



Alter  
pop

#9

ISSN 2084-4999

1,23 zł (w tym 23% VAT)

lut-y-marzec 2013

# Dźwięk:

# Obraz:

---

# Słowo:

# Interakcje:

**Alter**  
**pop**  
MAG E-ZINE

numer 9  
luty-marzec 2013  
ISSN 2084-4999

## **Redaktor naczelny**

Tadeusz Bisewski

## **Redakcja**

Ana Matušević  
Jakub Milszewski  
Kamil Downarowicz  
Karolina Joisan  
Wojciech Onyszków

## **Korekta**

Wydawnictwo EKWITA  
[www.ekwita.pl](http://www.ekwita.pl)

## **Wydawca**

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

# PREMIERY płytkowe

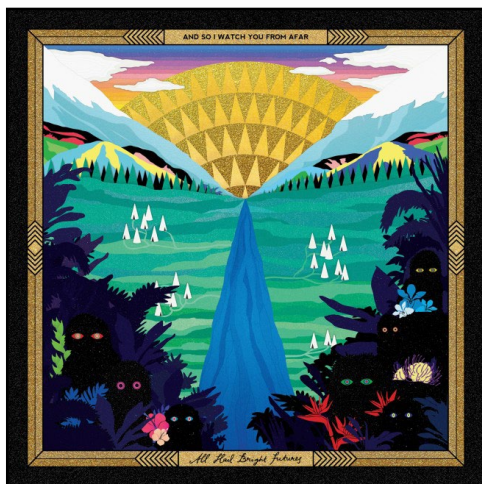
## And So I Watch You From Afar

*All Hail Bright Futures*

\*\*\*\*\*

W 2009 roku dziennikarz radia BBC wystawił temu irlandzkiemu zespołowi najwyższą ocenę za debiutancki album. Minęły cztery lata i choć brytyjska rozgłośnia, co prawda, nie popada już w zachwyt, pochylając się nad **All Hail Bright Futures**, to nadal ocenia bardzo wysoko działalność And So I Watch From Afar.

Czy słusznie? A jakże! ASIWFYA powraca ze swoim trzecim krążkiem w świetnej formie, serwując nam dwanaście rozbrykanych, kakofonicznych piosenek. W swoim specyficznym stylu łączą połamane, pozytywne rytmy z elementami, wydawałoby się, zupełnie tutaj niepasującymi. Bo czymże innym jest partia skrzypiec w **Trails**, karaibskie klimaty w **Rats on Rock**, galopada perkusji w **Like a mouse**, czy elektroniczne smaczki pulsujące zawadiacko na przestrzeni całej płyty. Brzmi to tak, jakby skrzyżowano podczas szalonego eksperymentu DNA Battles z This Will Destroy You. Jak się okazuje postrock posiada także swoją jasną stronę i niekoniecznie gatunek ten ograniczać się musi do melancholijnych, wypełnionych smutkiem,



muzycznych depresantów. Zbliża się wiosna, warto zrobić sobie zastrzyk świeżej energii.

## Clouds

*USB Islands/USB Islands Remixes*

\*\*\*\*\*

Jeżeli myślimy o Skandynawii w kontekście sceny muzycznej, to przede wszystkim przed oczami staje nam Islandia. W Reykjavíku działało swego czasu najwięcej zespołów muzycznych na świecie w stosunku do gęstości zaludnienia. Ale pozostałe rejony mroźnych krain także radzą sobie całkiem nieźle. Co jakiś czas możemy, przecież, usłyszeć o jakimś ciekawym projekcie ze Szwecji, Danii czy Finlandii. Z tego ostatniego kraju pochodzi formacja Clouds, która wydała właśnie minialbum wraz z remiksami.

Płytę otwiera ciepły, brzmiący nieco orkiestrowo, kawałek **Cannibal Generals**. Niewinny, baśniowy wręcz początek utworu przełamany zostaje przez rytmiczne uderzenia klawiszy i niemal hip-hopowy rytm, który ciągnie **CG** już do samego końca. Intrygująco prezentuje się **Four Hands**, przenoszący muzykę Finów w bardziej pochmurne i mroczne rejony, gdzie posiatkowana elektronika oddycha dusznym darkambientowym powietrzem. Z kolei **You Got To My Head** zawiera ładne i kojące kobiece sample obudowane wyraziście zarysowaną melodią, wtopioną w dubową pulsację. Na uwagę zasługuje także kompozycja **Napalm** korespondująca udanie z twórczością Kraftwerk z czasów **Computerwelt**.



## Skala ocen:

\*\*\*\*\*  
Space Ritual

\*\*\*\*\*  
Stairway To Heaven

\*\*\*\*\*  
To musi być miłość

\*\*\*\*\*  
Dusza diabłu sprzedana

\*\*\*\*\*  
Nadciąga noc komety

\*\*\*\*\*  
I Can't Get No Satisfaction

\*\*\*\*  
Welcome To The Jungle

\*\*\*  
Ta piosenka powstała dla pieniędzy

\*\*  
Mam tak samo jak ty

\*  
Kim jest człowiek,  
jeśli nie człowiekiem tylko

## Few Quiet People

### *Scary Playgrounds*

\*\*\*\*\*

Jestem jednym z tych gości, którzy wciąż nie mogą nadziwić się możliwościami, jakie oferuje nam Internet. Z poziomu komputera, który leży sobie grzecznie na naszym biurku, mamy dostęp do właściwie niewyczerpanego źródła muzyki. Ma to swoje ogromne plusy, ale i kilka minusów. Jednym z nich jest łatwość, z jaką można się zagubić w tym cyfrowym oceanie plików mp3 i teledysków z YouTube. Czasem naprawdę ciężko jest wyłowić coś wartościowego. Dlatego z radością witam takie wydawnictwa jak **Scary Monsters**, które znacznie ułatwiają mi życie. **SM** będąc typową „składanką”, prezentuje nietypowych i nietuzinkowych artystów związanych z wytwórnią Few Quiet People. Jest to płyta pełna kontrastów, gdzie subtelna elektronika Krojca sąsiaduje z cudowną, prowadzoną przez skrzypce, kompozycją Stefana Wojciechowskiego i akustycznym wcieleniem Starej Rzeki. Znajdziemy tutaj nawet znakomity kawałek hip-hopowy, pod którym podpisali się Kirk oraz Pan Borman. Album można pobrać za darmo z sieci, i każdego do tego gorąco zachęcam.

