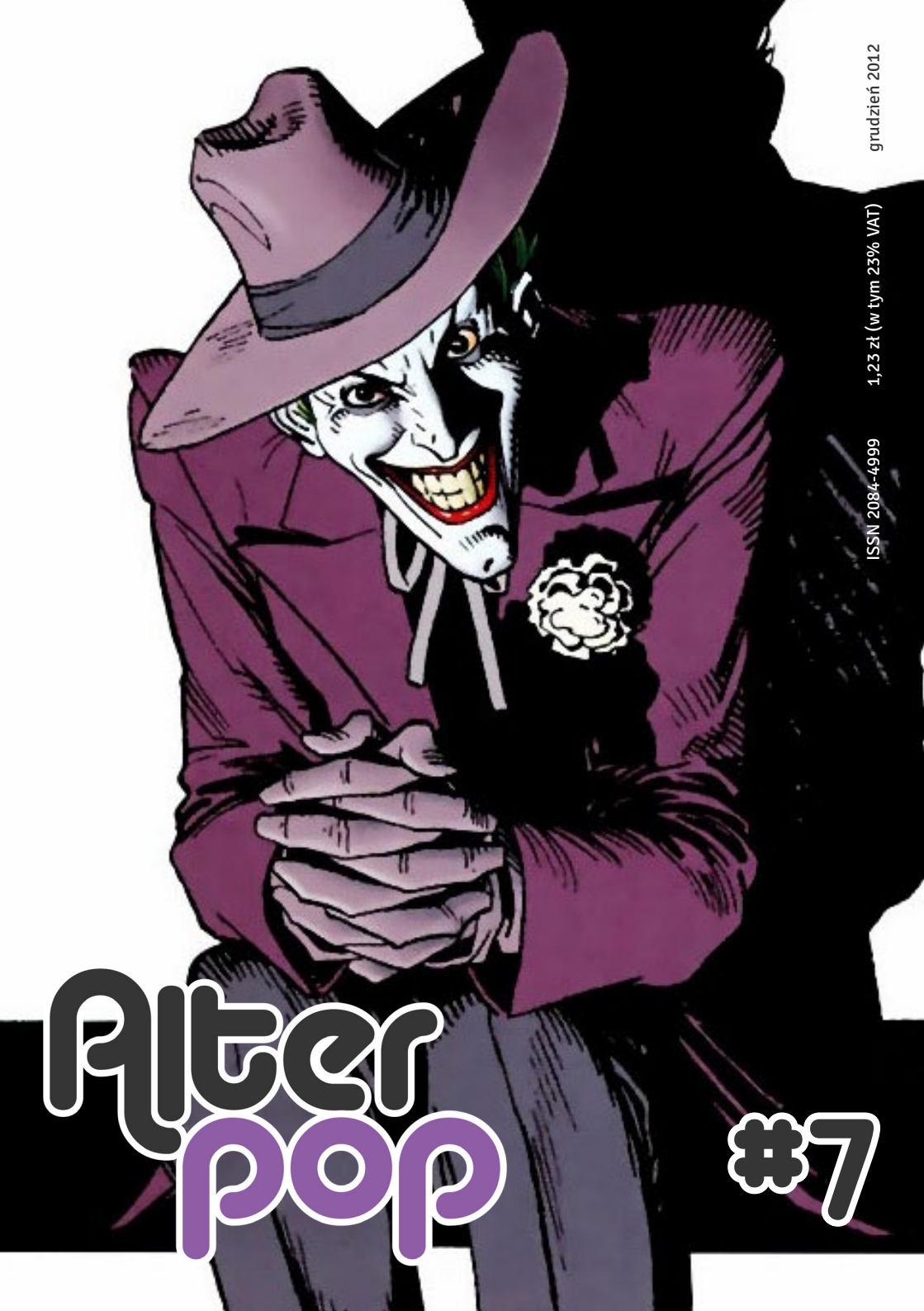




Alter pop

#7

ISSN 2084-4999

1,23 zł (w tym 23% VAT)

grudzień 2012

Dźwięk:

Obraz:

Słowo:

Interakcje:

Alter
pop
MAG E-ZINE

numer 7
grudzień 2012
ISSN 2084-4999

Redaktor naczelny

Tadeusz Bisewski

Redakcja

Dawid Brykalski
Kamil Downarowicz
Karolina Joisan
Wojciech Onyszków

Współpraca

Marysia Gąsecka
Jakub Milszewski

Korekta

Natalia Kraszewska

Korekta składu

Alicja Bisewska

Wydawca

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

PREMIERY

płytowe

Hipgnosis

Relusions

Płyta **Relusion** krakowskiego zespołu Hipgnosis to krążek, na którym motywem przewodnim jest Ojciec Niebieski, a raczej podanie w wątpliwość jego bytu. Inspirowani **Bogiem Urojonym** Richarda Dawkinsa artyści, postanowili ubrać treść książki w dźwiękową suknię. Ta kreacja okazała się trafionym, spójnym pomysłem, którego sztywności, elegancji i stylu nie przyćmi kolekcja Giorgio Armaniego, będąca przy **Relusion** łachami menela.

Otwierające album **Cold** jest dwudziestominutowym sprintem przez ośnieżone szczyty. Rozpoczyna się wspinaczką po łagodnych halach, by później zmagać się z bezradnością i walką z samym sobą. Uderza w słuchacza nie tylko świetnie zaakcentowanymi klawiszami i basem, ale subtelnym kobiecym wokalem. Śpiew damy o pseudonimie KuLa, przypomina manierę Björk czy Beth Gibbons, będąc równie melodyjną i przerażoną, co pociągającą. **Cult Of Cargo** to zderzenie sacrum i profanum. Przekonania o świętości i brutalnej prawdy z tym, czym naprawdę są. Mocna, zaskakująca swoim wejściem gitara, rychło sprowadza słuchacza ze



świata sacrum na ziemię. Psychedeliczne **Dr What** ciśnie na usta szamańskie zaklęcia, przywołuje leczącą siłę magii i egzotycznych ziół. Melodyjny **Relusion** jest piękną kompozycją, doskonale odpowiadającą na pytanie: „czy nie wystarczy, że ogród jest dostatecznie wspaniały, bez wiary w latające po nim wróżki?”. Przemawiają w nim: stonowanie i majestatyczność, urzekające swoimi barwami oraz ścieżkami. W podobnej konwencji utrzymany jest **Garden**, który początkowo dziewiczy i niewinny, z czasem staje się dziki oraz nieokiełznany. Ostatnia pozycja to **Large Hadron Collider**, odzwierciedlająca potęgę drżącą w nauce. Utwór doskonale przedstawia długą drogę, jaką przebyła ludzkość, rozwijając aktywność w tej dziedzinie.

Historia w ujęciu Hipgnosis pozwala nam odkrywać tajniki wiedzy i odpowiada na zadawane przez ludzkość pytania za pomocą faktów, a nie nadprzyrodzonych sił. Z nicości wyłaniają się rozwiązania. [db]

How To Destroy Angels_

An Omen EP

How To Destroy Angels_ to projekt muzyczny Trenta Reznora (frontmana niezapomnianego zespołu Nine Inch Nails, zdobywcy Oscara za ścieżkę dźwiękową do obrazu **The Social Network**) oraz jego, obdarzonej niezwykłą urodą, żony – Mariqueen Maandig. Zespół został powołany do życia w 2010 roku, tuż po tym, jak Reznor ogłosił zawieszenie działalności NIN. Nasza urocza parka do tej pory nagrała jedną EP-kę i wciąż każe nam czekać na długogrający album (ma się on ukazać na wiosnę 2013 roku), bowiem na rynek trafiła właśnie

Skala ocen:

Space Ritual

Stairway To Heaven

To musi być miłość

Dusza diabłu sprzedana

Nadciągą noc komety

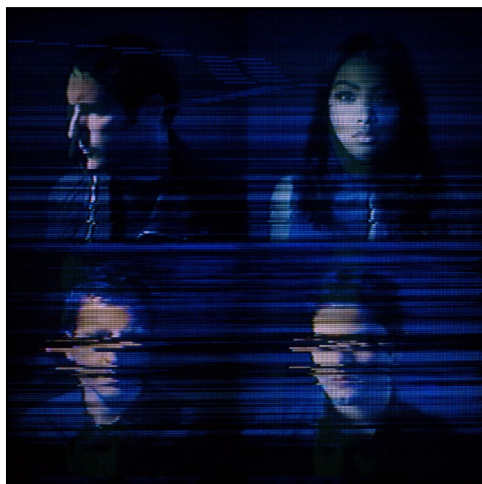
I Can't Get No Satisfaction

Welcome To The Jungle

Ta piosenka powstała dla pieniędzy

**
Mam tak samo jak ty

*
Kim jest człowiek,
jeśli nie człowiekiem tylko



ich kolejna mini-płyta. Od razu zaznaczę, że nie dostrzegam dużej różnicy między ostatnimi dokonaniem NIN a materiałem, jaki wykuwają w studiu HTDA_. Gdyby zamiast Mariqueen obowiązki wokalisty sprawował Reznor, można by było się pomylić.

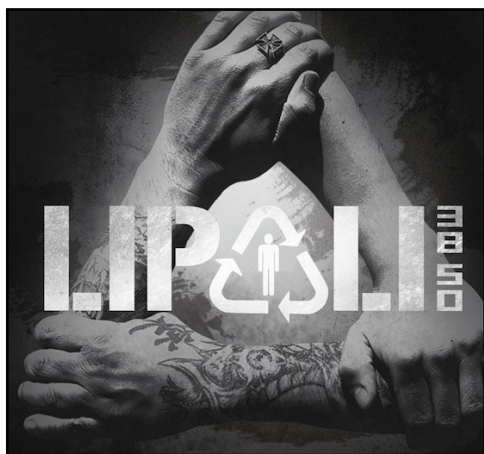
Osią napędową grupy jest eksperymentalna muzyka elektroniczna z pogranicza industrialu, dark ambientu czy minimalu. Melodie są raczej delikatne, klimatyczne, pozbawione zawrotnego tempa. Maandig leniwie wyśpiewuje swoje partie, otulając się uporządkowanymi i zgrabnymi instrumentalnymi aranżacjami. Brzmi to całkiem przyjemne. Lecz nic ponadto. Brakuje pasji, energii, głębi – czyli cech, które charakteryzowały macierzysty band Reznora. Jeżeli byliście rozczarowani **Year Zero** czy **The Sleep**, to przy przesłuchiowaniu An Omen możecie znowu głęboko westchnąć. [kd]

Lipali

3850

O ile cenię twórczość Illusion i uważam, że wkład tego zespołu w historię polskiej muzyki rockowej jest nieprzeceniony, o tyle solowe poczynania Tomka Lipnickiego nieszczególnie mnie przekonują.

Płyty, takie jak **Li-pa-li** czy **Trio** trąciły dla mnie myszką, a zawarte na nich kawałki straciły datę ważności gdzieś w okolicach początku lat 90. Odwołujące się do grunge'owej i punkowej spuścizny, granie Tomka było i jest totalnie nie na czasie. Do tego, kiedy były frontman Illusion raczy nas łagodnym śpiewem i lirycznymi tekstami, totalnie wymiękam. Nie chodzi o to, że mam coś przeciwko temu, że niegdysiejsi zdzie-

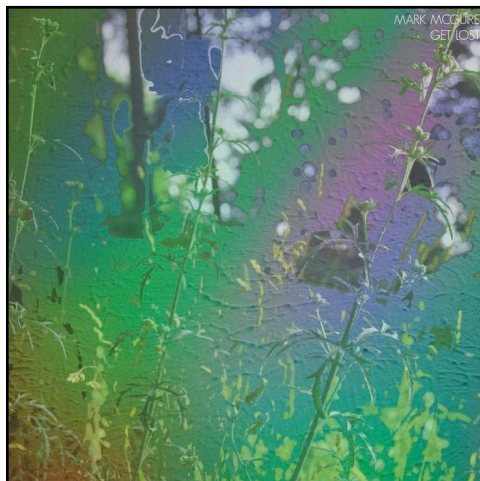


racze gardeł zaczynają nucić sobie delikatne ballady, ale w wykonaniu Lipnickiego brzmi to po prostu miałko i nijak. Niestety, po odsłuchaniu **3850** nie zmienię swojego zdania. Pomimo że Lipali próbuje wyjść poza schemat i kombinuje z wykorzystaniem mniej oczywistych instrumentów (banjo w kawałku **Oburzeni**, dźwięki fortepianu w **Popiołach** czy dęciaki w **Najgroźniejsze zwierzę świata**), to jednak wciąż brzmi to tak sobie. Teksty Lipnickiego odstraszaają nieporadnością i pretensjonalnością, gitarowe rify nie zaskakują kompletnie niczym nowym. Szkoda. [kd]

Mark McGuire

Get Lost

Dwudziestodwuletni Mark McGuire na co dzień występuje w szeregach zespołu Emeralds, gdzie pełni obowiązki gitarzysty. Ale jako że jest młody, ambitny i ma głowę pełną pomysłów, od pewnego czasu próbuje swoich sił w twórczości solowej. Trzeba przyznać, że robi to z całkiem niezłym skutkiem, o czym można przekonać się, słuchając jego najnowszej płyty. **Get Lost** to osobisty i intymny hołd artysty oddany latu. Słuchając ciepłych akustycznych i przesterowanych rytmów, okraszonych subtelną elektroniką, można niemal poczuć na twarzy delikatny lipcowy wiatr muskający nasze policzki o zachodzie słońca. Ten album to wakacyjny, nocny spacer po plaży, to rozmowa z najlepszym przyjacielem na polu namiotowym, kiedy wszyscy znajomi już śpią. To w końcu urokliwy, pełen autentyzmu i wrażliwości zapis emocji artysty, który stara się nam opowiedzieć pewną historię. Wysłuchajmy jej w ciszy i skupieniu. [kd]



Neurosis

Honor Found in Decay

Muzyka, jako ponury strumień, brutalnie przedzierający się do najbardziej mrocznych i zarazem najbardziej intymnych zakamarków naszej świadomości, szatkujący ją na drobne elementy. Dźwięki, które sprawiają jednocześnie ból i rozkosz, powodują spazmatyczne rozedrganie neuronów i komórek ciała. Rytuał, do którego chce się powracać noc w noc.

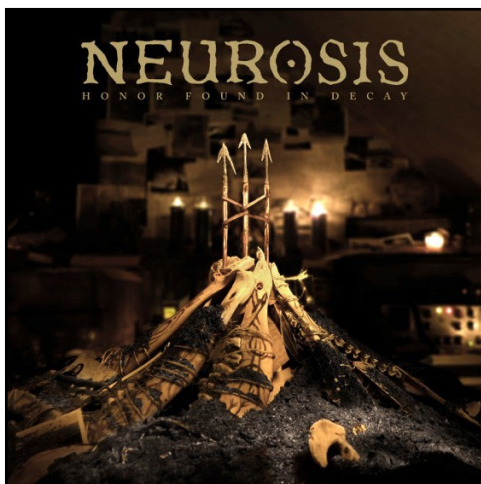
Honor Found in Decay nie zaskoczy fanów ciężkich brzmień niczym nowym. Płyta plasuje się gdzieś pomiędzy ***The Eye of Every Storm*** i ***A Sun That Never Sets***. Jest lżejsza w brzmieniu i bardziej przystępna od ***Given to the Rising***, ale posiada sporą siłę rażenia. Pomimo że Amerykanie znacznie chętniej sięgają po klawisze i elektronicznie generowane dźwięki, nadal na sam przód wysunięte są monumentalne, miażdżące riffy, brzmiące jakby wydobywały się wprost z siódmego kręgu piekła. Wystarczy posłuchać dwóch pierwszych kawałków, by poczuć ciary. Niesamowity, mroczny, momentami ocierający się o perfekcję album.

Mistrzowie Sithów mieli rację, ciemna strona mocy jest rzeczywiście potężna. [kd]

We Call It A Sound

Reworks & Remixes

Wolsztyński zespół powraca ze starym-nowym materiałem. Zaledwie w kilka miesięcy po ukazaniu się ***Homes & Houses*** dostajemy do rąk EP-kę zawierającą remiksy pięciu kompozycji pochodzących z poprzedniego, znakomitego



krążka grupy. Muzycznej dekonstrukcji twórczości WCIAS dokonali zaprzyjaźnieni producenci zespołu, pochodzący z Wielkopolski. Może takie ksywy jak Hailo czy Lemodien nie powiedzą Wam za wiele, ale znawcy tematu z pewnością znają takie postacie jak An On Bast i Disorder. Co ciekawe, pomysł na ten krążek przyszedł do głowy kapeli w okresie między zakończeniem prac nad drugą płytą, a jej faktyczną premierą. Część remiksów powstała, zatem, jeszcze przed ukazaniem się **H&H**, co jest dość nietypową sytuacją.

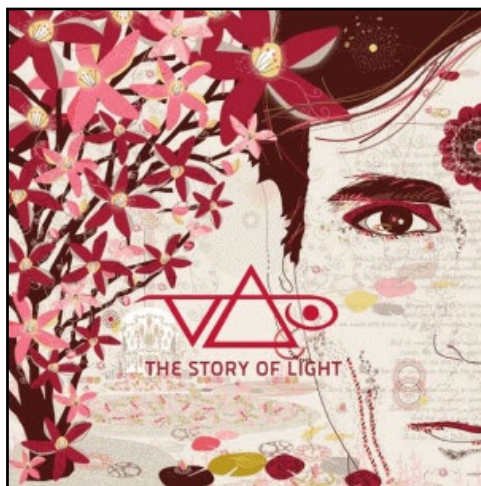
Reworks & Remixes wypełniona jest solidną porcją chilloutowej, nieinwazyjnej elektroniki, która już od pierwszego przesłuchania wpada w ucho. Remiksy różnią się znacznie od pierwowzorów i pokazują, że WCIAS otwarci są na poszerzenie swojej muzycznej wizji. Jeśli przemycą kilka patentów na swój przyszły, autorski, długogrający album, to powinniśmy być zadowoleni. [kd]

Steve Vai

The Story of Light

The Story Of Light to efekt dwóch lat pracy, podczas których Vai zastanawiał się, co jeszcze chce przekazać światu. Podczas pracy nad najnowszą płytą, jak przyznaje, celem nie był pośpiech, a raczej próba odszukania tego, co było kwintesencją poprzednich albumów. Zbrodnią byłoby stwierdzenie, że nie udało mu się tego odnaleźć.

Dwanaście rozbudowanych i intensywnie brzmiących utworów, dziesiątki instrumentów oraz wywołująca dreszcze gitara, opowiedziały historię światła według Steve'a Vaia. Nie



jest to historia długa czy nużąca – to zbiór różniących się między sobą opowiadań z rozmaitych zakątków globu i etapów życia muzyka. Zachód słońca na Hawajach to dla artysty smak lodów z dzieciństwa, który opisał dźwiękami w ***Creamsicle Sunset***. Światła miasta to spokojne ***No More Amsterdam***, na którym Vai wykorzystał około piętnastu gitar, chcąc pokazać różnorodność i złożoność holenderskiej stolicy. Uginające się pod ciężarem kropel rosy różę, to poruszające i pełne smutku ***Weeping China Doll***, a osobiste problemy i prawdziwa walka ze słabościami to zaśpiewane przez Vaia ***Moonlight And I***. Tytuły utworów to słowa, które idealnie zapowiadają to, co stanie się w danym kawałku. ***Racing Through The World*** jest prawdziwym wyścigiem gitar i perkusji, którego początek wydaje się odliczaniem do startu. ***Gravity Storm*** jest serią bend-downów zagranych bez pomocy efektów, wprowadzających słuchacza w stan nieważkości. To jeden z tych utworów, przy którym chciałoby się lecieć odrzutowcem, przekraczając barierę dźwięku. Znajdują się na ***The Story Of Light*** kompozycje, które nie pasują do całości, wyłamując się z szeregu, będąc jednocześnie pozytywnym zaskoczeniem. Taki jest ***John The Revelator*** i jego dynamiczna, gospelowa kontynuacja ***The Book Of 7 Seals***.

Werdykt: Steve Vai cierpi na niezdiagnozowaną synestezję. Gdy widzi kolor, słyszy dźwięk. Czując smak, komponuje riff. Ciepło, chłód, wspomnienia, wiara, a nawet pomarańczowy lód – wszystko to gitarzysta przekształcił, już po raz ósmy, w muzykę. [db]



OSI - Office of Strategic Influence

Fire Make Thunder

Progresywny rock lubi lewitować między subtelnymi akordami i zadziornym temperamentem przesterów. Jednak najnowsza płyta OSI jest prawdziwą bitwą surowości, subtelności i wirtuozerii w każdym możliwym znaczeniu.

