

ISSN 2084-4999

1,23 zł (23% VAT)

lipiec-sierpień 2014



Alter
pop

#21

Dźwięk:

Obraz:

Słowo:

Interakcje:

Alter
pop
MAG E-ZINE

numer 21
lipiec-sierpień 2014
ISSN 2084-4999

Redaktor naczelny

Tadeusz Bisewski

Redakcja

Maciej Kaczmarski
Agnieszka Kalus
Jakub Milszewski
Agnieszka Młynarczyk
Dawid Myśliwiec
Wojciech Onyszków
Dawid Wiktorski

Korekta

Michał Adamski

Wydawca

Fundacja Alterpop
Plac Kaszubski 8/205
81-350 Gdynia



WSPIERAMY KULTURĘ, ZMIENIAMY LUDZI

KULTURA JEST WSZĘDZIE

Na co dzień nie zdajemy sobie sprawy z tego,
jak duży wpływ ma na nas kultura.

W społeczeństwie powszechnie korzystającym z dóbr
kultury żyje się lepiej – świat jest ciekawszy, ludzie mają
więcej empatii, gospodarka jest bardziej innowacyjna...

Dowiedz się więcej o fundacji na:

ALTERPOP.ORG.PL

Doładuj telefon i czytaj Alterpopa:

doładowania.alterpop.pl

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

PREMIERY

plytowe

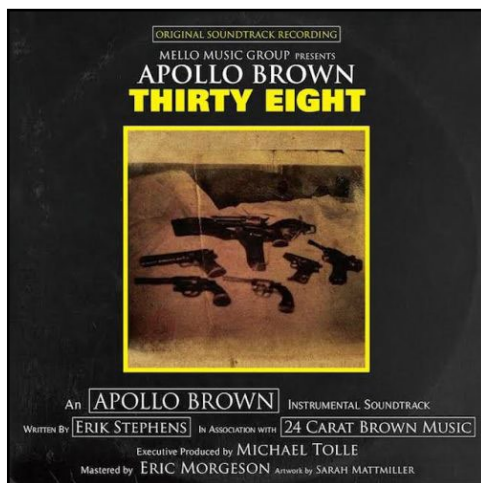
#hip-hop #quasi-soundtrack

Apollo Brown

Thirty Eight

Brown, choć obecny na scenie od zaledwie kilku lat, bywa już porównywany z Madlibem i nieodżałowanym J Dillą. Przyczyniły się do tego świetne płyty – zarówno solowe (m.in. **The Reset** i **Clouds**), jak i popełnione wspólnie z cennymi raperami (**Dice Game** z Guilty Simpsonem i **Trophies** z OC). Producent pochodzi z Detroit, co jest o tyle istotne, że jego najnowsza płyta to swoisty hołd dla miasta, którego już nie ma, i czasów, które bezpowrotnie przeminęły. **Thirty Eight** jest także ukłonem w stronę kinowego nurtu **blaxploitation** z lat 70. – począwszy od stylizowanej na stare soundtracki okładki, poprzez tytuł nawiązujący do rewolweru o kalibrze 38, aż po „filmową” zawartość dźwiękową.

Muzyka opiera się na bezbłędnym samplingu czerpiącym garściami z soulu, funku, jazzu, bluesa i spuścizny legendarnej wytwórni Motown, która swą pierwotną siedzibę miała właśnie w Detroit. To zafiksowanie na punkcie przeszłości przełożyło się na brzmienie – ciepłe, pokryte patyną, trzaskające



niczym zakurzony winyl obracający się na gramofonowym talerzu. Są tutaj pasaż analogowych klawiszy, liźnięcia funkowych gitar, soulowe pochody basu, przetworzone wokalne sample i orkiestrowe aranżacje. A wszystko to osadzone w klasycznej hip-hopowej rytmice. Niektóre utwory jawią się niczym zaginione klasyki ze złotej ery „czarnej” muzyki, inne – jak na przykład wspaniały, wykorzystujący fragment **The Long and Winding Road** Beatlesów **Never Disappear** – brzmią bardziej współcześnie. Całość jest jednak spójna, a także wybitnie ilustracyjna.

Brown dopiął swego – słuchając **Thirty Eight**, trudno nie wyobrazić sobie miejskiego gangsterskiego eposu z twardymi gliniarzami, złymi do szpiku kości szwarczarakterami i obowiązkowym romansem.

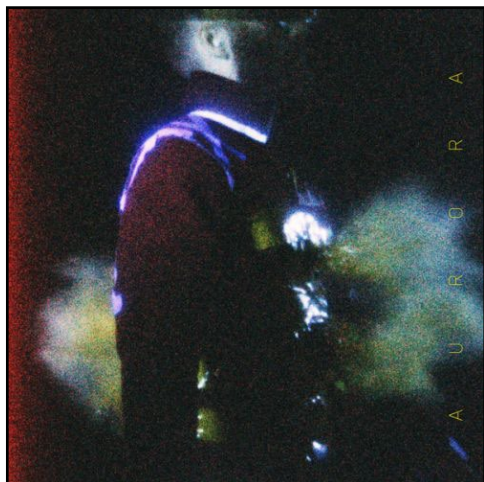
#industrial #noise

Ben Frost

AURORA

Po znakomitych płytach **Theory Of Machines** (2007), **By The Throat** (2009) i równie rewelacyjnym, inspirowanym powieścią Lema i filmem Tarkowskiego albumie **Sólaris** (2011) z Danielem Bjarnasonem, Frost powraca z kolejnym ciosem prosto między oczy. Australijczyk (obecnie na dobrowolnym wygnaniu na Islandii) jest autorem niezwykle intensywnej, niepokojącej i nierzadko szokującej muzyki z pogranicza ambientu, noise’u, industrialu, elektroniki oraz muzyki klasycznej.

AURORA zaczyna się złowieszczo – od narastającej fali szumów, trza-



sków i dysonansów, przechodzących w miarową pulsację – i nie są to strachy na lachy (a kysz!). Frost stopniuje napięcie w mistrzowski sposób, nakładając kolejne warstwy planów dźwiękowych. A przecież **Flex** to zaledwie wstęp do **Nolana** – prawdziwego kolosa, który najpierw kosi spiętrzoneym zgrzytem syntezatorów, a następnie wywołuje prawdziwe trzęsienie ziemi plemiennym rytmem i kaskadami dramatycznych melodii. Filmowa proveniencja tytułu zobowiązuje – utwór faktycznie mógłby znaleźć się na soundtracku do jednego z obrazów twórcy **Memento** i **Incepcji**. W podobnym tonie utrzymane są monumentalny **Venter**, gwałtowny **Sola Fide** oraz patetyczny **Secant**, w którym przetworzone strzępy ludzkich głosów przypominają język duchów albo maszyn, przyprawiając o autentyczną grozę. Chwil wytchnienia jest niewiele – to ambientowy **Teeth Behind Kisses** i minimalistyczny **No Sorrowing** – a i one są naznaczone podskórnym niepokojem.

Frank Black powiedział kiedyś, że po wysłuchaniu dobrej rockowej płyty człowiek czuje się tak brudny, że musi wziąć prysznic. **A U R O R A** ma z rockiem niewiele wspólnego, ale po jej przesłuchaniu nawet pumeks z pastą BHP będzie bezużyteczny.

#pop #sadcore

Lana Del Rey

Ultraviolence

Mówcie, co chcecie o Lanie – że jest sztucznym produktem przemysłu rozrywkowego, że komercyjne barachło, że karierę umożliwił jej społeczny sta-



tus, że to ofiara kuracji botoksowej i w ogóle homunkulus. Dla mnie panna Del Rey jest zjawiskiem i uroda nie ma tu nic do rzeczy (no dobrze, może trochę...), zaś utwór **Video Games** uważam za jedną z najwspanialszych piosenek w historii amerykańskiej muzyki. Twórczość Lany jest zresztą przesiąknięta jankeskim duchem – podczas odsłuchu przed oczami stają przepastne autostrady (Route 66!), przydrożne bary i motele, westernowe kłębki roślinności niesione wiatrem przez pustkowia, pola kukurydzy w stanie Iowa, zaśnieżone równiny Minnesoty, plaże na Florydzie i palmy w Kalifornii.

Czy na **Ultraviolence** są kompozycje dorównujące **Video Games**, **Born To Die** i **Summertime Sadness**? Jak najbardziej, choć trudno tu mówić o prześcignięciu samej siebie, nie mówiąc już o radykalnych woltach gatunkowych. Pewnym zaskoczeniem jest **Shades Of Cool**, który rozpoczyna się jak najlepsze piosenki z serii o Jamesie Bondzie, by przejść w nastrojowego snuja à la Cocteau Twins, ale to raczej wyjątek. Obdarzona kapitalnym, „zadymionym” głosem Lana jest więc wierna powolnym tempom, tęsknym balladom, onirycznej atmosferze i tekstem naszpikowanym w równej mierze emocjami, co odniesieniami do popkultury – a więc temu wszystkiemu, na co lubujący się w szufladkowaniu krytycy ukuli termin „sadcore”. Bo **Ultraviolence** to przede wszystkim melancholia zaklęta w dźwiękach, smutek przebijający spod orkiestrowych aranżacji i wypływający z każdej niemal nuty.

Skala ocen:

Space Ritual

Stairway To Heaven

To musi być miłość

Dusza diabła sprzedana

Nadciąga noc komety

I Can't Get No Satisfaction

Welcome To The Jungle

Ta piosenka powstała dla pieniędzy

**
Mam tak samo jak ty

*
Kim jest człowiek,
jeśli nie człowiekiem tylko



Wracając jeszcze do Bonda – trudno w tej chwili wyobrazić sobie lepszą kandydatkę do zaśpiewania utworu promującego kolejny film o przygodach brytyjskiego agenta. Gdyby tylko decydenci czytali Alterpopa...

#psychodelia #rock

The Black Angels

Clear Lake Forest

Po ubiegłorocznej, nieco rozczarowującej płycie **Indigo Meadow**, Czarne Anioły powracają z mini-albumem zatytułowanym **Clear Lake Forest**. Brzmienie amerykańskiej grupy nieco się zmiękczyło – próżno szukać tu wymiataczy pokroju **Young Men Dead** z debiutanckiej płyty **Passover** (2006) czy **Haunting at 1300 McKinley** z albumu **Phosphene Dream** (2010), ale nie jest to zarzut.

Kwartet z teksańskiego Austin nadał swoim stoner-rockowym kompozycjom popowego sznytu, co oddaliło ich od The Doors, a zbliżyło do Beach Boys. Z drugiej strony są na tym albumie wszystkie patenty charakterystyczne dla Aniołów. Taki **Sunday Evening** jawi się niczym skrzyżowanie Jefferson Airplane (zresztą wysoka, niemal kobieca barwa głosu Alexa Maasa przywodzi na myśl wokale Grace Slick) i The Velvet Underground, którzy mieli w repertuarze utwór pt. **Sunday Morning**. Wyraźne echa ekipy Lou Reeda słychać też w finalnym, rewelacyjnym **Linda's Gone**. To zdecydowanie najlepszy kawałek w tym zestawie – długi, transowy, zestawiający rzeżące instrumenty smyczkowe z narkotycznymi partiami gitary, miarową perkusją i wędrującym basem. Ciekaw-



wostkę stanowią **The Flop** z organami niczym z tandetnego horroru z lat 50. oraz psychodeliczny **The Executioner** z tekstem jak spod ręki Johnnyn'ego Casha.

#dub #dub techno

Yac

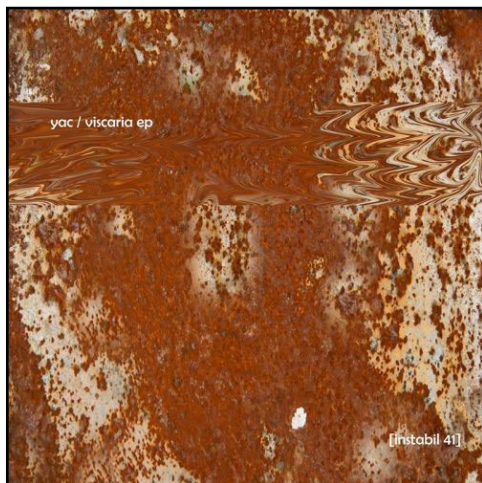
Viscaria EP

Polski producent ukrywający się pod pseudonimem Yac od lat zalicza się do ścisłej dubowej czołówki, publikując znakomite sety didżejskie, live acty, podcasty i tzw. **Versions**, czyli własne interpretacje cudzych utworów.

Niespełna półgodzinna **Viscaria** to pierwszy w pełni autorski materiał Yaca. Jest to nowoczesna, klikająco-szumiąca odmiana dub techno – gęsta, zawieszista i hipnotyczna. Mamy więc rozległe ambientowe przestrzenie podbijane miękką rytmiką (**Xin**), transowe melodie przebijające się przez pulsujące tło (**Jike**), ukłon w stronę mistrzów z Rhythm & Sound (**Long** – TEN bas!) czy dobroczynne dźwięki melodyki (**Hao**). Wszystko jest należycie zanurzone w głębokich pogłosach, rozległych echach i psychodelicznych delayach.

Yac nie odkrywa nowych terytoriów na dubowej mapie, ale z wielką klasą odświeża te już dobrze znane i lubiane (być może przemawia przeze mnie inżynier Mamoń, ale co z tego?). Atmosfera **Viscarii** bardzo dobrze współgra też z obecną temperaturą, która sprawia, że topnieje asfalt. Czekam na longplay.

Opracował: Maciej Kaczmarek



#stoner #heavy #metal

Corruption

Devil's Share

Zespołów grających stoner w Polsce już zliczyć się nie da, a to głównie zasługa długoletniej działalności Corruption, którzy rozsiedli się na stonerowym tronie dawno temu. I wszystko byłoby pewnie super, gdyby z zespołu nie odeszło jego czterech członków. Na posterunku pozostał tylko głównodowodzący Anioł, basista, który dobrał sobie trójkę muzyków i w nowym składzie nagrał kolejny album. **Devil's Share** jest mniej charakterne niż poprzednie krążki, mniej stonerowe, a bardziej heavy. Jednak wciąż daje mnóstwo frajdy ze słuchania. Niemniej nowy skład, to nowa jakość, ale niekoniecznie wyższa. Brakuje na tym albumie wokalisty z prawdziwego zdarzenia, jakim bez wątpienia był Rufus. Co więcej, album jest dość nierówny – z jednej strony mamy hity, jak **This Is the Day** czy **Grim Warehouse**, z drugiej dość niemrawe choć ciężkie **Inspire** i **Regression**. Na uwagę zasługuje medley **Born to be Wild** i **Holy Diver** zatytułowany **Born to be Zakk Wylde**. Warto też wspomnieć o gościnnym udziale Sławka Wierzchołskiego z Nocnej Zmiany Bluesa, wirtuoza harmonijki ustnej, który użyczył swoich umiejętności w **Traveller Blues**.

Devil's Share to solidny krążek zupełnie nowego zespołu, który przejął tradycje poprzedniego składu. Kawałek dobrej muzyki, która zawieść może co najwyżej starych fanów, ale mam wrażenie, że przyciągnie też dużo nowych.



#death #thrash #ciemnastronamocy

Vader

Tibi Et Igni

Weterani rodzimego death metalu nie nagrywają płyt słabych. Nawet jeśli zdarzy im się nagrać krążek lekko nudnawy, to wciąż jest on na poziomie nieosiągalnym dla 95% wykonawców.

Tibi Et Igni w końcu wyciągnął Vadera z błędnego koła nagrywania płyt świetnych, ale nużących. Pod względem artystycznym krążek stanowi wyraźny zwrot do czasów ***Revelations*** (szczególnie w budowie riffów i aranżacjach), ale nie zabrakło też elementów dla Vadera świeżych (wysokie wokale). To połączenie starego i nowego oblicza daje naprawdę wybuchowe efekty. ***Tibi Et Igni*** to dziesięć premierowych kompozycji, bardzo intensywnych i ostrych, typowych dla zespołu z Olsztyna. Świetną wizytówką albumu jest choćby numer otwierający ***Go To Hell*** – następujący po krótkim instrumentalnym intro cios w twarz, który jest wyjątkowy w skali płyty ze względu na przewodni riff nawiązujący do skandynawskich tradycji death metalu. Po nim przychodzą kolejne razy, które spadają na słuchacza wraz z wykrzykiwanymi przez Petera opowieściami o bitwach, wojnie i ogniu.

Jakby ktoś się jeszcze zastanawiał, jak powinien brzmieć death metal, to Vader dostarcza mu jego definicję. Bardzo gorący krążek, nie tylko z nazwy. Parzy w uszy.

Opracował: *Jakub Milszewski*



Strach *ma* *wielkie* uszy

Lęk to jeden z najbardziej podstawowych i pierwotnych instynktów homo sapiens. Przemysł rozrywkowy doskonale zdaje sobie sprawę z potencjału, jaki niesie za sobą strach. Korzystają na tym nie tylko reżyserzy tak chętnie oglądanych filmów katastroficznych i horrorów, autorzy książek ostrzegających przed globalną apokalipsą czy podsycające atmosferę media, ale również producenci gier.

Lubimy się bać – pod warunkiem, że jest to strach kontrolowany, to znaczy taki, który nie wiąże się z konkretnym zagrożeniem ani realnymi konsekwencjami. W chwili trwogi zostaje uwolniona adrenalina, która wyostreza zmysły, co na przestrzeni tysiącleci pomagało w przetrwaniu gatunku ludzkiego. Strach był wówczas sygnałem do działania lub ucieczki. Dziś zgroza – jeśli jest kontrolowana – służy głównie rozrywce. O ile na prawdziwe przerażenie jesteśmy rzadko przygotowani, na horror na ekranie telewizora czy komputera można się odpowiednio nastawić. Wywołany w ten sposób strach może mieć działanie stymulujące, relaksujące, a nawet działać jako swoiste **katharsis**. Jak przekonuje współczesna psychologia, kontrolowany strach sprawia, że po początkowym szoku wywołanym rzutem adrenaliny, ciało i umysł stopniowo rozluźniają się.

Przyspieszony rytm serca, rozszerzone źrenice, nerwowe zgrzytanie zębami, spocone dłonie, a nawet krzyk czy zakrywanie twarzy to naturalne odruchy fizjologiczne (tak zwane reakcje orientacyjne). Nie sposób nimi kierować, ale w końcu ustępują, podobnie jak towarzyszące im emocje, przynosząc ulgę wynikającą ze świadomości, że to tylko film czy książka. Albo gra – pierwotne lęki są bowiem często podsycane przez programistów, a zwłaszcza tych, którzy zajmują się gatunkiem survival horror.

W survival horrorach mamy najczęściej do czynienia z sytuacją, w której wcielający się w głównego bohatera gracz musi zmierzyć się z nadprzyrodzonymi siłami, dysponując jednocześnie ograniczonymi środkami. Twórcy tego typu gier posługują się różnymi technikami wzbudzania strachu i niepokoju. Jedną z najważniejszych jest ścieżka dźwiękowa, któ-



ra nierzadko może być dużo bardziej przerażająca niż fabuła i strona wizualna. Odpowiednie udźwiękowienie potrafi doskonale korespondować z tym, co dzieje się na ekranie, o czym już na początku lat 80. ubiegłego wieku wiedzieli twórcy **Super Mario Bros.** Wykorzystany w słynnej platformówce soundtrack jako pierwszy w historii stosował patent polegający na muzycznym odzwierciedleniu wydarzeń na ekranie oraz interaktywności pomiędzy ruchami postaci, a środowiskiem, w którym się znajduje. Japoński kompozytor Koji Kondo stworzył rozmaite utwory odpowiadające krainom odwiedzanym przez Mario i Luigię. Kiedy postać biegła pod gołym niebem, muzyka była lekka i radosna, lokacjom podwodnym towarzyszył spokojny walc, w podziemiach pojawiały się złowieszcze dźwięki molo- we, w zamku Kinga Bowsera Koopy rozbrzmiewał nerwowy, dysonansowy utwór itd. Kiedy muzyka przyspiesza- ła, był to wyraźny sygnał dla gracza, że musi się pospieszyć, żeby przejść do następnego poziomu, co stano- wiło wyraźny element motywacyjny. I choć żadną miarą nie można uznać **Super Mario Bros.** za survival horror, był to jeden z pierwszych przykładów na to, jak muzyka i efekty dźwiękowe mogą być istotnym elementem nar- racji w grach. Taką praktykę rozwi- nęli i do perfekcji opanowali właśnie



Super Mario Bros

producenci survival horrorów, gdzie oprawa dźwiękowa stanowi integralną część rozrywki – nie tylko intensyfikuje wydarzenia, ale też daje wskazówki, na przykład ostrzegając przed zbliżającym się niebezpieczeństwem.