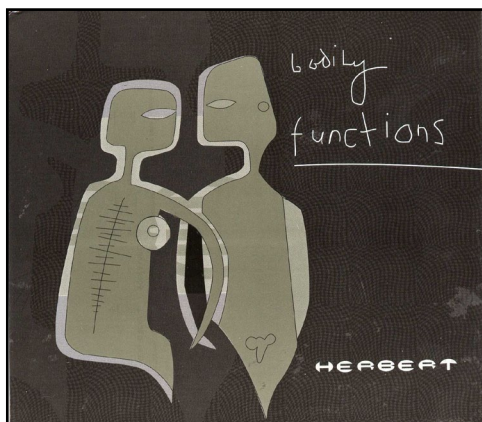
## Herbert

### *Bodily Functions*

\*\*\*\*\*

W 2000 roku Matthew Herbert napisał swój osobisty muzyczny manifest, w którym zapowiedział, że nie będzie używać już w swojej pracy syntezatorów, automatów perkusyjnych i innych

FEW QUIET PEOPLE  
SCARY PLAYGROUNDS





nowoczesnych instrumentów. Zamiast tego wsłucha się w swój organizm i zarejestruje osobliwe odgłosy, wydawane przez usta, zęby, oczy, serce czy nogi, łącząc je z własnoręcznie wyprodukowanymi samplami. W niedługim czasie spełnił swoją obietnicę i światło dzienne ujrzał album **Bodily Functions**. Dziś, 12 lat po premierze, możemy sobie przypomnieć o tym niezwyklej wydawnictwie, przy okazji jego 2-płytowej reedycji. **Bodily Functions** nie straciła nic ze swojej świeżości ani jakości, pomimo upływu całej dekady! Tym się właśnie charakteryzują albumy wielkie, ponadczasowe. Wysmakowana muzyka klubowa podbudowana melancholijnymi partiami fortepianu czy trąbki wciąż uwodzi i działa na zmysły. Herbert gra z konwencją na swój własny, intrygujący sposób i robi to diabelnie przekonująco. Pozycja obowiązkowa.

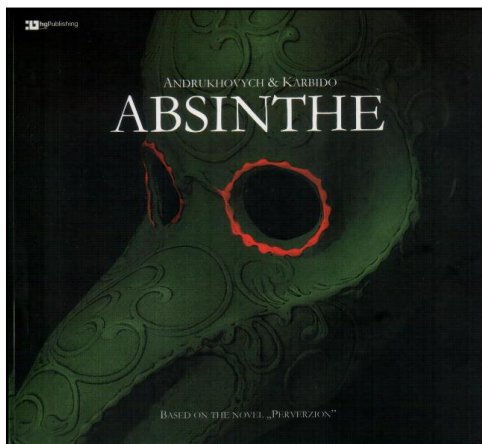
## Karbido

### Absynt

\*\*\*\*\*

Jurij Andruchowycz, jeden z najznakomitszych współczesnych poetów i prozaików ukraińskich, przed kilkoma laty nawiązał współpracę z wrocławskim kolektywem Karbido. Dzięki temu światło dzienne ujrzały dwa wyśmienite, koncepcyjne albumy: **Samogon** i **Cynamon**. Teraz muzycy – jak sami mówią – z prawdziwą dumą zamykają swoją trylogię wyjątkowym dwupłytyowym (cd + dvd) wydawnictwem **Absynt**.

Tym razem grupa wzięła na warsztat powieść **Perwersja** i skupiła się na jej głównym bohaterze, którym jest Stach Perfecki. Poznajemy jego perypetie poprzez sugestywną melo-



recytację Jurija wtopioną w duszną, oszczędną w swojej strukturze, muzykę. Kompozycje napędzane są głównie przez elektryczną gitarę, syntezator czy saksofon, które zamieniając się ze sobą niespodziewanie miejscami, tworzą eklektyczną mieszankę, w której odnaleźć możemy elementy jazzu, avant-rocka czy eksperymentalnej elektroniki. Karbido to niezwykle świadomy zespół, który nic nie pozostawia przypadkowi. Każdy dźwięk, każde użycie instrumentu jest przemyślane i wykorzystane z niezwykłą precyzją, którą inne zespoły mogą się od wrocławian jedynie uczyć. Nie jest to muzyka łatwa, wymaga uwagi, skupienia i ponadprzeciętnego zaangażowania. Jak dobrze, że są jeszcze artyści, którzy wierzą w odbiorców swojej sztuki, szanują ich inteligencję i wrażliwość. Jak dobrze, że mamy Karbido i Andruchowicza.

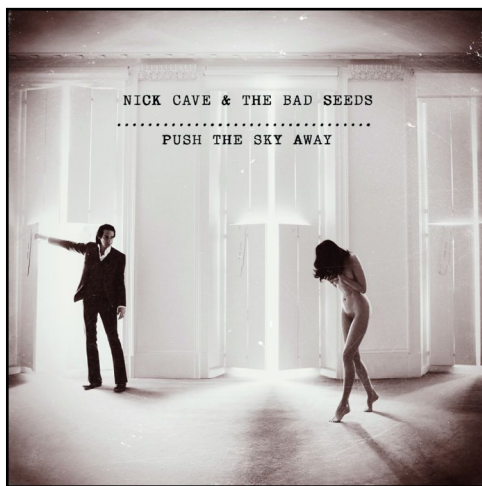
## Nick Cave and The Bad Seeds

### *Push the Sky Away*

\*\*\*\*\*

W tym roku mija 30. rocznica założenia The Bad Seeds. Nie ma chyba lepszego sposobu na uczczenie tego faktu przez sam zespół, niż wydanie nowego albumu. Albumu, na który czekało wielu fanów. Jak zawsze przy takich okazjach pojawia się pytanie – czy warto było czekać? Odpowiedź nie jest jednoznaczna.

Postawmy od razu sprawę jasno. Jeśli spodziewaliście się, że mroczny bard i jego ekscentryczna trupa ustawią przestery na maxa i zaleją nas brudnymi falami rock'n'rolla, to czeka Was głęboki zawód. No to skoro The Bad



Seeds nie dają czadu, to pewnie napisali kilka naprawdę świetnych, melodyjnych piosenek w stylu **Abattoir Blues/The Lyre of Orpheus**? Także pudło. Tym razem kultowa grupa postawiła na melorecytację przy akompaniamencie oszczędnej sekcji rytmicznej. Jest to wydawnictwo wybitnie antypiosenkowe. Nick Cave snuje ponure historie, w których tematami dominującymi są przemijanie, wygasanie wielkiej miłości, pożądanie czy ogólnie rzecz biorąc – sens życia. **Push The Sky Away** nie jest albumem łatwym, przyjemnym. Trzeba do niego przywyknąć. Weźmy np. otwierającą płytę kompozycję **We no Who U R** – rzadka, rozlewająca się perkusja, chórki, delikatny stukot i ulotny gitarowy motyw. Cave posługuje się nowym językiem, którego trzeba się nauczyć, by go w pełni zrozumieć. A to wymaga czasu i cierpliwości.

**Opracował:** *Kamil Downarowicz*

# 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)





# Łabędzi Śpiew

Po pamiętnym, kończącym ubiegłoroczny OFF Festival koncercie amerykańska formacja **Swans** powraca do Polski. W marcu grupa będzie promować w naszym kraju wydany niedawno album **Seer**, który został znakomicie przyjęty zarówno przez prasę muzyczną, jak i przez zagorzałych fanów. Przy tej okazji warto pochylić się nad fenomenem **Michaela Giry** i jego mrocznych kompanów.