Już czwarty raz Jim Matheos i Kevin Moore postanowili skonfrontować ze sobą dwóch naturalnych antagonistów: progresywny metal i muzykę elektroniczną. Ogień gitary współgrający z „piorunującymi” klawiszami i wyważonym wokalem charakteryzuje najświeższy krążek OSI. Już pierwsze **Cold Call** to tykająca bomba, która wybucha w idealnym momencie, by wzniecić prawdziwy pożar po ciszy „muzycznej burzy”. W podobnym charakterze utrzymany jest **Guards**, wydający się być uzupełnieniem, a wręcz kontynuacją **Cold Call**. Mimo iż OSI tworzą doświadczeni muzycy (Kevin Moore, Jim Matheson, Gavin Harrison) to brak na **Fire Make Thunder** wybitnych popisów solowych. Klimat płyty podyktowany jest tutaj spokojnym nurtem przemysłanych kompozycji i kolejnością utworów. Nie ma nagłych i niespodziewanych wznosów czy spadków. Wszystko ma swoje wprowadzenie, rozwinięcie oraz koniec – każda zwrotka, refren, takt. Odrzucenie tej reguły może kompletnie zniszczyć odbiór płyty. Ciężko temu zaprzeczyć, słysząc na przykład **Enemy Prayer** czy **Big Chief II**. Ostatnie dwa kawałki to niekończące się napięcie, którego punktem wyjścia jest leniwe **For Nothing**, a momentem kulminacyjnym niepokojące **Invisible Man**. [db]



Polska *scena* samodzielna

Młoda artystka o nieszablonowym wyczuciu muzycznej estetyki i relatywnie mała wytwórnia **Nasiono Records**. Wyważony duet, pozbawiony niepotrzebnych napięć, wyolbrzymionych wymagań i nierealnych oczekiwań. Dobry przykład na to, jak tworzyć i jak sprzedawać wartościowy produkt artystyczny – z pasją i profesjonalizmem.

Asia i Koty, bo o tej jednoosobowej formacji mowa, to projekt Joanny Kuźmy, wokalistki zespołu Folder. Swoją debiutancką płytę nazwała „lichem miauczeniem”, czyli **Miserable Miaow**. To ciekawy i konsekwentnie realizowany koncept, utrzymany przez jedenaście utworów znajdujących się na płycie. Minimalistyczne aranżacje, leniwy wokół, nastrój melancholijny, lecz nasycony energią o niezgłębionym potencjale. W tych dźwiękach można się zapomnieć i odpocząć, zregenerować siły – nie takie liche to miauczenie.

Nasiono Records jest niezależną wytwórnią działającą w Trójmieście. Ma na swoim koncie ok. 50 wydawnictw muzycznych i współpracuje z około dwoma tuzinami starannie dobranych artystów i zespołów z Trójmiasta i okolic. Jest to właściwie kolektyw oparty na stowarzyszeniu. Dzięki temu nie są ograniczeni twar-

dymi prawami rynku. Nie przejmują się statystykami sprzedaży. Robią to, co uważają za słuszne, i robią to dobrze, a dzięki temu osiągają sukces.

Ta historia pokazuje, że wystarczy chęci, trochę talentu i sporo pracy, aby wykreować wspaniałego artystę. Asia jest skromną, niepozorną dziewczyną. Nie kokietuje publiczności, lecz zdobywa ją swoją twórczością. Robi to, co do niej należy: komponuje, gra i śpiewa.



Asia i Koty

Miserable Miaow



Podobnie Nasiono. Nie w głowie im tania promocja. Stawiają na produkty wysokiej jakości. Takie, które wypro-



Joanna Kuźma

mują się same. Tak też się dzieje i nagrania tej wytwórni trafiają wszędzie tam, gdzie ceni się nowatorską twórczość i profesjonalne wykonanie. Wprawdzie trudno się z tym przebić do mainstreamu, ale to też nie jest ich głównym celem. Ważne, że talent Asi (i Kotów) oraz wielu innych twórców nie marnuje się gdzieś na undergroundowym dnie, lecz trafia na godnego partnera biznesowego.

Tadeusz Bisewski

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)



Bez RELIGII świat byłby lepszy

Hipgnosis to zespół, który stawia na muzykę. Niewiele wiadomo o członkach zespołu. W dzisiejszych czasach to chlubny wyjątek. Poglądy głoszone przez **SeQ** mogą wydać się kontrowersyjne, lecz kiedy się zastanowić wydają się po prostu rozsądne.

Skoro bronić ma się muzyka, a nam się udało porozmawiać z jednym z członków zespołu to oddajemy mu głos. Zapraszamy do lektury, ten wywiad to doskonała wizytówka grupy, jej dokonania oraz pewnej filozofii działania i tworzenia.

Dawid Brykalski: *Relusion to próba zachęcenia ludzi do samodzielnego myślenia. Nazywacie ją „pewnego rodzaju manifestem”. Kościół ośmupia, a państwo manipuluje. Nie uważacie, że bliżej wam ideologicznie do ogólnie rozumianego punka niż wysublimowanego rocka? Dlaczego wybraliście taki środek przekazu?*

SeQ: To nie tak! Nie śniło się nikomu jeszcze o punk rocku, kiedy już powstały płyty „pod prąd” – choćby cały nurt folkowy i okolice: Dylan, Joni Mitchell etc. Cały ruch hippisowski! Estetyka rockowa jest generalnie niepokorna i rodzaj, gatunek nie ma tu najmniejszego znaczenia! Przecież buntował się (upraszczając trochę to słowo) i John Lennon, jak i na przykład Slayer.

Ten typ sztuki zawsze miał przypisaną prowokację, a także poruszanie ważnych tematów oraz... bulwersowanie.

Pierwsze, co mi w tej sekundzie przyszło do głowy, to filmowanie wywijającego biodrami Presleya od pasa w górę, żeby się nastolatki nie zgorzłyły.

Co do nas – to po prostu mój światopogląd (nie mogę napisać „nasz”, bo wszyscy jesteśmy ludźmi, w zespole rzecz jasna nie ma czegoś takiego jak pełna zgodność – i bardzo dobrze), żyję sobie już kilka lat i doszedłem do takiego właśnie punktu.

Podobno członkowie zespołu niechętnie zgodzili się na koncepcję angażującą idee Dawkinsa. Jakie argumenty sprawiły, że podążyliście tą ścieżką?

No, nieprawda, że niechętnie. Natomiast tak jak powiedziałem powyżej – na pewno nie jednomyślnie. Generalnie jesteśmy zgodni co do wspomnianych przez ciebie manipulacji, szkodliwości instytucji, również religijnych etc.



Kto ma otwarte oczy, ten widzi, co się dzieje (od dawna zresztą). Natomiast dyskusja, jaka wybuchła w zespole też wpłynęła na moje stanowisko, myślę, że korzystnie. Złapałem się na tym, że właściwie także usiłuję być kaznodzieją, tylko jakby z przeciwnej opcji. A to nie jest dobre, nigdy!

Dlatego wypracowaliśmy najlepszy moim zdaniem kompromis – nie na-

Nie nakłaniamy nikogo do naszych przekonań, a w każdym razie nie na zasadzie „prawd objawionych”, bo takich spryciarzy w życiu publicznym wokół nas nie brakuje. Mówimy tylko ludziom, żeby nie bali się samodzielnego myślenia.

klaniamy nikogo do naszych przekonań, a w każdym razie nie na zasadzie „prawd objawionych”, bo takich spryciarzy w życiu publicznym wokół nas nie brakuje. Mówimy tylko ludziom, żeby nie bali się samodzielnego myślenia.

To w dzisiejszych czasach i szczególnie we współczesnej Polsce deficytowy towar! Niechże więc ktoś ma odmienne od mojego zdanie, ale niech potrafi je rozsądnie uzasadnić! Niech przynajmniej wykaże, że włożył w to jakąś intelektualną pracę, a nie zasymilował gotową postawę. Tak jest najłatwiej – chodzę do kościoła, sam nie wiem do końca dlaczego, ale głupio przed sąsiadem, jak zauważy, że nie byłem... Poza tym taka ponoć jest polska tradycja. Tylko że mamy również tradycję pogańską, która wcześniej trwała przez tysiące lat! Nie wiem, czy lepszą, czy gorszą, ale kiedyś równie ważną

i szanowaną. I dlaczego mamy o tym nie pamiętać?

Osobiście uważam, że świat musi dążyć pomału (zapewne bardzo pomału) do marginalizacji religii. Żeby było jasne – wszelkich religii. Nie o to chodzi, żeby przeginać w drugą stronę i zabraniać komuś wiary, oczywiście, że nie. Chcesz wierzyć, daję ci to siłę, proszę bardzo. Ale w oddzieleniu od życia

państwowego, z poszanowaniem dla innych, którzy nie muszą być do ciebie podobni.

Symptomatyczne, że to właśnie ludzie religijni są tak mało tolerancyjni, tak agresywnie nastawieni do wszelkich odmiennych poglądów.

Większość obecnych

konfliktów światowych ma mniejsze lub większe, ale jednak religijne podłoże. Wszyscy czujemy pod skórą, że zmierzamy jakoś do konfrontacji chrześcijaństwa ze światem arabskim. Nikt nie potrafi powiedzieć, jak się to skończy.

Brutalna prawda jest dla mnie taka – bez religii świat byłby lepszy. Książka Dawkinsa była reklamowana plakatem, który przedstawiał nadal stojące wieże WTC z napisem „World Without Religion”. I nie dajmy się zwieść poglądom, że wiara czyni nas lepszymi. Bzdura. Dobro, a także zło jest po prostu w nas. Także umiejętności i nieprzeciętne talenty. Geniusz Mozarta wynikał z niego samego, a nie pochodził od jakiegoś wymyślanego Boga.

Niedawno ktoś mi powiedział „Bóg postawił cię na mojej drodze”. „Nie, dostałem twój numer telefonu od Tadka”...

Tomasz Sętowski twierdzi, że nietatwo przychodzi mu rozstawanie się ze swoimi pracami. Co przekonało go wtedy do oddania wam, aż dwóch swoich obrazów?

To chyba nie tak, czym innym jest sprzedać swój obraz jakiemuś nabywcy i fizycznie z nim się rozstać, a czym innym udzielić komuś praw do wykorzystania. **Dwa Światy** nadal stoją w galerii!

Niemniej rozumiem taką wypowiedź. To tak, jakbym nagrał nową płytę, sprzedał ją i nigdy nie miałbym jej już posłuchać... Nie chciałbym tak!

W Częstochowie planujecie zagrać koncert w galerii Tomasza Sętowskiego. Winytowe wydawnictwo, które przygotowaliście będzie wzbogacone o jeszcze inne jego obrazy i grafiki. Czy to zaczątek współpracy, jaką udało wam się na-

wiązać z artystą? Planujecie tego typu kolaboracje w przyszłości?

Koncert będzie miał miejsce 8 grudnia 2012 r. i wtedy też ten nasz wspólny projekt będzie miał premierę! Bardzo się cieszymy, bo to magiczne miejsce. Poza tym wiem, że chętnych jest kilkakrotnie więcej niż zaplanowane 150 osób (impreza jest zamknięta i obowiązują zaproszenia). Chyba obie strony są trochę zaskoczone tym faktem, ale przecież to wielka radość i satysfakcja! Dla mnie prywatnie to wielka odmiana po czasami przykrych rozmowach z niektórymi klubami, gdzie usiłowaliśmy zorganizować swój koncert. Coś się w Hipnosis zmienia!

A co do przyszłości – polubiliśmy się chyba z Tomkiem. Obiecał wspomagać nas w różnych sprawach, ale



Tomasz Sętowski

Dwa światy



czy to przełoży się w przyszłości na coś podobnego, nie wiem. Nie sztuka powielać te same pomysły.

Podczas komponowania Relusion stworzyliście ponad sto minut materiału. W waszym przekonaniu, płyta jest kompletna bez tych trzydziestu minut? Zrezygnowaliście z nich dla atrakcyjności i dynamiki Relusion, czy był inny powód?

Jest dokładnie taka, jak być powinna. Nie mam oporu przed długimi formami – co widać po płycie, gdzie na siedemdziesiąt dwie minuty muzyki składa się raptem sześć utworów – ale nic na siłę.

Pierwotnie kilka fragmentów było dłuższych, głównie mój „autorski” **Large Hadron Collider**. Jeden utwór wycofaliśmy, choć właśnie nad nim pracujemy z myślą o koncertach i następnej płycie.

Wydaje mi się jednak, że dramaturgia tego albumu jest idealna, wszystko przebiega zgodnie z jakąś myślą i falowaniem energii, ma on swoje kulminacje i momenty wypoczynku. Zawsze staram się robić muzykę, której sam chciałbym słuchać – może to i wyświechtane i mało odkrywcze powiedzenie, ale po prostu prawdziwe.

Relusion słucham co jakiś czas i niezmienne sprawia mi to przyjemność.

Przyznałeś kiedyś, że jesteś fanem zespołu Pink Floyd. Jednocześnie stwierdziłeś, że grupę Australian Pink Floyd Show traktujesz jak kabaret. Czy solowe występy Gilmoura i Watersa, odgrywających repertuar Floydów, również są przesadą?

Oczywiście, że nie! To tak jakby mieć do McCartneya pretensje, że nadal

gra na koncertach **Yesterday**. Nie o to chodzi! Po prostu takie coverbandy zawsze są namiastką oryginału, coś udają, taka chińska podróbka. Nie ma znaczenia tutaj, że jest to doskonale oddane, z dbałością o szczegóły etc. Ktoś nawet powiedział, że Australian grają lepiej od pierwowzoru! Jego prawnie tak uważać, tylko że najwspanialej namalowana kopia **Damy z łasiczką** nigdy nie będzie... **Damą z łasiczką!**

Oczywiście przyjmuję argument, że np. The Watch chcą przywrócić coś, czego współczesna, głównie młoda publiczność nie może doświadczyć, czyli stare koncerty Genesis z Gabrielem. W tym sensie to jest w porządku, przypomina to zasadność istnienia zespołów, które grają np. dawną muzykę średniowieczną na instrumentach z epoki. Tylko traktujmy to jako odwrotność, bo taka to jest sztuka i tyle.

Oryginały Pink Floyd zaistniały kiedyś, w pewnych realiach i sytuacjach. Ja sam pamiętam jak w siedemdziesiątych latach pochłaniałem tę muzykę, bo tego już nie można było nazwać tylko słuchaniem. Jakie piorunujące wrażenie robiły na mnie i moich przyjaciółach **Echoes**, **Set The Controls...** czy też **Careful...** Nikt tak na świecie wtedy nie brzmiał i nie myślał o muzyce! Więc nie da się postawić znaku równości pomiędzy tymi dwoma rzeczami.

A co do Gilmoura i Watersa – to ich muzyka, ich życie, ich emocje. **Echa** z koncertu w Stoczni Gdańskiej są tak magiczne jak te sprzed 40 lat, tym bardziej, że po fakcie okazało się, że to był ostatni koncert Wrighta...

W trakcie festiwalu Soundedit 2012, Andrew Jackson powiedział „Jeśli chcecie

wiedzieć, jaka magia drzemie w zespole Pink Floyd, to wyjaśnię od razu: Nie ma w nich żadnej magii. To byli po prostu genialni kompozytorzy i aranżerzy, którzy spotkali się w odpowiednim miejscu, o odpowiednim czasie”. Hipgnosis jest podobnie „magiczne”?

Współczuję gościowi, bo sam pozbawia się pięknych doznań. Myślę, że to, co powiedziałem przy okazji poprzedniego pytania, wyjaśnia moje podejście. Pewne zespoły miały czy też mają „magię”, inne nigdy jej mieć nie będą. Nie da się tego zdefiniować, ale to coś właśnie powoduje, że czasem podczas słuchania pojawia się na ramieniu gęsia skórka. Magiczne było The Doors, ale nigdy Genesis od **Abacab** wzwyż.

Umiejętność komponowania, dobierania odpowiednich dźwięków etc.

to oczywiście sprawa warsztatu. To środek, ale nie cel. Ta wypowiedź sugeruje, że cały Pink Floyd został wymyślony gdzieś w zaciszu gabinetu wytwórni płytowej. Nonsens po prostu, tak jak nikt nie „wymyślił” Hendrixa. On po prostu pojawił się i eksplodował.

A Hipgnosis? Nie mogę i nie potrafię odpowiedzieć na to pytanie odnośnie własnego zespołu. Jestem tylko pewien wielkości emocji, jakie towarzyszą powstawaniu tej muzyki. Wiem że każdy z nas jest głęboko w ten proces zaangażowany i że dla każdego z nas to ważny kawałek życia. Jeśli widzowie czują w tym „magię” to dla nas wielka radość. Ta muzyka nigdy nie powstała z wyrachowania. Nigdy.

Rozstaliście się z waszym klawiszowcem Ijonem, przyjmując nowego gitarzystę:



photo by Grzegorz Chorus

Little Ravena. Zaczęliście tym samym kolejny etap w historii zespołu, od razu zabierając się do pracy. Czy już teraz potraficie uchylić rąbka tajemnicy i powiedzieć coś więcej o nowym utworze? Nowe kompozycje również będą udźwiękowieniem jakiejś idei, jak w przypadku Relusion?

Ijon odchodzi (choć zagra jeszcze 8 grudnia!), bo pochłonęła go jego praca naukowa. Mówił o tym od dawna, więc mieliśmy czas przetrwać ten fakt. Po prostu te dwie rzeczy nie były czasowo możliwe do pogodzenia. Dla mnie to gigantyczna szkoda, bo cztery lata pozwoliły nam dogłębnie się zrozumieć i sporo razem przeżyć. Kiedy pojawił się teraz, po przerwie, na próbach przygo-

Wybijmy sobie z głowy, że zrozumiemy dogłębnie Wszechświat. Uważać tak można tylko, jeśli uznać ludzki poziom rozwoju za najwyższy możliwy, a tak z pewnością nie jest. Więc możemy dostrzegać na poziomie naszych zmysłów pewne zjawiska (nie wiem, może np. czarne dziury), ale nie mamy żadnych szans na zrozumienie ich genezy. Tak jak mrówce nie wytłumaczysz zasad działania silnika wysokoprężnego ani „po co on w ogóle jest”.

towujących nas do koncertu w Galerii, zobaczyliśmy jak wiele tracimy. Zresztą odejście właściwie każdego z dawnych członków Hipgnosis było pewną stratą, choć powody były różne.

Nie można powiedzieć, że Little Raven jest z nami zamiast Ijona. Pojawił się na moje zaproszenie w kilku fragmentach płyty, potem udało się go przekonać do regularnej współpracy i tak wszedł do „rodziny”. Jest fantastycznym gitarzystą i bardzo fajnym człowiekiem, ale nie ma to nic wspólnego ze zniknięciem Ijona. Po prostu tak się stało.

Nowy kawałek ma roboczy tytuł **Elohim**. Nie mam pojęcia, co to może znaczyć i nie ma to póki co znaczenia. Na razie składamy dźwięki w całość, pomału jest to gotowa koncepcja. Co do nowej płyty – nie wiem ani kiedy, ani o czym. To musi powstać w naszych głowach, a droga do tego póki co daleka. Hipgnosis nigdy nie działał zbyt szybko, ale chyba warto dopracowywać swoje pomysły.

Wielki Zderzacz Hadronów zajął sporo miejsca na waszej nowej płycie. Osobiście uważam ten wynalazek za czarnego konia ludzkości w zmaganiach: nauka kontra Bóg. W jakim kierunku zmierza współczesny postęp technologiczny? Wyjaśnić tajemnice czy ułatwić życie?

Chyba jedno i drugie. Rzecz jasna, że samochodem po autostradzie poruszamy się szybciej

niż dyliżansem po bitych drogach. Więc nauka ułatwia nam życie, na co dzień pojawiają się nowe przedmioty, które mają temu służyć. To naturalne.

Natomiast co do tajemnic, to już nie jest tak łatwo. Wiele zależy od poglą-

dów. Dla mnie nie ma żadnego „kontra”, bo jestem ateistą. Sprawa „boskości” jest dla mnie kwestią skali. Mój samochód może być czymś boskim dla społeczności mrówek, którym nie chcący rozjechałem mrowisko. Mogą to – umownie rzecz jasna – odczytać jako karę. Widzą tę maszynę, ale jej nie rozumieją, nie tylko jej działania, ale w ogóle powodów jej istnienia. I nie zrozumieją nigdy.

Podobnie ludzie. Wybijmy sobie z głowy, że zrozumiemy dogłębnie Wszechświat. Uważać tak można tylko, jeśli uznać ludzki poziom rozwoju za najwyższy możliwy, a tak z pewnością nie jest. Więc możemy dostrzegać na poziomie naszych zmysłów pewne zjawiska (nie wiem, może np. czarne dziury), ale nie mamy żadnych szans na zrozumienie ich genezy. Tak jak mrówce nie wytłumaczysz zasad działania silnika wysokoprężnego ani „po co on w ogóle jest”.

