. Jeśli nie jesteście zaznajomieni z tym gatunkiem, polecamy kilka klasyków przede wszystkim mangowego sci-fi i fantasy: ***Akira*, *Ghost in the Shell*, *Appleseed*, *Hellsing*, *Fullmetal Alchemist*.**



MFKiG w Łodzi





Akira

Nagroda Pulitzera – najważniejsza (może poza Noblem) literacka nagroda jest rozwiązaniem dylematu o zakwalifikowanie komiksu do literatury lub sztuk wizualnych. Nie to, żeby komiksy były jakoś specjalnie docenione przez jury Uniwersytetu Columbia: niewiele komiksów zostało nagrodzonych Pulitzerem. Choć powszechna wieść głosi, że jedynym komiksem, któremu przyznano tę nagrodę, był genialny **Maus** Arta Spiegelmana, to tak naprawdę było ich trochę więcej. Nagroda Pulitzera przyznawana jest corocznie w kilkudziesięciu kategoriach dotyczących sztuk literackich i muzyki. **Maus** otrzymał nagrodę specjalną w kategorii literackiej w 1992 roku. Jednak pierwszym komiksem, który został wyróżniony przez jury, był cykl pasków **Doonesbury** Garrego Trudeau w 1975 roku. W 1987 roku w tej samej kategorii **Editorial Cartooning** (coś jak nasz „rysunek satyryczny”) nagrodzono serię **Bloom County** Berkeleya Breatheda.

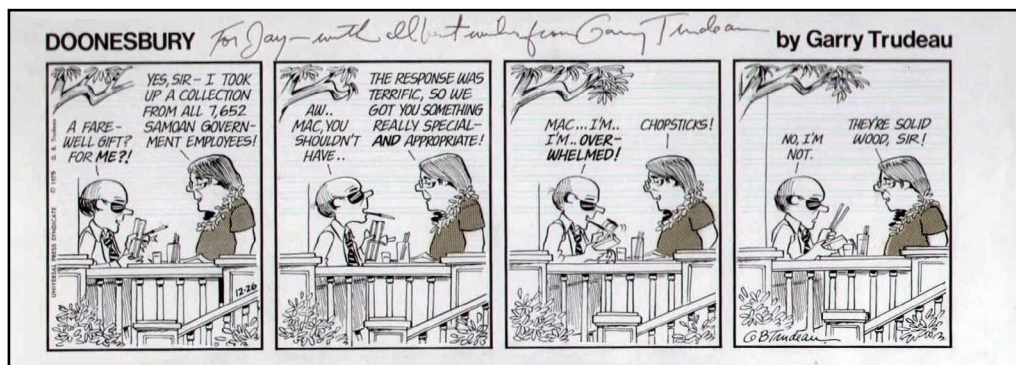
W takim razie dzięki nagrodom Pulitzerza wiemy, że komiksy się „czyta”, nie „ogląda”, nawet jeśli nie mają tekstu!

One-shot – w języku komiksowym jest to pojedyncza historia komiksowa.

Do one-shotów mogą doprowadzać sytuacje z innych komiksów/serii. One-shoty mogą także mieć kontynuację na kartach innych wydań. Przede wszystkim jednak funkcjonują one jako pojedyncze opowieści. Wiemy, że to skomplikowane, ale przyzwyczajcie się.

Powieść graficzna – w zasadzie to samo, co powieść w sensie literackim, tylko w formie komiksu. Amerykański termin „comic novel”, tłumaczony na nasze jako „powieść graficzna”, zaistniał prawdopodobnie przy okazji komiksu **Umowa z Bogiem** Willa Eisnera. W odróżnieniu od zeszytówek powieści są dużo dłuższe i podzielone na rozdziały. Najpopularniejsze przykłady to **300**, **Maus**, **Powrót Mrocznego Rycerza**, **Watchmen**.

Redaktor – obowiązki redaktora znacząco różnią się w zależności od wydawnictwa czy nawet tytułu. Przy przedrukach do jego zadań będzie należało dopilnowanie jakości składu, tłumaczenia, druku, materiałów dodatkowych. Podczas tworzenia nowych odcinków redaktor bardzo często jest zaangażowany w proces twórczy. Razem ze scenarzystą określa, w ja-



Odcinek serii **Doonesbury** z 1975 roku

kim kierunku ma posuwać się fabuła, wskazuje rysownikowi elementy, które należy poprawić. Ponadto czuwa nad logistyką – pilnuje, żeby wszystkie pliki dotarły na czas do adresatów i żeby nic nie zgubiło się w kserokopiarce.