„Powód, dla którego zajmuję się muzyką jest prosty. Muszę to robić, nie mam innego wyjścia. Nie jestem w stanie robić w życiu niczego innego” – słowa te wypowiedział w jednym z wywiadów lider Swans. Charyzmatyczny i niepokorny wokalista oraz basista już od ponad 30 lat realizuje swój program bezkompromisowego podejścia do muzyki. Wraz ze swoim zespołem lawiruje zgrabnie między przeróżnymi gatunkami stylistycznymi, od rocka gotyckiego poprzez folk, ambient, post rock, czy w końcu industrial i noise, poszukując formuły idealnej, w której pomieści swoje wszystkie idee. A zaczęło się w 1982 roku, kiedy na scenie nowojorskiej pojawił się ruch o nazwie no wave (nazwa oznacza bunt przeciwko popularnej w tym okresie new wave, artyści często sięgali po atonalne dźwięki, faktury nawiązujące do gatunku downtown, a teksty zawierały

nierzadko wątki nihilistyczne). Gira, potomek emigrantów z Hiszpanii, zafascynował się wówczas brutalnymi, pełnymi pierwotnej agresji dźwiękami, które prezentował zafascynowanej widowni.

Skład zespołu na przełomie dekad ulegał znacznym zmianom. Do dziś



**Michael Gira**



przewinęło się przez Swans prawie 30 osób. Liczna jest także dyskografia grupy, która zawiera szesnaście oficjalnych płyt, całe mnóstwo epek, singli, reedycji, bootlegów i komplikacji. Jest w czym wybierać. W 1983 roku, kiedy wydany został przez wytwórnię Neutral Records pierwszy długogrający album Łabędzi **Fifth**, skład kapeli wyglądał następująco: Michael Gira – wokal, gitara basowa, Jonathan Kane – perkusja, Roli Mosimann – bębny, perkusja, Norman Westberg – gitara, Harry Crosby – bas. W dzisiejszym kształcie grupy odnaleźć możemy jedynie Michaela i Normana. Znany ówczesny dziennikarz muzyczny, Piero Scaruffi, w ten sposób opisał **Fifth**: „jest to idealny soundtrack do masowego samobójstwa. Gira ryczy i odbija swój szaleńczy głos o brutalną, depresyjną, psychodeliczną ścianę dźwięku”. Na kolejnych wydawnictwach Swans zaczęło rozszerzać formułę. Wypuszczony w świat w 1984 roku album **Cop** prezentował długie, wolne, ale nadal brutalne i brudne kompozycje, zawierające taśmowe podkłady. Dało się rozpoznać w twórczości Swans co-



**Swans**

Seer

raz większy wpływ industrialu i noise. Styl ten zespół kontynuował aż do 1987 roku, kiedy podwójne, uważne do dzisiaj za wybitne, wydawnictwo **Children of God** pokazało Swans jako mistrzów ciężkiego rocka. W międzyczasie szeregi grupy zasilila artystka pochodząca z Atlanty – Jarboe. Stała się ona wkrótce partnerką życiową Giry. Jarboe wniosła spory wkład do twórczości Łabędzi, przemycając do niej elementy gotyku i folku oraz wspomagając na wokalu Michaela. Za jej czasów muzyka Swans stała się także „bardziej przystępna”. Grupa ewoluowała, oddalając się od własnych korzeni. Bynajmniej nie w negatywnym sensie. Warto wspomnieć o legendarnych pamiętnych występach Swans w Polsce w czasach PRL-u: 27 sierpnia 1987 roku w Teatrze Letnim w Sopocie, 29 sierpnia 1987 roku w klubie Remont w Warszawie i 30 sierpnia 1987 roku we Wrocławiu, w klubie Pałacyk. Koncerty te są wspomniane do dzisiaj przez starszych wielbicieli zespołu.

W 1990 roku Swans założyli własną wytwórnię płytową Young God Records. Wznowili wcześniejsze płyty, wydali wiele nagrań archiwalnych i kompilacji oraz przygotowali nowe wydawnictwa. W 1992 roku ukazały się dwie płyty grupy Swans: studyjna **Love of Life** i koncertowa **Omniscience**, na których muzyka zespołu przybrała formę wysmakowanych eksperymentów dźwiękowych. Równocześnie zmniejszał się wkład Jarboe, która skupiła się na własnych projektach. Gira także zajmował się własnymi rzeczami, napisał m.in. książkę **Consumer**.

Dekada lat 90. była dla zespołu równie owocna, jak ta wcześniejsza. Ważniejsze płyty z tego okresu to eksperymentalne ***Die Tür Ist Zu i przebojowe The Great Annihilator***. Michael ugruntował swoją pozycję jako wielki artysta i kompozytor. Niestety wskutek kilku czynników (m.in. rozstanie z Jarboe) Gira postanowił w 1998 roku rozwiązać Swans. Płyta koncertowa o wszystkim mówiącym tytule ***Swans are dead*** podsumowywała działalność tego niezwykle oryginalnego i twórczego zespołu.

Jak miało się okazać, Łabędzie powróciły do życia w 2010 roku. Już bez Jarboe, za to ze świeżą energią i pomysłem na granie. Fani dostali upragniony nowy materiał w postaci ***My Father Will Guide Me Up a Rope to the***

***Sky***. W roku 2012 monumentalny ***Seer*** podbił serca słuchaczy na całym świecie i o zespole zrobiło się nad wyraz głośno. Michael zyskał rzeszę nowych fanów wśród młodego pokolenia, które dopiero teraz zaczęło odkrywać jego twórczość. Wydaje się, że Gira jako artysta osiągnął już wszystko. Coś jednak karze mi wierzyć, że Łabędzie śpiew towarzyszyć nam będzie jeszcze długo.

*Kamil Downarowicz*

#### **Zespół zagra:**

- 15 marca, Kraków, Kwadrat,
- 16 marca, Warszawa, Stodoła.



**Swans**



# PREMIERY *filmowe*

## Gangster Squad. Pogromcy mafii

reż. *Ruben Fleischer*

\*\*\*\*\*

Film opowiada o oficerach policji, którzy nie mogąc dopaść bossa mafii w ramach litery prawa, postanawiają schować odznaki do szuflad biur i sformować tajną jednostkę. Posługując się metodami rodem z Dzikiego Zachodu, rozprawiają się ze światkiem mafijnym Miasta Aniołów AD 1949.

Sam rdzeń historii ma swoje źródło w prawdziwych wydarzeniach, jednak przeniesiony na ekran przez Rubena Fleischera (reżyser m.in. **Zombieland**) przybiera formę przyciężkawej zabawy konwencjami. Wydawałoby się, że zatrudniając tak doskonałą obsadę, ma się sukces komercyjny zapewniony, a jednak nawet nazwiska najgorętszych obecnie gwiazd Hollywoodu nie ratują tego filmu.

Największym minusem jest płaska fabuła, która nie pozostawia miejsca na rozwinięcie charakterów postaci, pozostają oni jedynie prostymi alegoriami, choć ubranymi w efektowne dwurzędowe garnitury.

Tym, co przyciąga najmocniej, jest oddana do najdrobniejszych szczegółów scenografia, która jednak nie może zastąpić ciekawej akcji.