Bardzo dobrze widać (i słyszać) to w pierwszej części **Silent Hill**, wydanej w 1999 roku przez Konami. Posępną, opartą nieomal całkowicie na skali molowej muzykę skomponował Aki- ra Yamaoki, czyniąc z niej niezwykle istotny element gry. Jej główny boha- ter, Harry Mason, podróżując z córką ulega wypadkowi samochodowemu, po którym budzi się w spowitym mgłą tytułowym miasteczku – bez córki u boku. Początkowo dźwięki są led- wo słyszalne, co podkreśla martwość miasteczka, ale wraz z rozwojem akcji stają się coraz wyraźniejsze i bardziej złowróżbne. Kiedy Silent Hill przemie- nia się z wyludnionej osady w kosz- marną, ociekającą krwią wersję tego samego miejsca, ta zmiana ma swo- je odbicie w muzyce. Przeraźliwy ryk



Silent Hill

syreny alarmowej zwiastuje przejście z rzeczywistości do potwornego wymiaru alternatywnego zaludnionego przez upiory. Istotność dźwięku w ***Silent Hill*** przejawia się w jeszcze inny sposób. Jednym z najważniejszych elementów ekwipunku jest stare ze-psute radio emitujące szum za każdym razem, kiedy zbliża się niebezpieczeństwo. Ze względu na klaustrofobiczną

perspektywę kamery, wszechobecną mgłę i ciemność, dźwięk radia jest dla Harry'ego znacznie ważniejszy niż zmysł wzroku.

W pierwszej i kolejnych częściach ***Silent Hill*** (powstało ich w sumie dziewięć) właściwie nie ma momentów wytchnienia. Nawet jeśli na ekranie nic się nie dzieje, poczucie niepokoju nie opuszcza gracza. Miasteczko nigdy nie jest do końca bezpiecznym miejscem, toteż stan zagrożenia jest nieodłącznym elementem zwiedzania kolejnych lokacji. Stan ten jest zaś w dużej mierze sygnalizowany przez muzykę i efekty dźwiękowe. Tajemnicze szept, odległe odgłosy zamykanych drzwi, jęki i po-



Fatal Frame





Hotel 626

mruki, łkanie w pustym pokoju, głos kobiety śpiewającej kołysankę, wycie psa – wszystkie te dźwięki zdają się dobywać znikąd, co z łatwością wywołuje gęsią skórę. Ale równie ważna jest w tej grze cisza – jej wykorzystanie wcale nie utwierdza gracza w przekonaniu, że nie ma żadnego niebezpieczeństwa, lecz raczej wzbudza w nim niepokój, na takiej samej zasadzie, na jakiej funkcjonuje cisza w filmowych horrorach tuż przed pojawieniem się monstrum.

Podobne rozwiązania pojawiają się również w czteroczęściowej serii zatytułowanej **Fatal Frame** (w Europie znany jako **Project Zero**, w Japonii funkcjonuje pod tytułem **Zero**). W pierwszej części gracz wciela się w Miku Hinasaki, młodą dziewczynę, która walczy ze zjawami za pomocą przystosowanej do egzorcyzmów kamery otworkowej. Miku szuka swojego zaginionego brata w nawiedzonej posiadłości, po drodze unieszkodliwiając duchy, odnajdując przydatne przedmioty i rozwiązując

kolejne zagadki. Również w tej grze istotną rolę pełni dźwięk – nawiedzone domostwo wydaje z siebie rozmaite niepokojące odgłosy, głównie zjaw, które tuż przed atakiem i w jego trakcie szepczą, krzyczą, klną i bluźnią. Zastosowano tu również pomysł zapożyczony z **Silent Hill** – główna bohaterka ma w zanadru tak zwane „spirit radio”, urządzenie, które pozwala jej słyszeć mrozące krew w żyłach słowa wypowiedane przez duchy, takie jak „Kobieta w kimono nadchodzi!”, „Na pomoc, na pomoc!” czy rozpaczliwe „Wypuście mnie stąd!”, co w połączeniu z mrocznymi pomieszczeniami i upiorną muzyką sprawia, że włos jeży się na głowie.

Bodaj jeszcze większe wrażenie robi **Hotel 626**, internetowa gra stworzona przez koncern Frito-Lay na potrzeby promocji chipsów Doritos (co ciekawe, można grać w nią tylko między 18:00 a 6:00 rano, choć przedstawienie zegara w komputerze załatwia sprawę). Akcja rozgrywa się w nawie-



dzonym hotelu, z którego trzeba się wydostać bez szwanku. Wędrówka przez budynek składa się z dziesięciu poziomów, w których trzeba wykonywać określone zadania i rozwiązywać zagadki. Nietypowość gry polega na jej interaktywności – poza standardowym interfejsem obsługiwanym myszką, podczas rozgrywki trzeba używać też mikrofonu, kamery internetowej, a nawet telefonu komórkowego. Dla przykładu, jedno z zadań polega na zaśpiewaniu kołysanki demonicznemu dziecku tak, aby go nie obudzić. W innej scenie należy zrobić zdjęcie widma kobiety w zaciemnionym pomieszczeniu. Za każdym razem, gdy gracz fotografuje zjawę, ta wydaje z siebie przeraźliwy wrzask. Kamera internetowa robi też zdjęcia graczowi w najstraszniejszych momentach. Duża część gry bazuje na dźwiękach. Jeden z ostatnich poziomów **Hotel 626** rozgrywa się w pokoju z szaleńcem, który mamrocze i wykrzykuje obraźliwe słowa. Gracz musi je zignorować i wsłuchać się w szepty w tle, które podpowiadają mu, jak wydostać się z pokoju i przejść do następnego poziomu.

Sound designerzy pracujący przy survival horrorach korzystają zarówno z ogólnodostępnych, najczęściej płatnych banków dźwięków, jak i z partii nagrywanych specjalnie na potrzeby danej gry. Wojciech Kiwer, polski dźwiękowiec pracujący przy grach, w jednym wywiadów zdradził, że „dźwięk wypruwanych flaków” osiąga się, grzebiąc rękoma w arbuzie lub rozgniatając miękkie owoce, zaś odgłosy potworów można uzyskać za pomocą suchego lodu w zetknięciu z metalem.

Są i inne metody – w **The Secret World** występuje podobny do lovecraftowego Cthulhu potwór, który swoje dźwięki zawdzięcza dmuchaniu w plastikowy baniak (pomruk monstrem) i szelstowi skórzanej kurtki (łopotanie skrzydeł). Wrzask necromorfa w **Dead Space 2** powstał po zarejestrowaniu głosu aktora, który krzyczał, bulgotał, mamrotał i warczał do mikrofonu, zaś wszystkie te dźwięki zostały później przepuszczone przez wszelkiej maści filtry i efekty. Podobną metodą zastosowano przy produkcji **The Last of Us**, apokaliptycznej historii o inwazji wyjątkowo toksycznego grzyba zamieniającego ludzi w podobne do zombie ślepe mutanty wykorzystujące echolokację. Aktorzy wydobywali z gardła charakterystyczne skrzeczenie, które potem poddano studyjnej obróbce. W tej samej grze pojawiają się też liczne odgłosy drzwi, bram i zardzewiałego metalu, które zarejestrowano w opuszczonych budynkach w Rio de Janeiro. Popiskiwanie szczurów to z kolei przyspieszone... gdakanie kur.

Wykorzystywanie przedmiotów codziennego użytku, patroszenie owoców i warzyw, efekt echa, piskliwe instrumenty smyczkowe, pełne dysonansów wybuchy symfonicznego zgietku (jak w **Silent Hill**, gdy wejściu w kałużę krwi towarzyszy przerażające brzmienie organów) – tego rodzaju patenty dużo zawdzięczają rozwiązaniom znanym z kina. Bardzo ciekawie zostało ukazane to w filmie **Berberian Sound Studio** Petera Kirklanda, gdzie angielski dźwiękowiec tworzy odgłosy do włoskich filmów grozy znanych jako **giallo**. Na przykład dźwięk dżgania nożem powstaje przy szatkowaniu



The Last Of Us

kapusty, odgłos rozrywanego ciała ma swoje źródło w rozgniataniu arbuźów, itd. Sound designerzy pracujący przy grach stosują niemal bliźniacze metody. Twórcy udźwiękowienia do gry **Alan Wake** otwarcie przyznają się do inspiracji **Twin Peaks** i innymi dziełami Davida Lyncha, w których złowróżbne dźwięki pochodzą z zaciemnionych pomieszczeń (**Zagubiona autostrada**), wyjątkowo hałaśliwych kaloryferów (**Głowa do wycierania**) czy odgłosu odpalanej zapalniczki (m.in. **Dzikość serca**). W **Alan Wake** pojawiają się nagrania terenowe, zarejestrowane specjalnie na potrzeby gry: brzęczenie żarówki, podmuchy wiatru, szum starych monitorów kineskopowych, trzask gałęzi, plusk wody, echa jaskiń i starych, opuszczonych budynków, przetworzone odgłosy ulicznego tłumu, a nawet świergot ptaków, zarówno tych dziennych, jak i nocnych (z naciskiem na

sowy, co jest kolejnym nawiązaniem do Lyncha).

Filmową proveniencję ma także oprawa dźwiękowa gry **F.E.A.R.**, w której gracz wciela się w żołnierza specjalnej jednostki zajmującej się zjawiskami paranormalnymi. Na potrzeby gry stworzono nie tylko imponującą bibliotekę rozmaitych odgłosów, nagrywając m.in. dźwięki pompy czy ciągnięcia metalu po różnych powierzchniach, ale też zróżnicowaną muzykę. Zadaniem twórców soundtracku było stworzenie spójnego stylu na podstawie dwóch odległych tradycji – hollywoodzkiego rozmachu typowego dla kina akcji i wyciszonego niepokoju filmów grozy rodem z Japonii. Firma Monolith, która wyprodukowała **F.E.A.R.**, postanowiła zastosować narrację rodem z kinematografii, gdzie dźwięk i muzyka służą jako niezwykle ważne narzędzie nie tylko potęgujące atmosferę,

ale też kierujące gracza na właściwe tory rozgrywki. Aby zadbać o odpowiedni suspens i nieprzewidywalność, poszczególne partie muzyczne były komponowane na zasadzie kontrastu. Utwory często osiągają straszliwe crescendo i nagle cichną, choć w danej scenie nic się nie dzieje, a gdy na ekranie pojawia się przerażający duch dziewczynki, cisza zostaje przerwana w najmniej spodziewanym momencie. Wszystko po to, żeby jak najbardziej przestraszyć gracza. To technika typowa dla japońskich horrorów, w których napięcie budowane jest właśnie za pomocą sugestywnej ciszy, a także ledwo słyszalnych dźwięków otoczenia i halucynacji słuchowych. Technika, dodajmy, bardzo skuteczna, ponieważ pobudza wyobraźnię – zaniepokojony gracz sam wypełnia złowieszczą ciszę własnymi lękami.

Twórcy survival horrorów zdają się dobrze rozumieć ten i inne elementy natury ludzkiego strachu. Tytułów z tego gatunku ciągle przybywa. Coraz częściej dorównują swoim filmowym i literackim odpowiednikom w kategoriach skutecznego generowania strachu. Ponieważ nie musimy już walczyć o przetrwanie, w znoju szukając pożywienia i broniąc się przed drapieżnikami, nasze zakodowane przez ewolucję mechanizmy emocjonalne muszą znaleźć ujście gdzie indziej. Pierwotne instynkty, takie jak niepokój i strach, mogą zostać wykorzystane w sposób rekreacyjny. Tak jak nasi przodkowie zbierali się wokół ogniska, żeby opowiadać sobie straszne historie, tak my w poszukiwaniu nowych form rozrywki opartych na strachu zasiadamy dziś przed ekranem telewizora czy komputera i odpalamy straszną grę. Bo przecież zawsze lubiliśmy się bać.

Maciej Kaczmarek



Berberian Sound Studio



PREMIERY *filmowe*

#Szwecja #komedia #seniorzy

reż. **Felix Herngren**

Stulatak, który wyskoczył przez okno i zniknął

Powieść Jonasa Jonassona o tym niecałkiem chwytnym tytule ukazała się w Szwecji w 2010 roku. Z miejsca stała się bestsellerem, szybko osiągając sukces także na innych rynkach europejskich. Nietrudno o wskazanie przyczyn tego sukcesu – lekkomyślny, nieznający strachu bohater, szereg nieprawdopodobnych okoliczności i mnóstwo odniesień do współczesnej historii świata czynią ze **Stulatka** opowieść bardzo wdzięczną, łatwo przyswajalną i uniwersalną, pomimo jej mocnego osadzenia w skandynawskiej mentalności.

Mimo że na ekranie dzieje się sporo, niezwykle trudno jest odczuć dynamikę zwrotów akcji. Reżyser często zmienia rytm opowiadania. Niestety lubi to robić zwłaszcza wtedy, gdy zmiana ta jest zupełnie niewskazana. W ten sposób **Stulatak**... traci impet, co w pewien sposób próbują ratować aktorzy. Na najwyższą ocenę zasługują David Wiberg i Mia Skäringer, odtwórcy drugoplanowych, ale bardzo zabawnych ról przypadkowych towarzyszy głównego bohatera.



Humor w adaptacji powieści Jonassona dawkowany jest jednak bardzo oszczędnie. Mimo zasadniczo komediowego wydźwięku filmu, zabawnych gagów znajdziemy w tej komedii jak na lekarstwo. Wygląda to tak, jakby zbiór osobliwych postaci i rekwizytów miał samą swoją obecnością zagwarantować widzom doskonałą zabawę. Wątpliwa jakość większości dialogów sprawia, że utkana misternie wielobarwna tkanina fabuły przestaje imponować.

#romans #wyciskacz łez #nastolatki

reż. Josh Boone

Gwiazd naszych win

Miłość nastolatków na ekranie, szczególnie tym wielkim, prezentuje się uroczo. Jeszcze bardziej wzruszająco jest, gdy w filmową historię wpleciona zostaje przedwczesna śmierć jednego z młodych bohaterów. Stworzenie prawdziwego wyciskacza łez nie wydaje się zatem trudne, a dowód na to dał Josh Boone filmem ***Gwiazd naszych win***.

Wobec produkcji takiej jak ta można mieć tylko dwie postawy – albo dać się ponieść wzruszającej do głębi historii pełnych uroku bohaterów, albo odrzucić powierzchowne próby manipulowania emocjami widza. Przy całej dobrej woli, jaką miałem dla ***Gwiazd...***, oraz całkiem obiecująco zapowiadającemu się początkowi, po kilkunastu minutach na dobre dołączyłem do tej drugiej grupy. Mając w pamięci świetne ***Restless*** Gusa Van Santa, spodziewałem się podobnego podejścia do tematu miłości nastolatków obciążonej medycznym wyrokiem na jedno z nich. Tam było sporo czarnego humoru, a mniej słodczy, tutaj – choć



nie brakuje zabawnej ironii – proporcje zostały odwrócone.

Scenarzyści **Gwiazd...** zadbali, by w ich filmie nie zabrakło ani jednej romantycznej kalki. Jest więc łączący kochanków przedmiot (książka), jest magiczne słowo porozumienia, są znamienne dla obojga cytaty, jest też wreszcie dramat i śmierć, które akurat w tej opowieści nie zaskakują widza. Jest w niej także sporo ciepła i nadziei, jednak obawiam się, że infantylne ujęcie głównego tematu bardziej zaszkodzi widzom, niż w czymkolwiek im pomoże.

#komiks #blockbuster #X-Men

reż. **Bryan Singer**

X-Men: Przeszłość, która nadejdzie

Nikt, kto obejrzał wszystkie odsłony tej serii, nie zaryzykowałby stwierdzenia, że były one produkcjami na równym, wysokim poziomie. Mało tego: **X-Men: Ostatni bastion** czy **X-Men geneza: Wolverine** zostały wręcz zmiażdżone przez krytyków i fanów. Wykazano się w nich porażającą niedbałością w adaptowaniu kultowych komiksów Stana Lee i Jacka Kirby'ego. Wszystkie jednak były dużymi sukcesami finansowymi. Miłośnicy komiksowych adaptacji interesowali się każdym przejawem ekranowej aktywności swoich ulubieńców. Wobec komercyjnego powodzenia kolejnych projektów, przed powracającym do serii po jedenastu latach Bryanem Singerem postawiono gigantyczne wymagania, które zostały spełnione z nawiązką. **X-Men: Przeszłość, która nadejdzie** to perfekcyjnie zrealizowane kino science-fiction, garściami czerpiące zarówno z rysunkowych pierwowzorów, jak i sprawdzonych gatunkowych schematów.



„To, że ktoś się potyka i zbacza ze ścieżki, nie oznacza, że nie może być ocalony” – cytat ten pojawia się w filmie przynajmniej dwukrotnie i stanowi doskonałe podsumowanie wydźwięku tego dzieła. **Przeszłość, która nadejdzie** jest czymś więcej niż dwupółgodzinną bijatyką w rodzaju **Avengers**. Najnowsza produkcja Marvela zastanawia się nad naturą człowieczeństwa, przywołuje temat klęski USA w Wietnamie, mówi o izolacji jednostki ze względu na jej inność. Tej historii – podobnie jak całemu uniwersum X-Men – przyświeca hasło „boimy się tego, czego nie znamy”.

#Francja #komedia romantyczna

reż. Lisa Azuelos

Pożądanie

Dobra komedia romantyczna to we współczesnym kinie towar zdecydowanie deficytowy. Pomiedzy słodko-głupawymi tworcami z USA a nieudolnie naśladowującymi je pomyłkami z Polski znalazło się na szczęście miejsce na odświeżające europejskie podejście do tematu. **Pożądanie** Lisy Azuelos, reżyserki znanej z raptem kilku lekkich filmów o miłości, jest takie, jak uczucie, które łączy parę głównych bohaterów – zachwycające, intrygujące, świeże.

Choć historia romansów dwojga dojrzałych ludzi to temat – delikatnie mówiąc – dość ograny, Azuelos wdzięcznie i niebanalnie pokazuje zakazaną miłość. Zakazaną, bo Pierre jest szczęśliwym mężem i ojcem, który wcale nie poszukuje nowych doznań. Jednak od kilku tygodni poświęca się fantazjom na temat Elsy, urodziwej i intrygującej powieściopisarki. Zupełnie niespodziewane uczucie bu-



rzy normalność obojga bohaterów. Namietność prowadzi zaciętą walkę z poczuciem winy.

François Cluzet i Sophie Marceau są uroczy, zabawni i wzruszający. Choć Pierre w kontaktach z Elsą przekracza dopuszczalną granicę, nie sposób uznać go za drania – wciąż adoruje żonę i doskonale spełnia obowiązki ojca. To do niego należeć będzie decyzja, która wpłynie na życie obojga bohaterów, a która doprowadzi do jednego z przyjemniejszych finałów znanych z popularnych „rom-komów”.

#dokument #muzyczny #oscar

reż. Morgan Neville

O krok od sławy

Dzięki temu obrazowi świat dowiedział się o istnieniu dziesiątek fantastycznie utalentowanych wokalistek i wokalistów, którym popularność zawdzięczają wielkie gwiazdy muzyki rozrywkowej.

O krok od sławy to bowiem próba oddania należnej czci artystom, którzy swoimi umiejętnościami zapracowali nie na swój sukces, lecz na sukces innych.

Talent nie jest tym, co gwarantuje życiowe i zawodowe spełnienie. Wszyscy bez wyjątku bohaterowie dokumentu Morgana Neville'a to doskonali artyści, dysponujący znakomitymi warunkami wokalnymi i odpowiednim warsztatem. Mimo to z różnych przyczyn znajdują się w cieniu, o tytułowy krok od sławy.