Stripy – na pewno kojarzycie przygody Garfielda, Calvina i Hobbesa, albo też internetowe paski z cyklu ***Chata Wuja Freda, Człowiek Skurwiel*** lub te tworzone choćby przez Dema? To są właśnie komiksowe stripy, a po polsku – paski. To zresztą pierwotna forma komiksu. TPB – akronim pochodzący z angielskiego określenia „trade paperback”. TPB oznacza wydanie zbiorcze kilku zeszytów. W oryginale ów skrót oznaczał także wydanie w okładce drukowanej na nieco sztywniejszym papierze, choć wciąż niezupełnie twardym.

Webkomiksy – mamy XXI wiek. Nie mogło to umknąć uwadze czytelników i twórców komiksów. W tej chwili największym wydawnictwem komiksowym jest internet. W sieci znajdziecie miliony stron z cyklicznie publikowanymi paskami, odcinkami większych publikacji, a nawet komiksy animowane w formie gif (tak, wiem jak brzmi pojęcie „komiks animowany”). To wszystko to webkomiksy. Ich różnorodność pozwala. W tym ogromie czasem trudno jest odnaleźć twory dobre jakościowo, niemniej takich nie brakuje. Co ciekawe, webkomiksy nastawione są na szybkość i aktualność przekazu. Dzięki temu większość z twórców ogranicza graficzną stronę swoich produkcji do absolutnego minimum. Za pomocą 5 kresek też można zrobić świetną historijkę.

Zeszyty – znanie komiksy w postaci kolejnych wydań przygód bohaterów, które były drukowane na kredowym papierze i zawierały 52 strony? To są właśnie zeszyty. Zeszyty najczęściej są odpowiednikami odcinków w serialach telewizyjnych. Nie bądźcie zaskoczeni, kiedy przeczytacie o 74 odcinku 3 sezonu jakiegoś komiksu. W Polsce pojęcie „zeszytów komiksowych” zawdzięczamy – uwaga – komunistom. Za czasów PRL-u w kraju wydawane były tzw. kolorowe zeszyty, czyli komiksy z przygodami choćby kapitana Żbika czy Hansa Klossa. Komunistom forma komiksu bardzo przypadła do gustu jako potencjalne narzędzie propagandy, ale nie podobało im się pochodzące z angielskiego słowo „komiks”. No i voila: tak powstały „kolorowe zeszyty”.

Żydzi – kształt dzisiejszego rynku komiksu głównego nurtu zawdzięczamy w dużej mierze... Żydom i twórcom pochodzenia żydowskiego. Nie ma w tym nic dziwnego – w pierwszej połowie XX wieku rodziny żydowskie z Europy uciekały do Ameryki Północnej dość masowo. Dlatego też wielu zasłużonych dla komiksu twórców ma żydowskie pochodzenie. Przykłady? Służę: Stan Lee (urodzony w rodzinie rumuńskich Żydów w USA), Jack Kirby (wł. Jacob Kurtzberg, urodzony w rodzinie austriackich Żydów w USA), Will Eisner (którego ojciec był Żydem z Austro-Węgier, matka zaś Żydówką urodzoną w Rumunii; sam Will urodził się już w Stanach), Jerry Siegel (wł. Jerome Siegel, potomek żydowskich uchodźców z Litwy), Joe Shuster (którego ojciec był Żydem pochodzącym z Rotterdamu, matka natomiast Żydówką z Kijowa).

Jakub Milszewski

Krótki, nieszczęśliwy żywot Johna O'Briena

Przez większość dorosłego życia zmagał się z niespełnieniem i przewlekłym alkoholizmem. Zdążył wydać tylko jedną powieść – **Zostawić Las Vegas**, zekranizowaną z wielkim powodzeniem przez Mike'a Figgisa. Autor nie doczekał jednak filmowej adaptacji swojego dzieła. Popęłił samobójstwo na krótko przed rozpoczęciem zdjęć. W kwietniu mija 20 lat od jego śmierci.

John O'Brien urodził się 21 maja 1960 roku w Oxford w stanie Ohio. Dorastał w Brecksville i Lakewood. Młodsza siostra pisarza, Erin, enigmatycznie określiła jego dzieciństwo jako „utraczone”. Po ukończeniu szkoły średniej przeniósł się do Los Angeles, gdzie pracował na nocne zmiany w lokalnych pubach i restauracjach. Miał trzy pasje: literaturę, fotografię i mocne trunki. W wieku zaledwie 19 lat poślubił Lisę Kirkwood. To właśnie jej zadedykował **Zostawić Las Vegas** – swoją pierwszą książkę, wydaną po latach starań i odmownych odpowiedzi od wydawnictw.