## Nieulotne

reż. Jacek Borcuch

\*\*\*\*\*

Oczarowanie poprzednim filmem Borcucha, **Wszystko co kocham**, może mieć zgubny wpływ na odbiór **Nieulotnych**. To co w **WCK** było żywą tkanką, która oplatała zgrabny szkielet fabularny, tutaj ulatnia się w niebyt.

Nie można nie docenić pięknych zdjęć Michała Englerta, za które zdobył zasłużoną nagrodę na festiwalu w Sundance. Mimo to, gdy przychodzi do zmagania dwójki głównych bohaterów z pewną tajemniczą tragedią, zaczynamy się zastanawiać, gdzie się podziela osoba odpowiedzialna za scenariusz?

Jednak by nie być posądzonym o zbyt pesymizm, nie można nie wspomnieć o wyrazistości, jaką odznacza się ten film na tle rodzimej produkcji filmowej. **Nieulotne** wydaje się być wprawką do czegoś większego. Jeśli tak, to należy trzymać kciuki za następny film Jacka Borcucha.

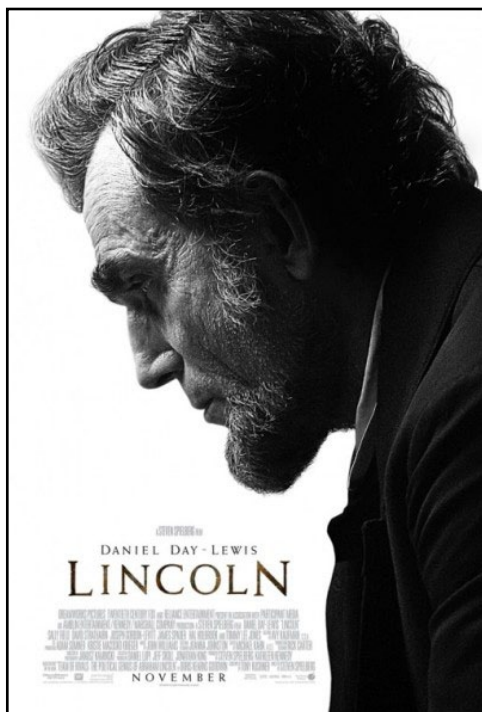
## Lincoln

reż. Steven Spielberg

\*\*\*\*\*

Historyczny fresk pokazujący ostatnie 4 miesiące z życia prezydenta Stanów Zjednoczonych Abrahama Lincolna. To monumentalne dzieło o zniesieniu niewolnictwa w USA z perfekcyjnymi zdjęciami Janusza Kamińskiego wzbudza szacunek, a jednocześnie przytłacza patosem.

Dużo ważniejsza od biograficznego aspektu życia Lincolna wydaje się akcja w Kongresie, gdzie ścierają się ze sobą demokraci i republikanie. Ob-



razów wojny nie znajdziemy tu wiele, są natomiast odniesienia do sytuacji społeczeństwa, zmęczonego już wojną secesyjną.

Twórcom filmu udaje się wiernie odmalować historyczny moment dzięki doskonałym kostiumom i scenografii. Jednak najwięcej zawdzięczają aktorom, którzy nie grają, ale naprawdę są swoimi postaciami. Tu należy wspomnieć o Danielu Day-Lewisie, Tommym Lee Jonesie oraz Sally Field, którzy tworzą na ekranie rewelacyjne kreacje. Zasłużony, zresztą kolejny, Oscar dla Day-Lewisa.

Pozostaje pytanie, czy Lincoln zapisze się u potomnych? Z pewnością, jako dzieło bezpośrednio mówiące o powstaniu 13. poprawki do konstytucji, znoszącej niewolnictwo.

## Drogówka

reż. Wojciech Smarzowski

\*\*\*\*\*

Jak w **Gangster Squad** policjantów można zaliczyć do nieskazitelnych stróżów prawa, tak mundurowych z **Drogówki** charakteryzuje raczej 7 grzechów głównych. Przesiąknięci korupcją, nie wahają się brać łapówki, nie wykluczając opłaty w naturze. Polski reżyser bez mrugnięcia okiem odmalowuje całkowicie pesymistyczny obraz rodzimej policji.

Idąc tropem światowych trendów, znanych choćby z obrazu również pokazującego pracę policji **Bogowie ulicy**, Smarzowski umieszcza w swoim filmie różne punkty obserwacji. Posługując się tzw. techniką **found footage**, tworzy wrażenie łapania na gorącym uczynku. Tym większe wrażenie na odbiorcach robią niektóre

## 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!





sceny. Rozedrgany obraz ze smartphonów i kamer przemysłowych w połączeniu z tradycyjnym filmowaniem odsłania zresztą nie tylko kulisy pracy warszawskiej drogówki, ale odziera z mitu wielkomiejskiego samą stolicę. Miasto ukazane w filmie to przestrzeń ciasnych knajpek, ciasnych samochodów i ciasnych mieszkań. Smarzowski odziera je z taniego blichtru i pokazuje w całej swej przeciętności.

## Wróg numer jeden

reż. Kathryn Bigelow

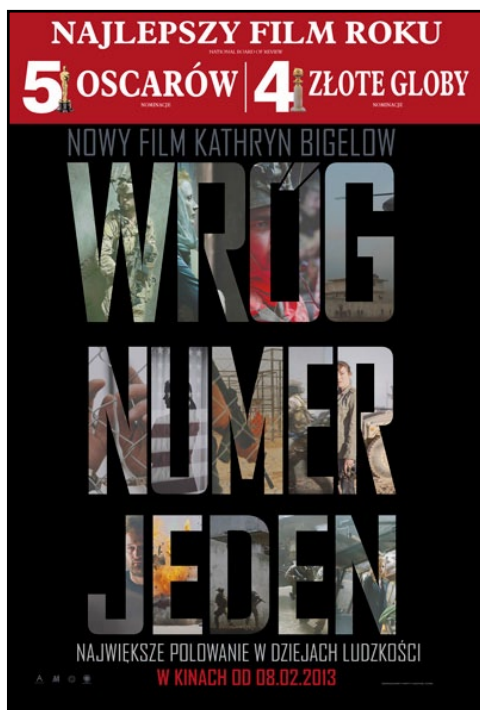
\*\*\*\*\*

Trudno jednoznacznie ocenić nowy film Kathryn Bigelow. Reżyserka nie boi się podejmować kontrowersyjnych tematów, idzie swoją drogą, nie przejmując się krytyką. Czy dokonana dziesięć lat po tragedii WTC likwidacja Osamy Bin Ladena ma tę samą wagę, niż gdyby udało się go złapać tuż po zamachu?

Bigelow tworzy zatem film o zmaganiach CIA w poszukiwaniu winowajcy. Oczami młodej agentki Mai, granej przez Jessicę Chastain, widz ogląda żmudną, wieloletnią, wręcz krecią pracę, której efektem jest zemsta podana raczej na zimno.

Nie należy spodziewać się miażdżącej akcji. Dopiero ostatnie pół godziny filmu nabiera tempa. Całość natomiast charakteryzuje się niespieszną narracją, choć nie brakuje w niej momentów drastycznych, ukazujących tortury i mniej wysublimowane sposoby wyciągania informacji.