Reżyser pokazuje jednak, że nie zawsze jest to powód do zmartwienia – owszem, niejednokrotnie do głosu dochodzi frustracja. Są jednak wśród sportretowanych artystów tacy, którzy doceniają to, co udało im się w życiu



osiągnąć. I to chyba najważniejsze, co chciał swoim dziełem przekazać Neville.

O krok od sławy trzeba obejrzeć. Choćby po to, żeby przekonać się, że nie takie gwiazdy wielkie, jak je malują.

#małpy #sequel #blockbuster

reż. **Matt Reeves**

Ewolucja planety małp

Prawdą jest, że tytułowe ssaki w **Ewolucji planety małp** zaprojektowano jeszcze dokładniej, jeszcze naturalniej, pozwalając im, zwierzęcą mimiką wydobyć sporo z ich ludzkich pierwowzorów (w głównego małpiego bohatera wcielił się Andy „Gollum” Serkis). Prawdą jest też to, że poza przyjemnością z odbioru bodźców stricte wizualnych niewiele dobrego można odnaleźć w filmie Matta Reevesa.

W najnowszej odsłonie serii o zhumanizowanych ssakach uraczeni zostajemy fabularnymi kliszami i całą galerią papierowych postaci, które są równie zaskakujące co fakt, że małpia saga doczekała się kolejnej części.

Świat zwierząt jest zwierciadłem świata ludzkiego – w obu grupach na czele stoi dwóch silnych samców. Jeden z nich jest tym dobrym i racjonalnym, drugi natomiast gotowy jest na podjęcie ekstremalnych środków, by przetrwać. Niezgoda w obu stadach doprowadza do otwartego konfliktu, który jest tyle efektowny, co przewidywalny. Wiemy przecież, że dobro musi zwyciężyć, a wygranie bitwy nie oznacza wygrania wojny. Wiemy też, że mimo spadającej jakości adaptacji prozy Boulle’a, Reeves jest już przymerzany do reżyserii kolejnej części. Psy szczekają, a karawana jedzie dalej.



#obyczajowy #muzyczny #optymizm

reż. John Carney

Zaczniemy od nowa

Osiem lat temu John Carney urzekł cały świat intymną opowieścią o dwojgu ludzi z różnych światów, których nieoczekiwanie połączyło piękno muzyki. **Once** było dziełem niezwykle prawdziwym, pozbawionym hollywoodzkiego blichtru i cikliwych rozwiązań. Po latach reżyser postanowił raz jeszcze wejść w świat doświadczonych przez los muzyków, choć tym razem jest trochę bardziej gwiazdorsko i z rozmachem.

Wtedy w rolach głównych zobaczyliśmy naturszczyków pałających się po ulicach Dublina. W **Zaczniemy od nowa** miejską sceną staje się Nowy Jork, gdzie spotykają się przegrany producent muzyczny (Mark Ruffalo) i utalentowana, choć niezbyt pewna siebie wokalistka (Keira Knightley). To spotkanie będzie ratunkiem dla obojga – on odnajdzie w niej potencjał i szansę na powrót do branży, ona skorzysta na jego doświadczeniu i intuicji.

Nowy film Carneya jest obrazem mądrym i stonowanym, choć ze względu na liczne podobieństwa do jego słynnego dzieła z powodzeniem mógłby nosić tytuł **Twice..** W pierwszym projekcie w Hollywood niejeden reżyser przeszarżował – Irlandczyk natomiast zachował zimną krew, raz jeszcze oferując widzom pełną ciepłego humoru opowieść o życiowych rozbitkach, których udaje się uratować.

Opracował: Dawid Myśliwiec



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!

Terry Gilliam

Dziecko z kamerą

Karierę zaczynał jako pracownik agencji reklamowej, ale szybko przerzucił się na rysowanie komiksowych pasków i tworzenie animacji. Pod koniec lat 60. wraz z pięcioma komikami stworzył trupę **Monty Pythona**, gdzie był animatorem i – sporadycznie – występował w skeczach. Surrealistyczne kolaże Terry'ego Gilliama stanowiły znakomite interludia pomiędzy kolejnymi scenkami, pomogły też zdefiniować styl i ikonografię grupy. Zamiłowanie do szeroko pojętych sztuk plastycznych będzie jedną z najbardziej rozpoznawalnych cech stylu przyszłego Gilliama-reżysera.

Pod koniec maja na ekrany polskich kin wszedł nowy film amerykańskiego reżysera – **Teoria wszystkiego** z Christophem Waltzem w roli głównej. To dobra okazja, żeby przypomnieć niezwykły dorobek jednego z najoryginalniejszych twórców w historii kina.



Terry Gilliam

Twórca **Brazil** nade wszystko kocha wszelkiej maści outsiderów, wykołajeńców, banitów, szaleńców, ludzi nieprzystosowanych do społecznych norm. Światy kreślone przez reżysera nierzadko grubą, groteskową wręcz kreską, przebiegają na granicy snu i jawy, trzeźwości i odurzenia, rzeczywistości i halucynacji. Gilliam to piewca świata wyobraźni – czy to dziecięcej (Jeff Bridges, stały współpracownik i przyjaciel reżysera, powiedział o nim, że jest jak „prastare dziecko”), czy tej kreowanej przez wariata lub narkomana. Potrafi ją barwnie przełożyć na język filmu, wykazując się zegarmistrzowską precyzją w budowaniu strony wizualnej. Kinematograficzne sztuczki nie kryją jednak pustki: Gilliam jest równie zdolnym – z braku lepszego określenia – „opowiadaczem” i dlatego jego filmy sprawiają podwójną satysfakcję: zachwycają stroną formal-

ną i jednocześnie przekazują historię z wyrazistym, niebanalnym koścem. Wiele z nich jest przy tym nieodparcie śmiesznych. Obrazy Gilliama skrzą się humorem czarnym niczym zbroja nieszczęsnego rycerza-kadłubka w jednej ze scen **Monty'ego Pythona i Świętego Graala**. Od tego tytułu zresztą na dobre zaczęła się reżyserska kariera Gilliama. Przyjrzyjmy się jej bliżej.

Monty Python i Święty Graal (1975)

Dziewicza, jeszcze niesamodzielną próba reżyserii pełnometrażowej fabuły. Kręcąc pierwszy kinowy film w dorobku macierzystej grupy satyrycznej, Gilliam dzielił fotel reżysera z Terry'ym Jonesem. Bezlitosna parodia arturiańskich legend okazała się kasowym i prestiżowym sukcesem. Zjadliwy czarny humor w persyflażu historycznych i kostiumowych produkcji sprawdził się doskonale. **Monty Python i Święty Graal** regularnie trafia

do każdego zestawienia najlepszych komedii wszech czasów, zwykle na wysokie pozycje. Powstał nawet broadwayowski musical **Spamalot** oraz gra komputerowa na podstawie pierwowzoru. Widzowie nadal zaśmiewają się do rozpuku, oglądając Rycerzy, Którzy Mówią „Ni”, strażnika mostu pytającego o prędkość lotu jaskółki czy morderczego królika. Tylko cenzorzy w Malezji stwierdzili, że film jest wysoce obraźliwy i całkowicie zakazali rozpowszechniania **Świętego Graala** na terenie całego kraju.

Jabberwocky (1977)

Solowy debiut Gilliama. Swego czasu niedoceniony, dziś ma status dzieła kultowego. Komedia fantasy opowiadająca o tytułowym monstrum, które sieje spustoszenie w średniowiecznym królestwie Bruna Niepewnego. Potworowi postanawia przeciwstawić się Dennis (Michael Palin) – prosty bednarz o złotym sercu –



Monty Python i Święty Graal





Jabberwocky

zdobywając przy okazji serce księżniczki. Rubaszne dowcipy i absurdalne scenki kojarzyły się z komizmem Monty'ego Pythona. Zresztą w filmie pojawiają się starzy znajomi Gilliama – Michael Palin i Terry Jones, zaś w Ameryce wyświetlano film pod tytułem **Monty Python's Jabberwocky**, pomimo protestów Gilliama. Niektóre sceny swym rozmachem i plastycznością przypominały obrazy niderlandzkich malarzy, Boscha i Breugela. A tytuł nawiązywał do nonsensownego wierszyka zamieszczonego w **Po drugiej stronie lustra** Lewisa Carrolla, co również stanowi dobry trop. Niektórzy doszukiwali się też w **Jabberwocky** satyry na komercjalizację obyczajów i biurokrację – te motywy będą stale powracać w twórczości Gilliama.

Bandyci czasu (1981)

Pierwsza odsłona tzw. „Trylogii Wyobraźni” (kolejne to **Brazil** i **Przypadki Barona Munchausena**), której współ-

nym tematem jest, w słowach samego Gilliama, „szaleństwo naszego dziwacznie zorganizowanego społeczeństwa i pragnienie ucieczki od niego w jakikolwiek możliwy sposób”. Zaniedbywany przez rodziców 11-letni Kevin spotyka sześciu zuchwałych karłów, którzy ukradli mapę umożliwiającą podróżę w czasie. Chłopiec odwiedza z nimi historyczne krainy i spotyka sławne osobistości – Napoleona, króla Agamemnona (w tej roli Sean Connery) i Robin Hooda, a następnie stacza ostateczną walkę z upostaciowionym Złem. **Bandyci czasu** to kolejna iście montypythonowska (w obsadzie m.in. John Cleese i Michael Palin) fantastyczna opowiadka pełna ironii, surrealizmu i malarskich ujęć. Film spodobał się zarówno krytykom, jak i widzom – przy budżecie zaledwie 5 milionów dolarów, przyniósł ponad 40 milionów zysków i ułatwił Gilliamowi realizację kolejnego filmu, w którym wielu do dziś widzi **opus magnum** reżysera.



Brazil

(1985)

Druga część „Trylogii Wyobraźni” (i zarazem pierwszy segment dystopijnego tryptyku, kontynuowanego przez **12 małp** i **Teorię wszystkiego**). Wyborna czarna komedia science fiction osadzona w dwóch wymiarach: w totalitarnej rzeczywistości fikcyjnego państwa i świecie wyobraźni głównego bohatera. Sam Lowry (Jonathan Pryce) jest skromnym urzędnikiem w Ministerstwie Informacji. Zmęczony monotonią bezsensownej pracy pogrąża się w snach na jawie, gdzie jest uskrzydłym herosem odnajdującym kobietę swych marzeń. Na skutek komputerowej pomyłki Sam nieoczekiwanie staje się wrogiem systemu. Film, mimo typowego dla Gilliana humoru, był jednak pesymistyczny w wymowie. Reżyser szczęśliwie nie uległ namowom amerykańskich pro-

ducentów i do swej ponurej satyry nie dorobił wysiłonego **happy endu**. Pomimo bardzo przychylnych recenzji i kilku branżowych nagród oraz nominacji do Oscara za scenariusz i scenografię **Brazil** odniósł finansowe fiasko. Dziś należy do klasyki kina – i to wcale nie martwej. Wpływ filmu widać bowiem w takich obrazach jak **Batman** Tima Burtona, **Delicatessen** i **Miasto zaginionych dzieci** Jean-Pierre’a Jeuneta i Marca Caro, **Mroczne miasto** Alexa Proyasa i **Hudsucker Proxy** braci Coen. Sam Gilliam inspirował się nie tylko Orwellem (którego ponoć nawet nie czytał) – o **Brazil** powiedział, że to „**Rok 1984** dla roku 1984” – ale też Fellinim, co tłumaczy roboczy tytuł filmu: **1984 i pół**. Zresztą cały obraz czerpie ze skarbnicy literatury i kina, przywołując na myśl także m.in. **Nowy świat** Huxleya czy **Metropolis** Langa.



Brazil

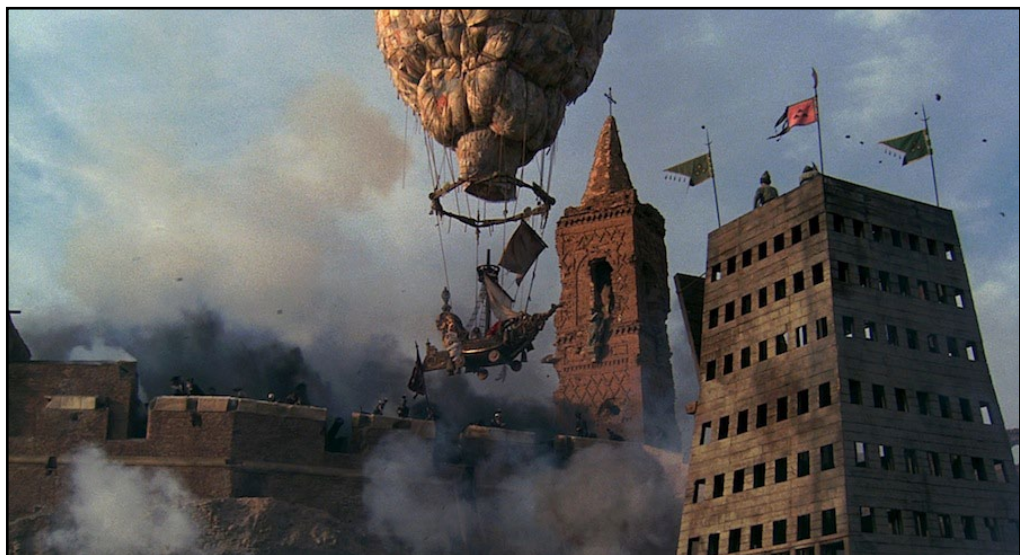
Przygody Barona Munchausena (1988)

Kolejny po *Jabberwocky* i *Bandytach czasu* flirt Gilliana z wysokobudżetowym kinem przygodowym. Krytykom się spodobał, publiczności już mniej. Film – inspirowany podróżami niemieckiego szlachcica i awanturnika Karla Friedricha von Münchhausena, spisany w XVIII w. przez Rudolfa Ericha Raspego w *Niezwykłych przygodach Barona Münchhausena* – zachwyca scenografią, kostiumami, charakteryzacją i efektami specjalnymi (we wszystkich tych kategoriach otrzymał nominacje do Oscara). Fabularnie również jest to obraz atrakcyjny – pełen ciekawych przygód i fantastycznych postaci z tytułowym Baronem na czele (granym ze swadą przez Johna Neville’a). Okres zdjęciowy był jednak wyjątkowo trudny i przebiegał w napiętej atmosferze, o czym wspominali Eric Idle i Sarah Polley. Na domiar złego

budżet przekroczone dwukrotnie, zaś gotowy film trafił do dystrybucji w USA w mocno ograniczonej liczbie kopii, co przyczyniło się do komercyjnej porażki. *Przygody...* zarobiły niespełna jedną szóstą z 46 milionów, które nań wydano. Nieco lepiej poradziły sobie w Europie, która zawsze była bardziej przychylna eksperymentom Gilliana.

Fisher King (1991)

Umiarkowany sukces komercyjny, ale wielki triumf artystyczny. Srebrny Lew na 48. festiwalu filmowym w Wenecji, Oscar i Złoty Glob dla Mercedes Ruehl, Złoty Glob i nominacja do Oscara dla Robina Williamsa oraz inne, liczne nagrody i nominacje. Historia niezwykle przyjaźni byłego prezentera radiowego, zgorzkniałego Jacka (Jeff Bridges), i komicznego włóczęgi Parry’ego (Robin Williams), którego dotknęła osobista



Przygody Barona Munchausena





12 małp

tragedia, to swoisty filmowy poemat fantastyczny, rodzaj wielkomiejskiej baśni dla dorosłych. Audycja Jacka przyczyniła się niegdyś do tego, że ogarnięty szaleńcem mordowania człowiek otworzył ogień w restauracji, zabijając kilka osób – w tym żonę Parry’ego, który od tamtej pory szuka Świętego Graala. Mężczyzna upatruje w legendarnym kielichu wybawienia od cierpienia. Powodowany poczuciem winy Jack pomaga mu w poszukiwaniach, organizuje też Parry’emu randkę z zahukaną urzędniczką, pomagając przy okazji sobie i swojemu związkowi miłosnemu. Scena walca na nowojorskim dworcu Grand Central Terminal należy do najpiękniejszych sekwencji w historii kina.

12 małp (1995)

Ten film, inspirowany francuskim krótkim metrażem pt. **La Jette** Chrisa Markera, to już klasyka science-fiction i bodaj największy sukces finansowy Gilliana (blisko 170 milionów dolarów wpływów przy niespełna 30-milionowym budżecie). Akcja rozpoczyna się w 2035 roku. Czterdzieści lat wcześniej śmiertelny wirus niemal całkowicie zdiesiątkował ludzką populację. Ocaleni zeszli pod powierzchnię ziemi. Cole (Bruce Willis) w zamian za obietnicę skrócenia kary więzienia godzi się na podróż w przeszłość, aby zapobiec rozprzestrzenieniu się zarazy. Po kilku nieudanych próbach wreszcie udaje mu się trafić na właściwy trop, ale w finale okazuje się, że wszystkie czynny Cole’a mające uchronić ludzkość przed



zagładą, doprowadzają właśnie do niej – niczym w micie o Edypie. Ta kasan-dryczna wizja apokalipsy posiadała gęstą atmosferę, wyraziste postacie, nieoczekiwane zwroty akcji i misternie poplątaną intrygę, która rozwiązywała się dopiero w zaskakującym finale. Za rolę szalonego Jeffreya Goinesa Brad Pitt otrzymał pierwszą w karierze nominację do Oscara.

Las Vegas Parano

(1998)

Filmowa wersja genialnej powieści **Lęk i odraza w Las Vegas** Huntera S. Thompsona to jedna z najdoskonalszych kinowych adaptacji literatury i jeden z najlepszych filmów Gilliana w ogóle. Szaleńcza historia dwóch popaprańców, którzy w światowej stolicy hazardu szukają „amerykańskiego snu”, pochłaniając przy tym gargantuiczne ilości wszystkich narkotyków znanych ludzkości i wszczynając kilka burd oraz skandali, zachowała ducha pierwowzoru. Zawarta w książce i filmie jadowita, śmieszna i straszna satyra na pojmowany po jankesku sukces,

połączona z gorzkim podsumowaniem zmierzchu hipisowskiego lata miłości oraz sugestywne opisy halucynacji i paranoi złożyły się na przewrotną, brawurową i oszałamiającą całość. W rolę Raoula Duke’a wcielił się Johnny Depp, który dał sobie ogolić głowę i przejął wszystkie charakterystyczne cechy Thompsona, niejako stając się jego wierną, młodszą o ćwierć wieku kopią. Jest to kreacja godna wszystkich nagród świata (nie gorszy był Benicio Del Toro w roli Doktora Gonzo), ale przeszła niezauważona, podobnie jak sam film – przynajmniej początkowo. Obraz Gilliana nie miał bowiem dobrej prasy i przepadł w zestawieniach, ale z czasem obrósł prawdziwym kultem. Całkowicie zasłużenie.

Nieustraszeni bracia Grimm

(2005)

Siedmioletnia przerwa w karierze wynikała z zakończonej porażką próby adaptacji powieści **Don Kichote z La Manchy** Cervantesa (o perypetiach z planu zdjęciowego opowiada świetny dokument **Lost in La Mancha**).



Las Vegas Parano

W swoim następnym filmie Gilliam nie zrezygnował jednak z literackich konotacji. Wilhelm i Jakub Grimmowie – tutaj jako Will i Jake (Matt Damon i Heath Ledger) – autorzy ponurych baśni dla dzieci jako wędrowni oszuści zwalczający wymyślone przez siebie maski i wyłudający pieniądze od „ocalonych”? Koncept co najmniej ryzykowny, zaś jego realizacja przebiegała w bólach (reżyser wyklócał się z producentami Harveyem i Bobem Weinsteinem o niemal każdy szczegół). Tę niemoc widać też, niestety, w samym filmie. Bodaj po raz pierwszy w karierze Gilliam tak bardzo zaniedbał fabułę na rzecz strony wizualnej. Krytycy nie bez racji pisali o przeroście formy nad treścią i szczątkowej historii będącej jedynie tłem dla efektów specjalnych. Publiczność jednak dopisała – koszty produkcji **Braci Grimm** zwróciły się, choć nie był to oszałamiający sukces. Z perspektywy czasu gromy ciskane w stronę filmu okazują się jednak zbyt bezlitosne – nie jest to szczytowa forma Gilliama, być może to nawet jego najslabszy film – ale dostarcza rozrywki.