Powieść ukazała się w 1990 roku i nosiła wyraźnie autobiograficzny rys. Historia Bena Sandersona, alkoholika, który przez nałóg traci pracę i rodzinę, a potem jedzie do Las Vegas, żeby zapisać się na śmierć i zakochuje się w prostytutce, podobąca się krytykom i zapowiadała spory talent, ale nie odniosła spektakularnego sukcesu. Do czasu, kiedy w 1992 roku producent Stuart



John O'Brien

Regan znalazł w antykwariacie egzemplarz książki. Zachwycony tym, co przeczytał, szybko zaaranżował spotkanie z O'Brienem, żeby przedyskutować przeniesienie **Zostawić Las Vegas** na duży ekran. Producent wspominał, że pisarz nie wyglądał na szczęśliwego i był pełen sceptycyzmu – książka kończy się tragicznie, a on obawiał się typowego dla Hollywood happy endu (miał już złe doświadczenia na tym polu – napisany przez niego pod pseudonimem Carroll Mine scenariusz do serialu **Rugrats** został, ku jego niezadowoleniu, gruntownie przerobiony). Regan zapewnił pisarza, że zrobi wszystko, żeby film zachował posępny wydźwięk literackiego pierwowzoru. Zdjęcia ruszyły dwa lata później i choć O'Brien nie dożył tego, by zobaczyć finalny efekt, producent dotrzymał słowa – nakręcony w 1995

roku obraz z Nicholasem Cagem i Elisabeth Shue w rolach głównych to wierna, znakomita ekranizacja.

Pomimo sprzedaży książki do Hollywood i dalszych propozycji współpracy z Fabryką Snów O'Brien pograżał się w spirali autodestrukcji. Rzadko trzeźwiało. Problemy z alkoholem zaczęły się kilkanaście lat wcześniej wraz z przyjazdem do Los Angeles. Pisarz rozwiódł się z ukochaną żoną – prawdopodobnie dlatego, że przeczuwał nadchodzący koniec i nie chciał narażać jej na jeszcze większe cierpienie. Sprzedał swój ulubiony motocykl z obawy przed tym, że po pijanemu mógłby spowodować kraksę. Wypadek zresztą się wydarzył, tyle że pisarz prowadził wtedy auto, którym uderzył w słup telegraficzny. Po wyjściu ze szpitala zaczął żyć jak włóczęga i wpadł w nieustający ciąg



John O'Brien

alkoholowy, przetykany epizodami delirium tremens. Trzy tygodnie później, 10 kwietnia 1994 roku, O'Brien przystawił sobie do głowy pistolet i pociągnął za spust. Nie zostawił listu pożegnального. Przynajmniej nie w tradycyjnym sensie – ojciec pisarza stwierdził, że taki list na blisko 200 stron stanowiło właśnie **Zostawić Las Vegas**. „To była też fantazja na temat odejścia Johna”, dodawała siostra. „Jego śmierć w niczym nie przypominała umierania w śnie u boku pięknej kobiety”.

Pośmiertnie wydano jeszcze trzy powieści O'Briena – w 1996 roku ukazała się **The Assault on Tony's** (dokończona przez Erin, swego rodzaju strażniczkę pamięci o bracie, o którym mówi, że był istotnym głosem w amerykańskiej literaturze), rok później **Stripper Lessons**, a w 2009 roku – **Better**. Zbierały dobre

recenzje, ale żadna nie powtórzyła sukcesu debiutu. Wielkim triumfem okazała się za to filmowa adaptacja **Zostawić Las Vegas**. Cage dostał za swoją rolę Oscara, a tragiczna historia O'Briena zyskała rozgłos. Czekał, który pisarz miał otrzymać jako honorarium, powędrował do jego rodziny. „Chciałbym, żeby zobaczył ten film”, mówił później Regan. „Nie żeby trochę gotówki albo sławy cokolwiek zmieniło, ale przynajmniej w końcu poczułby się doceniony”. W podobnym tonie wypowiadał się Figgis: „Płynął prosto w dół rzeki i nie miał zamiaru chwycić się gałęzi ani kamieni, żeby pozostać na powierzchni. Nie sądzę, żeby pieniądze i cała ta reszta miały dla niego jakiegokolwiek znaczenie. Był całkowicie stracony”.

Maciej Kaczmarski

Profesjonalnie wydajemy książki, albumy, czasopisma.

WYDAMY CIĘ!