Koniec filmu nie przynosi jednak ulgi. Co jeśli od terrorystów służby specjalne różnią się tylko ideologią? Niełatwo obok tego pytania przejść obojętnie.



## Poradnik pozytywnego myślenia

reż. David O. Russell

\*\*\*\*\*

Według amerykańskiej propagandy naszą twarz zawsze powinien zdobić olśniewająco biały uśmiech, a życie winno być pasmem szczęścia. Co jeśli tak się nie dzieje? Ba! Co jeśli w samym centrum tej propagandy serdeczności częściej można napotkać ludzi zwyczajnie przygnębionych lub bliskich depresji? Russell opowiada nam o tym, że wszyscy mamy jednak nierówno pod sufitem.

Główny bohater, Pat, właśnie wyszedł z psychiatryka. Próbuje się jakoś ogarnąć życiowo, ale ciągle nie może zapomnieć o zdradzie żony. Na spotkaniu u znajomych poznaje podobnie jak on postrzeloną dziewczynę, Tiffany, z którą mogą powymieniać się opiniami o zażywanych psychotropach. Między nimi zaczyna iskrzyć, choć w zupełnie niebanalny sposób.

Co potrafił wykrzesać Russell z szablonu komedii romantycznej, to bardzo udany początek. Filmowi brakuje jednak zakończenia z przytupem, takim jak choćby w świetnym obrazie *Mała miss*. Niemniej należy do jednych z lepszych poprawiaczy humoru ostatnich lat. Godny polecenia.

## Sugar Man

reż. Malik Bendjelloul

\*\*\*\*\*

Niesamowity film o nieprzeciętnym muzyku. Zdobywca Oscara dla najlepszego dokumentu, ale nie tylko to powinno nas skłonić do wizyty w kinie.



Historię muzyka postanowiło opowiedzieć dwóch ludzi: dziennikarz muzyczny oraz właściciel sklepu z płytami. Wyruszają w podróż po Stanach, aby odnaleźć choćby najmniejszy ślad po swoim idolu. To co odkrywają, przechodzi ich najśmielsze oczekiwania.

# Hitchcock

\*\*\*\*\*

Sacha Gervasi skupia się w swoim filmie na momencie, gdy Hitchcock upiera się, aby nakręcić ekranizację



powieści **Psychoza**. Mimo wielkiego doświadczenia w tworzeniu mrocznych thrillerów nie zdobywa swoim pomysłem zaufania szefów wytwórni. Do tego popada w coraz większy konflikt z żoną.

Te dwa wątki splatają się ze sobą w filmie, który może nie jest dziełem wybitnym, za to oferuje świetne role Anthony'ego Hopkinsa oraz Hellen Mirren. Całkiem wiernie odtworzony klimat końca lat 50. oraz nastrój kręcenia kultowego już filmu sprawiają, że odbiera się go pozytywnie.

## Być jak Kazimierz Deyna

reż. Anna Wieczur-Bluszczyk

\*\*\*\*\*

Debiutująca w polskim kinie Anna Wieczur-Bluszczyk zrobiła prosty, ale na szczęście nie prostacki, film o piłce nożnej. W naszym kraju, pełnym wzniosłych futbolowych emocji i już nieco gorszych wyników na boisku, nieczęsto powstają tak dobre filmy o takiej tematyce.

Bohaterem jest Kazik, który ma to szczęście urodzić się dokładnie w momencie, gdy Deyna strzela gola Portugalii podczas Mundialu w 1978 roku. Jego ojciec traktuje to jako znak, i postanawia uczynić z Kazika gwiazdę futbolu. Cóż jednak poradzić, kiedy gra nijak młodemu chłopcu nie wychodzi?

Reżyserka sprawnie posługuje się kamerą i opierając się na solidnym scenariuszu, którego jest także współautorką, tworzy całkiem zgrabną komedię o czerstwych czasach PRL-u. Na szczęście nie popada w pretensjonalność, co mogło grozić przy takim temacie.





## Wiecznie żywy

reż. Jonathan Levine

\*\*\*\*\*

Gdyby nie dystans, z jakim do swojego projektu podszedł Jonathan Levine, ten film byłby po prostu niestrawny. Nie można jednak nie wspomnieć o wcześniejszych tytułach, traktujących zombie z nieco innego punktu widzenia. A przede wszystkim o angielskim humorze, który spłodził **Wysyp żywych trupów**, pokazujący, że zombie-movie może być świetną komedią.

**Wiecznie żywy** to film ocierający się o konwencję komedii romantycznej, z hordami zombiaków w tle. W tych okolicznościach niespodziewanie rodzi się uczucie pomiędzy melancholijnym „młodzieńcem” zombie, R (może Romeo?) oraz Julie, córką dowódcy ostatnich żywych ludzi. Zanim ich miłość odmieni oblicze Ziemi, jesteśmy świadkami absurdalnie zabawnych sytuacji, możliwych dzięki wzorowej zabawie stylami. Reżyser połączył w jedno kilka motywów, dokładnie wymieszał z groteską i przerysowaniem, tworząc nową jakość. Na szczęście nie jest to kolejna odsłona wątku znanego choćby z sagi **Zmierzch**, choć miłość międzygatunkowa i tu kwitnie.

**Opracowała:** Karolina Joisan





# Kinokomiks

Coś nie gra w popkulturze. Komiks i film, dwa media, które były sobie przeciwstawiane, nagle zaczęły trzymać się za ręce i posyłać sobie czułe spojrzenia. Z ich związku rodzą się nieco zdeformowane twory, które podbijają serca publiczności na całym świecie. Gdzie popełniliśmy błąd?

Na samym początku wyjaśnijmy sobie jedną rzecz: z dobrego, długiego serialu komikсового nie da się zrobić równie dobrego filmu, tak samo jak z **Mody na sukces** nie da się zrobić jednej pełnometrażówki. Można oczywiście próbować i dzielni Amerykanie tak właśnie robią. W ostatnich latach do kin

na całym świecie taśmowo wkraczają kolejne adaptacje znanych komiksów (głównie tych o superbohaterach) i niemal wszystkie z miejsca stają się kasowymi hitami. W zasadzie tylko kasowymi, bo forsa rzeczywiście płynie do Hollywood. Niemniej jednak jeśli ktoś przynajmniej w miarę regularnie



Barbarella





### *Capian America*

od dłuższego czasu czytuje serie komiksowe, po wyjściu z kina będzie czuł co najmniej niesmak. Dlaczego? Dlatego że nawet jeśli producenci zdecydują się na nakręcenie 20 pełnometrażowych filmów pt. **Avengers**, to i tak nie uda im się oddać nawet 1 procentu zawirowań, dramatów, a przede wszystkim głębi, morałów i przesłania, jakie ukrywały komiksy pod tym szyldem na przestrzeni kilkudziesięciu lat. Film, owszem, podobał się będzie. Nie może być inaczej, skoro efekty specjalne będą wbijać w fotel, a uroda aktorów i aktorek będzie zachwycająca. Ale to w zasadzie koniec.