I tu pojawia się miejsce na „boskość”. Nie rozumiem czegoś, czuję moc tego czegoś, więc to coś zaczynam czcić, z tych powodów kiedyś ludzie czcili Słońce.

Wydaje mi się, że stawianie religii w opozycji do nauki jest „zasługą” tej pierwszej i trochę to sztuczny konflikt. Po prostu religia wyczuła konkurencję w nauce i dlatego tak zaciekle od lat tę naukę zwalcza. Im bardziej ludzie wykształceni i rozumni, tym trudniej wmówić im to, co wygodne. Dlatego

Darwin stał się wrogiem numer jeden, a niektórzy wbrew faktom dalej wierzą w wielką kreację.

Wielki Zderzac niczego tu nie zmienia, póki zmiana nie nastąpi w nas samych. Wiele odkryć jest negowanych i długo tak jeszcze będzie. Więc sama maszyna tu nie poradzi.

Niemniej wyrasta ona pomału na pewien symbol epoki. Coraz więcej lu-

Wydaje mi się, że stawianie religii w opozycji do nauki jest „zasługą” tej pierwszej i trochę to sztuczny konflikt. Po prostu religia wyczuła konkurencję w nauce i dlatego tak zaciekle od lat tę naukę zwalcza. Im bardziej ludzie wykształceni i rozumni, tym trudniej wmówić im to, co wygodne. Dlatego Darwin stał się wrogiem numer jeden, a niektórzy wbrew faktom dalej wierzą w wielką kreację.

dzi wie cokolwiek o CERN czy też bozonie Higgsa. Zawsze to krok do przodu.

Wasza wytwórnia Hipgnosis-Art Studio, jest obecnie odpowiedzialne za trzy albumy (Sky Is The Limit, Relusion i koncertowe Still Ummadelling). Jakie są jasne i ciemne strony bycia własnym szefem i prowadzenia takiej działalności w Polsce?

Jasne strony to niezależność, absolutnie najważniejszy i konieczny element działalności Hipgnosis. Ciemne to wszystkie te absurdalne warunki pracowania na własny rachunek w Polsce. Od 20 lat prowadzę swoją firmę (taką czy inną) i mam już serdecznie dość



pazerności państwa i głupoty przepisów oraz absurdalnych wymogów.

Każdy przedsiębiorca w tym pięknym kraju zasługuje na pomnik.

Niedawno nawiązaliście współpracę z agencją menagersko-koncertową Fantom Media. Co skłoniło zespół do podjęcia takich kroków? Nie będzie to zbyt znacząca ingerencja w waszą niezależność?

Po pierwszych miesiącach chyba pomalutku dotarliśmy się, Michał z Fantom Media robi kawał dobrej pracy, której my sami nie jesteśmy w stanie wykonać. Zarazem poznał specyfikę tego zespołu i chyba już go rozumie. Jestem wdzięczny, że nagina się do naszych sugestii, a nie forsuje na siłę własnych.

Z początkiem tego roku doszliśmy jako zespół do pewnej ściany. Nagraliśmy bardzo dobrą płytę, która zebrała i zbiera świetne recenzje. Wiem, że ten zespół ma w sobie gigantyczny potencjał, naprawdę. Ale sami nie możemy sobie z tym poradzić, więc potrzebowaliśmy wsparcia. Trzeba wziąć pod uwagę, że każdy z nas normalnie pracuje i zarabia na życie, bo do muzyki przez te osiem lat cały czas dokładamy i są to dla nas olbrzymie już w tej chwili pieniądze.

Więc kiedy pojawił się ktoś, kto wziął na siebie sporą część obowiązków, a poza tym przedstawił nam szereg nowych „kanałów” zainteresowania naszą muzyką, to możemy tylko się cieszyć. Myślę, że już po tak krótkim czasie widać różnicę.

Co jest ważniejsze: indywidua czy masy? Kogo chcecie zachęcić do hipnotycznego poszukiwania?

Nigdy chyba nie będziemy zespołem masowym, chociaż kto wie?

Myślę, że ludzi do których jesteśmy w stanie trafić jest naprawdę sporo. Na pewnym rodzaju odbiorców mi nie zależy i nigdy zależec nie będzie. Mam wrażenie, że niektórzy z tych, którzy nas słuchają, mają takie poczucie elitarności, przynależności do jakiegoś wtajemniczenia.

Nie chcę popadać w przesadę, ale ja miałem takie poczucie słuchając w latach 70., jak to się wtedy mówiło, „symfonicznego rocka”. Człowiek wydawał się sam sobie kimś takim właśnie „bardziej wtajemniczonym”, obcującym z czymś unikatowym.

Przepraszam, jeśli zabrzmiało to jak bufonada, ale takie właśnie sygnały czasem odbieram.

Dlaczego posługujecie się tylko pseudonimami? Chcecie przez to powiedzieć – nie ja jestem ważny/ważna – tylko muzyka?

Dokładnie tak. Założyliśmy sobie, że jeśli uda nam się zaistnieć to tylko dzięki dźwiękom, a nie informacjom „kto z nim grał i czy z nim spał”? Stąd brak nazwisk, prywatnych biografii i mało zdjęć. Choć w tym ostatnim przypadku Internet robi swoje, tego nie opanujemy. Ludzie chodzą na koncerty i publikują potem zrobione fotki.

Czy wierzysz/wierzycie w Boga? Jeśli „tak” – to jaki jest twój/wasza Bóg

Ja jestem ateistą i to jest jedyna odpowiedź na twoje pytanie. Pozwól, że za zespół nie odpowiem, bo nie chciałbym niczego przeinaczyć.

Sporo o tym rozmawiamy, ale każdy ma jednak prawo zachować coś wewnątrz siebie.

Rozmawiał: Dawid Brykalski

Zdjęcie: mat. pras. Fantom Media

Gram na keyboardzie **CASIO** który kosztuje **80 zł**

Kamil Downarowicz: Ty masz na imię Iwona, a drugą część duetu stanowi Bartosz Szczęsny. Skąd zatem nazwa Rebeka?

Iwona Skwarek: Początkowo Rebeka była moim solowym projektem. Pamiętam, że szukałam w Internecie imion i wpadła mi w oko, właśnie, Rebeka. Znajomi zaczęli pozytywnie reagować na tę nazwę i tak już zostało. Później moja przyjaciółka powiedziała mi, że Rebeka to bohaterka książki Marqueza, która była tak nieszczęśliwie zakochana, iż jadła ziemię z miłości. Z drugiej strony dowiedziałam się, że jedna z bohaterek opery mydlanej **Moda na sukces** też ma na imię Rebeka. Takie zestawienie dwóch odmiennych światów bardzo mi odpowiadało.

Gdy Bartosz do Ciebie dołączył nie proponował zmiany nazwy grupy na jakąś inną?

Bartek na początku pojawił się przy mnie jako osoba, która miała ingerować w projekt tylko od strony produkcyjnej. Dopiero z czasem okazało się, że tworzymy Rebekę równoprawnie. Bartek zdawał sobie sprawę, że w pewnych kręgach ta nazwa jest już znana, i oboje podjęliśmy decyzję, iż Rebeka pozostanie sobą, mimo dwóch twarzy kryjących się pod jej obliczem.

Dlaczego zdecydowałaś się zaprosić Bartka do współpracy?

Długo trzymałam swoje piosenki w szufladach i miałam problem, żeby przekuć je w profesjonalnie brzmiące kompozycje. Próbowałam nawiązać współpracę z kilkoma producentami, ale za każdym razem nie wychodziło. Zobaczyłam pewnego dnia filmik w Internecie, na którym Bartek grał swój solowy set i pomyślałam, że taki właśnie człowiek jest mi potrzebny. Szukałam osoby, która jest energiczna na scenie i przy okazji potrafi obsługiwać różnorakie elektroniczne sprzęty. Zaczęliśmy razem działać i okazało się, że całkiem w porządku nam to wychodzi. Oboje wprowadzamy do Rebeki własne elementy, które składają się w solidną, przekonującą całość. Z perspektywy czasu mogę powiedzieć, że znalezienie Bartka było strzałem w dziesiątkę. Zwłaszcza, że osoby, które widzą nas na koncertach, mówią nam później, że doskonale się razem uzupełniamy na scenie.

Póki co, nie planujecie poszerzyć składu?

Na razie chyba nie. Nie wykluczamy jednak sytuacji, że mógłby pojawić się znikąd świetny perkusista, którego zaprosilibyśmy na próbę. Jednak nic na siłę. Myślę, że w tym momencie,



energia sceniczna w naszym zespole jest bardzo dobra, jeżeli nie powiedzieć – idealna. Nie chcemy jej zakłócać w żaden sposób. Ale, gdy wydamy już pierwszy album i będziemy zastanawiać się nad kolejnym, to kto wie.

Wasz image sceniczny stanowią pomalowane kolorowo twarze. Skąd taki pomysł?

Nie będę ukrywać, że jestem pod wielkim wrażeniem takich zespołów jak Fever Ray czy CocoRosie. Podoba mi się sposób, w jaki Fever Ray wyglądają na scenie, to jak się „przemieniają”. O swoim makijażu myślę, jako o makijażu wojownika. Nie jest to na pewno jakiś pozbawiony znaczenia gest, w stylu „a, pomaluje się, będę fajnie wyglądać”. Myślę, że w pomalowanej twarzy zacie-

rają się ludzkie rysy, człowiek wydaje się i czuje się bardziej dziki.

A propos Fever Ray, na koncertach w Polsce wykonujecie cover zespołu The Knife Heartbeats. Czy Karin Dreijer Anderson i Olofa Dreijera jakoś szczególnie Was inspirują?

To, że wybraliśmy akurat ten cover to czysty przypadek. Bartek improwizował na próbie i nagle usłyszałam bas, który przypominał mi motyw z **Heartbeats**. Rozwinęliśmy tę frazę i powstał cały cover. Głos Karin jest magiczny i podziwiam jej twórczość. Jeśli miałabym powiedzieć, który projekt bardziej na mnie wpływa to byłby Fever Ray, a nie The Knife. Oczywiście są to jednak bardzo minimalne inspiracje. Mamy własne czucie muzyki, własne pomysły na piosenki, ulubione syntezatory.



Rebeka



„Laser kontra siekiera” – tak określenie swój styl. Możesz rozwinąć te hasło?

Gram na koncertach malutkim keyboardzie Casio, który kosztuje 80 złotych i ma 99 brzmień. Keyboard ten jest często podłączony pod gitarowy przester, przez co brzmi jak odgłosy z drewni. Do tego piłowania dochodzą bardzo współczesne syntetyczne brzmienia, które skojarzyły mi się z laserem. Stąd właśnie te porównanie.

Wróciliście niedawno z Portugalii, jak Wam się grało dla zachodniej publiczności? Chcielibyście zaistnieć za granicą?

Na pewno każdy polski zespół chciałby być rozpoznawalny nie tylko w naszym kraju. My też, działamy jednak swoim rytmem. Skupiamy się na naszej debiutanckiej płycie, która zostanie wydana za kilka miesięcy. Chcemy ją porządnie oprawić i wypromować. Mamy kilka koncepcji dotyczących tytułu płyty i jej okładki. Sporo pracy przed nami. Jeżeli chodzi zaś o Portugalię, to było tam naprawdę świetnie. Ludzie znali nasze piosenki, śpiewali je! Bardzo nas to zaskoczyło.

Po powrocie do Polski graliście koncerty z Kamp! Jesteście też z nimi w jednej wytwórni. Czy Wasze zespoły dobrze się znają, kumplujecie się?

Bardzo lubię chłopaków z Kamp! Z pewnością mogę rzec, że się kumplujemy. Dwa ostatnie koncerty pokazały mi, że właśnie z takim zespołem chciałabym pojechać w dłuższą trasę. Muzycznie Kamp! też jest mi bliski, więc tym bardziej dobrze nam się z nimi gra.

Istnieje szansa na wspólne działanie w studiu, Rebeki i Kamp! ? Może jakiś wspólny kawałek nagrany przez oba zespoły?

Nie wiem. Może. Na razie i my, i Kamp! jesteśmy skupieni na swoich własnych celach i realizacji własnych pomysłów. Ale w przyszłości, kto wie. O ile Kamp! zechce nagrać coś z nami, bo nie jest wykluczone, że nie zechcą...

Dobrze czujecie się w wytwórni D.I.S.C.O. Texas?

Jestem zadowolona z naszej współpracy. Pierwszy raz spotkałam się z sytuacją, gdzie wytwórnia ocenia bardzo profesjonalnie moją muzykę. W taki sposób, w jaki nie zrobiliby tego nawet najszczersi znajomi. Są to dla mnie bardzo cenne i wartościowe uwagi. Ludzie z Disco Texas patrzą na naszą muzykę z innej, dużo dalszej perspektywy. Chcą by idee były jasno przekazane, a piosenka zrozumiała dla słuchaczy. Dzięki temu, że umieszczeni są w innym kontekście, mogą spojrzeć na nasze utwory świeżo. To porządkuje naszą pracę, wprowadza pewien dystans.

Czyli wytwórnie płytowe jeszcze na coś przydadzą w dzisiejszym świecie.

Myślę, że tak. Ciężko spotkać kogoś, kto by miał czas, siłę i chęć posłuchać dokładnie nieobrobionego materiału i wskazać jego mocne i słabe strony. Wiadomo, że w interesie wytwórni jest to, żeby zespół z ich stajni zabrzmiał jak najlepiej. Bardzo lubię konstruktywną krytykę, pozwala mi ona stawiać się ciągle lepszym muzykiem.

Rozmawiał: Kamil Downarowicz

WIELKI *głos* małego festiwalu

Rok 2013 ma przynieść pogłębienie formuły **Wee Dub Festival**, nie tyle więcej, co intensywniej, bardziej dopracowanie. I znów każdy dzień zostanie podzielony na tematyczne sesje. Festiwal zostanie zainaugurowany występem dwóch brytyjskich zespołów reggae'owych – **East Park Reggae Collective** i **Mezzanine Allstars** w klubie Liquid Rooms. Później, tego samego wieczora w Teviot House zagrają DJ-e i soundsystemy: **Jinx In Dub**, **J Bostron**, **Jammin J** oraz **Elektrikal Sound System**.

Najbardziej intensywnie zapowiada się dzień drugi. Rozpocznie się już w południe, zapraszając fanów rootsowych dźwięków wraz z dziećmi czy wnukami na rozmaite warsztaty, stoiska z rękodzielami i jamajskim jedzonkiem w Out of The Blue Drill Hall. Późnym popołudniem organizatorzy proponują natomiast spotkanie pt. Dub Clinic z Neilem Perchem (Zion Train) o tworzeniu muzyki dubowej.

Wieczór będzie obfitował w gwiazdy (dosłownie i w przenośni). Najpierw w Studio 24 zaprezentują się: zespół Laid Blak, senegalski muzyk Samba Sene oraz Ben-Jamin b2b Nem. Następnie, w kolejnym miejscu, The Caves, pojawi się nie byle kto, ale sam Zion Train, supportowany przez polską ekipę Dread squad oraz Riddim Tuffa.

Ostatniego dnia z pewnością nie zabraknie odpoczynku. Oprócz posiłku i napitku w sekcji nazwanej wielce dwuznacznie Reggae Roast, organizatorzy proponują kolejne spotkanie z jamajskimi filmami. Sesja finałowa odbędzie się w The Caves. Na zakończenie zaproszono takich muzyków jak: soundsystem Ar-

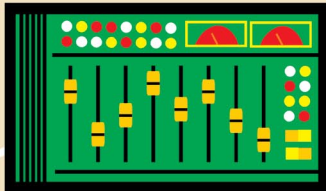
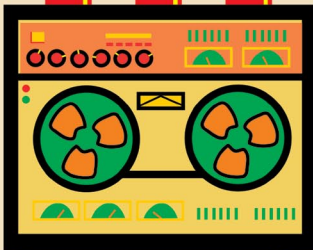
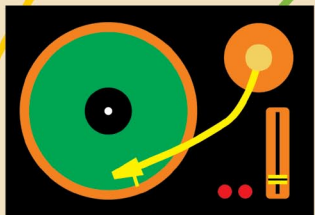
gonaut Sounds, Big Toes Hi-Fi, Prince Fatty ft. MC Horseman (występowali na Ostróda Reggae Festival w 2012 roku) oraz Mungo's Hi-Fi ft. Kenny Knots.

Niedogodnością może się wydawać fakt, że festiwal został podzielony na kilka odrębnych lokalizacji, ma to jednak swoje niezaprzeczalne walory. Pierwszym jest to, że można się przespacerować trochę na świeżym powietrzu i otrzeć przed kolejną potężną dawką muzyki. Drugim natomiast jest urok Edynburga nocną porą. Cała impreza ma miejsce w samym centrum, praktycznie na starówce, dlatego jest co zwiedzać poza festiwalem.

Organizatorami w dużej mierze są polscy aktywiści kulturalni w stolicy Szkocji. Swoją działalnością przeczą powszechnemu pogładowi, że nasi rodacy na emigracji żyją tylko pracą i „sejwują pandy”. Z dumą możemy mówić o wielu wartościowych projektach, pokazujących, że nasza mentalność nadąża za Zachodem, a nawet staje w szranki z kulturalną awangardą reszty świata. Chwalimy i promujemy takie inicjatywy.

Karolina Joisan

Lionstage UK & Astrojazz Present In Association With



WEE DUB FESTIVAL 2013

SCOTLAND'S ONLY FESTIVAL OF DUB & REGGAE HAPPENING THROUGHOUT EDINBURGH'S OLD TOWN

ZION TRAIN
(FULL LIVE SHOW)

PRINCE FATTY
FT. MC HORSEMAN

EAST PARK
REGGAE COLLECTIVE

ELECTRIKAL
SOUND SYSTEM

MEZZANINE ALLSTARS
PLUS MANY MORE



MUNGOS HI-FI
FT. KENNY KNOTS

LAI D BLAK

DREADSQUAD

JINX IN DUB

RIDDIM TUFF A SOUND

BIG TOES HI-FI SOUNDSYSTEM

DUB CLINIC • FILM SCREENING
COMMUNITY SESSION • FOOD
KIDS DUB ZONE • REGGAEROAST

1ST TO 3RD FEBRUARY - EDINBURGH

Venues in Old Town Edinburgh • Weekend Tickets: £38+BF • Single Session Tickets: £5-£13+BF
Info, Pictures, Video & Tickets: www.weedubfestival.co.uk • www.facebook.com/weedubfestival



LIONSTAGE

astrojazz THE SKINNY

SKIDOLE.COM TICKETS
0844 486 2520

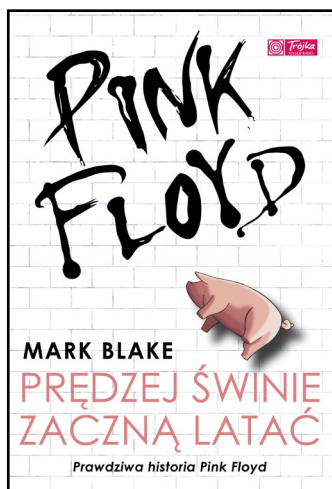
Edinburgh
College

RED DOG MUSIC
WWW.REDDOGMUSIC.CO.UK



haggishhostels.co.uk

Independent
studio



fragment

Mark Blake

Prędzej świnie zaczęły latać

ROZDZIAŁ PIERWSZY

A jednak świnie latają

„Byłoby cudownie, gdybyśmy mogli zagrać podczas jakiegoś kolejnego Live Aid. Ale może po prostu jestem zbyt sentymentalny – my, podstarzali perkusiści, już tacy jesteśmy”.

Nick Mason

„Naprawdę mam nadzieję, że jeszcze zrobimy coś razem”.

Richard Wright

„Pewnie nie wytrzymałibyśmy nawet trzydziestu minut próby. Jeśli mam wyjść na scenę i grać z innymi, to chcę, żeby to byli ludzie, których kocham”.

Roger Waters

„Roger Waters ma zdaje się mój numer. Ale nie czuję potrzeby dyskusowania z nim o cokolwiek”.

David Gilmour

Kiedy było już niemal pewne, że muzyka rockowa dawno straciła moc wywoływania szumu, powrót Pink Floyd zelektryzował opinię publiczną i zasiał panikę wśród władz. Jest 2 lipca 2005 roku, a zespół ma wystąpić podczas koncertu charytatywnego Live 8 w londyńskim Hyde Parku. Cała impreza trwa jednak już niemal godzinę dłużej, niż zakładano. W języku kontrkultury lat sześćdziesiątych, z której wywodzą się Pink Floyd, można by powiedzieć, że „Szef nie jest zadowolony”. Szefem jest w tym przypadku Tessa Jowell, minister kultury, mediów i sportu. Pani minister zwołała nadzwyczajne zebranie za kulami i grozi, że przerwie koncert – jeśli dwieście tysięcy ludzi jednocześnie wyszłoby z terenu imprezy na ulice Londynu, ryzyko zamieszek byłoby zbyt wysokie.