Outsourcing wydawniczy
Książki na cele charytatywne

www.ekwita.pl



PREMIERY. gier

#turówka #cRPG #The Dark Eye

Blackguards

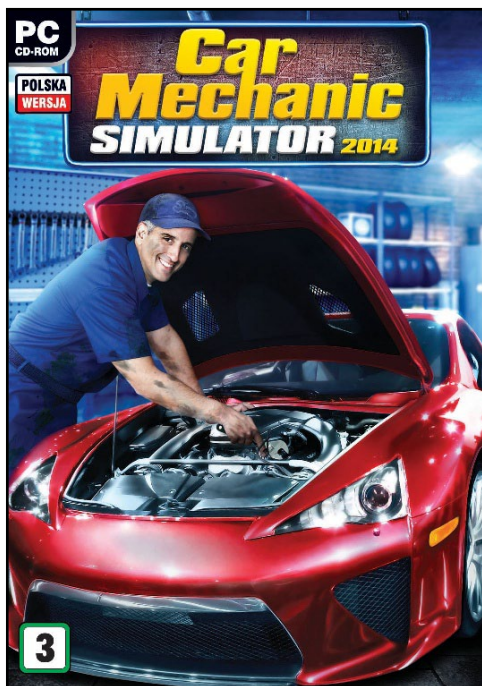
Nieczęsto zdarza się, by na rynku pojawiała się porządna gra z turowym systemem walki. Jeszcze rzadziej jest ona oparta na znanym i lubianym systemie RPG. **Blackguards** przynosi nas do świata Aventurii, wchodzącej w skład Das Schwarze Auge (The Dark Eye). W przeciwieństwie jednak do serii **Drakensang** nie będzie to podróż usłana różami, z sielankowym klimatem i kolejnym motywem heroicznego ratowania uniwersum. Daedalic Entertainment serwuje nam opowieść o bandzie wyjętych spod prawa typków, nad którymi ciąży wizja grubej liny zawiniętej wokół szyi. Kolejne rozdziały dostarczają coraz to więcej emocji, nie tylko pod względem fabuły, ale również stopnia trudności walk. System wykreowany na potrzeby Das Schwarze Auge nie wybaczają błędów. Powtarzanie potyczek jest tu na porządku dziennym, a satysfakcja z dokonania niemożliwego szalenie duża. **Blackguards** nie jest jednak idealne. Twórcy pogubili się w kwestiach technicznych, a pewne rozwiązania potrafią irytować. Warto jednak dać tej grze kredyt zaufania.



#symulator #indie

Car Mechanic Simulator 2014

Dzieło rzeszowskiego studia Red Dot Games pokazuje, że w segmencie symulatorów wciąż jest miejsce na innowacje. Gospodarstwo rolne wystarczy zamienić na garaż, kombajn na samochód, a widły na usmarowaną czternastkę. Efekt? Wysokie miejsce na liście sprzedaży i masa gameplayów zalewających internet. Przygoda ze smarem i przepaloną świecą faktycznie może się podobać, choć po kilku udanych zleceniach odkrywamy, że gra nie ma już przed nami żadnych tajemnic. Monotonia wkrada się do kanału, a wirtualnego mechanika nawet ciężki dubstep wydobywający się z głośników nie jest w stanie pobudzić do działania. Zmarnowany potencjał? Raczej nieźle podwaliny pod kolejną część.



#LEGO #platformówka #zręcznościowa

LEGO Przygoda

W kinach zadebiutowała historia inspirowana jedną z najpopularniejszych duńskich marek, dlatego też na półkach sklepowych nie mogło zabraknąć jej egralizacji. W przeciwieństwie do wielu przedstawicieli tego nurtu **LEGO Przygoda** broni się swoim pomysłem. Ten jest niemal identyczny do poprzednich gier brytyjskiego studia, których jest już aż siedemnaście! Dobrze znany schemat docenią fani serii. Reszta może być lekko rozczerwona. **LEGO Przygoda** nie wprowadza bowiem niczego, czego nie widzielibyśmy już wcześniej. Może już czas zmienić koncept? Cierpliwość



nawet najwytrwalszych fanów kiedyś się skończy.

#TPP #akcja #postapokalipsa

The Last of Us: Left Behind

LeftBehind to powód, dla którego wciąż warto posiadać PlayStation 3. Dodatek do jednej z najlepszych gier ubiegłego roku serwuje nam opowieść skoncentrowaną wokół Ellie. Dwie odrębne historie toczą się zarówno przed wydarzeniami z podstawki, jak i w jej trakcie. Twórcy postawili większy nacisk na eksplorację, w której niebagatelną rolę odgrywa świetnie wykreowany świat. Przed monotonią zabezpieczają się szybkimi scenami akcji przeplatanymi skradaniem – czyli tym, co stanowiło o jakości **The Last of Us**. **Left Behind** oferuje nam powrót do świata, który przed kilkoma miesiącami doszczętnie nami zawładnął. Właśnie tak powinny wyglądać płatne DLC.