Wszystko zaczęło się na dobrą sprawę kilka lat temu. Marvel Comics postanowił przywrócić do życia stary pomysł, na którym przez pewien czas jechało DC: film. DC miało swoje sta-

re filmy o Supermanie, co jakiś czas powstawały nowe o Batmanie. Każdy kolejny był hitem. Zabierali się za nie zawsze uznani reżyserzy: Tim Burton, Joel Schumacher, w końcu Christopher Nolan. Ludzie z Marvela nieco zazdrośnie patrzyli na kinowe sukcesy Mrocznego Rycerza, sami raczej trzymając gęby na kłódkę, jeśli chodzi o ich kinowe osiągnięcia (wręcz śmieszne adaptacje z lat 80. i 90. – znalazł się pośród nich m.in. **Kapitan Ameryka**, **Punisher** i **Fantastyczna Czwórka** nakręcona przez niemiecką wytwórnię). W końcu zaczęło się: po kolei do kin trafiały kolejne Spidermany, X-meny, Hulki, **Ghost Rider**, **Daredevil**, potem **Avengers**, **Iron Man**... Zdecydowana większość z tych filmów pomijała milczeniem główne problemy przedstawione w komiksach. Filmowemu



## Persepolis

Spidermanowi nie w głowie było przejmowanie się odpowiedzialnością, X-meni nieszczególnie przekonywali do tolerancji, Hulk głównie niszczył itp., itd. Widzowie, którzy nie zapoznali się z komiksowym pierwowzorem, byli zachwyceni. Środowiska komiksowe były i są podzielone.

Ludzie z Marvela odpowiedzialni za filmy zaczęli stanowić przykład. Do kin zaczęły też trafiać filmowe adaptacje komiksów z innych wydawnictw. I tu zdziwienie: filmy te w dużej części były całkiem dobre (pomijając **Transformers**, które znane są znów tylko z efektów i... Megan Fox). Dzięki temu mogliśmy obejrzeć **Sin City**, **300**, **V jak Vendetta**, **Watchmen**, **Ligę niezwykłych dżentelmenów**, a w kraju nad Wisłą **Jeża Jerzego**.

Lekko zniesmaczony postawą włodarzy Marvel Comics, którzy w ostatnich latach bardziej przychylnym okiem patrzą na reżyserów i speców od efektów specjalnych, niż na komiksowych scenarzystów i rysowników, dokonałem swego rachunku sumienia. Spośród wszystkich filmów na podstawie komiksów, jakie było mi dane obejrzeć, wyróżniłem kilka, które

z jakiegoś powodu były mojego czasu warte. Na deser: kilka propozycji komiksów, które warto przenieść na srebrny ekran (a pośród nich kilka, których adaptacje właśnie powstają). W obu rankingach kolejność przypadkowa. Do dzieła.

## Obejrzyj koniecznie:

*Batman – Początek,*  
*Mroczny Rycerz,*  
*Mroczny Rycerz powstaje*

Spośród wszystkich ekranizacji/adaptacji przygód Batmana, najwartościowszymi pozycjami jest trylogia Krzysia Nolana. Zrobił on bowiem to, czego jakoś zrobić nie mogą inni reżyserzy sięgający po komiksowe postaci – potraktował swojego Batmana nie jako adaptację komiksu, a jako odrębny kinowy byt, oparty na pierwowzorze mniej więcej w ten sposób, w jaki **Troja** jest oparta na faktach. Dzięki temu trylogia Nolana nie jest spłyconą wersją obrazkowych historyjek. Dobra szkoła dla innych reżyserów.

## Watchmen

Ekranizacja z krwi i kości. Ujęcia, dialogi – wszystko niemal żywcem przeniesione z kart komiksu. W pierwszej chwili całość wydaje się przez to maksymalnie sztuczna, ale jak już widz zda sobie sprawę z zastosowanej konwencji, to przez bite 3 godziny siedzi przykuty do ekranu. Nie przeszkadza nawet,



jeśli zna się komiksowy pierwowzór na pamięć. Zack Snyder niemal kopiując dzieło Moora i Gibbonsa uzyskał świetny efekt – udało mu się przekazać dokładnie to, co chcieli powiedzieć twórcy komiksu.

300

Kolejny raz Zack Snyder, Alan Moore i znów ekranizacja, nie adaptacja. Bardzo udana, bardzo mocna, bardzo uznana. Poszczególne sceny (skopiowane oczywiście niemal żywcem z komiksu) dostały się już na stałe do popkultury. Wartość historyczna może przeciętna, ale film z komiksem na spółkę na nowo spopularyzowały temat historii antycznej wśród młodszych odbiorców. This is Sparta!

### *Persepolis*

Rewelacyjna animacja na podstawie komiksu Marjane Satrapi w reżyserii samej autorki. Niesamowity klimat i prawdziwy dramat o dziewczynce dorastającej w Iraku i zerkającej tęsknym okiem na świat Zachodu. Doskonała odtrutka po kolorowych animacjach Pixara. Film – podobnie jak komiks – jest bardzo osobisty, bardzo szczery i skłaniający do przemyśleń. Jeśli na myśl o **Transformers** reagujesz obrzydzeniem, sięgnij po **Persepolis**.

### *Przygody Tintina*

Kapitałne rozrywkowe kino dla całej rodziny. Nie dość, że świetnie zrealizowane, to jeszcze nie przegięte w żadną ze stron – ani nazbyt infantylne, ani nazbyt poważne. Dobrze wybawia się zarówno młodszy, jak i starsi widzowie, pod warunkiem że szukają czystej roz-

rywki. Za tym filmem na podstawie całej serii komiksów fenomenalnego Herge'a, stoi nie kto inny, jak sam Steven Spielberg. Jeśli o Tintinie nigdy nie słyszałeś, to wiedz, że to Indiana Jones dla młodszych.

### *Largo Winch (seria)*

Jeśli Tintin jest komiksowym Indianą Jonesem, to Largo Winch jest komiksowym Bondem (choć do tego miana aspiruje też kilka innych postaci). Filmy z Largo są dobrze zrealizowane, nie epatują patosem, trzymają w napięciu. Dobra sensacja, niezła seria szpiegowska. Zdecydowanie dla fanów kina spod znaku pistoletu i wybuchów.

### *Droga do zatracenia*

Tom Hanks, Paul Newman, Daniel Craig, Jude Law, a za kamerą Sam Mendes. Taka ekipa jest gwarantem porządnej produkcji, a jeśli weźmiemy pod uwagę, że sam komiks też jest najwyższych lotów, to wszystko staje się jasne. **Droga do zatracenia** to szekspirowsko wręcz skonstruowany dramat psychologiczny, ale i wielbiciele kina gangsterskiego będą ucieszeni.

### *Ghost World*

Komedia i dramat w jednym. Dwie nastolatki, facet egzystujący gdzieś na marginesie społeczeństwa i ich wzajemne relacje. Nieco gorzkie podsumowanie komercjalizacji świata i mikroskopijnego powiększenia świata tych, którzy zazwyczaj są po prostu ignorowani przez bogatych ludzi w dobrych samochodach. Czy coś poza wyścigiem szczurów istnieje? Zobaczcie sami.