David Gilmour, Richard Wright, Nick Mason i Roger Waters po raz ostatni popadli w konflikt z politykiem dobre dwadzieścia pięć lat wcześniej. Przyczyną był singiel **Another Brick in the Wall Part 2** ze śpiewanym przez

dzieciący chór szkolny z Londynu refrenem: „Nam nie trzeba edukacji”. Zbulwersowało to ówczesną premier Margaret Thatcher.

Krajobraz polityczny w 2005 roku wygląda diametralnie inaczej. Live 8 zostało zorganizowane, by zwrócić uwagę światowych liderów na problem biedy i dramatyczną sytuację krajów Trzeciego Świata. Koncert odbywa się tydzień przed szczytem G8. Los lubi być przewrotny – na wieść o występie Pink Floyd nikt inny jak... premier Wielkiej Brytanii Tony Blair oznajmił, że bez względu na polityczne motywacje zespołu nie może się doczekać występu legendarnej grupy podczas Live 8. Blair jest zresztą fanem rocka – grywa na gitarze, a przed laty, jeszcze na studiach, był nawet wokalistą¹. Kiedy w prasie pojawia się wzmianka o jego upodobaniach muzycznych, najczęściej opatrzona jest zdjęciem z 1972 roku przedstawiającym młodego, uśmiechniętego i długowłosego Blaira. Gdyby zresztą nie ten uśmiech, przyszły premier mógłby nawet uchodzić za jednego z muzyków Pink Floyd lub, w najgorszym wypadku, za członka ich ekipy technicznej, być może zwolnionego za namolność względem Rogera Watersa.

Czy premier, fan Pink Floyd, zabrał głos w całej aferze podczas Live 8 – tego nie wiemy. Ale po nadzwyczajnym spotkaniu z przedstawicielem policji i zarządcy Parków Królewskich Tes-

sa Jowell zezwala na kontynuowanie imprezy. Mówi się nawet o tym, że ci, którzy zgodzą się na nocleg w parku, otrzymają koce. Informacje o możliwości przerwania koncertu zostaną przekazane opinii publicznej dopiero następnego dnia za pośrednictwem prasy. Ale dla każdego, kto choć trochę orientuje się w historii Pink Floyd, zgoda Gilmoura i reszty na pierwszy po latach wspólny występ zakrawa na cud.

Poziom artystyczny Live 8 jest zróżnicowany. Pośród występów znakomitych znalazły się także bardzo przeciętne czy wręcz żenujące – jak zawsze, gdy w jakąś szlachetną sprawę włączają się celebryci. Organizator i pomysłodawca, sir Bob Geldof, zebrał najznakomitsze postaci świata muzyki pop, wykorzystując ten sam argument, który zastosowano w przypadku Live Aid2: każdy, kto odmówi udziału, na zawsze pograży się wizerunkowo. Zgodzili się wystąpić artyści tego formatu co U2, Madonna, sir Elton John, sir Paul McCartney, a także wielu młodszych i mniej popularnych wykonawców. Zasada jest prosta: każdy gra za darmo. Kolejność jest dość przypadkowa – doświadczeni wymieszani z nowicjuszami – choć w miarę rozwoju wydarzeń daje się zauważyć pewną hierarchię.

Pod hasłem Live 8 odbywa się w tym samym czasie dziewięć imprez na całym świecie: między innymi w Rzymie, Berlinie i Filadelfii. Jednak dla wielu przybyłych liczy się tylko je-

1. Tony Blair we wczesnych latach siedemdziesiątych, podczas studiów na Uniwersytecie Oksfordzkim założył wraz z przyjaciółmi grupę Ugly Rumours. Jej nazwa została zainspirowana okładką albumu From the Mars Hotel zespołu Greatful Dead – przyp. red.

2. Live Aid – dwa równoległe koncerty rockowe, w Londynie i Filadelfii, które odbyły się 13 lipca 1985 roku. Organizatorami byli Bob Geldof oraz Midge Ure, a przedsięwzięcie miało na celu zebranie funduszy dla głodujących w Etiopii – przyp. red.



den koncert – ten londyński. Bob Geldof niechętnie przyznaje: „W Stanach dużo więcej niż o całej imprezie mówi się o tym, czemu zgodził się wystąpić zespół, którego członkowie są tak skonfliktowani”. W dniu, w którym zostaje potwierdzona informacja o udziale Pink Floyd w przedsięwzięciu, pojawiają się plotki, jakoby organizatorzy szykowali dwieście pięćdziesiąt milionów dolarów, jeśli tylko zespół zgodzi się pojechać w trasę.

Pink Floyd zaczęli nagrywać płyty w 1967 roku. Sama **Dark Side of the Moon**, wydana w roku 1973, od czasu premiery sprzedała się w trzydziestu milionach egzemplarzy. Jednak publiczne pranie brudów nieraz przysłaśniało dorobek artystyczny zespołu. Minęły ponad dwadzieścia cztery lata, odkąd Gilmour, Wright, Mason i Waters ostatni raz stanęli na scenie w komplecie. W tym czasie trzej pierwsi kontynuowali działalność Pink Floyd, nagrywając kolejne płyty i jeżdżąc w trasy. Roger Waters, basista, ale przede wszystkim najbardziej płodny kompozytor Floydów i podziwiany wizjoner, mówiąc o swoich dawnych kolegach, wściekał się: „Zabrali moje dziecko i sprzedali je do burdelu. Nigdy im tego nie wybaczę”.

Może i nie wybaczył, ale, tak jak trzej pozostali, zgodził się na zawieszenie broni. Pink Floyd nie nagrali nowej płyty od 1994 roku i w normalnych warunkach namawianie muzyków do, jak to określił David Gilmour, „wskreszenia tej wielkiej bestii” byłoby karłowatym wyzwaniem. Jednak moc słusznej sprawy i zręczne szantaże Geldofa sprawiły, że minęły ledwie trzy tygodnie między niechętną zgo-

dą Gilmoura a występem Pink Floyd w Hyde Parku.

O dwudziestej drugiej siedemnaście David Beckham, okrzyknięty największym piłkarzem Wielkiej Brytanii, zapowiada Robbiego Williamsa, uznanego za największą brytyjską gwiazdę muzyki pop. Głos Williamsa wyraźnie nie jest rozgrzany, ale piosenkarz szybko łapie rytm i wchodzi w rolę – osobliwy miks przystojniaka z boysbandu i kabareciarza. Trudno wyobrazić sobie artystę, który lepiej panowałby nad tłumem niż on.

Nie wróży to zbyt dobrze następnemu wykonawcy, The Who. W 1964 roku perkusista Pink Floyd, Nick Mason, wówczas student architektury na Regent Street Polytechnic, oglądał The Who wykonujących **My Generation** i doznał objawienia: „Tak, właśnie to chciałbym robić”. Pete Townshend i Roger Daltrey oraz dodatkowi muzycy grający w miejsce dwóch nieżyjących już członków The Who powoli rozgrzewają się przy **Who Are You i Won't Get Fooled Again**. Unikają bezpośredniej komunikacji z publicznością; Townshend, w ciemnych okularach, robi to wręcz ostentacyjnie. Występ jest niezwykle sprawny od strony technicznej, momentami da się nawet wyłapać przebliski dawnej świetności The Who, jednak, nim rozkręcą się na dobre – jest już po wszystkim.

Impreza trwa dziesiątą godzinę, a park pogrążony jest w ciemnościach. Ostatnim z występujących ma być Paul McCartney. Zapewne gdzieś na uboczu służby rozpakowują już zamówione przez Tessę Jowell koce dla tych, którzy zdecydują się spędzić noc pod gwiazdami.

O dwudziestej drugiej pięćdziesiąt siedem, bez hucznych zapowiedzi i uroczystego wstępu, po parku zaczyna rozplýwać się tajemniczy, lecz dobrze znany dźwięk. Wszyscy techniczni, którzy jeszcze chwilę temu byli na scenie, nagle zniknęli. Dźwięk staje się coraz głośniejszy: to miarowe, rytmiczne bicie serca. Światła reflektorów przemykają po publiczności, wielki ekran za sceną ożywa, a bicie serca staje się jeszcze głośniejsze. Następnie słyszymy: „Przez te wszystkie cholerne lata byłem jak wariat”³. To fragment wypowiedzi jednego z technicznych Pink Floyd, nagranej niemal trzydzieści lat wcześniej w studio przy Abbey Road. Po nim następuje złowrogi warkot helikoptera, dźwięk kasy fiskalnej i uporczywy rechot, przechodzący w histeryczny wrzask. To końcówka ***Speak To Me***, pierwszego utworu z ***Dark Side of the Moon***.

Wrzask się nasila, staje się nie do zniesienia, aż w końcu przechodzi w kojące dźwięki rozpoczynające ***Breathe***. Reflektory błedną, a światła zostają zwrócone na scenę – wreszcie możemy przyjrzeć się muzykom. Czarnoksiężnik z Oz żądał, by „nie zwracać uwagi na człowieka za kurtyną”, jednak nie ma tu nikogo więcej. Latająca świnia i widoki z lotu ptaka na Elektrownię Battersea na wielkim ekranie z tyłu sceny to znane Floydowe motywy. Tym razem jednak nie odciągają one uwagi od zespołu. W przeszłości muzycy woleli nie zwracać na siebie uwagi podczas koncertów. Wraz z coraz większymi sukcesami, rosła też scena. Całość zaprojektowana była tak, by możliwie najskuteczniej od-

wracać uwagę publiczności od czterech przeciętnych, długowłosych muzyków. W 1980 roku Floydzi grali za specjalnie na tę okazję skonstruowaną ścianą; była to część (może nieco zbyt natchnionego) protestu Watersa przeciw odczłowieczeniu przemysłu muzycznego. Gdy Gilmore „wskrzeszał wielką bestię” w latach osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych, on, Mason i Wright wspomagani byli przez młodych muzyków sesyjnych, wyginające się chórzystki i sceniczne ***show*** z oślepiającymi laserami rodem z filmów Stevena Spielberga. Wszystko to miało odwracać uwagę od członków zespołu.

Dziś Pink Floyd także wyglądają zaskakująco zwyczajnie, równie dobrze mogliby uchodzić za biznesmenów po pięćdziesiątce podczas „luźnego piątku” lub kolesi czekających w klubie, aż przestanie padać deszcz, by móc wznowić partyjkę golfa – pomijając oczywiście taki drobiazg, że nikt nie pojawiłby się na polu golfowym w wyblakłych džinsach... Z tyłu sceny Nick Mason wybija rytm; jest skupiony i chyba lekko się uśmiecha. Mason, autor wydanej niewiele wcześniej książki o Pink Floyd, stał się najbardziej otwartym na media członkiem zespołu, choć jego decyzja o pozostaniu w grupie po odejściu Watersa doprowadziła do konfliktu pomiędzy dwojgiem przyjaciół, który został załagodzony dopiero niedawno. To właśnie Mason, jak sam siebie określa, naczelny dyplomata grupy („Jestem Henrym Kissingerem⁴ rocka”, powie później jednemu z dziennikarzy), najbardziej przyczynił się do

3. Ang. I've been mad for fucking years – przyp. red.

4. Henry Kissinger – amerykański polityk, dyplomata. Otrzymał Pokojową Nagrodę Nobla w 1973 roku za porozumienie pokojowe z Wietnamem – przyp. red.

ponownego zejścia się zespołu. Pomoc, jakiej udzielił w tym względzie Geldofowi, była nie do przecenienia.

W 1966 roku, gdy Pink Floyd podpisali swój pierwszy kontrakt, Mason porzucił studia. Zawsze planował powrót, gdyby czasem granie na perkusji w zespole rockowym nie wypaliło. Trzydzieści lat później nie ma śladu po charakterystycznych dla Masona sumiastych wąsach i długich ciemnych włosach. Gładko ogolony, z lekko obwisłym podbródkiem, z siwymi i gęstymi, lecz obciętymi krótko włosami, sześćdziesięcioletni perkusista przypomina architekta, którym nigdy nie został. Na jego koszuli widać kilka zagięć – znak, że niedawno została wyjęta z opakowania.

Po lewej stronie sceny nad klawiszami pochyla się Richard Wright. Ma na sobie białą koszulę i Inianą marynarkę, a jego niepozorny wygląd i zachowanie sprawiły, że ktoś kiedyś określił go jako „nigdyś wielkiego dżokeja, od którego odwróciło się szczęście”. Wright (który również przez krótki czas studiował architekturę) obecnie przypomina gwiazdę rocka na emeryturze znacznie bardziej niż Mason. Jest wspaniałym muzykiem, jednak jego małomówność sprawiała przez lata, że pozostawał w cieniu pozostałych, obdarzonych silną osobowością członków grupy. W 1979 roku doszło nawet do tego, że Roger Waters wyrzucił go z zespołu, oskarżając o niewystarczające zaangażowanie w pracę nad ostatnią wtedy płytą, **The Wall**. Wright popadł w depresję i zaszył się z dala od ludzi. Tym, który pomógł mu odzyskać dawną pozycję, był David Gilmour.

Gilmour, odziany w wytarte džinsy i czarny T-shirt, patrzy władczo przed siebie. Zawsze wyglądał jak typowy hipis z lat siedemdziesiątych: bosi, wyluzowany, z kosmykiem włosów założonym za ucho, tak by nie opadał na twarz podczas gry – majstrowania przy ustawieniach wzmacniacza lub dociskania pedału z efektem gitarowym. Włosy od dawna nie są już długie, a ich pozostałości zostały wygolone niemal przy samej skórze. Pod T-shirtem rysuje się wyraźny brzuszek. Ale Gilmour zdaje się teraz dużo pewniejszy siebie: dzierżąc gitarę, zaczyna śpiewać słowa, które napisał jego niegdyś wróg – Roger Waters. Gilmour jest jedynym frontmanem Pink Floyd od połowy lat osiemdziesiątych i głównym obiektem niechęci Watersa. To właśnie Gilmour stał na czele grupy przez ostatnie dwadzieścia lat, to on doprowadził do wydania dwóch płyt, które okryły się platyną, to on dowodził podczas bijących rekordy popularności tras koncertowych. Teraz możemy dostrzec, jak wymienia delikatne uśmiechy z Masonem, jak spogląda w tłum, wypatrując stojących pod sceną żony i dzieci – jego wzrok prawie wcale nie pada jednak na Rogera Watersa.

Basista stoi zaledwie parę metrów dalej. Jego siwiejące włosy sięgają kołnierzyka nieco spranej niebieskiej koszuli. Podwinięte rękawy odsłaniają drogi zapewne zegarek, pobrzękujący z każdym ruchem ręki. Waters nie gra na basie, on go wręcz napastuje. Z charakterystycznie wysuniętym podbródkiem, gwałtownie porusza głową w rytm muzyki i potrząsa swoją gitarą. Często odsłania zęby w uśmiechu, lecz uśmiech ten jest niepokojąco agresyw-

ny. Pomimo tego groźnego wyglądu Waters wydaje się być wniebowzięty, że może stać na scenie z tymi samymi ludźmi, z którymi spędził młodość. Inna rzecz, że dwadzieścia lat wcześniej groził im sądem. Dość wymowny jest fakt, że gdy Gilmour śpiewa, Waters robi to samo, choć nie do mikrofonu, tak jakby chciał przypomnieć publiczności, że to są j e g o utwory.

Breathe jest kojącą, spokojną uweraturą. W parku rozbrzmiewa cudowny dźwięk gitary, a nad głowami publiczności pojawiają się płomienie zapalniczek; na twarzach ludzi, którzy spędzili ostatnie dziesięć i pół godziny przy czajeni na strategicznych pozycjach w oczekiwaniu na tę chwilę, widać błogie uśmiechy. Napisany przez trzydziestoletniego wtedy Watersa **Breathe** jest wprowadzeniem do tematyki **Dark Side of the Moon**. Teksty na tej płycie stanowią ponurą analizę lęków i niepewności towarzyszących wkraczaniu w dorosłość, ilustracją tego, że, jak to ujął ich autor, „czekałeś na to, by twoje życie wreszcie się rozpoczęło, by nagle zdać sobie sprawę, że ono już trwa”. To, że słowa **Breathe** wybrzmiewają ponownie ze sceny, że utwór ten wykonywany przez tych samych ludzi trzydzieści lat później, sprawia, iż przesłanie albumu wydaje się jeszcze bardziej prorocze.

Artyści dziękują publiczności, po czym **Breathe** przechodzi w **Money**, utwór, który był singlem w Stanach i pomógł zespołowi wybić się w Ameryce. W przeciwieństwie do poprzedniego numeru **Money** to głośny i niezwykle dynamiczny hard rock. Jego słowa stały się, zgodnie z przewidywaniami, bronią tych, którym nie w smak był

fakt, że muzycy Pink Floyd stali się multimilionerami. Ale tekst ten świetnie pasuje do Live 8 i, jak wyjaśnił później Mason: „Sir Bob chciał, żebyśmy go zagrali”. Dynamika i tempo tego utworu czynią go wręcz idealnym dla imprezy tego formatu. Gilmour niestrudzenie wygrywa swoje solówki aż do momentu, gdy na pierwszy plan wysuwa się saksofon Dicka Parry’ego. Muzyk, który brał udział w nagraniu wersji studyjnej tego utworu, przechadza się teraz po scenie, jakby właśnie przymierzał się do dziewiątego dołka. Gdy kompozycja dobiega końca, Gilmour i Waters nawiązują kontakt wzrokowy. Na ułamek sekundy.

Przed koncertem, na zapleczu Nick Mason powiedział, że na scenie będzie „ponad trzysta lat rockandrollowego doświadczenia”. Tego dnia jednak ważniejsze jest życiowe doświadczenie. Jak ujął to ktoś z otoczenia zespołu, „muzyka Pink Floyd jest jak piękna dziewczyna, która mija cię na ulicy, ale nie masz szans z nią porozmawiać”. W przypadku artystów znanych z chłodnej, angielskiej powściągliwości i niemożności porozumienia się poza artystycznymi ramami ten nagły wybuch spokoju wyeksponował całe człowieczeństwo i ogrom emocji przesycające twórczość Pink Floyd. Nagle wszystko to zaczęło układać się w spójną całość.

W kontekście dzisiejszego występu utwór **Wish You Were Here** brzmi jak prosta pieśń dla przyjaciela, który odszedł. I tym właśnie jest. Gilmour i Waters grają na gitarach akustycznych, a wspomaga ich dobrze znany fanom Tim Renwick, który zazwyczaj pozostaje w cieniu. Waters śpiewa drugą zwrotkę, a jego głos, w przeciwieństwie

do melodyjnego **timbre'u** Gilmoura, jest szorstki i słaby. Utwór, prosty i krótki, publiczność przyjmuje entuzjastycznie. Jego znaczenie i historia są powszechnie znane. To kompozycja poświęcona jednemu członkowi oryginalnego składu Pink Floyd, którego nie ma dziś na scenie.

Na zakończenie dostajemy utwór, który musiał dziś zabrzmieć i którego wszyscy się spodziewali. Niezagra nie go byłoby profanacją. **Comfortably Numb** pochodzi z płyty **The Wall**, opowiadającej zawiłą historię upadku gwiazdy rocka. Ponownie dzieląc obowiązki wokalne, Gilmour i Waters śpiewają o znanym z **The Wall** wypalonym muzyku, zapadającym w narkotykowe otępienie, a następnie Gilmour serwuje nam najważniejszą część utworu – solo gitarowe, które prowadzi aż do wielkiego zwieńczenia w iście hollywoodzkim stylu. Wiele zespołów rockowych próbowało niezdarnie kopiować ten pomysł. To wielki utwór, niezwykle widowiskowy i poruszający do głębi.

Gdy wszyscy czterej muzycy zmierzają na środek sceny, na ich twarzach

powaga ustępuje miejsca uśmiechom ulgi. Waters obejmuje Masona i Wrigtha i przywołuje gestem nieco zakłopotanego Gilmoura, mówiąc: „No chodź”. Po chwili wahania gitarzysta łączy się z resztą muzyków w grupowym uścisku i Pink Floyd uroczystie kłania się publiczności. Chwilę tę podsumowuje hasło na jednym z transparentów: „Pink Floyd znowu razem! A jednak świnie latają”.

O dwudziestej trzeciej piętnaście sir Paul McCartney wkracza na scenę, by swym występem zamknąć dzisiejszy koncert. Nawet on jednak nie jest w stanie przyćmić tego, co właśnie się wydarzyło. W Stanach mówi się już o lukratywnym kontrakcie obejmującym nagranie nowej płyty Pink Floyd oraz trasę koncertową. Na Wyspach „The Guardian” z pewnym lekceważeniem przyznaje, że choć muzycy „wyglądają jak starsi wspólnicy w korporacji dyplomowanych księgowych... to jednak dwadzieścia cztery lata po ostatnim wspólnym koncercie wciąż brzmią fantastycznie”.