#strategia #ekonomiczna

Banished

Strategie skoncentrowane na ekonomicznych aspektach rozbudowy osady już dawno odeszły w zapomnienie. Ducha serii **The Settlers** ponownie przywołuje Luke Hodorowicz, próbując przenieść nas w złote czasy gier strategicznych. Czy jedna osoba jest w stanie stworzyć tytuł, który swoim rozbudowaniem nie ustaje wielkim projektem? Okazuje się, że tak. **Banished** idealnie łączy skomplikowane elementy ekonomiczne z najprostszymi potrzebami mieszkańców zarządzanej przez nas osady. Gra nie wyznacza żąd-



nych celów poza jednym – przetrwać w niesprzyjających warunkach. Proste zasady są jednocześnie gwoździem do trumny. Po kilkunastu godzinach **Banished** nie ma już przed nami tajemnic, a kolejne osady buduje się w dokładnie taki sam sposób. Brakuje większego zróżnicowania, ale czego właściwie oczekiwać od gry stworzonej przez jednoosobowe studio?

#skradanka #FPP #steampunk

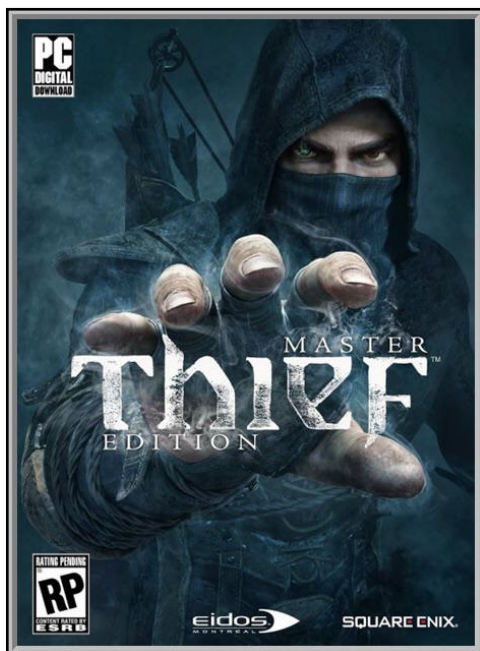
Thief

Zwykłem powtarzać jak mantrę, że legendy powinno się zostawiać w spokoju. Oczekiwania względem nowego **Thief**a były niewyobrażalne. I jak to w takich sytuacjach bywa – nie zostały spełnione. Restart serii może nie jest najgorszym z możliwych, ale pewne rzeczy zdecydowanie mogły pójść lepiej. Autorzy postarali się o wykreowanie klimatycznego, wypełnionego mistycyzmem świata, jednak zapomnieli o najważniejszym – odpowiednim wyzwaniu dla gracza. W efekcie **Thief** przechodzi się sam, a fan, który stępił pazurki na poprzednich częściach, próbuje się w tym odnaleźć. Niestety z marnym skutkiem. **Thief** stoi mniej więcej na poziomie **Dishonored**. Jednak ten drugi zaczynał z czystym kontem, natomiast Gareth ma za sobą bujną przeszłość. Przeszłość, która go pogryzła.

#strzelanka #mechy #sieciówka

Titanfall

Miała być rewolucja. Miało być nowe spojrzenie na gatunek sieciowych strze-



lanin, a wyszło jak zawsze. Nie znalazłem w **Titanfall** żadnego elementu, którego nie widziałbym już wcześniej w innych strzelankach. Lokacje zostały „uwolnione”, to fakt. Ich konstrukcja pozwala poruszać się nie tylko w poziomie, ale także w pionie, co daje nowe możliwości taktyczne. Jednak było to już chociażby w stareńkim **Tribes**. Na szczęście możliwością posadzenia czterech liter za sterami ogromnego mecha **Titanfall** nadrabia niedoskonałości. Na przykład tę, że w potyczce sieciowej może uczestniczyć maksymalnie 12 graczy, a reszta jest wypełniana przez bezmyślne boty. Świeże spojrzenie na rozgrywkę? Raczej powrót do zapomnianych korzeni.

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



BUDUJEMY
MUZEUM GIER WIDEO
WE WROCŁAWIU