## Kruk

Pierwsza część całej serii filmów była naprawdę niesamowita. Film, który ujrzał światło dzienne w 1994 roku, potrafił przestraszyć na równi z komiksem autorstwa Jamesa O'Barra. Świetną rolę zagrał w nim Brandon Lee, który na stałe został twarzą Erica Dravena. Sequele filmu również miały swoje mocne strony, ale żaden nie pobił klimatem pierwszej części.

## Barbarella

Film z 1968 roku z Jane Fondą posiada w tym momencie wartość historyczną. Dzisiaj bawi. W swoich czasach bawił, szokował, epatował seksem. W moim zestawieniu **Barbarella** znalazła się przede wszystkim jako przejaw ekranizacji komiksowego podziemia. No i czy

wyobrażacie sobie, żeby taki film miał ktoś nakręcić w dzisiejszych czasach?

## Czekaj z wypiekami na twarzy:

### Deadpool

Filmowa adaptacja przygód największego świra Marvela ma pojawić się w przyszłym roku. Trzymam kciuki, by nie powiększyła grona filmów, na które nie będę mógł patrzeć. W rolę Deadpoola wcieli się po raz kolejny Ryan Reynolds (zagrał już tę postać w **X-Men: Geneza: Wolverine**, na koncie ma też tytułową rolę w **Green Lantern**). Za reżyserię odpowiada z kolei Tim Miller, facet bez większych sukcesów.

### Lobo

Deadpool jest świrem bez wątpienia, ale chyba większym jest Lobo. Oczy-



## Sin City



wiecie prawa do ekranizacji od dawna są sprzedane, zrealizować ją ma Guy Ritchie. I to w zasadzie jedyna pewna informacja dotycząca filmu. Dodajmy, że Lobo już na ekranie się pojawił w marnej jak jakość wody w Wiśle krótkometrażówce pt. **Lobo Paramilitary Christmas Special** (do obejrzenia na YouTube).

### *The Goon*

**The Goon** (w Polsce **Zbir**) to komiks Erica Powella o mafijnym zakapiorze, który na co dzień musi potykać się z armią tępych zombiaków. Doskonały humor, świetny klimat, niebanalne historie. W momencie, kiedy czytasz te słowa, Jeff Fowler pewnie dopracowuje swoją animację na podstawie tego komiksu. Dobrze, że producenci zdecydowali się na film animowany, bo nie znam aktora, który podołałby głównej roli.

### *Grendel*

**Grendel** to ceniona seria komiksowa Matta Wagnera o trochę innym superbohaterze (albo superłotrze). Choć seria ukazuje się od lat i ma wielu oddanych czytelników, nikt nie kwapi się do realizacji filmu na jej podstawie. Nic dziwnego, bo **Grendel** to trudna materia: komiks jest bardzo widowiskowy, a jednocześnie spokojny. Sam Wagner twierdzi, że to „studium natury ludzkiej agresji”.

### *Elephantmen*

Komiksowa analiza współczesnego społeczeństwa. Z jednej strony rasizm, walki o dominację nad rasami, z drugiej opowieści o prawdziwym człowieczeństwie i jego zaprzeczeniu. Trudna, mroczna i bardzo klimatyczna seria. Wachowscy mogliby dać radę.

### *Żbik*

Ostatnimi czasy okazało się, że Polacy też potrafią zrobić dobry film. Czemu nie zabrać się zatem za naszą komiksową ikonę, kapitana Żbika? Przecież każdy kraj musi mieć jakiegoś swojego Bonda. Pracę nad filmem zleciłbym najchętniej Pasikowskiemu, a w głównej roli obsadził Jana Wieczorkowskiego.

### *Spider-Man Reign*

Czteroczęściowa miniseria opowiadała o podstarzałym Spidermanie w bardzo orwellowskiej rzeczywistości. Bardzo smutny komiks ku pokrzepieniu serc. Mroczny i ciężki. Tu też sprawdziłby się Christopher Nolan, pod warunkiem że staruszka Parkera zagrałby John Malkovich.

### *Sandman*

Filmów pt. **Sandman** powstało już co najmniej kilkanaście i nie dam głowy, że pośród nich nie ma żadnej adaptacji kultowej serii komiksowej. Dam natomiast głowę, że nie ma pośród nich żadnej dobrej adaptacji. Ekranizację powierzyłbym wyłącznie Peterowi Jacksonowi, gdyby akurat znudził mu się Tolkien. W roli Sandmana może Alan Rickman, jak myślicie?

### *Maus*

**Maus** to z całą pewnością jeden z najważniejszych komiksów w historii. Jest to autentyczna opowieść o holokauście, przesiana przez cartoonowe sito – w komiksie występują nie ludzie, a antropomorficzne zwierzęta. Jedno jest pewne – tego nie może zrealizować Disney.

Jakub Milszewski

# PREMIERY *książkowe*

**Michał Sadowski**

*Rewolucja social media*

\*\*\*\*\*

Można je kochać, można nienawidzić, lecz zignorować się nie da. Tym razem mowa o **social media**, czyli mediach społecznościowych. W zaledwie parę ostatnich lat dokonały prawdziwej rewolucji.

Facebook, aplikacje mobilne, liczne fora tematyczne, blogosfera – trudno nie zauważyć zmian, jakie zachodzą pod wpływem tych czynników. Zmieniają się nie tylko nasze przyzwyczajenia i sposób komunikacji, zmienia się też świadomość marek. Nagle firmy zauważyły, że klient też człowiek, i próbują nawiązać z nim kontakt, zaznaczyć swoją obecność w informacyjnym chaosie. Lecz nie wszystkim to się udaje. Dlaczego?

Autor tłumaczy, że odpowiednie wykorzystanie mediów społecznościowych w działaniu (nie tylko marketingu, można to przenieść również na inne płaszczyzny) jest niezwykle skuteczne i przytacza przykłady udanych akcji marketingowych. Wskazuje też na dobre praktyki, które mimo rewolucyjnych czasów warto stosować.

Jeżeli jesteś entuzjastą mediów społecznościowych, Rewolucję social



media musisz przeczytać. Michał Sadowski uczył się na własnych błędach i sukcesach, teraz tę wiedzę chce przekazać dalej.