PREMIERY *filmowe*

reż. Rian Johnson

Looper - Pętla czasu

Rian Johnson to reżyser nieznany jeszcze szerszej publiczności, chociaż dorobił się już trzeciego obrazu. Sama miałam przyjemność kilka lat temu obejrzeć jego **Niesamowitych braci Bloom** i zrobili na mnie bardzo pozytywne wrażenie. Dlatego na wieść, że Johnson ma w zanadru nowe dzieło, zacieralam rękę.

Looper to jednak inny film, niż się spodziewałam. W swojej pierwszej produkcji pt. **Kto ją zabił?**, z mroczną, kryminalną historią w tle, reżyser szlifował umiejętności budowania wciągającej i niejednoznacznej fabuły. Wtedy także rozpoczął współpracę z Josephem Gordonem-Levitem.

Looper łączy w sobie wszystkie dotychczasowe mocne strony reżyserii Johnosna z motywem podróżowania w czasie. Chociaż można się doszukiwać nieścisłości, to w samym filmie raczej chodzi o skonstrastowanie dwóch głównych bohaterów, granych przez Gordona-Levitta i Bruce'a Willisa, niż o wierność naukowym teoriom. A akcja i kreacje filmowe są tak barwne, że można wybaczyć drobne odstępstwa od logiki.



reż. Pen-Ek Ratanaruang

Headshot. Mroczna karma

Thriller filozoficzny? Taka mieszanka jest możliwa tylko w wydaniu azjatyckim. Tajlandzki reżyser Ratanaruang zakochany w kinie gatunkowym, między innymi w gangsterskim stylu Tarantino, nie rezygnując z istotnych dla siebie motywów buddyjskich, stworzył zaskakujący kryminał.

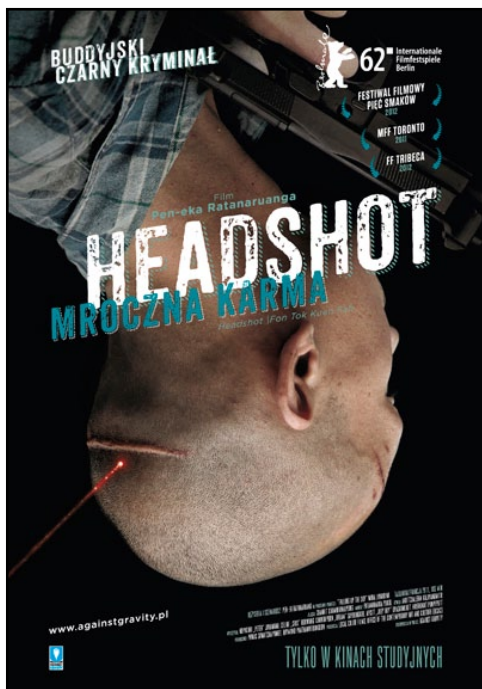
Tul, nieprzekupny policjant wierny idealistycznym zasadom, zostaje wmanewrowany przez wpływowych ludzi w ich machlojki. Trafia za kratki, skąd zostaje zwerbowany do elitarnego oddziału, ponad prawem rozprawiającego się z przestępcami. W wyniku postrzału w głowę zaczyna widzieć świat do góry nogami, dosłownie i w przenośni. Granica między dobrem a złem zostaje zatarta, co w filmie operującym konwencjami gatunkowymi, wybrzmiewa podwójnie mocno.

Ratanaruang zbudował filmową przypowieść na podstawie kryminału, z momentami wyciszenia i kontemplacji. Intrygujące połączenie warte poznania, stojące w opozycji do schematycznego kina z Hollywood.

reż. Genndy Tartakovsky

Hotel Transylwania

Czego można się spodziewać po nowej animacji człowieka odpowiedzialnego za tak kultowe tytuły jak: **Dwa głupie psy**, **Laboratorium Dextera**, **Atomówki** czy **Samuraj Jack**? Na pewno galerii



ciekawych postaci oraz groteskowej atmosfery.

Hotel jest miejscem, w którym schronienia przed ludźmi szukają stwory i strachy z legendarnych horrorów. Zapewnia im to hrabia Dracula, który wraz z córką Mavis prowadzi ten przybytek w górach Transylwanii. Swój kąk znajduje u nich Wilkołak wraz z rodziną, Mumia czy Frankenstein, ale też inne pomniejszych zombiaki. Wszyscy bawią się świetnie do momentu, gdy przez przypadek do hotelu trafia zagubiony turysta Jonathan, a dorastająca Mavis poczuje, że opieka rodziciela zaczyna jej doskwierać.

Film Tartakovsky'ego opiera się na wielu schematach, są one jednak tak zręcznie połączone, że nie czuje się swądu odgrzewanych kotletów. Zarówno warstwa fabularna, jak i wizualna stoją na wysokim poziomie, co wraz z typowym dla rosyjskiego reżysera humorem tworzy zgrabną komedię.

reż. Władysław Pasikowski

Pokłosie

Film to nie życie, zawsze będzie posługiwał się konwencjami, życie może być dla filmu inspiracją. Dlatego porównywanie nowego filmu Pasikowskiego do sytuacji zaistniałej w Jedwabnem czy innym miejscu w Polsce, nie ma i nie może mieć sensu. Zwłaszcza że reżyser świadomie wpisuje swoją opowieść w ramy gatunku. Kryminalna kanwa okazuje się po raz kolejny nośnikiem zdolnym dwóch rzeczy: do odkrycia skrywanej traumy oraz do próby obiektywnej oceny.

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!



Dwaj bracia nieświadomie wplątują się w historię powolnego odkrywania niejednoznacznej przeszłości swojej wioski. Grani przez Ireneusza Czopa i Macieja Stuhra, bohaterowie stają oko w oko z tłumionymi przez lata lękami własnych sąsiadów. Jednak ani jednych, ani drugich nie można jednoznacznie osądzić.

Jak historia działa na nas dzisiaj? Polakom widocznie brakuje dystansu do własnej przeszłości, o tym już niejedneniejednokrotnie pisał oraz tworzył filmy. Potrafimy kręcić obrazy takie jak **Kanał** czy **Katyń**, ale takie jak **Pokłosie** już trudniej nam zaakceptować.

reż. Paul Thomas Anderson

Mistrz

Ameryka przełomu lat 40. i 50. XX wieku. Marynarz Freddie Quell dowiaduje się, że właśnie skończyła się II Wojna Światowa. Po zejściu na ląd nie wie, co począć z nagłą wolnością, do tej pory wojsko było jego rodziną. Tam jego gwałtowne i agresywne zachowanie nie rzucało się w oczy, w nowej rzeczywistości jego sposób bycia nie jest akceptowany. Dopiero przypadkowe spotkanie grupy ludzi o nazwie „Sprawa” oraz ich Mistrza, Lancastera Dodd’a, wprowadza zmiany w jego życiu.

Paula Thomasa Andersona do nakręcenia nowego filmu miał zainspirować życiorys założyciela kościoła scjentologicznego, L. Rona Hubbarda. Nawet jeśli tak było, nie czuć, aby to była biografia. Dużo bowiem tu odniesień do motywów znanych z wcześniejszych filmów Andersona: zmagania z autorytetem, zależności między pierwotną siłą a rozumem oraz pieczo-



łowicie oddany klimat portretowanych czasów. Duża w tym zasługa aktorów, Joaquina Phoenixa, Philipa Seymoura Hoffmana oraz Amy Adams, którzy mają szansę na Oscary za swoje role.

O wartości filmu świadczą też doskonałe zdjęcia Mihai Malaimare Jr. oraz muzyka Jonny'ego Greenwooda.

reż. Michael Haneke

Miłość

Filmowa droga Hanekego to budowanie swoistego wzoru. Trochę jakby zadaniem, jakie sobie wyznaczył wiele lat temu, było nie pozwolić swojemu widzowi spokojnie wrócić do domu po seansie. Kolejne nagrody w Cannes i kolejne peany na cześć austriackiego mistrza, idą w parze z poczuciem dyskomfortu, jaki odczuwa zwykły kinomaniak w zetknięciu z jego filmami. Dla krytyków i dziennikarzy filmy Hanekego są Wielkie, dla zwykłego człowieka są jak doświadczenie graniczne.

Bohaterowie *Miłości* nie są przygotowani na nadchodzącą śmierć, mimo że mają już ponad 80 lat. Do tej pory żyli, smakowali życia na najwyższym poziomie, kochali się. Natomiast współczesne czasy nie uczą już sztuki umierania, ważniejsza jest teraz sztuka życia. Gdy przychodzi moment ostateczny, nie wiemy, jak się zachować. Haneke znów porusza sprawy najważniejsze, prowokuje, np. nawiązując do kwestii eutanazji, ale nie daje jednoznacznej odpowiedzi. Nawet tytuł filmu nie jest oczywisty.

Miłość to jeden z tych filmów, po których widz jest kompletnie wytrącony z poczucia wygody i zadowolenia.



reż. John Hillcoat

Gangster

Jeśli scenariusz do filmu napisał Nick Cave, to można spodziewać się, że obraz będzie mroczny, ocierający się o turpistyczne wizje i na pewno nie będzie lekki. Australijski bard zbudował opowieść o ludziach w czasach amerykańskiej prohibicji, i już po raz drugi we współpracy z reżyserem Johnem Hillcoatem (wcześniej film **Propozycja**) daje widzom pokaz swoich twórczych możliwości.

Bracia Bondurant zajmują się wytwarzaniem bimbru na głębokim Południu Stanów, wszystko idzie gładko do momentu, gdy władze nie zapragną udziału w zyskach z intratnego biznesu. Jednak fabuła nie ma tu aż takiego znaczenia wobec atmosfery, jaką zbudowały świetnie odegrane role, zdjęcia i muzyka. Połączenie tych trzech elementów dało nietuzinkowy efekt.

W filmie Cave'a i Hillcoata nie chodzi o szybką akcję i jasny podział na prawo i bezprawie, jak to ma miejsce w typowych filmach gangsterskich. Ważniejsza jest balladowość, niespiesznie opowiadająca historię sprzed dekad i pozwalająca odbiorcom delektować się tym, co widzą.

reż. Joe Wright

Anna Karenina

Wright należy do tych reżyserów, którego filmy ogląda się po wielokroć, będąc pełnym uznania dla perfekcyjnie opanowanego warsztatu filmowego. To, jak reżyser potrafi łączyć zdjęcia, muzykę i narrację, stawia go w oczach



wielu krytyków i zwykłych widzów na filmowym Parnasie.

Angielski reżyser po raz kolejny sięgnął po światową literaturę i przetworzył ją na materię filmową. Po świetnych **Dumie i uprzedzeniu** i **Pokucie** oraz nieco gorszych **Soliście** i **Hannie**, wziął się za dzieło Lwa Tołstoja. Jako że w swoich ekranizacjach szuka jakiegoś formalnego rozwiązania na pokazanie fabuły, i tym razem zaproponował intrygujący zabieg. Przeniósł całą akcję **Anny Kareniny** na deski teatru, każąc swoim postaciom przemykać między tekturowymi rekwizytami.

Taka taktyka okazała się na tyle nowym elementem kompozycji, że ukazuje całą historię i bohaterów w zupełnie nowym świetle. Do tego zręczny dobór aktorów oraz ścieżki dźwiękowej zachęca do zapoznania się z tym filmem.

reż. Martin McDonagh

7 psychopatów

Nowy film McDonagha można przyrównać do dzieł Guya Ritchiego, miejscami do stylu Tarantino lub braci Coen, ale i tak nie można odmówić mu autorskiego sznytu. Już we wcześniejszym utworze, **In Bruges** (u nas znanym pod nieciekawym tytułem **Najpierw strzelaj, potem zwiedzaj**) pokazał, na co go stać. Mianowicie jaką ma smykałkę do czarnego, typowo wyspiarskiego humoru, oraz doskonały warsztat filmowy.

Tym razem akcja filmu umiejscowiona została w stolicy kinematografii, Los Angeles. Scenarzyście Marty'emu brak natchnienia na dokończenie projektu pt. **7 psychopatów**, toteż topi ten feler w mocnych trunkach, a z tych mężczyźni postanawiają go ratować przyja-



ciele. Od tego momentu fabuła zaczyna przybierać nieprzeciętny kształt. Nic w tym dziwnego, jeśli w tym samym filmie znajdziemy obok Colina Farella także Woody'ego Harrelsona, Toma Waitsa czy Sama Rockwella – ekran po prostu zaczyna „ociekać zajebistością”.

Reżyser nie bierze jeńców i wciąga widza w doskonałą komedię kryminalną, z pewnością jedną z lepszych tego roku.

reż. Michał Marczak

Fuck for Forest

Berlińska grupa Fuck For Forest jest organizacją, która chce ratować świat, zbierając pieniądze ze sprzedaży swoich amatorskich filmów porno w sieci.

W stolicy Niemiec, będącej enklawą wszelkiego rodzaju dziwaków, aktywistów i ludzi szukających swojej drogi życia, grupa FFF nie wyróżnia się aż tak bardzo. Twórcy dokumentu z lekkim zdziwieniem odnotowują fakt, ilu ludzi daje się namówić na wspólny seks oraz wyraża zgodę, by potem jego nagranie można było obejrzeć w internecie (za niewielką opłatą). Nikogo w tym kraju nie dziwią takie formy zaangażowania i ekspresji.

Twórcom udaje się zajrzeć pod ten płaszczek wyzwolenia i ekoideologii. Odkrywają przy tym, że FFF jest niczym mikroświat, jest lustrem, w którym możemy się przejrzeć i zobaczyć ułamek prawdy o zachodniej cywilizacji. Warto się zapoznać z tym lustrem, być może w Polsce takie grupy jeszcze nie powstały, ale to nie znaczy, że nigdy do tego nie dojdzie.

Opracowała: Karolina Joisan



Wizjoner z Księżyca

Twórczość **Wesa Andersona** można przypisać do tej samej niszowej kategorii kina, co np. dorobek Tima Burtona czy Terry'ego Gilliana. Każdy z tych reżyserów próbuje udowodnić, że kino autorskie jeszcze nie odeszło do lamusa, a nawet ma się świetnie i potrafi przyciągnąć do siebie rzesze odbiorców.

Bohaterami ***Moonrise Kingdom*** (zdecydowanie polski tytuł – ***Kochankowie z Księżyca*** – nie pasuje do tego filmu) jest dwójka nastolatków, bardziej dzieci jeszcze, Sam i Suzy, którzy poznają się na przedstawieniu w lokalnym kościele. Od tego momentu pisują do siebie listy, w których mogą czuć się naturalnie i swobodnie. Bo w swoich domach są raczej wyobcowani, niezrozumiani a szkoła czy harcerstwo tylko podkrecają ich nieco neurotyczne charaktery.

Postanawiają zniknąć, znaleźć sobie własny mikroświat, który będzie należał tylko do nich. Nie będzie im jednak dane w spokoju odejść, ponieważ od społeczeństwa tak po prostu się nie da uciec. Zanim w kulminacyjnym momencie patowa sytuacja się nie rozwiąże, przeciwko dwójce młodych będą ich rodzice, policja, opieka społeczna a nawet skauci.

Anderson skrupulatnie dobiera ekipę i często współpracuje z tymi samymi aktorami. W ***Moonrise Kingdom*** na ekranie znów można podziwiać Billa Murraya w roli ojca Suzy oraz Jasona Schwartzmana, jako wszystko-potrafiącego-załatwić kuzyna Bena. Natomiast w rolach głównych wystąpili kompletni naturszczycy, Jared Gilman i Kara Hayward, którym udało się od-

dać niewinność ale i powagę swoich postaci. Obok tego reżyserowi udało się zaprosić do występu także Frances McDormand, Edwarda Nortona, Bruce'a Willis a oraz Tildę Swinton. To już liga światowa i sposób, w jaki stworzyli oni swoich bohaterów, pokazuje wysoką półkę aktorską. Z przymrużeniem oka, dystansem oraz autoironią, każdy z nich dodał istotną jakość do filmu.

Mimo wszystko fabuła tego baśniowego w sumie filmu nie należy do najbardziej skomplikowanych, aczkolwiek jego wielką zaletą są niezwykle nastro-



reż. Wes Anderson
Moonrise Kingdom

jowe zdjęcia i muzyka. Każdy kadr jest skomponowany z taką pieczołowitością, że czasami akcja przystaje tylko po to, abyśmy mogli się delektować tym, co widzimy na ekranie. A jest na co patrzeć: sztafaż vintage'owych dekoracji rodem z lat 60. jest olbrzymi, szczególnie kostiumów, wyposażenia mieszkań, a wszystko to w otoczeniu krajobrazów Nowej Anglii. Dbłość o szczegóły momentami wprowadza lekką teatralizację

kadrów, ale film na tym nie traci, nie brak tu bowiem scen dynamicznych.

Wes Anderson zaprasza do swojego świata tworzonego w oparciu o miłość do książek i przygody, a także trochę neurotycznych zwyczajów i upodobań. Filmy w sepii – tak można określić dzieła tego reżysera, doskonale nadające się na jesienne nastroje, na nie jeden sobotni wieczór przy herbacie.

Karolina Joisan



Arkadiusz Wojnarowski

producent filmowy

Marysia Gąsecka: *Czy można nazwać Cię człowiekiem orkiestrą o milione pasji? Jak przedstawiłbyś sam siebie?*

Arkadiusz Wojnarowski: Raczej już nie. W przeszłości były takie podstawy. W dzisiejszym świecie, aby istnieć zawodowo, trzeba się specjalizować w jakiejś dziedzinie. To, że zajmowałem się tak wieloma zawodami, wynikało z tego, że szukałem swojej drogi zawodowej. Poszukiwałem zajęcia odpowiedniego do mojego charakteru, pasującego do osobowości.

Wychowywałem się na planie filmowym, grając ponad dziesięć lat w filmach jako aktor dziecięcy. Po załamaniu się rynku filmowego w Polsce, nie widziałem siebie w roli aktora zawodowego, bo nie poznałem magii teatru. Postanowiłem zostać prawnikiem. Czułem się humanistą i lubiłem historię. Kiedy już nim zostałem, wypadało wybrać specjalizację i zdecydowałem się być radcą prawnym, bo chciałem być daleko od spraw karnych. Kiedy okazało się, że w Polsce do wykonywania tego zawodu trzeba było jeszcze 10 lat temu mieć albo rodzinne albo mocne korporacyjne plecy lub nie do końca postępować zgodnie z prawem, zdecydowałem rzucić ponad dziesięcioletnie wykształcenie prawnicze i powrócić do filmu, fotografii i podróży. Był taki rok, kiedy studiowałem dziennie fotografię artystyczną i zaczętnie produkcję filmową, organizując

spektakularne wyprawy, prowadząc klub taneczny i fundację podróżniczą, udzielając się politycznie i społecznie. Musiałem wybrać i skupiłem się na filmie. Dopiero w wieku chrystusowym zdobyłem dyplom łódzkiej filmówki oraz certyfikaty producenckie i scenopisarskie z różnych zagranicznych kursów. Przez moment pociągało mnie scenopisarstwo i dobrze, bo poznałem jego tajniki i łatwiej mi czytać czy korygować scenariusze. Szybko zraziłem się do polityki i gastronomii (klub), działalność społeczną zakończyłem po uwolnieniu zawodów prawniczych, fascynacja fotografią zakończyła się wraz z wejściem fotografii cyfrowej, a od udziału w wielkich wyprawach odciągnął mnie fakt, iż założyłem rodzinę i nie idzie to w parze. Pozostał film. Teraz fascynuje mnie uczenie studentów scenopisarstwa i produkcji, ale nie wiem, ile to potrwa. Zazdroszczę czasami ludziom, którzy od razu trafili na właściwą ścieżkę zawodową.



Arkadiusz Wojnarowski

Czy film to Twoja największa miłość?

Obok rodziny to chyba tak, choć najlepiej czułem się podróżując po najdalszych zakątkach ziemi. Wyrośłem z filmem i zachowałem z tamtego okresu najpiękniejsze wspomnienia. Wieś, konie i inne zwierzęta, bryczki, las, jagody, grzyby, jezioro, inne dzieciaki. Jak się przeżyje w siermiężnym czasie komuny takie sytuacje, to człowiek podświadomie dąży do powtórzenia tych przeżyć i tak mimo, iż urodziłem się we Wrocławiu, od 12 lat mieszkam na wsi, w okolicy do złudzenia przypominającej plenery z Urwisów z Doliny Młynów czy Janki. Wciąż chcę hodować konie i pociągają mnie filmy w koprodukcji i do tego ze zwierzętami. Taki film pt. **Bella Mia** właśnie realizuje z Czechami. Opowiada on o losie stada krów.