Kraina traw (2005)

Wyjątkowa pozycja w dorobku Gilliama, choć posiadająca wszystkie naczelnne cechy jego twórczości. Ekranizacja powieści Mitcha Cullina i kolejna próba zagłębienia się w naznaczony traumą umysł. Po śmierci matki-narkomanki Jeliza-Rose (Jodelle Ferland) wyrusza z uzależnionym od heroiny ojcem (Jeff Bridges) do domu babci na teksańskiej prowincji. Tam poznaje Dell (Janet McTeer), która zajmuje się mumifi-

kacją zwłok, i jej niepełnosprawnego umysłowo brata Dickensa (Brendan Fletcher), który poluje na wyimaginowanego rekina. Wszystkie wydarzenia przedstawione są z perspektywy dziecka, które ucieka w krainę wyobraźni. Postacie zaludniające **Krainę traw** są bez wyjątku skrzywione i chore, zaś ich optyka świata – zniekształcona. Utrata zmysłów wydaje się być czasami jedyną prawidłową reakcją na rzeczywistość, co zdaje się powtarzać Gilliam za Philipem K. Dickiem. Film podzielił krytyków. Jedni chwalili radykalny i zarazem poetycki przekaz oraz trafne zobrazowanie szaleństwa, inni narzekali na przerost formy nad treścią (zarzut, z którym reżyser spotyka się regularnie). Michael Palin powiedział, że albo jest to albo najlepszy film Gilliama, albo najgorszy. Z kolei krytyk Michael Atkinson stwierdził, że **Kraina traw** to „drapieżne, maniackalne dzieło, które czeka na swój historyczny moment – miną dekady, zanim ktoś dostrzeże w nim niedocenione arcydzieło”.

Parnassus: Człowiek, który oszukał diabła (2009)

Doktor Parnassus (Christopher Plummer) wraz z niewielką trupą cudaków prowadzi objazdowy pokaz kuglarski, którego główną atrakcją jest przejście przez magiczne lustro. Nieśmiertelny starzec zawarł niegdyś pakt z diabłem (Tom Waits) – w zamian za obietnicę odrodzenia zgodził się oddać mu duszę swojej córki (Lily Cole) w dniu jej 16. urodzin. Parnassus nie zamierza jednak wywiązywać się z cyrografu i podejmu-





Parnassus: Człowiek, który oszukał diabła

je przewrotną grę z diabłem, w czym pomaga mu tajemniczy Tony (w tej roli kolejno Heath Ledger, Colin Farrell, Johnny Depp i Jude Law). **Parnassus** to jeszcze jeden hołd Gilliama dla świata fantazji. Sam reżyser wielokrotnie przyznawał, że tytułowa postać nosi rys autobiograficzny – oto starzejący się człowiek z bogatą wyobraźnią we współczesnym świecie, który utracił wiarę w cuda. Recenzentom i widzom spodobał się ten obraz – film zebrał dobre noty i zarobił dwa razy tyle, ile

kosztował. Ciekawostka: rola Tony’ego to ostatni występ Heatha Ledgera, który zmarł w trakcie kręcenia filmu. Jego przedwczesna śmierć w styczniu 2008 r. wstrzymała pracę nad filmem na kilka miesięcy. W scenach toczących się w „imaginarium”, Gilliam postanowił zastąpić Ledgera trzema innymi aktorami – Lawem, Deppem i Farrellem, którzy jednogłośnie przekazali swoje gaże córce Ledgera.

Maciej Kaczmarski

Sens życia wg Gilliama

Do tego, że jest to reżyser dysponujący jedną z najbardziej fantastycznych wyobraźni w przemyśle filmowym nie trzeba nikogo przekonywać. Do tego, że jego dzieła nie należą do łatwych w interpretacji, także nie. Prawdziwym wyzwaniem jest przekonanie do **Teorii wszystkiego** widza, który z twórczością Terry'ego Gilliama nie miał jeszcze do czynienia. Dla kogoś takiego podróż w synestezyczny świat tego reżysera będzie prawdziwie niezapomnianym przeżyciem.

Swoimi filmami, nierzadko odrzucającymi format klasycznej narracji i dryfującymi w stronę chaotycznej impresji, współtwórca kabaretu Monty Pythona zjednuje sobie widzów, którzy w kinie cenią odważnych poszukiwaczy. Jednak bodaj w żadnym ze swych poprzednich dzieł, nawet w tak apokaliptycznych jak **Brazil** czy **12 małp**, nie kwestionował cywilizacji i człowieczeństwa tak mocno i dosłownie jak w **Teorii wszystkiego**, która światową premierę miała na zeszłorocznym festiwalu w Wenecji. Przyjęta chłodno dystopijna wizja społeczeństwa nosi wszelkie znamiona stylu Gilliama, ze wszystkimi jego zaletami i wadami.

Pierwsza dociera do nas warstwa wizualna, będąca dobrze znaną mieszanką pstrej fluorescencyjności i futurystycznego technobrudu. Na ulicach nieokreślonego miasta oślepiające



Teoria wszystkiego
Terry Gilliam



swą migotliwością neony atakują przechodniów na każdym kroku, serwując nachalną reklamę. Animowane billboardy wychylają się spomiędzy stert śmieci i przesuwają się po ścianach, śledząc Qohena Letha (w tej roli Christoph Waltz), neurotycznego socjopatę, który jest analitykiem niezidentyfikowanych danych. Mieszka on, jak wielu innych członków bezimiennej społeczności, w wiekowym monumencie, który jest jednym z ostatnich świadków świetności obecnej cywilizacji. Potężne, ale oszczędne wnętrza jego starodawnego domostwa kontrastują z rozwrzeszczanym stylem życia w przyszłości, pozwalając Qohenowi na zagłębianie się w jego obsesji.

Ten wyalienowany neurotyk czeka bowiem na telefon. Od kogo? Tego niestety nie wie. Wie natomiast, że już

niegdyś z tajemniczym telefonującym rozmawiał i ten obiecał mu odpowiedź na pytanie o sens życia. Oczekiwanie na to jedno połączenie staje się treścią codzienności Letha, który prosi swych pracodawców o możliwość pracy zdalnej – tylko po to, by mógł nie opuszczać swego lokum i mieć pewność, że podniesie słuchawkę, gdy On znowu zadzwoni. Bohater otrzymuje pozwolenie Zarządcy, który jednak przygotowuje dlań zadanie – ma dokonać analizy potężnego wzoru, z którym wielu wcześniej sobie nie poradziło. Pewny swoich umiejętności Qohen przyjmuje wyzwanie, lecz wkrótce przekonuje się o tym, że jest tylko narzędziem w rękach swego mocodawcy.

Nagi lunch, ExistenZ, Matrix, Pa-mięć absolutna – to tylko kilka tytułów, które przychodzą na myśl podczas se-

ansu **Teorii wszystkiego**, a na dodatek historia w całości zanurzona jest w orwellowskiej koncepcji Wielkiego Brata. W twórczym chaosie Gilliana jest zawadiacki urok, ale niewiele treści – zupełnie tak, jakby w tytułowej teorii reżyser naprawdę chciał zawrzeć wszystko, co w kinie już było, także w warstwie fabularnej. Mamy tu więc motyw Boga, Wybrańca, poszukiwanie absolutu (niczym w **Pi** Aronofsky'ego), wirtualną rzeczywistość i alegorię totalitaryzmu. To zbyt wiele jak na niecałe dwie godziny seansu.

Warto jednak najnowszemu dziełu jedyne Amerykanina wśród Pythónów poświęcić czas – choćby po to, by zobaczyć, jak z nieskrępowaną wyobraźnią reżyser radzą sobie doskonali aktorzy. Bo przecież Terry Gilliam – w jakiej formie by nie był – od zawsze dobierał i prowadził swych wykonawców z fantazją godną mistrza.

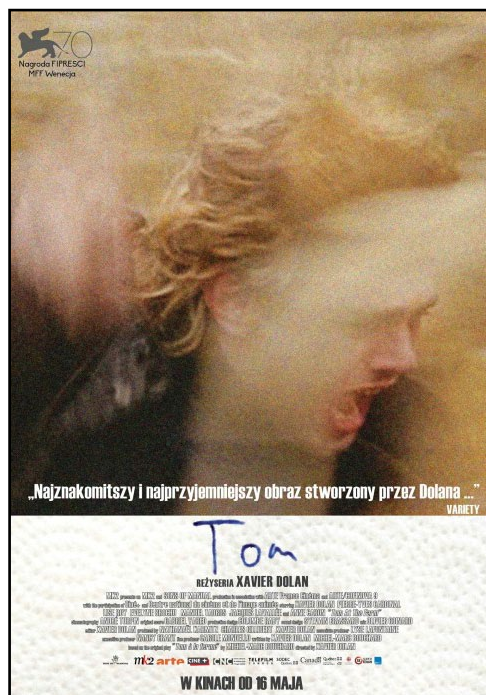
Dawid Mysliwiec



#fantasy #absurd #wyobrażenia #futuryzm

Tom *na farmie*

Dziwne uczucia ogarniają mnie, gdy myślę o Xavierze Dolanie. Zachwyt, zdumienie, ale i lekkie ukłucie zazdrości. Bo kanadyjski artysta jest tylko o rok starszy ode mnie – ma 25 lat. Jak to się ma do jego dojrzałości psychicznej, umiejętności spojrzenia z dystansu na ludzkie słabości i obsesje? Już w pierwszym swoim filmie, **Zabiłem swoją matkę**, Dolan udowadnia, że można mieć nawet 18 czy 19 lat, a dostrzegać i rozumieć to, co głęboko w nas zakorzenione. Nie doświadczenie bowiem, lecz wrażliwość jest tym, co sprawia, że człowiek dostrzega i rozumie więcej. Wrażliwość, która charakteryzuje prawdziwych artystów.



Tom
Xavier Dolan

W **Tomie** tytułowy bohater, redaktor z wielkiego miasta (w tej roli sam Xavier Dolan), na wieść o śmierci swojego chłopaka wyrusza na farmę, gdzie ten mieszkał. Poznaje matkę zmarłego, poznaje Francisca, jego brata. Uczestniczy w pogrzebie. Ma przeczytać przemówienie, ale kończy się jedynie na puszczaniu piosenki, którą on i Guillaume kiedyś wspólnie śpiewali. Brak przemówienia smuci Agathę, matkę zmarłego, która chce wierzyć, że jej syn miał prawdziwych przyjaciół. Kobieta pragnie też dowodów na istnienie dziewczyny Guillaume'a. Ma żal do wymyślonej przez Francisca Sary, że nie przybyła na pogrzeb. Gdyby Tom przeczytał swoje prawdziwe przemówienie, wyszłoby na jaw, że syn Agathy był gejem. Francis o wszystkim wie i nie dopuszcza do ujawnienia prawdy o orientacji brata. Pierwszej nocy zastrasza Toma i każe mu wyjechać zaraz po ceremonii. Sprawy potoczą się jednak inaczej. Chłopak nie wyjedzie od razu. Zostanie przez

Francisa przemocą zmuszony do uwiarogodnienia historii o fikcyjnej dziewczynie Guillaume'a. Agatha uwierzy, ale czy aby na pewno? Gdy po kilku dniach Tom spakuje rzeczy i postanowi wyjechać, okaże się, że Francis umieścił jego samochód w garażu i poodkręcał koła, uniemożliwiając mu ucieczkę.

Od tego momentu napięcie między bohaterami wzrasta. Przemoc Francisza wobec Toma niemal od samego początku przepełniona jest erotyzmem. Fascynacja miesza się z nienawiścią. Kolejne siniaki na ciele Toma są jak „malinki”. Wszystko dzieje się jakby za obopólną zgodą. W jednej z najbardziej poruszających scen filmu Francis długo zaciska dłoń na szyi głównego bohatera, ich twarze są bardzo blisko, przybliżają się i oddalają nieznacznie. Ostatecznie farmer puści przybysza, oddali się, by już nigdy nie zbliżyć do tego stopnia. I choć Francis prosi Toma, by został i nie wyjeżdżał z farmy, to ten pierwszy nigdy nie zdoła przełamać pewnej bariery. Do końca będzie zaprzeczał temu, kim jest, i temu, kim był jego brat.

Dla Toma dłuższy niż przewidywał pobyt na farmie staje się psychiczną

udręką. Zaczyna dostrzegać we Francisie coraz więcej z Guillaume'a. Ich układ zaczyna go w pewnym sensie pociągać. Z jednej strony boi się Francisza, z drugiej odczuwa pokusę pozostania na farmie i życia z nowo poznanymi ludźmi. W jednej z ostatnich scen filmu nazywa ich nawet swoją rodziną. Jak to wszystko się skończy?

Sposób, w jaki Dolan opowiada swoją historię, przypomina wcześniejsze filmy artysty, a zwłaszcza ***Na zawsze Laurence*** (2012). Specjalnością Kanadyjczyka są dramaty psychologiczne. Czuje się w nich napięcie i niepokój podobne do tych, które odczuwamy, oglądając filmy Andrieja Zwiagincewa, twórcy – wydawałoby się – zupełnie innego kina. Oczywiście u rosyjskiego reżysera brak wątków homoseksualnych, z których Dolan buduje każdy swój film. Jednak i u jednego i drugiego emocje bohaterów i ich wzajemne relacje są siłą napędową dzieł, które tworzą. U obu reżyserów tym, co nadaje fabule rytm, są również obsesje bohaterów – bardzo niebezpieczne, często głęboko ukryte i przez długi czas nieukazywane światu.

Agnieszka Młynarczyk



Zabawnie i przewrotnie w animacjach

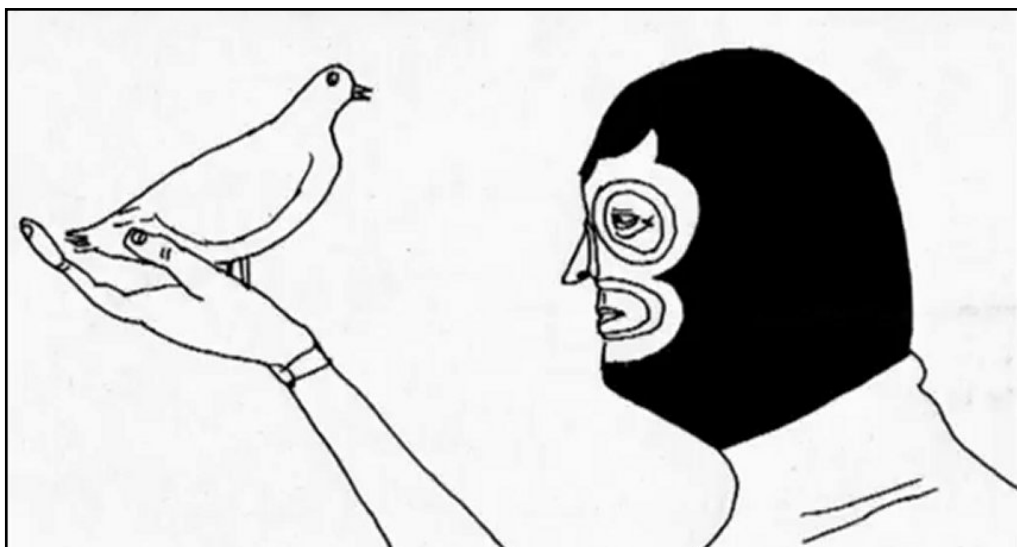
Z animacjami bywa jak z codzienną, zwyczajną wymianą zdań: często im więźlej wyrazimy daną myśl, tym będzie ona treściwsza. Poniższe zestawienie animacji różni rodzaj humoru, którym operują. Nie znaczy to jednak, że nie ma dla nich wspólnego mianownika. Każde z tych siedmiu dzieł posiada pomysłowe i zaskakujące zakończenie, które świadczy o konsekwencji i kreatywności autorów.

Jan Koza, Polska
Rudy's Blue Boogie
(2012) 2'56"



Animacja Polaka to teledysk do utworu zespołu The Stubs o tym samym tytule. Niemal zupełnie nagi, bo odziany jedynie we własnej roboty maskę oraz skar-

pety – taki jest bohater, a w zasadzie superbohater w wykonaniu Janka Kozy. Jego wyobrażenie superbohatera różni się zupełnie od tego, które kojarzymy z postaci Batmana czy Spider-Mana. Nagi bohater ***Rudy's Blue Boogie*** nie różni się od nich tylko wyglądem. To superbohater dnia codziennego po-



Rudy's Blue Boogie



magający ludziom w potrzebie. Ale czy bycie superbohaterem stawia go ponad reguły życia społecznego?

Christophe Charron, Francja

Małe danie dla człowieka

(2012) 1'59"



Zastanawialiście się kiedyś, jak mogłoby wyglądać przygotowanie rosołu w kosmosie? Christophe Charron widocznie tak. Francuski twórca zrealizował animację, w której nienasycony żołądek pulchnego astronauty raczony jest ziemskimi potrawami. Wszystko to dzieje się w kosmosie. Podsumować można to dwoma słowami: ko(s)miczna sytuacja.

Sebastian Belicki, Polska

Bakterioza

(2013) 1'02"



Bakterioza, w przeciwieństwie do powyższych animacji, nie jest dziełem

profesjonalisty. Tak jak **Pac!** czy **Kokieteria**, o których za chwilę, jest pracą studenta. Etiuda Sebastiana Bielickiego zapada w pamięć. Jej największą zaletą jest pomysłowość. Oglądamy dwie zabawne bakterie, które przechwalają się swoimi nietypowymi umiejętnościami. Belicki stworzył też całkiem niegłupią pointę, co jest dodatkowym atutem tego króciutkiego filmu.

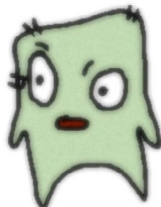
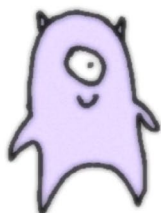
Alicja Błaszczyńska, Polska

Pac!

(2012) 1'15"



Najmocniejszą stroną krótkometrażówki Alicji Błaszczyńskiej jest genialny pomysł, który stał się podstawą fabuły tego trwającego jedynie minutę i piętnaście sekund filmu. Jego zdradzenie zepsułoby radość oglądania **Pac!** Ograniczę się więc do zacytowania umieszczonego na portalu Filmpolski.pl opisu animacji: „Historia kobiety, która chciała się wykąpać”. Aby spowić



Bakterioza



film jeszcze większą aurą tajemnicy, dodam, że jest to szalenie zabawna historia kobiety, która chciała się wykąpać.

Agnieszka Waszczeniuk

Polska

Kokieteria,
czyli jak kobiety uwodzą
(2014) 3'21"



Ta etiuda studencka osiąga sukces w tym, w czym nie osiągnęłaby sukcesu kobieta stosująca się do porad w niej zawartych – uwodzi. Ten nietypowy poradnik uwodzenia urzeka przede wszystkim głosem narratorki i jej sposobem formułowania zdań. Gdzie indziej, jak nie u Waszczeniuk, usłyszymy kobietę-eksperta od uwodzenia, która, mówiąc o damskich włosach, używa zwrotu „artefakt erotyczny”?

Tylko jedna z porad dotyczy włosów. Pozostałe trzy, mówiąc o innych kobiecych „artefaktach”, nie pozostają w tyle i rozbawiają równie mocno.

Trevor Hardy

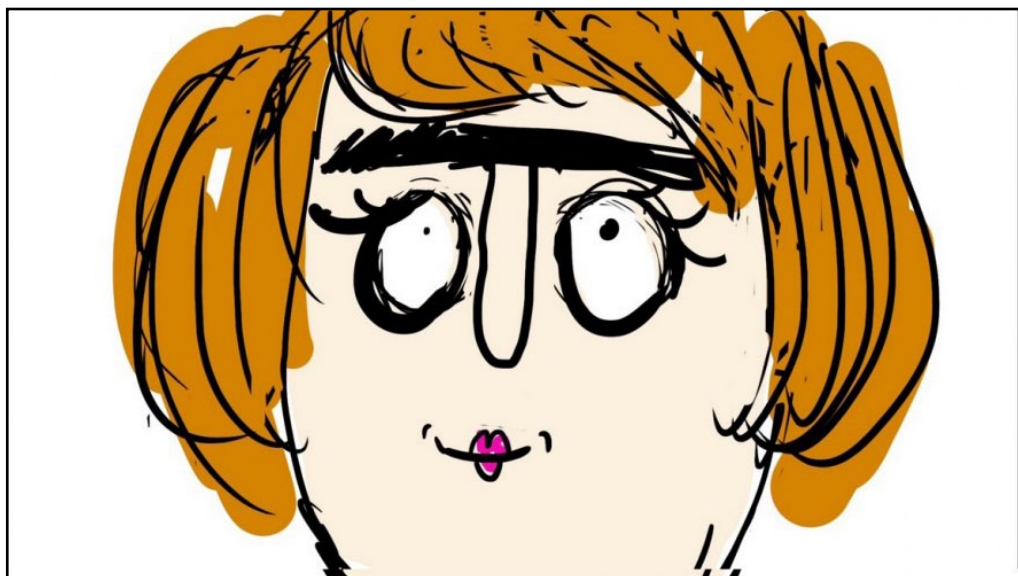
Wielka Brytania

Dead Bird
(2012) 1'00"



Nasze zestawienie zabawnych i przewrotnych animacji krótkometrażowych zakończmy animacją-sucharem. Przytaczanie fabuły takiego filmu byłoby błędem nie do wybaczenia. Mówienie, o czym jest **Dead Bird**, to jak opowiadanie fabuły żartu bez jego przytaczania. Zobaczmy więc sami, dlaczego chłopiec jest smutny, o czym opowiada mu nieznamy starzec i co się przydarza maleńkiemu ptaszekowi.

Agnieszka Młynarczyk



Kokieteria, czyli jak kobiety uwodzą

PREMIERY *książkowe*

#powieść #thriller

Sarah Lotz

Troje

Trudno znaleźć bardziej charakterystyczną książkę na księgarskiej półce. **Troje** jest zupełnie czarna, łącznie z brzegami stron, niepokojąca i intrygująca. Ma równie chwytliwy opis oraz pierwszą stronę okładki. Nie można przejść obok niej obojętnie.

Chociaż fabuła jest fikcyjna, to powieść ma formę książki dokumentalnej. Składają się na nią wywiady, fragmenty korespondencji, artykułów i reportaży. Wyłania się z nich opowieść o dziennikarskim śledztwie w sprawie nierozwiązanej tajemnicy katastrof czterech samolotów pasażerskich, które rozbiły się jednego dnia na czterech kontynentach. Cały świat z zapartym tchem śledził postępy dochodzenia mającego wyjaśnić przyczyny katastrof, a zbiorową wyobraźnię podsyczał fakt, że wypadki przeżyła trójka dzieci. Z kolei jedna z pasażerek samolotu lecącego do Japonii tuż przed śmiercią nagrała tajemniczą notatkę głosową, która dała podstawy do różnych szaleńczych teorii.

To bardzo wciągająca opowieść, choć w pewnym momencie czytelnik



uświadamia sobie, że być może nie pozna satysfakcjonującego rozwiązania zagadki czterech katastrof i trojga ocalałych. Warto ją przeczytać chociażby dla wyczerpujących opisów świata ogarniętego histerią podsycaną przez media, polityków i kaznodziejów.

#powieść #saga rodzinna

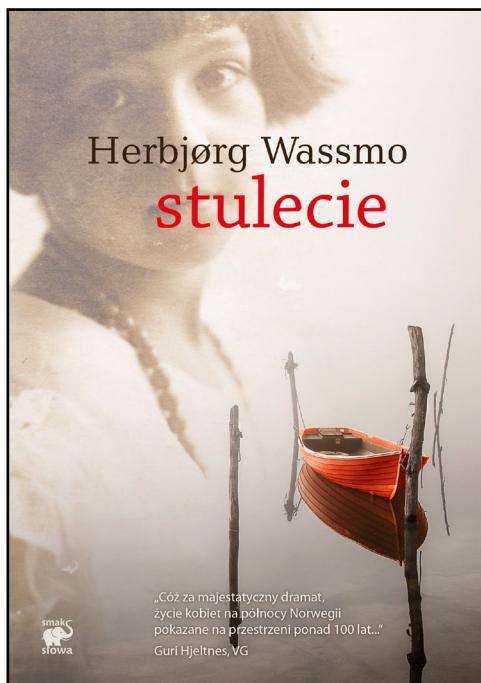
Herbjorg Wassmo

Stulecie

Herbjorg Wassmo sięga po historie rodzinne i przedstawia losy swoich krewnych na przestrzeni stu lat. Inspiracją do napisania tej książki stał się obraz wiszący w katedrze na Lofotach, na którym uwieczniono postać jej prababki. Nie bez znaczenia było to, że urodziła się ona równo sto lat przed autorką, więc dała początek stuleciu silnych kobiet.

Po takim wstępie można spodziewać się linearnej konstrukcji książki, lecz tu powieść nas zaskakuje po raz pierwszy. Pisarka przeplata losy prababki, jej najmłodszej córki oraz swojej matki. Pojawia się również mała Herbjorg i jej dzieciństwo, którego nie można nazwać sielskim. Po raz drugi zostajemy zaskoczeni tym, że autorka pisze wielką powieść, nie uciekając się ani do wielkich słów, ani do heroicznych czynów. Książka opowiada o sprawach zwykłych, o codzienności kobiet zmagających się z trudami życia na dalekiej północy, o narodzinach i śmierci, namiętności i obowiązku.

Jak to się dzieje, że najpiękniejsze rodzinne sagi piszą Skandynawowie? Jak to możliwe, że człowiek z wypiekami na twarzy czyta książkę, która nie zawiera w sobie żadnych elemen-



tów sensacyjnych, a tylko urywki życia kobiet zamieszkujących nieprzyjazne rejony Norwegii? Wiadomo tylko jedno, Herbjorg Wassmo pisze w taki sposób, że czytelnik staje się częścią opowieści, niewidzialnym świadkiem opisanych zdarzeń, dlatego wszystko, o czym czyta, dotyka go osobiście. **Stulecie** to jedna z powieści, która zostaje w pamięci na długo.

#powieść #romans

Agnes Martin-Lugand

*Szczęśliwi ludzie czytają książki
i piją kawę*

Bohaterka tej książki od roku przeżywa żałobę po stracie swojej najbliższej rodziny. Pograża się w depresji, zaniedbuje siebie, swój dom i swoją kawiarnię, która nazywa się tak, jak brzmi tytuł tej powieści. Nie chcąc już słuchać gderania przyjaciela i współnika, postanawia coś zmienić w swoim życiu i wyrusza do wybranej na chybił-trafił irlandzkiej wioski.

I to w zasadzie tyle. W tej książce zawarte są wszystkie stereotypy powielane bez umiarkowania w setkach produkowanych taśmowo powieściach ku pokrzepieniu serc. Dodam, że serc niewieścich. Wyjazd, domek na wsi, fascynacja nieznanym, szansa na nowy start. Ileż można?!

Na dodatek autorka tej powieści naprawdę nie za bardzo się wysiliła – postacie są zaledwie naszkicowane. Ona zagubiona, w depresji, znudzona życiem i histeryczna (brr...). On natomiast nieprzystępny, gburowaty, ale w głębi serca uczynny i czuły. Ta trzecia natomiast wzorowana była chyba na

Skala ocen:

Sto lat samotności

Miasto grzechu

Cień wiatru

Gra w klasy

Czas jest najprostrzą rzeczą

Moja walka...

Kronika sportowa

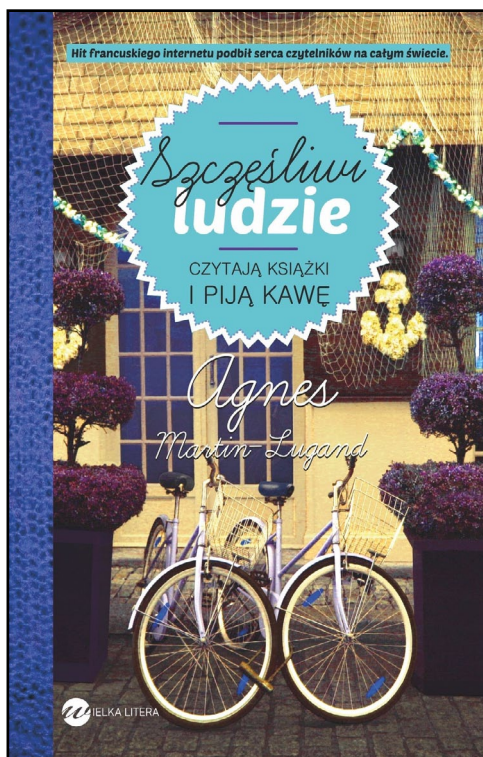
Paulo Coelho

**

Żegnaj laleczko

*

Czas pogardy



złej macosze z Kopciuszka – prawdziwa megiera. Poza tytułem, dość przyjemną dla oka okładką, książka ma jeszcze jeden plus – czyta się ją w mgnieniu oka, bo nie ma na czym się zatrzymać na dłużej.

#powieść #fantastyka

Timur Vermes

On wrócił

Adolf Hitler dostaje drugą szansę. Po raz drugi pojawia się na ziemi w roku 2011. Budzi się gdzieś na ławce w parku w Berlinie, mając wciąż na sobie mundur III Rzeszy. Nie wie, który jest rok, nie wie, jak skończyła się wojna, zupełnie nie orientuje się w sytuacji politycznej i społecznej kraju. Wie jedno – musi zakończyć swoją misję. Dzięki życzliwemu obywatelowi, który bierze go za dziwaka i komika, Hitler trafia na nagrania próbne do satyrycznego show. Okazuje się, że świetnie tam sobie radzi. Tylko, że to, co publiczność uważa za dowcip, Hitler mówi zupełnie poważnie.

On wrócił to pozornie lekka i zabawna powieść, głównie dzięki opisom perypetii bohatera we współczesnym świecie zdominowanym przez elektronikę i media. Główny bohater jest charakterystyczny, obdarzony wieloma przypisywanymi mu powszechnie cechami, które dzięki przerysowaniu tworzą rys komiczny. Jednak im dalej się brnie, tym większa konsternacja. Hitler ma plan i aby go zrealizować, nie potrzebuje już wojska, ciężkiego sprzętu i doskonałych generałów. Wystarczą media i ludzka naiwność. Nieopatrznie wspierają go producenci telewi-



zyjni mający na względzie oglądalność i wpływy. Społeczeństwo w większości oczarowane jest pozornie bezbron- nym pajacem, który „udaje” Hitlera. To, co najpierw wydawało się zabawne, zaczyna coraz bardziej przerażać.

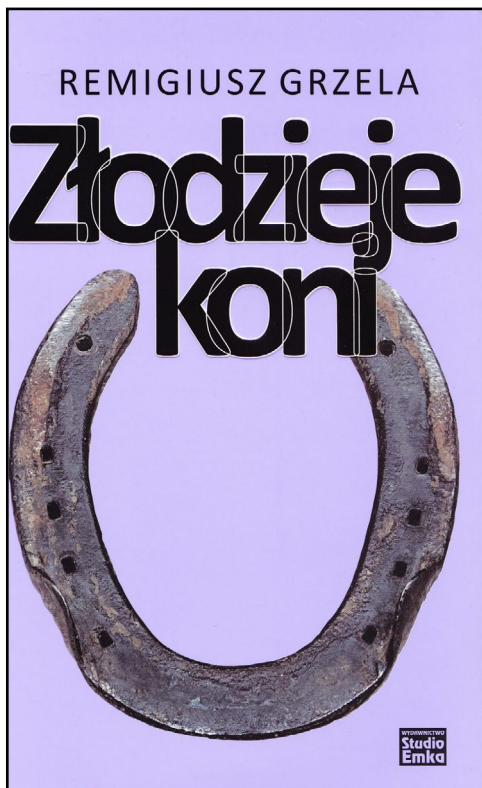
#powieść #literatura polska

Remigiusz Grzela

Złodzieje koni

Złodzieje koni to obraz rozkładu ro- dziny złożonej z trzech pokoleń – nie- obecnego ciałem Stanisława, jego syna Jerzego, który jest nieobecny duchem, i pogubionego nieco w życiu syna i wnuka – Kamila. Między głównymi bohaterami źle się dzieje. Nikt w tej rodzinie nie doświadczył ciepła ani wsparcia ze strony ojca. Bohaterowie pielęgnują w sobie odrzucenie, żal oraz tkwią w toksycznych układach. Obser- wujemy tę rodzinę w momencie dla niej przełomowym – powracają wspo- mnienia, rozdrapywane są źle zabiż- nione rany. Stanisław wraca do czasów, gdy wraz z matką Jerzego ukrywali się w lesie. Jerzy rozpamiętuje wszystkie razy, gdy zawiódł siebie i innych. Kamil dopiero smakuje dorosłego życia – styka się z jego skrajnymi przejawami – miłością i śmiercią.

Postacie męskie zostały doskonale sportretowane – każda z nich obdarzo- na jest dużym bagażem doświadczeń, skomplikowaną psychiką i potrzebą miłości. Autorowi udało się pokazać dramat jednostki na tle dramatu całego narodu w czasach powojennych, ale także dramat człowieka, który źle czuje się ze swoim konformizmem. Postacie



żeńskie nie są już tak przekonywujące, a wręcz nieco nierealne – albo zbyt idealne, albo pełne sprzeczności. Pomimo tego **Złodzieje koni** to doskonała, współczesna, polska proza o ludziach, którzy chcieliby kochać i być kochani, lecz nie nauczyli się dawać miłości.

#wspomnienia #powstanie

Anna Herbich

Dziewczyny z Powstania

Przypadająca w tym roku 70. rocznica Powstania Warszawskiego sprawia, że mamy wysyp książek związanych z sierpniem 1944. To jedna z ostatnich okazji, żeby dotrzeć do uczestników i uczestniczek powstania, osób które walczyły i które próbowały przetrwać w mieście pogrążonym w chaosie walki.

Anna Herbich zainspirowała się powstańczą historią swojej babci. Dotarła do wielu kobiet, których młodość przypadła na czas wojny i które latem 1944 roku znalazły się w wojennej Warszawie. Bohaterki książki to rodowite Warszawianki, kobiety, które przybyły do stolicy z ziem leżących na wschodzie. Są wśród nich nastolatki i dwudziestolatki, mężatki i panny, szlachcianki, hrabianka oraz przedstawicielki niższych klas społecznych. Wszystkie łączy jedno – Powstanie Warszawskie. Nie każda z nich czynnie w nim uczestniczyła, część po prostu próbowała przetrwać, co było tym trudniejsze, gdy miało się pod opieką noworodka.

W oczy rzuca się pewna prawidłowość. Kilka bohaterek opowiada o dobrych Niemcach. Jedna z nich po upadku powstania została uratowana



przez Niemca, któremu przypominała córkę, inna została puszczone wolno z łapanek, a jeszcze inna pielęgnowała w powstańczym szpitalu honorowego wroga. Żadna z dziewczyn nie mówi ani jednego dobrego słowa o Rosjanach, których miały nieszczęście spotkać na swojej drodze. Sam ich widok budził przerażenie, czyny natomiast nie miały nic wspólnego z „wyzwoleniem”, o którym przekonywano nas przez ponad 50 lat po zakończeniu wojny. Czytajcie, to jedna z ostatnich okazji, by poznać powstańcze, dramatyczne historie z pierwszej ręki.

#powieść #dla dzieci

Grzegorz Gortat

Miasteczko Ostatnich Westchnień

Czym jest Miasteczko Ostatnich Westchnień? Jego nazwa brzmi uroczo, lecz niesie za sobą jakąś mroczną tajemnicę, coś co graniczy z horrorem. Tytułowe miasteczko to miejsce za rzeką, do którego trafiają zwierzęta po śmierci. Pewnego dnia szczury znajdują nad rzeką żywe ludzkie niemowlę, które mieszkańcy miasteczka postanawiają wychować. Opiekunem chłopca zostaje Raben, pitbull skrzywdzony przez swojego właściciela, który stara się chronić dziecko i pokazywać mu świat. Gdy maluch dorasta, dochodzi do nieuchronnego – zaczyna zastanawiać się nad swoją odmiennością i pragnie poznać świat ludzi. Na drugą stronę rzeki wyrusza z Rabenem.

Świat ludzi niczym nie zaskakuje pitbulla. Jest dokładnie taki, jakim go zapamiętał, czyli okrutny. Dochodzi



do wielu dramatycznych wydarzeń. Chłopiec w przyspieszonym tempie musi nauczyć się, jak radzić sobie z niegodziwością, chciwością i okrucieństwem. Na jaw wychodzi nie tylko przeszłość Rabena, lecz również od lat nierozwiązana zagadka pojawienia się niemowlęcia w zwierzęcej krainie śmierci.

Wielu autorów piszących „dorosłe” książki mogłoby uczyć się od Grzegorza Gortata sztuki budowania napięcia i snucia opowieści. Zawroty akcji, świetnie sportretowani bohaterowie to jeden z atutów powieści. Drugim jest to, że książka nie jest nachalnie moralizatorska. Nie ma tu pokazywania palcem na dobro i zło. Jest sprawnie skonstruowana opowieść o chłopcu szukającym swoich korzeni i o zwierzętach, które zaznały wiele krzywd ze strony człowieka. To czytelnik, w zamyśle czytelnik młody wiekiem, ma zrozumieć, kto w książce jest dobry, a kto zły i na czym to zło polega.

#reportaż #historia ZSRR

Igor T. Miecik

Katiusza z bagnetem.

14 sekretów ZSRR

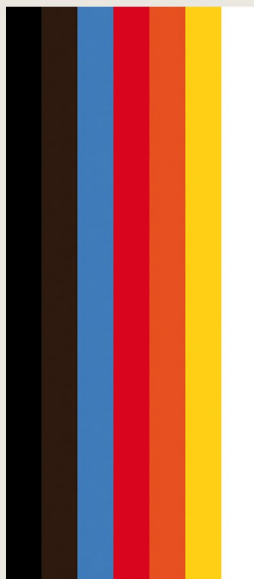
Igor T. Miecik zebrał w książce 14 historii, które jeszcze niedawno były jednymi z najpilniej strzeżonych tajemnic ZSRR. Niektóre z nich pewnie nigdy nie zostaną do końca wyjaśnione.

Autor zebrał sporo informacji, dotarł do ludzi i miejsc, o których pisze, przeprowadził solidny research, ale książka nie byłaby tak dobra, gdyby nie miał talentu do snucia opowieści.



W każdej historii odpowiednio odmierza proporcje. Jest więc trochę faktów historycznych, kilka dat, są świadkowie lub materiały potwierdzające istnienie głęboko skrywanej tajemnicy – czy to związanej z tajnymi badaniami, poczynaniem NKWD czy też życiem osobistym partyjnych dygnitarzy i stworzonych przez nich bohaterów, takich jak Stachanow. Gdzie się da, opowieść doprowadzona jest do końca. Wszystko to napisane tak, że można przeczytać w jeden wieczór. Lepiej jednak robić sobie przerwy i od czasu do czasu ochłonać. Potrzeba czasu na zastanowienie i przemyślenie treści, która mimo dość lekkiego tonu, jest chwila- mi mocno przerażająca.