Czym dla Ciebie i Twojego filmowego życia jest Droga na drugą stronę?

Na pewno sukcesem zawodowym, okupionym trzema latami ciężkiej pracy i kilkoma latami zmagania z dystrybucją tego filmu, którą również realizuje we własnym zakresie. Pięknym dorobkiem zawodowym, który uwiarygodnia mnie wśród moich studentów czy innych filmowców. Udany wykorzystaniem wiedzy prawnej na potrzeby filmu. Obawiam się, że największym sukcesem filmowym.

Droga... jest także początkiem międzynarodowej walki o zabezpieczenie polskich praw do filmu na świecie, bo niestety koproducent rumuński szybko pominął nas w umowach z francuskim agentem sprzedaży filmu na świecie. Znowu muszę wykorzystywać nabytą wiedzę prawną, mimo iż naprawdę

nie mam na to ochoty. W listopadzie mam w tej sprawie spotkanie w Paryżu z francuskim adwokatem, który będzie nas reprezentował.

Aby zakończyć bardziej optymistycznie. Film ten jest wspaniałą realizacją moich społecznych zainteresowań w promowaniu tolerancji i walki z ksenofobią. Stał się również powodem powrotu do podróży. Wprawdzie zawodowych, krótkich i nie tak spektakularnych, ale zawsze niezapomnianych. Dla przykładu, mogłem być tylko półtora dnia z filmem w Korei, kiedy przylot i powrót trwał dwa razy dłużej!

Czego nauczyłeś się podczas pracy nad tym filmem?

Był to mój pełnometrażowy i międzynarodowy debiut. Dlatego można powiedzieć, że nauczyłem się praktycznego stosowania wiedzy, którą nabyłem wcześniej odnośnie procesu produkcji pełnometrażowego filmu realizowanego w koprodukcji międzynarodowej. Nauczyłem się wielu tajników postprodukcji filmowej. Praktycznie poznałem realizację strategii promocji filmu, strategii festiwalowej czy dystrybucyjnej. Nauczyłem się także być twardym, asertywnym i konsekwentnym partnerem w stosunku do koproducentów zagranicznych.

Dlaczego animacja? Jaki film trudniej zrealizować animowany czy inscenizowany?

Film nie miał być w większości animowany od samego początku. Miał on zawierać tylko krótkie animowane sekwencje na początku i na końcu, które w surrealistyczny sposób miały

oddać moment odchodzenia człowieka. Jednak na początku przygotowań do produkcji filmu, na ekrany kin wszedł głośny i wielokrotnie już nagradzany film **Hunger**, czyli **Głód**. W podobny sposób przedstawiał on odchodzenie człowieka w drugiej części filmu podczas tak zwanego strajku głodowego, prowadzonego przez walczących o godność członków Irlandzkiej Armii Republikańskiej.

Reżyserka zaproponowała zwiększenie ilości animacji, co muszę przyznać od razu zaakceptowałem mimo obaw formalno-prawnych, gdyż wszystkie wnioski o dofinansowanie dotyczyły fabularyzowanego dokumentu. Znałem bowiem i cenilem **Walc z Basziirem** czy **Persepolis**. Po wykonaniu pięciominutowego animowanego prologu, pokazaliśmy go na targach projektów filmowych CentEast podczas Warszawskiego Festiwalu Filmowego w roku 2009 i spotkało się to z bardzo dobrym odbiorem. Dlatego też animacje zajmowały coraz więcej miejsca w filmie. W międzyczasie reżyserka zauważyła, iż przez animacje może więcej przekazać, niż za pomocą tradycyjnych środków wyrazu. Mieliśmy jednak zakontraktowane zdjęcia w Krakowie. Po zrealizowaniu materiałów filmowych w oryginalnych lokalizacjach aresztu na Montelupich czy w szpitalu MSWiA i po połączeniu ich z animacją opowiadającą o dzieciństwie Claudiu'a okazało się, że to się gryzie. Ostatnim pomysłem Rumunów było zatem przemalowanie części zdjęć filmowych i tak powstały niebanalne kolaże animacji, fotografii i zdjęć filmowych na skalę nieznaną jeszcze historii kina. Uważni widzowie

zauważą szczątki filmu np. w scenie wyjazdu karetki z aresztu, czy podczas ostatniej drogi Claudiu'a przez korytarze szpitala.

Czy współpraca z rumuńską ekipą przekonała Cię do koprodukcji międzynarodowych, czy bezpieczniej czujesz się na polskim podwórku?

Powiem i tak, i nie. Po pierwsze, jak dwa kraje decydują się na koprodukcję filmową to ten film z założenia staje się uniwersalny i ma szansę na światowy sukces zarówno festiwalowy jak i komercyjny. Sam film jest też połączeniem twórczego wkładu różnych mentalności artystycznych. Być może to leży u podstaw sukcesów amerykańskiej kinematografii na świecie, skoro wśród twórców są przedstawiciele różnych narodów? Pomijając oczywiście fakt rozbudowanej światowej dystrybucji i o wiele większych nakładów finansowych.

Są też zagrożenia. W naszym przypadku objawiły się one dopiero po premierze filmu kiedy zorientowaliśmy się, że rumuński koproducent przejął całą gwarancję minimalną wypłaconą mu przez nieświadomego tego faktu francuskiego agenta sprzedaży i zataił w umowie fakt koprodukcji z Polską. Ta gwarancja w przypadku takich filmów może być jedynym światowym przychodem z filmu. Do dzisiaj nie otrzymaliśmy należnej polskiej stronie części tej gwarancji. Tak więc trafiliśmy na nieuczciwego choć kreatywnego rumuńskiego koproducenta. Dobrze, że udało nam się stworzyć piękny film. Pieniądze to już drugorzędna sprawa. Chciałbym jednak, aby film przynajmniej zarobił na koszt jego powsta-



nia. Bez światowych wpływów będzie to ciężkie do osiągnięcia. Dlatego podejmuję sądową batalię z francuskim agentem sprzedaży, który mimo moich monitów wciąż sprzedaje film na świecie, dzieląc się zyskami tylko z Rumunami.

Oczywiście koprodukcja filmowa przynosi o wiele więcej różnych trudności i ryzyka, ale i pozytywów i zamierzam to w przyszłości opisać w planowanej kolejnej książce o koprodukcji filmowej pt. **Blaski i cienie koprodukcji filmowej**. Poprzednie moje opracowanie **Podstawy prawne i finansowe koprodukcji europejskiej** podobno już się rozeszło.

Opowiedz proszę o swoich najbliższych filmowych planach.

Właśnie zakończyły się zdjęcia do czesko-polskiej koprodukcji filmowej **Bella Mia**. To zupełnie inny w charakterze film od **Drogi**. Jest to fabularny film familijny opowiadający o arogancji ludzi w stosunku do zwierząt, a dokładnie krów, bo to one są głównymi bohaterkami filmu. Jedna z nich okazuje się być podejrzana o zarażenie chorobą gąbczastego zwyrodnienia mózgu i przepisy wymagają wybicia całego stada. Sprzeciwiają się temu same krowy, które czując nadchodzącą zagładę, uciekają do lasu i zaczynają żyć życiem niemal ludzkim. Zdjęcia kręcone były we wszystkich porach roku. Muzykę do tego filmu komponuje Józef Skrzek. Właśnie dogrywamy pierwsze szczegóły postprodukcji dźwiękowej do filmu.

Mam także mój życiowy projekt filmu o Beniowskim, **Król Madagaskaru**, który jest kostiumowym dramatem. Scenariusz napisałem sam i spotkał się

on z dobrym przyjęciem w Polsce i za granicą. Film jest gotowy do produkcji. Problem w tym, iż jest kosztowny – wstępny budżet wynosi około 6 milionów euro. To opóźnia moment jego powstania, ale temat się nie starzeje, więc wierzę, że kiedyś powstanie.

Kim bardziej jesteś: dokumentalistą czy twórcą fabuły?

Zdecydowanie mi bliżej do fabuły. Lubię wymyślać historie i fascynuje mnie broń, jaką ma w rękę scenarzysta. Może stworzyć wszystko. Wyrósłem w fabule, odtwarzając napisane przez innych historie. Nawet **Droga** przecież ma wiele wspólnego z fabułą. Cały komentarz Claudiu'a jest fikcyjny, choć ma mocne podstawy dokumentalne.

Animacja jest także kreacją, więc z dokumentem czystej formy nie należy jej łączyć. Pcha ona film w kierunku fabuły. Dlatego też zaprosiła nas Gdynia i wiele festiwali filmów fabularnych jak Cottbus czy Locarno, gdzie stawaliśmy w szranki z fabułami z całego świata i często wygrywaliśmy. Kto z czytelników nie widział **Drogi na drugą stronę** to muszę poinformować, iż niestety nie z naszej winy ani film nie trafi do TVP, ani kolekcjonerskie limitowane wydanie DVD z filmem i dodatkami nie trafi do sieci sklepów w Polsce. Będzie tylko w sprzedaży wysyłkowej prowadzonej przez nas, ale za to w promocyjnej cenie 30 zł. Zamówienia można kierować na adres info@fmagellan.pl. Liczba egzemplarzy ograniczona! (śmiejch)

Rozmawiała: Marysia Gąsecka

Koniec *bez zakończenia...*

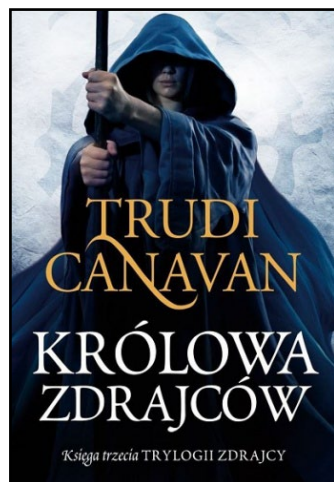
Trudi Canavan to australijska autorka książek fantasy, ilustratorka i projektantka. Jej wielokrotnie nagradzana ***Trylogia Czarnego Maga*** doczekała się sequela w postaci ***Trylogii Zdrajcy***, którą wieńczy wydana w sierpniu tego roku ***Królowa Zdrajców***.

Pisarka specjalizuje się w epickich opowieściach o magach. Jej sposób pisania wydaje się dość niedzisiejszy, choć nie boi się wplatać w fabułę treści bardzo współczesnych. Widać, że ma zmysł malarski, bo stara się z obrazowymi szczegółami przedstawiać świat, w którym umieszcza swoich bohaterów. Niestety, te opisy są czasami zbyt obszerne i przeważają nad elementami akcji. Dlatego całość wydaje się statyczna, tak samo jak bohaterowie.

Posługiwanie się magią w świecie wymyślonym przez Canavan wymaga lat studiowania i pełnego skupienia. Trochę pod tym względem czerpie z ***Harry'ego Pottera***, z tą różnicą, że magowie Kyralii nie uczą się zaklęć. Są oni dostojnymi, ubranymi w powłóczyście szaty istotami, które powinnyści wobec swojej Gildii stawiają nad życie społeczne. Dlatego już w pierwszej trylogii przewartościowywaniu ulegał cały system nauczania magii w Gildii.

Bohaterką tych książek była Sonea, dziewczyna ze slumsów, która przez

przypadek odkryła w sobie magiczną moc. Do tej pory tylko członkowie tzw. Rodzin mogli stawać się magami. Dlatego pojawienie się w murach Gildii kogoś z nizin społecznych musiało doprowadzić do gruntownych zmian. Oprócz Sonei w pierwszej ***Trylogii*** ważnym bohaterem był Czarny Mag Akkarin, chyba najlepiej wykreowana postać w całej trylogii. Z jego związku



Trudi Canavan
Królowa zdrajców



z Soneą zrodził się syn, Lorkin – jedna z głównych postaci **Trylogii Zdrajcy**.

Dopisanie przez australijską autorkę sequela było dobrym pomysłem, bo całość domagała się dalszego rozwinięcia. Niestety, jakość kolejnych tomów tej historii stoi na dużo niższym poziomie. A zakończenie, jakie serwuje nam **Królowa Zdrajców**, jest chyba najbardziej rozczarowującym finiszem wśród ostatnio wydanych książek fantasy. Ale wszystko po kolei.

Canavan ma świetny zmysł do przedstawiania niuansów politycznych i intryg. Potrafi ciekawie odmalować różnice stanów społecznych, jakie umieszcza w swoich powieściach. Mamy tu nie tylko magów, ale i biedotę oraz Złodziei, czyli ludzi poza prawem, którzy w obliczu zagrożenia potrafią się zjednoczyć i stanąć w obronie swojej ojczyzny. Innym jej niewątpliwym atutem jest umiejętność psychologicznego portretowania postaci. Ich wewnętrzne rozterki zajmują jednak tyle miejsca, że często nie starcza go na efektowną akcję. Roztrząsanie każdego za i przeciw może zajmować nawet kilka stron, a i tak często bohaterowie

nie dochodzą do żadnych konkretnych wniosków. Ten minus sprawia, że wiele fragmentów książki chce się po prostu przekartkować.

W **Królowej Zdrajców** bardzo ważnym elementem jest relacja, jaka łączy Zdrajców i Sachakan. Mimo że szykują się oni do ostatecznego starcia, nie jest powiedziane, co było początkiem całej sytuacji. Wiedzą o tym tylko osoby, które przeczytały prequel, **Uczennicę Maga**, natomiast dla reszty czytelników cała afera może się wydawać dziwna.

Na koniec sedno rozczarowania. Trzy tomy przygotowań, na każdy przypadało ponad 600 stron do przeczytania, a bitwa ostateczna trwała przez może 20 stron [sic!]. To nie jest tak, że Canavan nie potrafi, bo w zakończeniu **Trylogii Czarnego Maga** wiedziała jak umieścić całkiem zgrabną batalię. Jednak tym razem nie udało się jej postawić kropki nad i. Ponadto zostawiła całość otwartą na kontynuację. Taki modny zabieg, jednak burzący konstrukcję fabularną.

Karolina Joisan

Wszystkie twarze Jokera

Fatalnie się ubiera, zbliża do siedemdziesiątki, ma zabójcze poczucie humoru i kupę szczęścia – drodzy państwo, oto Joker, najsylniejszy stand-uper komiksowego świata.

O ile w kategorii „Najpopularniejszy bohater komiksowy” Batman ma sporą konkurencję i wcale nie jest powiedziane, że zmieści się na podium, tak jego nemezis, Joker w grupie największych złoczyńców obrazkowego świata nie ma sobie równych. Wiecznie uśmiechnięty genialny szaleniec zdążył już zagnieździć się w popkulturze na dobre, głównie (co szczególnie boli niżej podpisanego) za pośrednictwem filmu Christophera Nolana z Heathem Ledgerem. Ale Joker to nie Ledger, Joker to też nie Jack Nicholson z filmu Tima Burtona. Joker ma wiele twarzy. Głównie, na szczęście, rysunkowych.

Joker klasyczny

Joker na świat przyszedł wiosną 1945, razem z pierwszym numerem serii **Batmana**. Nie był to debiut samego Człowieka-Nietoperza. Ten pojawiał się już od sześciu lat w komiksowych paskach publikowanych m.in. w magazynie Detective Comics. Aż sześć lat musiał czekać, żeby dorobić się przeciwnika z prawdziwego zdarzenia. Joker, jak gdyby nigdy nic, pojawia się w komiksie i zaczyna z grubej rury –

zabija i sieje terror. Już wtedy nie ma za grosz gustu. Nosi fioletowy frak i białe lakierki, do tego fioletowy kapelusz i zieloną koszulę, równie zresztą zieloną jak jego włosy. Jest chudy jak szkielet, do tego trupio blady, a jego krwisto czerwone usta są nieustannie rozcią-





gnięte w przerażającym uśmiechu od ucha do ucha. W pierwszym numerze **Batmana** Joker pojawia się dwukrotnie: w pierwszej opowieści okrada i zabija (i to jak zabija! Jego ofiary giną z uśmiechem na ustach – czy to nie jest przerażające?) notabli z Gotham i po raz pierwszy wpada na Człowieka-Nietoperza i Robina. Ostatni kadr historii ukazuje go za kratami. W jednej z kolejnych historii zawartych w tym zeszycie dowiadujemy się, że ten za kratami jednak nie wylądował – został zrzucony przez Batmana do morza i wyłowiony przez nieświadomą niczego załogę kutra. Drodzy państwo, właśnie byliście świadkami pierwszego komiksowego zmartwychwstania.

Joker tajemniczy

Każde dziecko wie, że Batman to Bruce Wayne, Superman to Clark Kent, a Spider-Man to Peter Parker. A Joker? Czy Joker to maska, alter ego pewnego spokojnego i niewinnego mieszkańca Gotham? Wygląda na to, że nie, ale kim naprawdę jest Joker, tego nie wie nikt. Ilu scenarzystów, tyle wersji. W większości

z nich fakty się jednak z grubsza zgadzają – historia pojawienia się Jokera nierozdzielnie wiąże się z Batmanem, Red Hoodem i zakładami chemicznymi. Red Hood, jeden z pierwszych i bardziej udanych przeciwników Człowieka-Nietoperza, zostaje przez niego powstrzymany podczas napadu na wspomniane zakłady chemiczne. W trakcie walki wpada do kadzi z chemikaliami i już nigdy nie wypływa. Po latach okazuje się, że Red Hood zamienił się w Jokera. Ale to tylko jedna z wersji. Alan Moore i Brian Bolland w ***Zabójczym żarcie*** przedstawiają podobną historię, choć ze znaczącymi różnicami. Zarówno w filmie Burtona, jak i w obrazie Nolana, podstawowe motywy pozostają niezmiennie. Zresztą, sam Joker też nie jest pewien, jak stał się tym, czym się stał. „Czasami pamiętam to w ten sposób, czasami w inny...” – powiada.

Joker niepokonany

Abstrahując od faktu, że Batmanowi nigdy na dobrą sprawę nie udało się Jokera pokonać (w końcu zawsze wra-

cał), trzeba przyznać, że w pewnym momencie swojej kariery zielonowłosy żartowniś był bardzo bliski podziękowania czytelnikom za współpracę i usunięcia się w cień. Kiedy w 1945 roku wystartowała seria ***Batman***, Joker momentalnie stał się ulubieńcem publiczności. Pojawiał się niemal co miesiąc na kartach którejs z „batmanowych” serii, a było ich wtedy cztery. W 1956 roku nastąpiło jednak coś, czego żaden z komiksowych bohaterów się nie spodziewał – grupie obrońców moralności w Stanach Zjednoczonych udało się przepchnąć pomysł powołania wewnętrznej cenzury, tzw. Comic Code Authority. Kod określał m.in. co wolno bohaterom komiksów, a czego nie wolno. Nagle Joker okazał się zbyt agresywny lub w jakiś inny sposób zbyt niebezpieczny dla młodych umysłów zaczytanej w komiksach amerykańskiej młodzieży. Tym samym został wyautowany z komiksów.

Absencja naszego ulubieńca nie trwała długo – prawdziwego złoczyńcy nie utrzyma w ryzach jakieś tam



prawo. Joker tryumfalnie powrócił do **Batmana** już po roku. Tym samym dokonał tego, co nie udało się tysiącom innych złych i dobrych postaci komiksowych, które już na zawsze zginęły w mrokach niepamięci.

Joker medialny

Co by o Jokerze nie mówić, zawsze miał parcie na szkło. Nigdy do końca nie mógł się też zdecydować, czy woli wytruć wszystkich mieszkańców Gotham, czy jednak skupić się na Batmanie. W rezultacie nigdy (przynajmniej do tej pory) nie udało mu się ani jedno, ani drugie. Zawsze jednak wiedział, jak rozpętać chaos. Jedną z jego najmocniejszych broni, dzięki której docierał w każdy zakątek miasta, stało się to, co po raz pierwszy wykorzystali tuż przed wojną hitlerowcy – środki masowego przekazu.

W swojej pierwszej przygodzie Joker obwieszcza swój niecny plan wszystkim mieszkańcom miasta za pośrednictwem radia. W wydanym

lata później znakomitym remake’u tej historii zatytułowanym **Człowiek, który się śmieje** Eda Brubakera i Douga Mahnke, Joker porywa telewizyjny wóz transmisyjny i do własnych celów używa tego medium. Na ekranach telewizorów pojawia się także w **Batmanie** Tima Burtona z 1989 roku oraz w **Mrocznym Rycerzu** Nolana z 2008 roku i w niezliczonej liczbie innych komiksowych publikacji. Generalnie rzecz biorąc, facet ma parcie na szkło.