Opracowała: *Agnieszka Kalus*



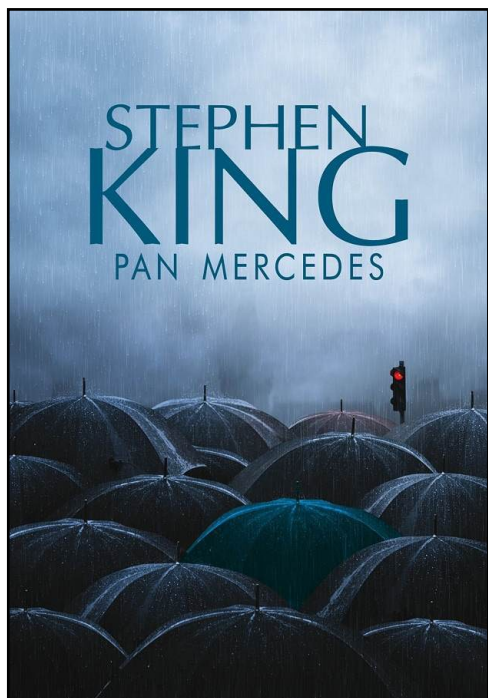
Czytam, bo lubię
www.agaczyta.blox.pl

*Sprawdź,
co warto przeczytać.*



Pan Mercedes

W ostatnich latach komentarze do prozy Stephena Kinga są raczej jednoznaczne – amerykański autor coraz mocniej odchodzi od fantastyki na rzecz kryminału i wątków obyczajowych. Trzeba przyznać, że szczególnie te ostatnie wychodzą mu nienajgorzej. Jednak każdy worek z pomysłami w końcu musi się wyczerpać. A **Pan Mercedes** tworzony był najwyraźniej po przekroczeniu tej niewidzialnej bariery.



Stephen King
Pan Mercedes

Początek powieści jest zaskakująco obiecujący. Pierwsza scena rozgrywa się przed budynkiem, gdzie mają się odbyć targi pracy, co dla wielu osób może być nie lada szansą na poprawę bytu. Wszystko mogłoby skończyć się przynajmniej dla części z nich szczęśliwie, gdyby na miejscu zgromadzenia nie zjawił się psychopata w masce kłau-na za kierownicą Mercedesa z postanowieniem zabicia jak największej liczby osób. Właściwa opowieść rozpoczyna się zaś rok później, gdy emerytowany detektyw dostaje list od mordercy.

Mocny początek powieści to coś, do czego King zdołał nas już przyzwyczaić – czy to dawno temu w **Miasteczku Salem**, czy też w **Bastionie**. Problem jednak w tym, że najwyraźniej im dalej jego tekstom do szeroko pojętej fantastyki, tym gorzej idzie mu rozpędzanie całej historii. Tym bardziej, że dosłownie po kilkunastu stronach rozpoczyna się istna orgia klisz i schematów – czyli to, co nawet niedzielnicy kryminałów znają doskonale.

Pierwszym ograny motywem z pewnością jest postać emerytowanego gliniarza, którego dręczy niezamknięta sprawa i morderca nadal pozostający na wolności. Otrzymaany pewnego dnia list pozwoli mu przeistoczyć się w prawdziwą nemezis łaknącą sprawiedliwości – niestety, raczej nie ma co oczekiwać wiarygodnej i sensownej przemiany wewnętrznej bohatera. Bo w **Panu Mercedesie** przedstawiciel prawa działa niczym zaprogramowany wcześniej robot, który diametralnie zmienia swoje zachowanie za pomocą wciśnięcia jednego przycisku na obudowie. Także jego przeciwnik został niemal skopiowany z setek, jeśli nie tysięcy thrillerów: niezwykle inteligentny, ze złym dzieciństwem i z poważnymi problemami. W rezultacie King „wymyślił” pojedynek, który... czytelnicy obserwowali już wielokrotnie, nawet jeśli niezbyt często sięgają po tego typu literaturę.

Jeśli coś przemawia za sięgnięciem po **Pana Mercedes**, to z pewnością jest to warsztat Kinga. Amerykański twórca już nie musi udowadniać, że

potrafi pisać, nawet jeśli jego pomysły są, delikatnie rzecz ujmując, chybiające lub ewidentnie niedopracowane. Szkoda jednak, że w parze nie idzie odpowiednie budowanie napięcia – tożsamość mordercy, jego motywy, a nawet postać zostają zdradzone na prawdę szybko, stąd na próżno oczekiwać przysłowiowego „po nitce do kłębka”. A szkoda, bo ten jeden prosty zabieg mógłby przynajmniej przyćmić wrażenie wtórności.

Z jednej strony wydawca nie musi obawiać się jakichkolwiek trudności związanych ze sprzedażą książki sygnowanej nazwiskiem Kinga. Z drugiej jednak renoma tego twórcy zobowiązuje do czegoś więcej. Bo w **Panu Mercedesie**, na dobrą sprawę, trudno szukać czegokolwiek nowatorskiego. To powieść dosłownie zmiksowana z najbardziej popularnych i rozpowszechnionych w thrillerach i kryminałach motywów. A dobry warsztat to jednak za mało, jeśli ktoś oczekuje od lektury czegoś więcej niż możliwości całkiem przyjemnego spędzenia kilku godzin wolnego czasu.

Dawid „Fenrir” Wiktorski



Element baśniowy, czyli procenty w książkach

Wprowadzanie „elementu baśniowego” to eufemistyczne określenie spożycia alkoholu wymyślone przez Marka Hłaskę i z powodzeniem eksploatowane przez Jana Himilsbacha i innych pięknych, choć niekoniecznie dwudziestoletnich, których opisuje Wojciech Kałużyński w książce *Niebieskie ptaki PRL-u*. Literatura obfituje w niezliczone opisy popijaw i czynów popełnionych pod wpływem. Te najbardziej znane, klasyczne już przykłady, których w tekście o tym tytule pominąć nie można, to *Moskwa – Pietuszki* Wieniedikta Jerofiejewa i *Pod Mocnym Aniołem* Jerzego Pilcha. Nie o nich jednak chcę dziś pisać, bo nie sztuka znać klasyki.

Niebieskie ptaki na rauszu

Wspomniana już książka Wojciecha Kałużyńskiego to pozycja non-fiction, która opowiada o artystycznej elicie PRL-u – Cybulskim, Hłasce, Tyrmandzie, Skrzyneckim, Himilsbachu, Maklakiewicz i innych, których kojarzymy z ekranu telewizji lub półki w bibliotece. Niemal wszyscy opisani w książce artyści mieli jeden punkt stychny – zamiłowanie do knajpianego stylu życia. Artyści PRL-u uwielbiali pić w doborowym towarzystwie. Ówcześni celebryci budowali swoją legendę podczas mocno zakrapianych imprez, które często kończyły się jakimś skandalem

czy chociaż solidną bójką. W czasach przed pojawieniem się paparazzich i serwisów plotkarskich opowieści o wyczynach Hłaski czy niewyparzonej gębie Himilsbacha podawano sobie drogą pantoflową.

Wydaje się, że picie alkoholu było jednym z elementów tzw. image’u, ale na pewno pełniło też inne funkcje. W kraju, gdzie nikt niczego nie miał, picie w restauracji czy hotelu świadczyło o pewnym statusie i odróżniało artystów od tych, którzy ubarwiali swoją rzeczywistość pod budką z piwem. W PRL-u piło się też ze względów ideowych, by zapomnieć o dołującej sza-

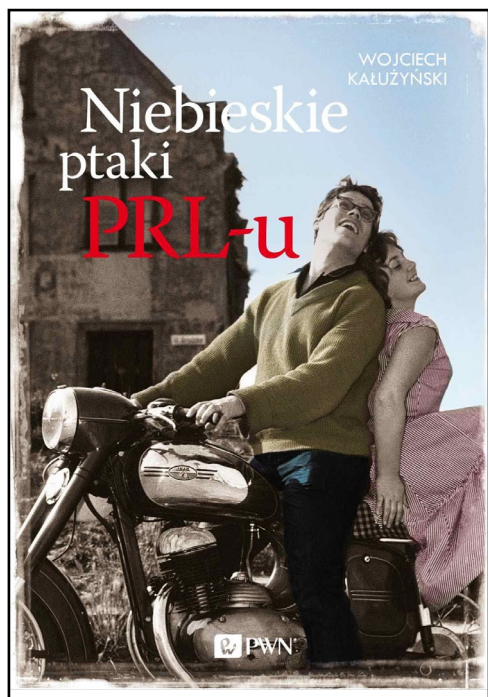


rości, braku swobody i by mieć usprawiedliwienie dla szalonych zachowań nielicujących z powagą owych czasów.

Za wschodnią granicą

Wnioski te płynnie prowadzą do powieści o ludzkich namiętnościach i grze w szachy. **Zapach miasta po burzy** Olgierda Świerzeńskiego zabiera nas do innego kraju charakteryzującego się pozorną wolnością. Mowa o ZSRR lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych, na które przypada dzieciństwo i młodość bohatera książki – mistrza szachowego Olega. W tej powieści alkohol jest wszechobecny. Pije się go przy każdej okazji, a rezerwowa butelka zawsze czeka w kredensie matki Olega

– kobiety wykształconej, obowiązkowej, odpowiedzialnej i zaangażowanej w walkę o wolność. Najpierw piją trenerzy chłopca. Piją, by ukoić nerwy podczas emocjonującej partii szachów, piją, by świętować zwycięstwo lub opić gorycz porażki, i piją, by lepiej im się myślało i by przepłukać gardło. Pije i sam Oleg, z początku w celach towarzysko-rozrywkowych, później pragnąc stłumić żal po zawodzie miłosnym i w końcu po to, by zapisać się na śmierć. W ZSRR z powieści Świerzeńskiego nie ma takiej sytuacji, która mogłaby odbyć się bez picia. Rodzi się jednak pytanie, czy autor tylko umacnia stereotyp, czy może przekonał się osobiście, że pić tam trzeba. Na pewno w oczach



Wojciech Kałużyński
Niebieskie ptaki PRL-u



Olgierd Świerzeński
Zapach miasta po burzy



polskiego czytelnika wątek alkoholowy nadaje książce autentyzmu. Trzeba też wspomnieć, że autor zawarł w powieści obszerny i poruszający opis wychodzenia z alkoholizmu.

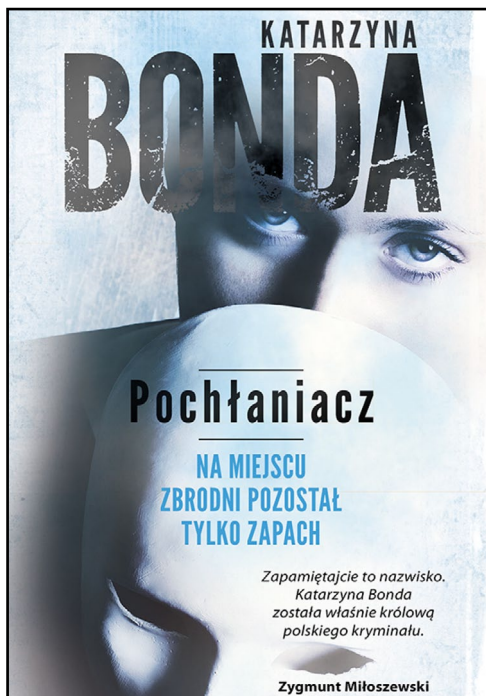
AAby rzucić picie

Ten sam wątek leczenia się z choroby alkoholowej znajdujemy w powieści kryminalnej Katarzyny Bondy pt. **Pochłaniacz**. Główna bohaterka, Sasza Załuska, kryminolożka działająca po stronie dobrych, kilka lat wcześniej skończyła z piciem między innymi dzięki wsparciu grupy AA. Jak każdy niepijący alkoholik ma świadomość, że jej walka z pokusą wypicia nigdy się nie zakończy i będzie się nieustannie

opędzać od chęci sięgnięcia po butelkę. Dramatyczne przeżycia, zmęczenie i stres są czynnikami, które osłabiają silną wolę Saszy i kierują jej tok myślenia na alkohol i przyjemność, jaką zyska dzięki jego działaniu. Z trudem utrzymywana abstynencja jest nieodzownym elementem charakterystyki bohaterki książki, a opisanie okresu sprzed leczenia oraz po terapii określa, jaką jest osobą i jakimi motywacjami się kieruje.

Nieustannie pojawiające się w książkach wątki alkoholowe mogą nas irytować. Możemy się zżymać na to, że pisarze poświęcają tak wiele miejsca pijakom, że szczegółami opisując wszczynane przez nich burdy i przykre konsekwencje pijaństwa. Nic nie poradzimy na to, że alkohol postrzegany jest przez wielu jako antidotum na smutek i obowiązkowy element każdej imprezy. A już na pewno nie można napisać realistycznie o PRL-u i ZSRR czy Rosji pominąwszy element baśniowy. Powieści kryminalne i obyczajowe zyskują na tym, gdy pozytywny bohater nie jest bez skazy, zмага się z demonami i walczy o każdy dzień abstynencji. Czy nam się to podoba, czy nie, wydaje się, że picie tak zrosło się z codziennością, że trudno znaleźć realistyczną współczesną opowieść bez tego elementu.

Agnieszka Kalus



Katarzyna Bonda

Pochłaniacz



Z książką w mieście

Polacy nie czytają. Potencjalni czytelnicy usprawiedliwiają się wysokimi cenami książek, brakiem dostępu do nowości wydawniczych i niezadowalającymi zasobami bibliotek. Nie muszą chyba przypominać, że lubimy narzekać i wkładamy w to wiele energii. A wystarczyłoby spożytkować ją na rozejrzenie się wokół i odszukanie wielu ciekawych akcji społecznych z książką w tle, które trafiają do szerokiego grona odbiorców.

Oto subiektywny wybór akcji promujących czytelnictwo i wychodzących z ofertą do tych, którzy chcieliby czytać, ale nie wiedzą, jak zacząć, oraz do czytających, którzy pragną rozwijać swoje zainteresowania, poznać innych czytelników i podyskutować o literaturze.

Dla początkujących

Miejskie Regały Książkowe – to akcja zapoczątkowana przez władze Poznania. W centrum miasta stoją ogólnodostępne regały załadowane książkami. Przynajmniej taki był zamysł. Idea regałów książkowych polega na tym, że każdy może podejść, wybrać sobie książkę, a w zamian zostawić jakąś pozycję ze swojej biblioteczki. Niestety, nie do końca udało się ją zre-

alizować, bo zostawiane książki znikają w okamgnieniu i najczęściej można natrafić na puste półki. Wniosek jest jednak pozytywny – ktoś te książki bierze i czyta.

Z książką w podróży – organizowana przez PKP oraz Fundację Bookcrossing.pl akcja bookcrossingowa, której zamierzeniem jest umożliwienie podróżnym wymianę bądź wypożyczenie książki na



Miejski Regał Książkowy



Książka w podróż

czas podróży. Organizatorzy wychodzą z założenia, że książki z dworca powinny krążyć od czytelnika do czytelnika, od miasta do miasta. Regały z dostarczonymi przez wydawców (i nie tylko) książkami stanęły na dworcach w sześciu miastach: Warszawie, Wrocławiu, Poznaniu, Gdańsku, Gdyni i Katowicach. Dzięki temu, że półka znajduje się w biurze dworca, a wymiana odbywa się przy świadkach, zawsze można na niej znaleźć sporo pozycji do wyboru.

Bookcrossing – półki z książkami na wymianę znajdują się w wielu miejskich lokalizacjach. Widziałam je w kinach studyjnych, restauracjach, klubach, bibliotekach – wystarczy się rozglądać i mieć ze sobą książkę, którą chcemy wymienić. Wszystkie działają na po-

dobnej zasadzie i często są świetnie zaopatrzone. Będąc w bibliotece, warto również wypatrywać półki, pudełka, kartonu z książkami do wzięcia – za darmo lub za symboliczną złotówkę. Wiele razy znalazłam tam doskonałe pozycje.

Dla średniozaawansowanych

W wielu miastach cyklicznie odbywają się akcje wymiany książek. Nie trzeba się na nie zapisywać, wystarczy przyjść w określone miejsce z tomami, których nie chcemy już mieć w swoich zbiorach, i wybrać sobie coś z pozycji przyniesionych przez innych uczestników. Zwykle obowiązuje zasada, że można wynieść tyle książek, ile się przyniosło, a nad porządkiem czuwają organizatorzy. Warto śledzić fanpage akcji w najbliższym nam mieście, czytać biblioteczne ogłoszenia i mieć oczy oraz uszy otwarte na takie przedsięwzięcia jak Book Change, Przytargaj książki, Drugie życie książki, Akcja wymiany książek itp.

Targi Książki – te odbywają się każdego roku w kilku miastach w Polsce i dają możliwość uczestnictwa w panelach literackich i spotkaniach autorskich. Przy okazji można zrobić zakupy na stoiskach wystawców, zdobyć autografy i dedykacje na swoich egzemplarzach. Największe targi odbywają się w Warszawie, ale warto odwiedzić te w Krakowie, Katowicach, Łodzi i Targach Książki dla Dzieci i Młodzieży w Poznaniu.

Dla zaawansowanych

Spotkania autorskie – organizowane są nawet w małych miejscowościach, często w bibliotekach lub domach kultury, w większych miastach również w księgarniach i instytucjach związa-

nych z kulturą. Chociaż takie spotkania zwykle związane są z promocją najnowszej książki zaproszonego literata, to najczęściej rozmowa przybiera dość swobodny ton, a po części oficjalnej zazwyczaj można zamienić słowo z gościem i poprosić o dedykację w książce.

Festiwale Literackie – te stają się coraz bardziej popularne. Często są tematyczne i dotyczą tylko jednego gatunku literackiego, jak na przykład organizowany we Wrocławiu Międzynarodowy Festiwal Kryminału czy Pióro i Pazur będący siedleckim festiwalem literatury kobiecej. W Warszawie od 2013 roku odbywa się Big Book Festival bez specjalizacji, za to z wieloma atrakcjami skierowanymi zarówno do szerokiego grona odbiorców, jak i do pasjonatów literatury. Każdy z festiwali oferuje panele tematyczne, dyskusje, happeningi, spotkania autorskie.

Poziom ekspert

Dla miłośników fantastyki w całej Polsce odbywają się konwenty, zloty i spotkania. Czasami połączone są z targami, innym razem są to zloty, podczas których ludzie o podobnych zainteresowaniach, czasem znający się z forów i wirtualnych gier, mogą побыć w swoim towarzystwie i spędzić czas na rozmowach w realu.

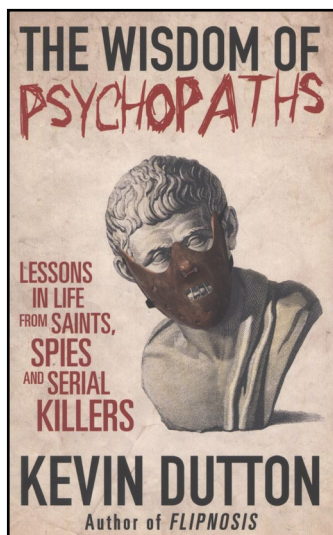
LARP (*live action role-playing*) – tego typu atrakcje polegają na współtworzeniu i ogrzaniu akcji opartej na fabule książki lub gry. Ostatnio miałam styczność z LARP-em, w którym uczestnicy wcielali się w role znane z serii książek Dimitrija Glukhovskiego **Metro 2033**. Ich spotkanie trwało cały weekend i odbywało się w lochach poniemieckiego fortu w Poznaniu. To atrakcja dla prawdziwych hardkorów, bo polega na smakowaniu literatury wszystkimi zmysłami.

Agnieszka Kalus



Spotkanie autorskie z Wojciechem Jagielskim





fragment

Kevin Dutton

Mądrość psychopatów

Wydawnictwo Muza, premiera 24 września

Mój ojciec to psychopata. Kiedy dziś o tym myślę, ta konstatacja wydaje mi się dziwna, a jednak jest prawdziwa. Nie ma co do tego żadnych wątpliwości. Był czarujący, nieustraszony, ale i bezwzględny. Mimo że nigdy nie uciekał się do przemocy, w części jego duszy, którą nazywamy sumieniem, panował taki ruch jak w zamrażarce Jeffreya Dahmera. Choć nikogo nie zabił, paru z pewnością ustrzelił.

Łaska boska, że geny to nie wszystko. Prawda?

Wystarczył przypadkowy gest czy rzucona w przelocie uwaga, by mój ojciec dostał, co zechciał. Prawdziwy talent, nie uważacie? Zdaniem wielu osób przypominał bardzo cwaniaka Del Boya z serialu **Only Fools and Horses**, a ja muszę się z tym zgodzić. Co więcej, nie tylko podobnie się zachowywał, ale i parał się tym samym zajęciem – handlował na bazarze.

W gruncie rzeczy można by ów serial produkcji BBC uznać za domowe wideo rodziny Duttonów.

Pamiętam, jak pewnego razu pomagałem mu sprzedawać kalendarze na Petticoat Lane Market na londyńskim East Endzie. Miałem wówczas jakieś dziesięć lat, był powszedni dzień i powinienem siedzieć w szkole. Te kalendarze stanowiły prawdziwą gratkę dla koneserów – miały tylko jedenaście miesięcy.

– Tato, nie możesz ich sprzedawać – protestowałem. – Przecież brakuje w nich stycznia!

– Wiem – on na to. – To dlatego zapomniałem o twoich urodzinach. – Po czym zaczął jakby nigdy nic głośno zachwalać swój towar: – Ludzie, ludzie, macie jedyną szansę kupić prawdziwy jedenastomiesięczny kalendarz! Skorzystajcie z naszej specjalnej oferty, a w przyszłym roku dodatkowy miesiąc dostaniecie zupełnie za darmo!

I wiecie co? Sprzedaliśmy wszystkie, co do jednego.

Zawsze byłem zdania, że osobowość mojego ojca idealnie pasuje do nowoczesnego świata. Ani razu nie widziałem, żeby spanikował. Albo żeby stracił panowanie nad sobą. Albo zaczął się pocić z jakiegoś powodu. A uwierzcie mi, miał po temu wiele okazji.

– Podobno u ludzi strach rozwinął się jako reakcja ułatwiająca przeżycie, żeby mogli ochronić się przed drapieżnikami – powiedział mi kiedyś. – Ale w naszych czasach nieczęsto widuje się tygrysy szablozębne przy stacji metra Elephant and Castle, nie uważasz?

I miał rację. Ja przynajmniej nigdy żadnego nie spotkałem. Może jedynie kilka śliskich gadów. No ale te znają wszyscy.

Przez długi czas uważałem to powiedzenie mojego taty za jedną z jego straganowych odzywek, za bzdety, które wciskał ludziom – zabawne, ale nic poza tym. Teraz, po latach, zacząłem dostrzegać ukrytą w nich głęboką biologiczną prawdę. W zasadzie mój tato zadziwiająco precyzyjnie podsumował poglądy dzisiejszych psychologów ewolucyjnych. Kiedyś odczuwanie strachu naprawdę było mechanizmem ułatwiającym przeżycie i chroniącym ludzi przed drapieżnikami. Okazuje się, że na przykład małpy z uszkodzeniem ciała migdałowatego – sortowni uczuć w mózgu – robią bardzo głupie rzeczy, biorą nawet do ręki kobrę.

Ale miliony lat później, w czasach, gdy za rogiem nie czyhają na nas dzikie zwierzęta, ten system obronny jest zdecydowanie nadwrażliwy, reaguje na niebezpieczeństwa, które tak napraw-

dę nie istnieją. Zupełnie jak nerwowy kierowca, który bez przerwy trzyma nogę na hamulcu i zmusza nas do podejmowania nielogicznych, irracjonalnych decyzji.

– W plejstocenie nie było giełdy, mimo to ludzie mają zakodowaną patologiczną awersję do ryzyka – uważał George Loewenstein, profesor ekonomii i psychologii w Carnegie Mellon – Wiele mechanizmów rządzących naszymi emocjami nie jest zbyt dobrze przystosowanych do życia we współczesnych czasach.

Mnie, szczerze mówiąc, bardziej odpowiada określenie mojego taty.

Fakt, że dziś awersję do ryzyka uznaje się za patologiczną, nie oznacza automatycznie, że tak było zawsze. Równie dobrze tym z nas, którzy cierpią na kliniczną awersję do ryzyka – na przykład chroniczny lęk – mogła się po prostu dostać za duża porcja czegoś skądinąd pozytywnego. Nie-wykluczone przecież, że w czasach naszych przodków obecność w grupie osobników hiperwrażliwych na zagrożenia decydowała o przeżyciu – tak przynajmniej twierdzą biolodzy ewolucjoniści. Z tego punktu widzenia chroniczny lęk to ważna korzyść adaptacyjna. Im ktoś wrażliwszy na szelest liści, tym większa szansa, że utrzyma przy życiu siebie, a także swoją rodzinę i innych członków grupy. Nawet dziś niespokojni z natury lepiej wykrywają zagrożenia: to właśnie oni dostrzegą tę jedną wrogą twarz wśród dziesiątków zdjęć szczęśliwych lub obojętnych ludzi – a nie jest to bez znaczenia dla osoby, która w nocy znalazła się na obcym terenie. Czasami i lęk może być pomocny.



Pogląd, że zaburzenia psychiczne bywają przydatne – a więc nie tylko skazują dotkniętych nimi ludzi na niepotrzebne cierpienia, ale również przynoszą im niezwykle, choć czasami dziwaczne korzyści – nie jest oczywiście nowy. Już ponad dwa tysiące czterysta lat temu Arystoteles stwierdził: „nie ma geniuszu bez ziarna szaleństwa”. Ten związek pomiędzy genialnością a szaleństwem stał się ewidentny dla większości zwykłych ludzi dzięki takim przebojom kinowym jak Rain Man czy Piękny umysł, przynajmniej w przypadku autyzmu i schizofrenii. W książce ***Mężczyzna, który pomylił swoją żonę z kapeluszem*** neurolog i psychiatra, Oliver Sacks, opowiada między innymi o swoim spotkaniu z pewnymi bliźniakami. John i Michael, obaj głęboko autystyczni, wówczas dwudziestoseścioletni, mieszkali w ośrodku opiekuńczym. Kiedy ktoś pewnego razu wysypał na podłogę zapałki z pudełka, obaj równocześnie wykrzyknęli „111”. Sacks pozbiierał zapałki, policzył i...

Niepozbawiony podstaw jest też stereotyp genialnego cierpiącego artysty. Malarz Vincent van Gogh, tancerz Wacław Niżyński i John Nash, ojciec teorii gier (więcej o niej później), byli psychotykami. Zbieg okoliczności? Nie, według Szabolcs Kéri, badacza z Uniwersytetu Semmelweisa w Budapeszcie, odkrywcy polimorfizmu genetycznego powiązanego ze schizofrenią i zdolnościami twórczymi. Kéri stwierdził, że ludzie posiadający dwie kopie pewnej jednoliterowej mutacji DNA w genie o nazwie neuregulin 1, którą poprzednio wiązano z psychozą – jak również ze złą pamięcią i wrażliwością na krytykę – często osiągają dużo lep-

sze wyniki w testach na kreatywność niż ci z jedną kopią tej mutacji lub w ogóle niemający jej. Osoby z jedną kopią są za to relatywnie bardziej kreatywne, niż te zupełnie jej pozbawione.

Nawet depresja może przynieść pewne korzyści. Ostatnie badania wskazują, że przygnębienie pomaga nam myśleć – ułatwia skupienie uwagi i zwiększa zdolność do rozwiązywania problemów. Joe Forgas, profesor psychologii na University of New South Wales przeprowadził pomysłowy eksperyment. Umieścił koło kasy w małym sklepie papierniczym w Sydney różne drobiazgi: ołowiane żołnierzyki, plastikowe zwierzęta i samochodziki. Kiedy kupujący wychodzili ze sklepu, prosił ich, żeby wymienili wszystkie zauważone przedmioty. Ale była w tym pułapka. Gdy padało, Forgas odtwarzał w sklepie Requiem Verdiego; gdy świeciło słońce, klienci słuchali przebojów Gilberta i Sullivana.

Wynik eksperymentu okazał się jednoznaczny: „depresyjni” klienci zapamiętywali niemal cztery razy więcej przedmiotów niż „weseli”. Deszcz z całą pewnością podziałął na ludzi przygnębiająco i kazał im zwracać większą uwagę na otoczenie. Morał z tej historii? Kiedy jest ładna pogoda, pamiętaj, żeby przeliczyć w sklepie resztę.

Jeśli już raz zacznie się szukać korzyści wynikających z zaburzeń psychicznych, to szybko okazuje się, że w zasadzie każde niesie ze sobą swego rodzaju nagrodę pocieszenia – w takiej czy innej postaci. Nerwica natręctw? Nigdy nie wyjdiesz z domu, zostawisz włączone żelazko. Paranoja? Nigdy nie złapiesz się na kruczki praw-

ne zapisane w umowie drobnym drukiem. Lęki i depresja? Strachu i smutku – dwóch z pięciu podstawowych emocji, jakie odczuwamy, obecnych w jakiejś formie we wszystkich kulturach – doświadczamy w którymś momencie naszego życia nieuchronnie. Z jednym istotnym od tej reguły wyjątkiem. Jest bowiem grupa ludzi, którzy nigdy – nawet w najtrudniejszych i najbardziej wymagających sytuacjach – nie doświadczają ani strachu, ani smutku. To psychopaci. Ktoś, kto jest psychopatą, nie będzie się martwił, nawet jeśli zostawi w domu włączone żelazko. No bo co mu z tego przyjdzie?

Jeśli przedstawicie tego rodzaju problem psychopacie, to popatrzy na was, jakbyście to wy zwariowali. Bo widzicie, według psychopaty jemu nic nie może wyjść na złe, wszystko musi wyjść na dobre. Niepodważalny fakt, że rok składa się z dwunastu, a nie z jedenastu miesięcy, związałby ręce każdemu sprzedawcy wybrakowanych kalendarzy, ale nie mojemu ojcu. On potraktował wadę jako zaletę i sprawił, że pracowała na niego.

Nie był oczywiście w takim postępowaniu odosobniony. Ani nie odbiegał, wbrew twierdzeniom niektórych, tak bardzo od normy. Podczas swoich badań poznałem wielu psychopatów wykonujących najróżniejsze zawody – nie tylko tych z własnej rodziny. Jasne, za bramami więzień zetknąłem się z paroma Hannibalami Lecterami i Tedami Bundymi: bezlitosnymi i pozbawionymi sumienia gwiazdami na firmamencie psychopatii. Ale spotkałem również takich, którzy, zamiast niczym rak toczyć społeczeństwo od środka, wzbogacają je i chronią dzięki

swym stalowym nerwom, pewności siebie i szybkiemu podejmowaniu decyzji. Niektórzy z nich to chirurdzy, żołnierze, szpiedzy, przedsiębiorcy – a śmiem twierdzić, że i prawnicy. „Nie bądź zbyt zadziorny, wszystko jedno, jaki jesteś dobry. Nie pozwól, żeby się zorientowali w zagrożeniu”, radził młodemu koledze Al Pacino, wcielając się w rolę szefa świetnej kancelarii prawniczej w filmie *Adwokat diabła*. „Udawaj naiwnego. Bądź prostakiem, kaleką, głupkiem, trędowatym, dziwakiem. Spójrz na mnie – od początku byłem niedoceniany”. Pacino grał w tym filmie diabła, a jego słowa moim zdaniem trafiają w sedno. Jeśli jest coś, co wszyscy psychopaci mają wspólnego, to niezwykła zdolność udawania zwyczajnych, przeciętnych ludzi, choć za fasadą tego wspaniałego przebrania bije zimne jak lód serce bezwzględne, twardego jak skała drapieżnika.

Jak powiedział mi pewien błyskotliwy młody prawnik na balkonie swojego penthouse'u z widokiem na Tamizę:

– Gdzieś w środku mnie ukrywa się seryjny morderca. Ale zabawiam go kokainą, wyścigami formuły jeden, forsa i krzyżowym ogniem pytań.

Powolutku odsunąłem się od balustrady.

To spotkanie na wysokościach (później odtransportował mnie do hotelu rzeką swoim luksusowym ślizgaczem wodnym) stanowi dobrą ilustrację mojej teorii na temat psychopatów: nasza fascynacja nimi wynika w dużym stopniu z faktu, że uwielbiamy iluzje, rzeczy, które na pozór wydają się normalne, a kiedy przyjrzeć im się bliżej, okazuje się, że bynajmniej takimi nie są. Pewien pajęczak, Amyciaeali-

neatipes, z wyglądu upodobił się do mrówek, czyli do swego pożywienia. Dopiero gdy już jest za późno, ofiary odkrywają, że popełniły błąd w ocenie jego charakteru. Wielu z moich rozmówców wie dokładnie, jakie to uczucie. A wiercie mi, że to ci, którzy mieli szczęście.

(...)

Tacy właśnie są psychopaci. Na pierwszy rzut oka prezentują się świetnie, potrafią wykorzystać swój czar, charyzmę i nienaganny psychologiczny kamuflaż, by odwrócić naszą uwagę od swej prawdziwej natury; choć anomalia kryje się tuż przed naszym nosem, nas otumania ich odurzająca, hipnotyczna aura.

Ale psychopatia, jak zauważył diabeł, a raczej jego ekstrawagancki londyński protegowany, przynajmniej w pewnym stopniu może się nam jednak przysłużyć. Podobnie jak lęk, depresja i sporo innych zaburzeń psychicznych, czasami stanowi element adaptacyjny. Wkrótce przekonamy się, że psychopaci posiadają szereg cech – niezwykle magnetyzm i sprawne podszywanie się pod kogoś, kim nie są, to tylko zestaw startowy – które, jeśli tylko wiemy, jak je okiełznać i kontrolować, przynoszą często znaczne korzyści nie tylko w pracy, ale i w codziennym życiu. Psychopatia jest niczym światło słoneczne: jego nadmiar może wywołać raka i zabić, ale jeśli wystawiamy się na jego działanie z umiarem, ma dobroczynny wpływ na jakość naszego życia i nasze zdrowie.

Na kolejnych stronach przyjrzymy się szczegółowo tym cechom i dowiemy się, w jaki sposób ich wykorzystanie w ramach własnych umiejętności

psychologicznych może zdecydowanie korzystnie wpłynąć na nasze życie. Oczywiście moim zamiarem nie jest w żadnym razie idealizowanie zachowań psychopatów – a już na pewno nie ich zachowań dysfunkcyjnych. Byłoby to czymś na kształt poznawczego idealizowania czerniaka: podstępna machinacja dokonywana na osobowości człowieka. Ale istnieją dowody sugerujące, że psychopatia, przynajmniej w niewielkich dawkach, to coś jak osobowość plus opalenizna – może przynieść zaskakujące korzyści.

Widziałem to na własne oczy. Kiedy mój ojciec zrezygnował z handlu na bazarze i przeszedł na emeryturę, bogowie nie patrzyli już na niego zbyt przychylnym okiem. (Choć przecież nie był zbyt wybredny: na pace jego trójkątowej furgonetki sąsiadowały ze sobą figurki Buddy, Mahometa, Najświętszego Serca, Maryi Dziewicy...). Zachorował na chorobę Parkinsona i w przerażająco krótkim czasie z kogoś, kto w dziesięć sekund potrafił spakować walizkę (zaskakująco przydatna umiejętność), zmienił się w kogoś, kto nie potrafi ustać na własnych nogach bez asysty dwóch osób („Kiedyś byliby to gliniarze”, mawiał o tej obstawie).

I wtedy jednak miewał swoje momenty, choć odkryłem to dopiero, gdy umarł. Pewnego wieczoru, niedługo po pogrzebie, przeglądałem jego rzeczy i natrafiłem w szufladzie na notes pełen odręcznych notatek. Były to zapiski opiekunek towarzyszących ojcu w ostatnich miesiącach życia (udało mu się, wbrew radom wszystkich, zostać we własnym domu) – swego rodzaju dziennik opieki.

Pamiętam, że pierwszą rzeczą, która przykuła moją uwagę w tych zapiskach, była schludność i szczegółowość kolejnych wpisów. Pismo, niewątpliwie kobiece, wiło się zmysłowo po stronicach, odziane skromnie w błękity lub czarnie długopisów Bica, każdy szeryf i ligatura znajdowały się na swoim miejscu. Ale im dłużej czytałem, tym bardziej uderzała mnie ich jednostajność – brak jakichkolwiek zmian w ostatnich miesiącach życia ojca. Jakże monotonny, powtarzalny i ponury był jego ostatni występ na straganie życia. Oczywiście, kiedy wpadałem z wizytą, nie dawał nic po sobie poznać. Parkinson może i pożerał żywcem jego ciało, ale nie był żadnym przeciwnikiem dla jego ducha.

Za to notatki mówiły same za siebie:

„7.30, asysta przy podnoszeniu z łóżka pana Duttona”.

„Golenie pana Duttona”.

„Przygotowanie kanapki z ogórkiem dla pana Duttona”.

„Filiżanka herbaty dla pana Duttona”.

I tak dalej, i tak dalej ad infinitum.

Wkrótce znudziłem się i jak to zwykle się dzieje, zacząłem przerzucać po kilka kartek bez czytania. Nagle coś przyciągnęło mój wzrok. Drżącym, pajęczym pismem, wielkimi literami na samym środku strony napisano następujący tekst: „PAN DUTTON ĆWICZYŁ GWIAZDY NA KORYTARZU”. A kilka stron dalej: „PAN DUTTON WYKONAŁ STRIPTIZ NA BALKONIE”.

Coś mi podpowiadało, że on to zmyślił. No ale przecież mowa o moim ojcu. Dlaczego miałby zmieniać swoje nawyki?

Choć zasady gry uległy zmianie, choć jego dusza znalazła się pod ostrzałem, a obwody i synapsy mózgu zostały zaatakowane bezlitosnym ogniem wroga, choć jego szanse spadły w zasadzie do zera – odchodził, walcząc zażarcie.

Gwiazdy i striptiz biją na głowę gołenie i kanapki z ogórkiem serwowane w każdy dzień tygodnia.

I jakie ma znaczenie, że to tylko kłamstwa?



PREMIERY. gier

#sandbox #akcja

Watch Dogs

Prawdopodobnie najgłośniejsza premiera tego roku, niekoniecznie w pozytywnym tego słowa znaczeniu. **Ubisoft** ma w końcu swoje **GTA**, tylko czy za kilka lat ktoś będzie o nim pamiętał? **Watch Dogs** zawodzi pod wieloma względami. Fabuła, choć momentami ciekawa, raczej nie zapadnie na długo w pamięć. Trąci infantylnością, w wielu miejscach jest przewidywalna i nie dostarcza zróżnicowanych atrakcji. Nie ma świeżości, która przesądziła o światowym sukcesie **Grand Theft Auto**.

Boli również brak wyrazistych postaci. W historii trwającej kilkadziesiąt godzin znalazłem jeden charakter, który przypadł mi do gustu. Niestety scenarzyści w pewnym momencie skrzyli w niewłaściwą drózkę i zepsuli nawet to. Główny bohater – Aiden – to jeden z najnudniejszych protagonistów ostatnich lat, a przy okazji gość z niezwykle wątlą kręgosłupem moralnym. Osoby odpowiedzialne za rys tej postaci prawdopodobnie wciąż nie mogą się zdecydować, czy miał być rycerzem na białym koniu, czy zakapturzonym łotrzykiem.



Słabo wypada także miasto. Z pozoru duże i oferujące wiele dodatkowych aktywności, jednak ostatecznie nie potrafi do siebie przyciągnąć. Zabrakło magii, która sprawia, że człowiek chce zobaczyć, co jest za zaułkiem i przy okazji wplątuje się w kłopoty. Tutaj uświadczymy co najwyżej kolejny szarobury trawnik. I taka też w zasadzie jest cała gra. Szarobura i bez polotu.

#cRPG #turowa #klasyka

Divinity: Original Sin

Klasyczne, izometryczne cRPG powracają do łask, czego ***Divinity: Original Sin*** jest najlepszym przykładem. Larian Studios sięgnęło granicy swoich umiejętności, umożliwiając nam odbycie fascynującej przygody, jakiej od czasów ***Baldur's Gate*** ze świecą szukać. A wszystko to w turowym systemie walki, który wymaga od gracza ostrożnego planowania, analizowania współczynników i zważania na multum pomniejszych elementów.