Joker genialny

Gdzieś po drodze pojawił się **Człowiek, który się śmieje** Brubakera i Mahnke. Dwóch artystów, mając już za sobą **Batmana** w wersji takich legend komiksu, jak choćby Frank Miller, Brian Azzarello, Dennis O’Neil czy Alan Moore, pokazało Jokera od strony, którą wszyscy dobrze znają, a jednak nie są jej do końca świadomi. Drodzy państwo, Joker to geniusz, umysł absolutnie nieprzeciętny. Ma zarówno zmysł artystyczny, jak i niebanalną umiejęt-





ność przewidywania kolejnych kroków przeciwników i planowania wszystkiego od samego początku. Ceni sobie sztukę (w **Batmanie** Tima Burtona określa się mianem artysty), jak nikt inny zna się na chemii (sam opracowuje formuły swoich trucizn).

Joker to prawdziwy geniusz zbrodni, żaden tam podrzędny szaleniec. Gość jest w pełni świadom tego, co robi i jest to absolutna, godna podziwu premedytacja. Nie zawsze zdarza się w końcu poznać faceta, który przyznaje się do swojego szaleństwa i próbuje przekonać komisarza policji, że w takim stanie jest lepiej (przy okazji, okaleczając jego córkę, ale kto by się tym przejmował...).

Joker narkotyczny

Joker lubi wszelkiego rodzaju trucizny i chemikalia. Na kartach komiksu sam ich nie przyjmuje, aplikuje je swoim ofiarom, przez co ich martwe twarze wykrzywia iście jokerowy uśmiech. Ale czy to przypadek, że zarówno Jack Nicholson, który grał Jokera u Burtona, jak i Heath Ledger, który w fenomenalny sposób wcielił się w rolę szaleńca u Nolana, w trakcie kręcenia filmu mieli ponoć problemy z tożsamością, które lubili zwalczać przy pomocy niezbyt legalnych substancji? Ledger, przygotowując się do filmu, spisał specjalny jokerowy pamiętnik, aby lepiej wczuć się w postać. Po zakończeniu zdjęć do *Mrocznego Rycerza* zabrał się za *Paranassusa*, którego nigdy nie skończył.





Joker popowy

Popkultura to dziś w 75% Internet. Film nie jest dobry, jeśli w sieci nie ma gifów z ujęciami z filmu, jeśli na Facebooku nie pojawiają się cytaty itd.

Mroczny Rycerz i Joker Heatha Ledgera przeszli w tej kwestii samych siebie. Ujęcie krzywo uśmiechającego się Jokera wypowiadającego frazę „Why so serious?” jest już integralnym składnikiem internetu. Memy z mimiką Jokera z filmu dalej królują w sieci, choć przez kina przeszedł z siłą huraganu nawet następca **Mrocznego Rycerza** z niewiele mniej demonicznym, zamaskowanym terrorystą Banem. Bane nie ma jednak gadanego. A Joker ma, więc wyładował obok Che Guevary na koszulkach.

Joker tragiczny

Fani filmów wybaczą, ale dla większości szanujących się komikarzy najbardziej prawdziwą wersją Jokera, najbardziej intymną i najbardziej przerażającą jednocześnie, jest ta przekazana potomności przez dwóch Brytyjczyków – Alana Moore’a i Briana Bollanda. Joker w **Zabójczym żarcie** jest postacią tragiczną, niemal wyciągniętą z kart antycznego dramatu. Komik-nieudacznik, na skutek nieszczęśliwych przypadków i zbiegów okoliczności, doznaje przemiany, odwrotnej niżby popkultura kazała. Nagle zaczyna rozumieć świat jako totalne, niesprawiedliwe szaleństwo. Dostosowuje się do niego, ale jego szaleństwo pozostaje jedynie maską. Wewnątrz jest złamanym i skrzywdzonym człowiekiem, który próbuje jedynie odnaleźć się w rzeczywistości i przekonać samego siebie, że to on jest szalony, a nie świat. Gdzieś po drodze pojawia się komisarz Gordon – carta blanca, człowiek tak zdrowy psychicznie, że to aż nienormalne, i nieszczęsna Barbara Gordon, która staje się narzędziem mającym doprowadzić jej ojca na skraj równowagi psychicznej. No i oczywiście Batman, przeciwwaga Jokera, chodząca sprawiedliwość. Sęk w tym, że czytelnik zaczyna się zastanawiać, który z nich jest bardziej stuknięty – Joker czy Batman?

Jakub Milszewski



PREMIERY. gier

Forza Horizon

Forza pozazdrościła sukcesu bardziej zręcznościowym seriom, a wynikiem tego focha jest **Horizon** – tytuł oferowany w przerwie pomiędzy dbaniem o temperaturę opon i korygowaniem ustawień tylnego spoileru.

Forza Horizon jest bardziej przystępna dla zwykłego gracza. Jej otoczka została zbudowana wokół fikcyjnego festiwalu muzyczno-samochodowego, który odbywa się w Colorado. Fabuły jako takiej tu nie ma. Ot, klasyczne w wyścigach od zera do bohatera, ale zupełnie nie przeszkadza to w pokonywaniu następujących po sobie zakrętów, gdyż **Horizon** jest jedną z najładniej wyglądających gier na konsolach obecnej generacji. Gdy dodamy do tego nieźle skomponowany soundtrack, wyjdzie nam tytuł, który każdy szanujący się fan czterech kółek po prostu musi znać.

Nie pogardzicie wyścigiem, w którym głównym przeciwnikiem jest czerwony dwupłatowiec, prawda? Szkoda, że seria **Forza** od wieków trzyma się jednej konsoli. Pecetowcy też z chęcią by pograli.

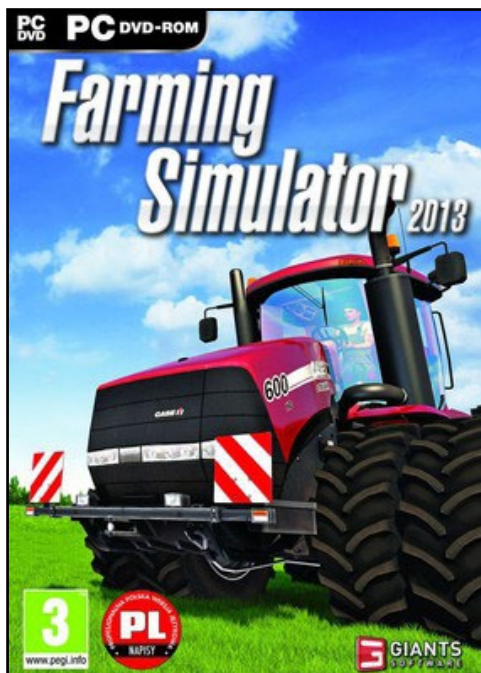
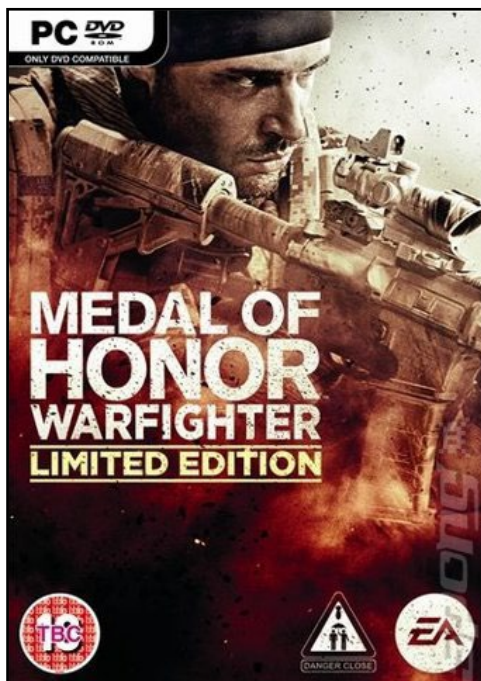


Medal of Honor: Warfighter

Dzisiejszy przepis na sukces serwuje dwóch kucharzy – **Call of Duty** oraz **Battlefield**. Od tego pierwszego uszczkniemy szybkie tempo i masę oskryptowanych akcji, drugi dorzuci szczyptę fizyki i silnik graficzny. Żeby nie było plagiatu, od siebie dodamy jak największą liczbę przypraw regionalnych – w tym przypadku jest to wachlarz jednostek specjalnych. Wiecie, każdy będzie czuł, że potrawa była przygotowana według rodzimej kuchni. Efekt? Stęchła, nieświeża i tyśiąckroć powielana zupka sprzedaje się w najlepsze. Anglicy kupują SAS, Polacy GROM a Szwedzi SOG. Każdy zadowolony, a najbardziej wydawca, który sprzedaje równie niedopracowany produkt, co dwa lata temu. Trzeba jednak przyznać, że marketing to oni mają dobry. Albo po prostu gracze udowadniają, że wciąż są w stanie kupić wszystko, co nawiązuje do ich dobra narodowego.

Farming Simulator 2013

W tym miesiącu nie ma w zestawieniu kolejnego dodatku do **Battlefield 3**, a więc czymś musieliśmy zapłacić lukę. **Farming Simulator 2013** nadaje się do tego perfekcyjnie, gdyż tak samo jak wyżej wymienione rozszerzenia, nie wnosi nic nowego do samej gry. Edycja datowana na rok po końcu świata stara się odświeżyć serię, dodając do garażu nowe marki, o których nikt nie ma zielonego pojęcia. Niestety ci, co mają, nie grają w gry komputerowe. Nie przeszkadza to w zarzuceniu kul-



tywatora na plecy i ruszeniu na rolę, by ku chwale bliżej nieznanego dobra, hodować marchewki i sprzedawać je na targu. W stosunku do wersji poprzedniej zmieniło się opakowanie i kilka na prawdę nieistotnych drobiazgów. Fizyka nadal kuleje, traktory, najwyraźniej znudzone ciągłym powtarzaniem tych samych czynności, tańczą breakdance, a sąsiadka z naprzeciwka miotłę ma przymocowaną na stałe do... no, nieważne. Ważne jest natomiast to, że gra znowu sprzedaje się nadzwyczaj dobrze i zachęci twórców do zaprojektowania nowej okładki z liczbą 2014 w tle.

Deadlight

W natłoku wszędobylskiego 3D i feerii najnowszych rozprysków graficznych, lubię sobie czasami usiąść przy klimatycznej platformówce w starszokolnym 2D i wsiąknąć w wykreowany świat. **Deadlight** umożliwia to w stu procentach, dokładając dodatkowo niezgorszą fabułę i klimat, którego ze świeczką szukać w aktualnych superprodukcjach.

Jest rok 1986 a my wcielamy się w rolę jednego z ocalałych po zombie-apokalipsie. Bez obawy jednak, charakter rozgrywki został wymierzony w bardziej przyziemne cele niż eksterminacja kolejnego bazylionu żywych trupów. Randall to gość po przejściach, który na początku przygody dobija swoją przyjaciółkę, przemienioną przez wirusa. Jedyne, co siedzi mu w głowie, to ratunek własnej córki oraz żony. Nie wie gdzie są, może się tego jedynie domyślać. Dysponując prymitywnym sprzętem, musi przeżyć, by pozwolić żyć innym.

Skala ocen:

Balls of steel

Headshot!

I live, again

Let's rock

War. War never changes

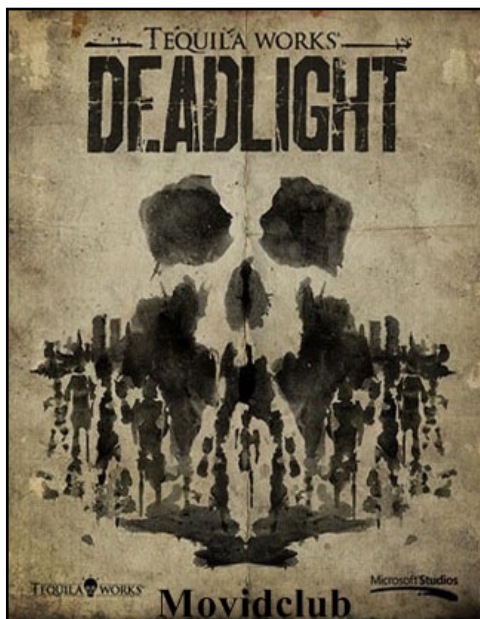
Przed wyruszeniem w drogę,
należy zebrać drużynę

Finish him!

Bomb has been planted

**
Blood for the Blood God

*
Game over



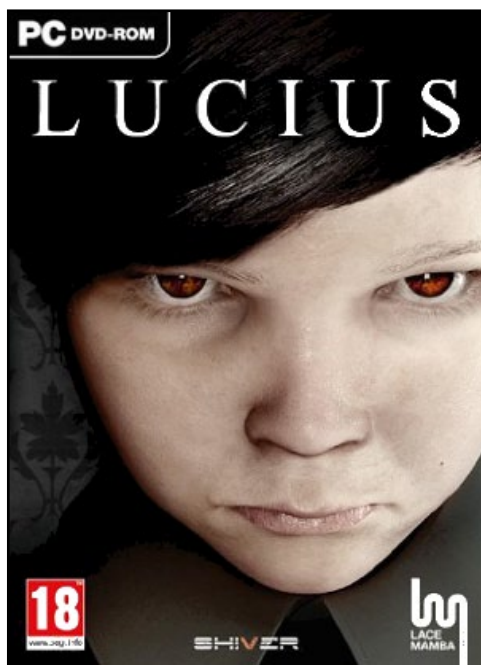
Deadlight to historia rozgrywająca się w głowie każdego gracza, o czym szczególnie świadczy zastosowana stylizacja. Tę ostatnią najprościej przyrównać do **Limbo**, czyli artystycznego dzieła, pragnącego przekazać nam coś więcej, niż tylko efektowny wybuch bomby atomowej. **Deadlight** to przygoda, którą warto przeżyć samemu, na chwilę zapominając o tych wszystkich dzisiejszych wodotryskach.

Lucius

Skrzyżowanie filmu **Omen** z **Hitmanem** i przygodówką point'n'click? Czemu nie! **Lucius** to ambitne połączenie kilku specyficznych gatunków. Wcielamy się w skórę młodego chłopaka, którego ojcem jest sam Lucyfer. Koligacje rodzinne zobowiązują do pewnego zachowania, dlatego też naszym głównym celem jest ambitna eliminacja członków dużej rodziny. Terenem działania jest – jakżeby inaczej – ogromna willa na uboczu.

Niestety całkiem niezłe podłoże fabularne zostało zaprzepaszczone przez niezbyt dobrze wyglądającą mechanikę gry. Kolejne zabójstwa przebiegają tylko i wyłącznie w sposób, jaki sobie zaplanowali twórcy. Brak tu miejsca na jakąkolwiek inwencję twórczą, co jest przecież w tego typu grach głównym motorem napędowym, o czym niejednokrotnie przekonywał Agent 47. Do maratonu porażek mogę zaliczyć także długość. Tytuł wystarczy na niecałe 4 godziny niezbyt kreatywnej rozrywki.

W odniesieniu do ceny, lepiej wybrać się do kina na nowego Bonda.



King's Bounty: Warriors of the North

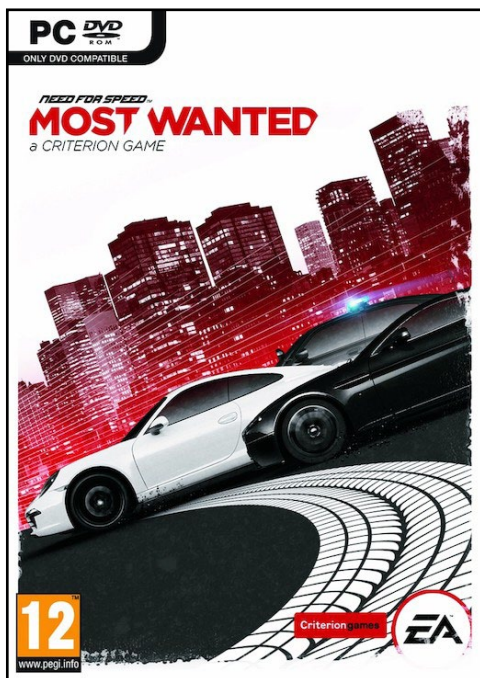
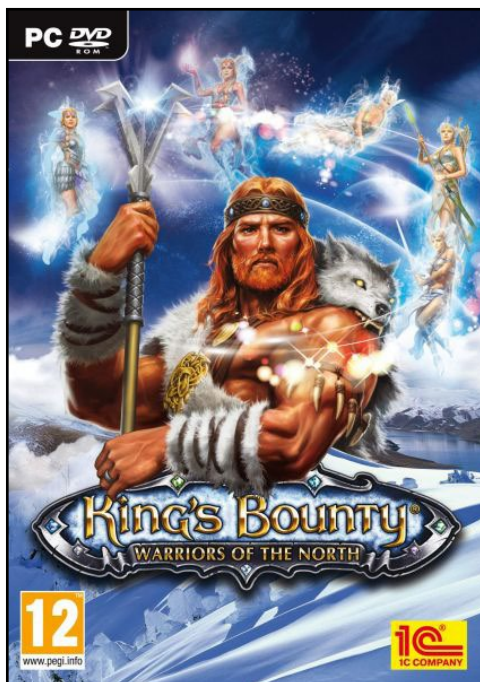
Najnowsza odsłona **King's Bounty** to propozycja tylko i wyłącznie dla fanów serii. Reszta już przy pierwszym spotkaniu z grą przestraszy się archaicznej grafiki i równie nieprecyzyjnie wykonanej mechaniki, w której czuć lenistwo samych autorów. Ci wyszli zapewne z tego samego założenia, dedykując **Wojowników Północy** zatwardziałym fanom. Jak nietrudno się domyślić, nowe **King's Bounty** w całości poświęcone jest wikingom – oferując tę rasę od samego początku przygody. Wcielamy się w rolę niedoświadczonego Olafa, który chcąc udowodnić swoją wartość, wyrusza na pole bitwy przeciwko hordom nieumarłych.

W mechanice nie zmieniło się zbyt dużo – dodano potężne Walkirie oraz magię runiczną, która jest ciekawą alternatywą dla klasycznego czarnoksięstwa. Valhalla wzywa tylko i wyłącznie najwytrwalszych wojowników. Reszcie proponuję zainteresować się nowymi **Heroesami**.

Need for Speed: Most Wanted

Kolejna legenda powraca i... od razu się okazuje, że z pierwowzorem nie ma nic wspólnego. Gra równie dobrze mogłaby się nazywać **Need for Speed: Burnout Paradise**, ale wtedy nie sprzedałaby się w milionach egzemplarzy.

Za remake odpowiedzialne jest studio Criterion, które przechodzi samo siebie, posuwając się do autoplagiatu. Jedyna różnica między ich własnymi grami a serią **Need for Speed** sprowadza się do licencjonowanych aut. Resz-



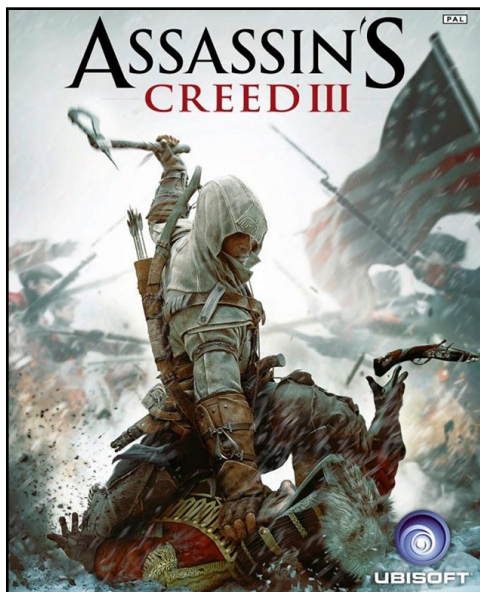
ta pozostaje bez zmian – praktycznie zerowa fizyka, pokonywanie wszystkich zakrętów na ręcznym oraz bzdurne wyzwania, będące zapchajdziurą w nieźle zrealizowanej metropolii.

Nie zrozumcie mnie źle – ta gra jest całkiem niezła, posiada spore możliwości, które są rozwijane w trybie wieloosobowym, ale pod żadnym pozorem nie jest to **Most Wanted** i każdy fan się ze mną zgodzi. Cóż, z marketingiem się nie dyskutuje.

Assassin's Creed III

Po długiej eksploatacji Ezio Auditore udaje się na zasłużoną emeryturę a schedę asasynów przejmuje młody i energiczny Connor. Tak to już w świecie bywa, że nowa krew przynosi wyczerkiwaną od jakiegoś czasu bryzę. Wraz z morskimi prądami porzucamy renesansową Italię, by ostatecznie przybyć do Nowego Jorku, gdzie zwinny metys kontynuuje walkę pomiędzy asasynami a templariuszami.