Ciekawie prezentuje się system kooperacji. Do gracza w każdym momencie może dołączyć przyjaciel, by wraz z nim rozwiązywać kolejne zagadki i toczyć interesujące dialogi. W tych ostatnich każda postać może mieć własne zdanie, a w przypadku niezgody decyzja rozstrzygana jest na zasadzie papier, nożyce, kamień. Pozwala to wczuć się w odgrywaną postać i jeszcze bardziej czerpać satysfakcję z bogatego świata.

Divinity: Original Sin zaliczyło kilka potknięć w technicznych aspektach, jednak kto zwracałby uwagę na drobną skazę, gdy oferuje mu się prawdziwy diament? Grzech nie zagrać!



#FPS #II wojna światowa

Enemy Front

CI Games powraca do korzeni i wbrew pozorom nie jest to komplement. Ich najnowsza strzelanka, która przy okazji odświeża zapomniany ostatnimi laty okres drugiej wojny światowej, aż prosi się o wrzucenie do koszyka... dyskontowego. Tego z grami po 10 złotych.

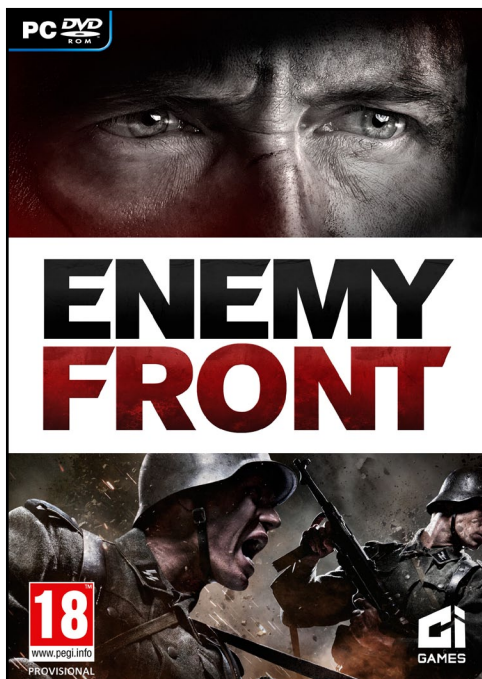
Enemy Front działa na silniku graficznym **CryEngine 3**. To ten sam, który napędzał ostatnią część **Crysis**a. Niestety w grze tego nie widać. Postacie zachowują się, jakby zostały wystrugane przez Gepetta, a obiekty straszą rozmazującymi się pikselami.

Motorem napędowym **Enemy Front** miało być jednak coś innego. CI Games postanowiło stworzyć patriotyczną opowieść o żołnierzach AK walczących o ostatnie skrawki zrujnowanej Warszawy. Główną postacią jest jednak amerykański korespondent wojenny, który chce zdobyć jak najlepszy materiał dla swojego pracodawcy, a ironiczny uśmieszek nie znika mu z ust. Potencjał niezbadanych dotąd wydarzeń w grach komputerowych legł zatem w gruzach niczym Warszawa podczas wojny.

#wyścigi #zręcznościówka

GRID: Autosport

Autosport jest wypośrodkowaniem pomiędzy zdawkowo realistyczną jedynką, a totalnie zręcznościową dwójką. Choć model jazdy nie jest doskonały, to samochody prowadzą się przyzwoicie. Czasami trzeba nawet z nimi powalczyć



o panowanie na drodze, co daje się we znaki przy wprowadzaniu pojazdu w kontrolowany poślizg.

Bardzo dobrą decyzją okazał się podział na kategorie wyścigowe i brak przymusu uczestniczenia w każdej z nich. Gracz wybiera wyłącznie te, które go interesują i szlifuje swoje umiejętności, paląc gumę w skąpanym w słońcu Paryżu, San Francisco czy Abu Zabi. Cieszy powrót sporej ilości torów zamkniętych, na których sprawdzą się przede wszystkim perfekcyjni maniacy.

Autosport posiada pewne niedoskonałości, jak chociażby okropny widok z kokpitu, jednak w porównaniu z poprzednią częścią zyskuje w oczach, szczególnie u graczy ceniących sobie jakąkolwiek formę symulacji. Studio Codemasters godnie żegna się ze starą generacją sprzętową. Oby ich kolejna gra startowała z najwyższego pułapu.

#przygodowa #thriller

Murdered: Śledztwo z za grobu

Jeszcze przed premierą Śledztwo z za grobu jawiło się jako gra nie tyle oryginalna, co mająca pomysł na zainteresowanie widza. Miasteczko Salem, rytualny zabójca, siły nadprzyrodzone i tajemnica do rozgryzienia – cóż w tym zestawie mogłoby się nie udać? Pozornie nic, jeżeli za koncept odpowiedzialne jest doświadczone studio deweloperskie.

W przypadku Śledztwa z za grobu pogrzebane zostało niemal wszystko. Fabuła, choć posiada intrygującą otoczkę (w końcu miasteczko Salem znane jest z tego i owego), jest do bólu

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



sztampowa i, co najgorsze, liniowa. Znamiona zakończenia pojawiają się już mniej więcej w połowie opowieści i od tego momentu gracz nie ma motywacji, by brnąć dalej. Tym bardziej, że twórcy postanowili wrzucić nieco irytujących zapychaczy i z gry przygodowej stworzyli... grę akcji.

Zamiast z za grobu śledztwo proponuję przeprowadzić w Airtight Games, bo ktoś tu ewidentnie ma coś na sumieniu.

Opracował: Wojciech Onysków

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)



Buteleczka *niebieskiej* doskonałości

Pozwala na przetrwanie nawet najbardziej epickich bitew. To dzięki niej spuszczamy na wroga pożogę, siejemy zamęt, otępiamy przeciwnika, a nawet przyzywamy nieumarłych, którzy odwalają za nas brudną robotę. Bez niej ratowanie świata nie byłoby możliwe, a Diabło nadziałby nas na róg jeszcze podczas cut-scenki. Niektórzy powiadają, że zawiera kofeinę i witaminę B. Skąd tak właściwie wzięła się mana i jaką rolę pełni w grach?

Geneza

Witamina C, B1, B3, kwas pantotenowy, kofeina, węglowodany czy glukuronolakton – skład chemiczny typowej fiołki many jest skomplikowany, a każda kolejna pozycja coraz trudniejsza do wypowiedzenia. W którym elemencie tkwi tajemnicza moc i przepis na sukces? Odpowiedzi należy szukać w mitologii polinezyjskiej.

Popularna w grach niebieska substancja wywodzi się z manaizmu – pierwotnej religii, która opiera się na wierze w manę. Jest to niematerialna siła występująca we wszechświecie, która przenika przedmioty. Człowiek napełniony maną darzony jest szacunkiem. Zaszczytu tego mogą dostąpić wyłącznie jednostki wybitne, swego rodzaju wybrańcy.



Również w grach nie każdy może się parać magią, a co za tym idzie, korzystać z zasobów many. Zazwyczaj są to czarodzieje – nieliczne jednostki posiadające ogromne możliwości ograniczone przez wątpliwość własnego ciała i umysłu oraz przymus regeneracji.

W religii polinezyjskiej uważano, że manę można uzyskać, odbierając ją obiektowi, lub utracić poprzez nieodpowiednie zachowanie. Powiększanie ilości magicznej energii było możliwe dzięki specjalnym rytuałom odbywanym zazwyczaj na osobności i otoczoną atmosferą tajemniczości. Nikt nie jest w stanie sprecyzować, na czym to dokładnie polegało, co skrzętnie wykorzystują twórcy gier.

Niebieska fiołka

To właśnie w elektronicznej rozrywce mana nabrała drugiego znaczenia i stała się jednym z najbardziej rozpoznawalnych elementów. Magiczna energia jest tym dla gier osadzonych w klimatach fantasy, czym AK-47 dla strzelanek, a surowce dla strategii.

Choć pojęcie to po raz pierwszy zostało wykorzystane w 1891 roku przez angielskiego antropologa R.H. Codringtona, w grach, z oczywistych względów, pojawiło się znacznie później. Za elektronicznych ojców many uważa się twórców **Dungeon Master**, a po części także **Populousa**. W tym drugim gracz wcielał się w boga. Do czynienia cudów potrzebna była mu mana, której zasoby



Diablo II

powiększały się wraz z liczbą wyznawców. Brzmi znajomo, prawda?

Niewątpliwie do eskalacji wizerunku many i uosobienia jej z niebieską barwą przyczyniło się **Diablo**. Kultowe kule z maną i życiem dla wielu są jedynym słusznym wyobrażeniem magicznej mocy, w którym ubywającą część można łatwo uzupełnić, sięgając za pas po odpowiednią fiołkę.

Ewolucja

Od tamtej pory magiczna moc ewoluowała i występowała już pod niemal każdą postacią. W **Baldur's Gate** magowie nie korzystali z klasycznej many. Zamiast tego zapamiętywali czary, a ich doświadczenie określało, jak dużo razy mogą zrobić z nich użytek. Odnowienie mocy magicznej następowało po przespaniu całej nocy.

Część deweloperów eksperymentowała z pokładami niebieskiego fluidu, przeinaczając go w działającą na podobnej zasadzie wytrzymałość, a także łącząc go z „życiem”. Pamiętacie tricki, które sprawiały, że zamiast energii życiowej ubywała mana lub odwrotnie? Ekstremalnym przykładem są wampiry. Władcy nocy gardzą błękitem, a zasoby magicznej mocy czerpią z krwi, którą później muszą uzupełnić.

Pastorał Nathanka

W manaizmie dość powszechną praktyką było nazywanie przedmiotów ważnych czy wręcz unikalnych dla społeczeństwa. Zabieg ten ochoczo przełożono na język gier komputerowych, gdzie ekwipunek wyróżniający się magicznymi właściwościami zazwyczaj posiada oryginalną nazwę. Pod tym



Diablo III

względem prym ponownie wiedzie **Diablo**. Studio **Blizzard** opracowało nawet specjalny algorytm, który losowo mutował związki wyrazów, w efekcie czego powstawały unikalne, często szalone formy. Smagacz Implementacji, Mocarne Zbierające Grabie, Szorstki Szpadel, Wiedza Wiedzy czy w końcu Pastorał Nathanka nawiązujący do internetowego demagoga to tylko niektóre z nich.

Co zatem wchodzi w skład many? Dokładna recepta, podobnie jak wartość Coca Coli, znana jest tylko nielicznym. Nieważne są jednak składniki, a ich zbawienne działanie. Po osuszeniu niebieskiej fiołki jesteśmy w stanie walczyć z pomiotami zła, ścierać się ze smokami i ratować dziewice uwięzione w najwyższych komnatach wież. Choć podejrzewam, że zakuci w żelazo rycerze mają inną teorię na ten temat.

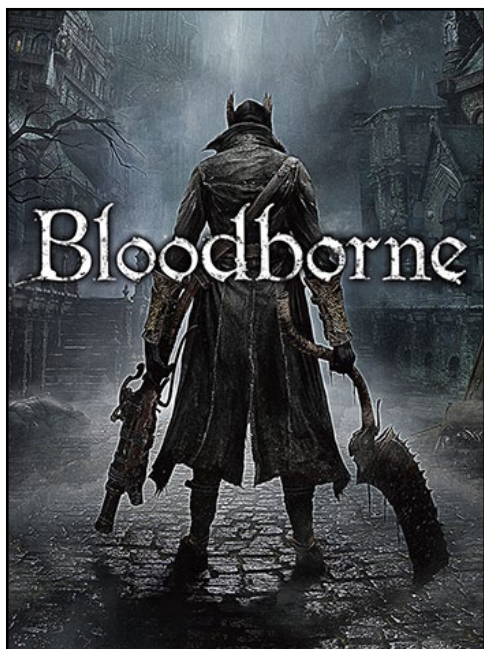
Wojciech Onyszków

5 najlepszych z Los Angeles

Tegoroczne święto graczy już za nami. Odbывające się w Mieście Aniołów targi E3 przeszły do historii, a wraz z nimi obietnice na wspaniałe i dopracowane gry. Wśród wystawców nie zabrakło odwrotności i powielania schematów, jednak niektóre tytuły zachwyciły nowatorskim pomysłem, świetnym wykonaniem czy po prostu osobliwym urokiem. To właśnie w nich warto lokować nadzieje i na nie odkładać zaskórniaki.

Bloodborne

Przy **Bloodborne** ziści się mokry sen wszystkich fanów serii **Dark Souls**. Oto twórcy odpowiedzialni za jedną z najtrudniejszych i najbardziej wymagających gier w historii porzucają klasyczną scenerię fantasy na rzecz XIX-wiecznej, wiktoriańskiej stylistyki. Rolę Londynu pełni tu tajemnicza metropolia Yharnam, opanowana przez mroczną zarazę, zamieniającą ludzi w groteskowe wynaturzenia. Oprócz zmutowanych monstrów, naszym przeciwnikiem będzie również spowite mgłą miasto i tajemnice skrywane w najmroczniejszych zakątkach. Nie zdziwiłbym się, gdyby przyszło nam walczyć z wampirami i rozwiązywać zagadki zaginionych kurtyzan. Jeżeli



Bloodborne



Rise of the Tomb Raider

From Software wyciągnie wszystko to, co ikoniczne dla tej epoki, możemy otrzymać najlepszą grę w historii japońskiego studia.

Rainbow Six: Siege

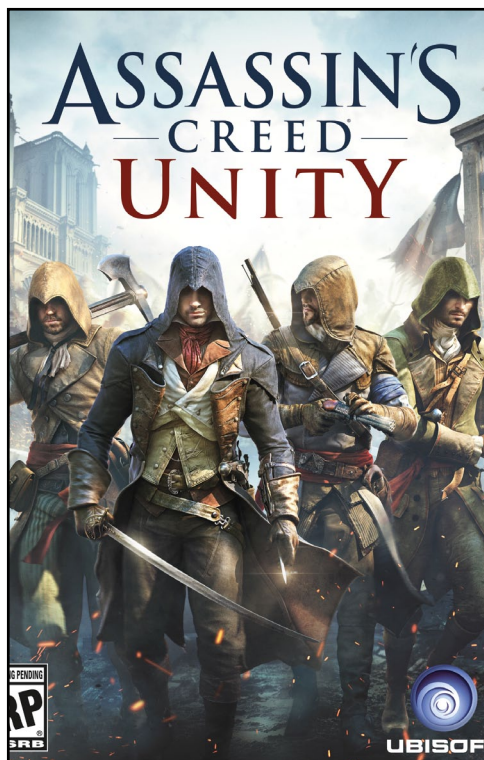
Nowa odsłona **Tęczowej Szóstki**, jeszcze z podtytułem **Patriots** była dwukrotnie anulowana i nikt tak naprawdę nie wierzył, że oddział specjalny kiedykolwiek ruszy do akcji. Tymczasem jednostka ta nie tylko ma się dobrze, ale przystępuje do efektownego kontrataku, z buta wyważając drzwi do pokoju pełnego zakładników. Krótki fragment rozgrywki nie pozostawia złudzeń. Seria wraca do najlepszych czasów i czyni to niezwykle efektownie. **Rainbow Six: Siege** to nie tylko ogromne możliwości taktyczne i niemal nieograniczona dewastacja otoczenia. To także zaawan-

sowany tryb wieloosobowy, w którym po raz pierwszy może chodzić o coś więcej, niż jak najszybsze nabicie fraga. Fani zabawy w policjantów i złodziei w końcu będą mieli godnego następcę **SWAT-a**.

Rise of the Tomb Raider

Każdy, kto grał w restart serii o popularnej pani archeolog, musi przyznać, że była to udana próba przełożenia starej kultury rozgrywki na nowe realia. Gra w odpowiednich momentach nawiązywała do kultowych elementów, wprowadzając nas w brutalny świat zagadek i tajemnic. **Rise of the Tomb Raider** będzie rozwinięciem tej idei. Panna Croft próbuje otrząsnąć się i pozbierać myśli po pierwszej przygodzie, odkrywając przy okazji atrakcyjność czyhającego na nią niebezpieczeństwa.



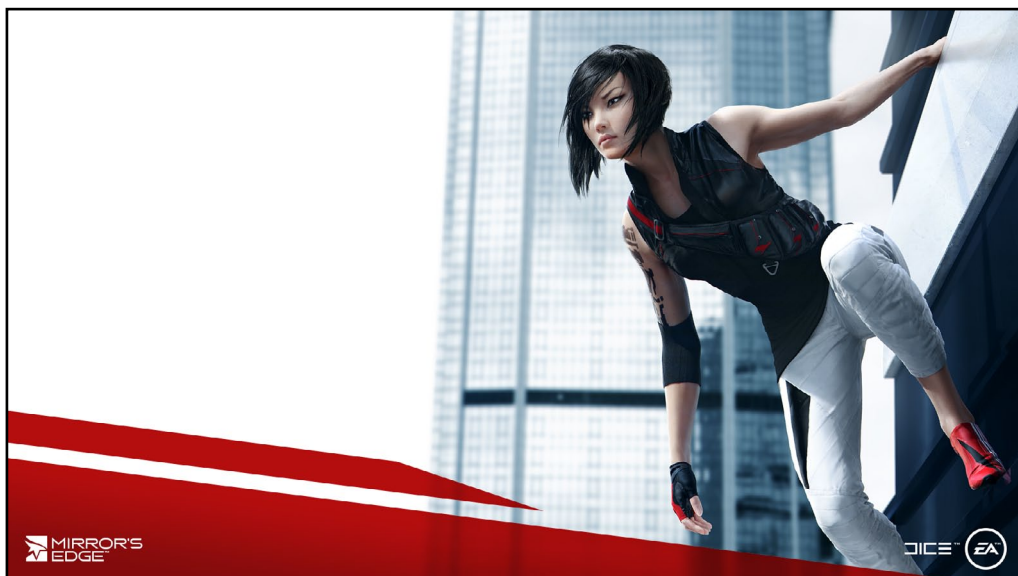


Assassin's Creed: Unity

Z naiwnej, wręcz głupiutkiej podróźniczki przeradza się w dojrzałą, inteligentną kobietę, która nie akceptuje ustępstw na swojej drodze. Zwiastuje to jeszcze więcej przepęnlionych pułapkami korytarzy, skomplikowanych łągłówek i mistycznych artefaktów. A wszystko to podlane aromatycznym, „starszkołnym” sosem. Dla wzbogacenia smaku.

Assassin's Creed: Unity

Seria **Assassin's Creed** co prawda została już wyeksploatowana do cna, jednak twórcy z każdą kolejną częścią przygotowują patent, dzięki któremu konflikt asasynów z templariuszami wciąż jest atrakcyjny. Tym razem magnetyczne elementy są dwa - Francja za czasów Wielkiej Rewolucji oraz tryb kooperacji. Interesująca sceneria będzie się tu przeplatać z możliwością rozegrania majestatycznych, często



Mirror's Edge

podniosłych misji w kilka osób. Nowy silnik graficzny wprowadzi niespotykane dotąd elementy – ogromną liczbę generowanych w czasie rzeczywistym postaci i płynne animacje towarzyszące zeskakiwaniu z budynków. O ile **Black Flag** było pomostem pomiędzy starą i nową generacją, tak **Unity** stanie się prawdziwą iteracją panującej już ery technologicznej.

Mirror's Edge

Electronic Arts nie pokazało zbyt wiele na temat **Mirror's Edge**, jednak zdawkowe informacje i skromny gameplay z bardzo wczesnej wersji pozwala mi wierzyć, że będzie to jedna z najlepszych gier, jaka powstała w tej stajni. Świat zostanie złożony z elementów bieli kontrastującej z jaskrawymi, pod-

kreślającymi swój charakter kolorowymi obiektami, a rozgrywka skupi się na jak najpłynniejszym pokonywaniu kolejnych przeszkód. Nie zabraknie sugestywnej walki, choć będzie ona ostatecznością. Uwagę przykuje również klimat zaszczucia i ciągłej obserwacji, podczas której mechaniczny dźwięk przemieszczającej się kamery nie będzie niczym nowym. Jeżeli wszystko pójdzie zgodnie z planem, ze wspomnianej stajni wybiegnie czarny koń, który na długo utkwie w głowach napotkanych po drodze obserwatorów.

Wojciech Onysków



BUDUJEMY
MUZEUM GIER WIDEO
WE WROCŁAWIU