Connor dostał zupełnie nowe możliwości. Dzika natura pozwala mu przemieszczać się w akompaniamentie skrzypiących pod jego ciężarem konarów, a przebiegający poziom niżej jelonek zachęca, by zrobić sobie nowy wisiołek z młodego poroża. **Assassin's Creed III** zaprasza nas na łono natury, gdzie czekają na graczy nowe aktywności. Nie zapomniano także o rozbudowanych miastach, jednak ze względu na architekturę XVIII-wiecznych Stanów Zjednoczonych, nie są one tak ciekawe, jak renesansowa Florencja. Podczas gry ma się także nieodparte wrażenie, że znacznie więcej czasu spędza się na twardym gruncie, zapo-



minając zupełnie o akrobacjach wykonywanych nad kominami.

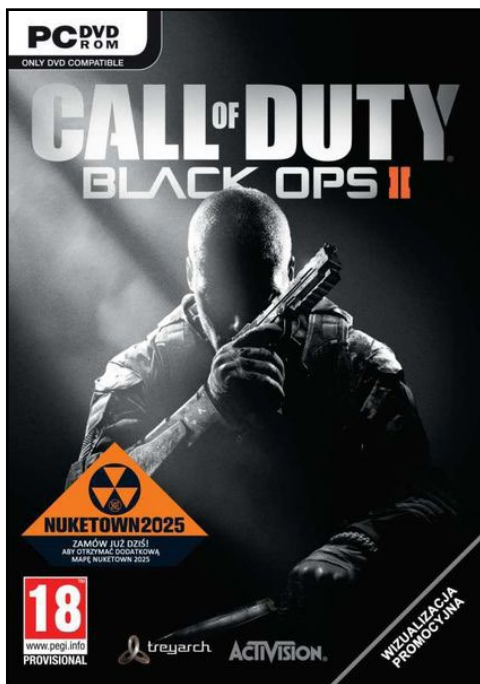
Zachwyca skrupulatnie kontynuowana fabuła, przeplatająca postacie fikcyjne z historycznymi. Miło jest pojawić się w towarzystwie Jerzego Waszyngtona, nawet jeśli to tylko gra komputerowa. Malkontenci ponarzekać na niezbyt oryginalne zakończenie, ale przecież nie zabija się kur znoszących złote jaja. Ale nie słyszeliście tego ode mnie.

Call of Duty: Black Ops II

Kolejna wielka premiera niezbyt wielkiej gry, która zarobi wielkie pieniądze, aby równie wielcy programiści mogli się skupić na produkcji następnej, w założeniu wielkiej gry, z serii. A gracze rokrocznie się na to nabierają. Przypominam, że tytuł ten bazuje na zmodyfikowanej wersji silnika graficznego, który zadebiutował przy okazji trzeciego **Quake'a**.

A co na polu bitwy? Kolejny, fikcyjny konflikt, tym razem w niedalekiej przyszłości. Gdzieś tam w międzyczasie trafiamy na retrospekcje przybliżające nam Zimną Wojnę. Sam nie wierzę, że to mówię, ale **Black Ops 2** pod względem fabularnym jest przyzwoity, a duża różnorodność sprawia, że człowiek po tych kilku godzinach nadal ma ochotę grać. Dołączamy do tego wciąż rozbudowywany tryb wieloosobowy i kolejny blockbuster gotowy.

Szkoda tylko, że deweloperzy robią nas w konia, serwując starego kurczaka na szybko przemytego Ludwikiem, żeby kolor był odpowiedni. No bo przecież ile razy można sprzedawać to samo w nowym pudełku?



007 Legends

Nowy Bond króluje na wielkim ekranie, nie mogło go także zabraknąć na tych mniejszych, usytuowanych w domowych zaciszach. O dziwo **007 Legends** nie jest kalką **Skyfall**, bowiem zawiera w sobie kilka wcześniejszych scenariuszy.

Gra składa się z kilku misji, wśród których znajdziemy **Moonraker**, **W tajnej służbie jej Królewskiej Mości**, **Żyj i pozwól umrzeć**, **Licencję na zabijanie**, **Goldfinger**, a także **Skyfall**. I niestety na tym dobre wieści się kończą. Producent totalnie położył techniczną stronę gry, spływając rozgrywkę do niewiarygodnie trywialnych mechanizmów. Sterylne, brzydko wykonane pomieszczenia odpychają od monitora, a monotonne pociąganie za spust wywołuje rzewne ziewnięcie. Całości nie ratują nawet gadżety najśłynniejszego agenta. Tych nie ma zresztą zbyt dużo.

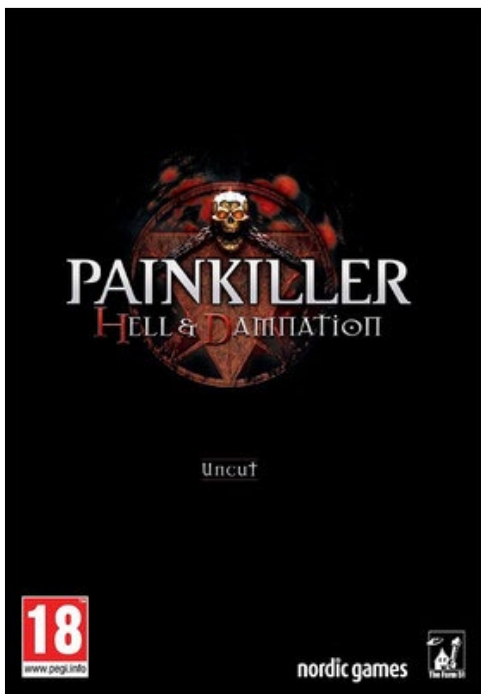
Zdecydowanie tylko dla fanów Bonda.

Painkiller Hell & Damnation

Painkiller to, na modłę współczesnej polityki, jedno z dóbr narodowych i towarów eksportowych. Niestety kolejne jego części trafiały w ręce zagranicznych programistów, a efekt ich prac był co najwyżej przeciętny.

Hell & Damnation powraca pod nasze strzechy, co widać, słysząc i czuć. Gra jest klasycznym odświeżeniem serii, zaprezentowaniem najważniejszych wydarzeń z pierwowzoru przy wykorzystaniu nowoczesnych technologii, choć nie zabrakło tu także autorskich rozwiązań, których ze świecą można było szukać kilka lat temu. Dzięki temu dostajemy klasyczną rozwałkę bez ambitnej fabuły, ale o to przecież chodzi.

Opracował: Wojciech Onysków



Uciec przed śmiercią

Trochę zapomniany gatunek roguelike przeżywa ostatnio renesans. Mieliśmy świetne ***Binding of Isaac***, wymagające ***Dungeons of Dremor***, a teraz przyszedł czas na kosmiczne ***Faster Than Light***. Czy rozgrywka faktycznie dorównuje prędkości światła?

FTL to pierwszy projekt w całości ufundowany przez platformę Kickstarter, na której użytkownicy mogą wspierać swoich ulubionych deweloperów różnym plikiem zielonych. Dwóch ambitnych programistów, jeszcze przed rozpoczęciem prac nad grą, nie żądało ogromnych sum. Dziesięć tysięcy dolarów wystarczyło, aby ***Faster Than Light*** ujrzało światło dzienne. Uzbierano dwadzieścia razy więcej, co może być jednocześnie wyznacznikiem ilości wygłodniałych fanów tegoż gatunku.

Oszukać przeznaczenie

W grze wcielamy się w rolę dowódcy statku kosmicznego, który jest w posiadaniu bardzo cennych danych dotyczących odwiecznego konfliktu pomiędzy Rebeliantami a siłami Imperium. Ci ostatni znajdują się jednak lata świetlne przed nami, a na ogonie groźnie majaczy pokaźna flota rebelii, która za wszelką cenę pragnie nas zatrzymać. Sukces tej z pozoru beznadziejnej misji zależy tylko i wyłącznie od indywidualnych umiejętności przywódczych gracza.

Rozgrywka w **FTL** została podzielona na dwa etapy. W pierwszym z nich

latamy po sąsiadujących ze sobą sektorach i wykonujemy różnorakie misje. Drugi oferuje natomiast walkę na ekranie taktycznym. Jak już wspomniałem, tytuł jest przedstawicielem gatunku rogalików, dlatego też każde podejście do rozgrywki to zupełnie inne doświadczenie. **FTL** opiera się na całkowitej losowości, nie oferując przy okazji możliwości zapisania stanu gry. Popełnienie błędu czy też po prostu śmierć równa się rozpoczęciu rozgrywki od nowa. Nikt nie mówił, że w kosmosie jest łatwo i przyjemnie.



Faster Than Light



Permadeath

Nasz statek jest zasilany przez energię, której oczywiście ilość jest ograniczona. Na pokładzie znajdują się poszczególne podsystemy wymagające zasilania. Należy w taki sposób manewrować ilością prądu, aby przetrwać nie tylko podczas podróży, ale także i walki. A ta wymaga od nas wytężenia zwojów mózgowych. Zainwestować w mocniejsze pole ochronne czy wytoczyć wielkie działo, odślaniając tym samym wrażliwy kadłub? Odstrzelić przeciwnikowi system odpowiedzialny za produkcję tlenu czy zdecydować się na unieruchomienie laserów? **Faster Than Light** co chwilę stawia nas przed tego typu wyborami. Wydany pochopnie rozkaz wróci do nas ze zdwojoną siłą w postaci mocniejszego przeciwnika.

Jakby tego było mało, gracz musi kontrolować ilość paliwa, rakiet dostępnych na pokładzie czy części do dronów, które wspomagają nas w walce. Zwycięskie pojedynki bądź też intratne umowy handlowe owocują skromną sumą kredytów. Walutę mo-

żemy zainwestować w usprawnienia poszczególnych systemów naszego statku. Tutaj również należy rozprządzać pieniędzmi, gdyż bardzo szybko możemy obudzić się z niczym.

Spróbuj jeszcze raz

Faster Than Light to gra, którą ma się ochotę odpalać wielokrotnie. Poszczególne porażki motywują do dalszej mordęgi, bo może następnym razem uda się dotrzeć o jeden układ słoneczny dalej i odblokować nowy rodzaj statku. Jedno jest jednak pewne – finałowa walka zrobi z każdego gracza miazgę, nawet na najniższym poziomie trudności.

Z pozorów krótka i płytka, jednak po kilku godzinach nadal potrafi bawić i oferować niespotykane dotąd atrakcje. Gdy na dobre wciągniemy się w klimatyczny świat gry, spędzimy przy niej więcej czasu niż przy niejednej pełnoprawnej produkcji, z poważną fabułą i rozbudowaną rozgrywką. Najwidoczniej prostota jest kluczem do sukcesu.

Wojciech Onyszków



Narkotyczna pikseloza

W świecie gier niezależnych przebić się ze swoim pomysłem jest chyba jeszcze trudniej niż w przypadku wysokobudżetowych tytułów. **Hotline Miami** nie robi tego w sposób subtelny. Uderza z grubej rury (dosłownie), zwracając uwagę wszystkich moralnych przeciwników gier – patrzcie, jaki jestem brutalny!

Trochę szkoda, że przez większość branżowych specjalistów **Hotline Miami** postrzegane jest po prostu jako kolejna brutalna produkcja chcąca zwrócić na siebie uwagę tłumów. W moim odczuciu palmę pierwszeństwa mimo wszystko dzierży tutaj fabuła, a brutalność jest jedynie konceptem, który idealnie się w nią wpasowuje.

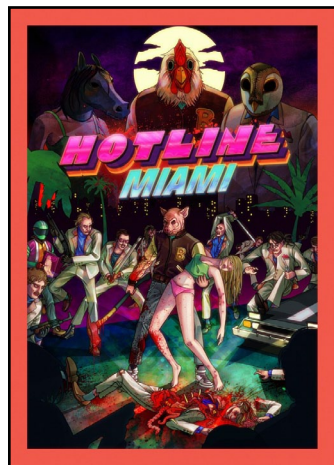
Fear and Loathing

Jest rok 1989 – w USA kończy się szalona era lat osiemdziesiątych. W Miami natomiast zapanował mrok. Ktoś bezwzględnie morduje typków spod ciemnej gwiazdy. Nikomu ich nie szkoda, jednak uczucie zaszczucia pozostaje. A może będę następny?

Mordercą jesteś Ty – gracz. Mogę to z należytym spokojem napisać, nie psując wam zabawy z poznawania fabuły. Ta bowiem jest specyficzna, zakręcona i co najmniej kilkuwymiarowa. Jak filmy Tarantino. Choć w **Hotline Miami** więcej analogii można znaleźć do **Las Vegas Parano**. Strach i obrzydzenie – o tak, tego w grze nie brakuje.

Po ujrzeniu napisów końcowych człowiek nie do końca wie, z czym się

tak naprawdę zmierzył i dopiero po kilku godzinach układa sobie w głowie wersję przedstawionej historii. Narkotyczna wizja morderstw, z pozoru nieszkodliwe telefony i ten nieznany, który wszystkim zawiaduje. Świat gier niezależnych pokazuje, że dwuosobowa ekipa potrafi stworzyć bardziej wciągający tytuł niż wysokobudżetowe produkcje, przy których ślęczą prawdziwi scenarzyści. Przy **Hotline Miami** wszystko inne wydaje się typowe i wyblakłe.



Hotline Miami



Elektryczne piękno

Drugim czynnikiem, dla którego **Hotline Miami** jest grą wartą zaznajomienia się jest idealnie skomponowany soundtrack. Poszczególne utwory nawiązują do burzliwych lat 80. ubiegłego wieku, nie porzucając współczesnych korzeni electro. Przez głośniki przewija się synth pop, mocne electro, ambient, a nawet psychodelia wykręcająca jeszcze bardziej i tak już pokręcony klimat.

Dopiero na samym końcu mamy do czynienia z brutalną rozgrywką, którą wszyscy przeżywają jak opad śniegu w październiku. **Hotline Miami** najprościej przyrównać do pierwszego **GTA**. Podobna jest nie tylko grafika, ale także sposób przedstawienia akcji. Nie oznacza to jednak, że gra jest archaiczna. Po kilku minutach obcowania z tytułem, rzuca się w oczy świetnie zrealizowane sterowanie, które w kilku klawiszach zamyka całą esencję rozgrywki. A jest co zamykać, bowiem nasz bohater może walczyć wręcz, rzucać trzymanymi aktualnie przedmiotami, namierzać cele, by później efektownie odstrzelić

głowę pobliskiego punka, dobijać przeciwników czy chociażby wykorzystać ich w roli żywej tarczy.

Pixelart

Hotline Miami jest grą bardzo trudną. Rządzą nią realne zasady – jedna kulka uśmierca przeciwnika, ale to samo robi również z nami. Takie podejście sprawia, że dany etap powtarzamy w nieskończoność, próbując spamiętać rozmieszczenie przeciwników i ich poszczególne zachowania. Rozgrywka bardzo szybko wymusza na użytkowniku planowanie kolejnych ruchów. Komu poderżnąć gardło w pierwszej kolejności, by następny nie zdążył nas w tym samym momencie dźgnąć? Gameplay jest wymagający, ale przez to rozgrywka staje się bardziej wartościowa, a co za tym idzie, satysfakcjonująca.

Hotline Miami warto poznać dla fabuły, o ile przepadacie za pokręconymi klimatami i historią, która nie odpowiada wprost na każde pytanie, pozostawiając miejsce dla własnych przemyśleń.

Wojciech Onysków



Amerykański sen **x3**

Od publikacji pierwszego trailera **GTA V** minął ponad rok. Przez ten czas fani nie otrzymali ani jednej informacji na temat ich ulubionego tytułu. Aż do teraz. Internet został wręcz zalany nowinkami na temat tego, jak wspaniała ma być najnowsza produkcja Rockstar Games. Wspaniała, bo inaczej być przecież nie może.

Twórcy postanowili z jednej strony kontynuować to, co przez lata żmudnie sobie wypracowali, z drugiej bombardując nas nowościami, które niekoniecznie muszą wszystkim przypaść do gustu. W **GTA V** będziemy mieli bowiem aż trzech głównych bohaterów, pomiędzy którymi przełączymy się w dowolnym momencie przygody – w ramach zdrowego rozsądku, oczywiście.

Każdy z bohaterów to postać jedyna w swoim rodzaju, zdolna zapełnić swoim jestestwem trzy gry akcji i jednego erpega na dokładkę. Michael to gość przeżywający kryzys wieku średniego, były rabuś i świadek koronny. Od swojej przeszłości bardziej nienawidzi tylko żony, która co dnia przepuszcza fortunę w okolicznych centrach handlowych. Problemy rodzinne skłaniają go do powrotu na ścieżkę bezprawia, gdzie spotyka swojego dawnego kumpla, Trevora.

Trevor, druga grywalna postać, to psychol z prawdziwego zdarzenia. Przez całe swoje bogate w najróżniejsze doświadczenia życie nie zmienił się

ani trochę. Nadal kręć go prochy, łatwe kobiety i impreza na najwyższych obrotach. W jego wykonaniu rozpoczyna się ona od podpalenia auta jakiegoś gagatka. Cóż, od gościa mieszkającego w przyczepie kempingowej na środku pustyni, nie można wymagać ucywilizowania.

Trzecim protagonistą jest czarnoskóry Franklin, który poszukuje sposobu na życie. Podatny na wpływy swoich przyjaciół, często popada w tarapaty i długo się z nich wyplątuje. Michaela poznaje podczas jednej akcji i zostaje jego współpracownikiem – najwidocz-



Grand Theft Auto V
[artwork]





niej taki styl życia odpowiada jego preferencjom.

Trzech różniących się od siebie bohaterów daje niesamowite pole do popisu. Pospinanie wszystkich wątków w całość może zaowocować genialną fabułą, aczkolwiek z drugiej strony pod wątpliwość można podać spójność tej historii. Jak będzie naprawdę, okaże się dopiero po premierze.

Jednak już teraz warto wspomnieć o możliwościach, jakie przyniesie takie rozwiązanie. Trójka bohaterów

daje kilka różnorodnych możliwości działania. Podczas wykonywania misji będziemy mogli decydować, w skórę którego gangstera aktualnie się wcielić. Pozostać na dachu budynku i eliminować przeciwników ze snajperki czy może wkroczyć do środka przez okno, z karabinem maszynowym na rękę? A może zamiast tego wcielić się w Trevora i wesprzeć kompanów atakiem z helikoptera? Na papierze wygląda to bardzo obiecująco, dlatego też o rozgrywkę jestem spokojny.



Rockstar po prostu nie zwykł partaczyć swojej roboty.

Wraz z piątą odsłoną serii powrócimy do Los Santos – fikcyjnego miasta wzorowanego na Los Angeles. Twórcy gry przechwalają się, że teren działania będzie większy od tego, co widzieliśmy w **GTA IV** i **Red Dead Redemption...** razem wziętych. Programiści wybrali się nawet na ulice Los Angeles, aby zaobserwować pospolite zachowania mieszkańców tego miasta i przenieść je na ekrany telewizorów. Dlatego też o poranku

zaobserwujemy ludzi uprawiających jogging, ogrodników jadących do pracy czy imprezowiczów wracających do swoich melin. Po południu natomiast więcej osobników wybierze się na spacer, a spracowani mieszkańcy spieszyć będą do swoich rodzin. Nie wspominając o nocnym życiu, o jakości którego z pewnością przekonamy się na własnej skórze.

GTA V będzie sandboxem z prawdziwego zdarzenia, dlatego oprócz rozbudowanego wątku głównego, oferować będzie szereg aktywności



pobocznych. W tym aspekcie programiści z Rockstar Games są akurat miśtrami. Będziemy zatem mogli pograć w tenisa, udamy się na jogę, poskaczemy ze spadochronem, poszalejemy na nartach wodnych, damy nura na dno oceanu, pobawimy się w Tigera Woodsa... czy naprawdę musimy wymieniać dalej?

W grze mają się także pojawić losowe zdarzenia proponujące graczowi dodatkowe zadanie. Rozwikłanie zagadki morderstwa na pustyni to tylko jeden z nielicznych przykładów takiej aktywności. Twórcy zapewniają, że wykreowany przez nich świat będzie żył własnym życiem, a nasi bohaterowie będą stanowić tylko niewielką jego część.

Pod znakiem zapytania stoi natomiast tryb wieloosobowy, o którym nie wiadomo nic, poza tym, że będzie.

Na usta aż ciśnie się kooperacja trzech graczy ze względu na charakter rozgrywki. Takie rozwiązanie mogłoby przenieść serię na zupełnie inny poziom.

Pecetowców rozżłości również fakt, że Rockstar Games aktualnie nawet nie myśli o przeniesieniu tytułu na komputery osobiste. Co prawda w przypadku **GTA IV** było podobnie, a jednak tytuł został wydany na blaszaki, jednak doświadczenia z **Red Dead Redemption** nie napawają optymizmem.

Jedno jest pewne, premiera **GTA V** będzie w branży rozrywki elektronicznej jednym z najbardziej istotnych wydarzeń, które porwie miliony graczy z całego świata. A stanie się to już w pierwszym kwartale 2013 roku.

Wojciech Onyszków