## Terry Pratchett, Stephen Baxter

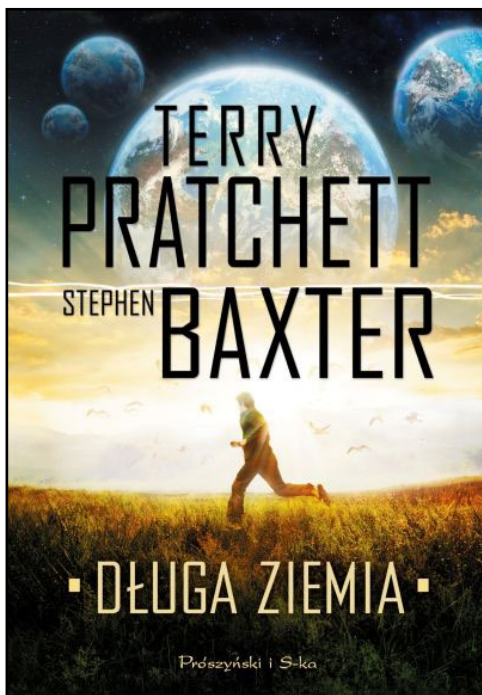
### *Długa Ziemia*

\*\*\*\*\*

Lubię Pratchetta. Jednak sympatią darzę go nie za serię o Świecie Dysku, lecz fenomenalny ***Dobry omen***, napisany w duecie z Neilem Gaimanem. Widocznie powiedzenie „co dwie głowy, to nie jedna” w jego przypadku sprawdza się doskonale. Do pracy nad *Długą Ziemią* zaprosił Stephena Baxtera, znanego ze swojego naukowego podejścia do fantastyki. W połączeniu z poczuciem humoru i niczym nieograniczoną wyobraźnią Terry’ego Pratchetta dało to bardzo ciekawy wynik.

Autorzy sięgnęli po nośny temat. W książce rysują świat tytułowej Długiej Ziemi, czyli sieci wielu równoległych wymiarów. W każdym z nich ewolucja poszła zupełnie inną drogą, dlatego przenosząc się z „Ziemi Podstawowej” (czyli głównego wymiaru) do innej, trudno przewidzieć, czego można się spodziewać. Głównymi bohaterami są Joshua, istota swobodnie przekraczająca granice wymiarów, oraz Lobsang, sztuczna inteligencja. Razem postanawiają dotrzeć do kresu Długiej Ziemi i przekonać się, że jest to możliwe. To właśnie ich podróż jest osią powieści.

Czy jest to powieść science fiction? Niezupełnie. Bardzo istotny jest też wątek przygodowy, dlatego sięgając po tę książkę, musisz przygotować się na zupełnie nowe doznania.



## Skala ocen:

\*\*\*\*\*  
Sto lat samotności

\*\*\*\*\*  
Miasto grzechu

\*\*\*\*\*  
Cień wiatru

\*\*\*\*\*  
Gra w klasy

\*\*\*\*\*  
Czas jest najprostrzą rzeczą

\*\*\*\*\*  
Moja walka...

\*\*\*\*  
Kronika sportowa

\*\*\*  
Paulo Coelho

\*\*  
Żegnaj laleczko

\*  
Czas pogardy



**Marek Raczkowski,  
Magdalena Żakowska**

*Książka, którą napisałem,  
żeby mieć na dziwki i narkotyki*

\*\*\*\*\*

Wywiad-rzeka z najbardziej znanym polskim rysownikiem satyrycznym. Warto przygotować popcorn – ta książka dostarczy Ci rozrywki nie gorszej od Pudelka. Związki i kobiety to jeden z głównych tematów rozmowy dziennikarki z Markiem Raczkowskim. Satyryk bez zażenowania opowiada o młodzieńczych fascynacjach seksualnych, otwarcie przyznaje się do błędów. Sporo tu humoru, „puszczania oka” do czytelnika. Jednak tak naprawdę trudno stwierdzić, czy wywiad rysuje prawdziwy portret Raczkowskiego.

Rozmowy Magdaleny Żakowskiej razem z rysunkami i zdjęciami z prywatnego archiwum satyryka tworzą piękny album. Nawet gdyby na okładce nie było nazwiska „Raczkowski”, książkę kupiłabym dla samego tytułu.

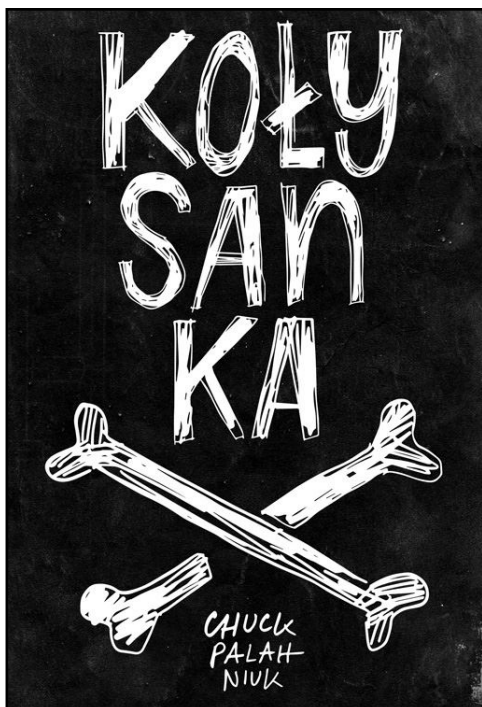
**Chuck Palahniuk**

*Kołysanka*

\*\*\*\*\*

Gdyby Kołysankę napisał Stephen King, powieść mogłaby nabrać naprawdę mrocznego charakteru i mrozić krew w żyłach. Tymczasem Palahniuk w sobie charakterystycznym stylu wplata elementy satyryczne, obdzierając główny wątek z powagi i grozy. Bo u Palahniuka nic nie jest takie, na jakie wygląda.

Lokalny dziennikarz przygotowuje cykl artykułów o śmierci łóżeczkowej. Temat nudny jak flaki z olejem, dlatego





gdy zauważy pewien element łączący wszystkie śmierci, pochyla się nad nim z zainteresowaniem. Śledztwo rozwija się w zaskakujący dla wszystkich sposób.

Prace nad Kołysanką Palahniuk rozpoczął w trudnym momencie swojego życia: w latach dziewięćdziesiątych został zamordowany ojciec pisarza. Być może dlatego w powieści pojawiają się pytania o istotę władzy. Co byś zrobił, gdybyś mógł decydować o życiu i śmierci innych? A gdybyś zdobył jeszcze większą władzę, czy ci to wystarczy, czy będziesz chciał więcej i więcej?

Powieści Palahniuka są jak przejażdżka na karuzeli, która z każdym obrotem osi przyspiesza i w pewnym momencie zabawa kończy się wymiotami. Czytasz na własną odpowiedzialność!

## Marek Susdorf

### *Dziennik znaleziony w piekarniku*

\*\*\*\*\*

Manifest młodych kobiet, które nie chcą być „kurami domowymi”, czy feministyczny bełkot? Trudno jednoznacznie ocenić. Na pewno jest to książka „babska”, do tego dość trudna w odbiorze.

Na fabułę składa się szereg zwyczajnych zdarzeń: mąż-niedołęga, małe dziecko, brak pracy. Codzienne problemy autor wyolbrzymia do granic możliwości, a bohaterka, która nienawidzi siebie i wszystkich dokoła, z każdą stroną irytuje coraz bardziej. Do tego dochodzi specyficzny, często wulgarny język. Nie każdy przez to przebrnie.

Z drugiej strony, można w tej opowieści (niedługiej, bo tylko 90-stroni-



cowej) doszukiwać się głębszego sensu. Na przykład rozważań o normach społecznych czy o niesprawiedliwości patriarchy. Wprawny czytelnik być może zauważy nawet odniesienia do klasyki i popkultury. Autor (mężczyzna!) doskonale orientuje się w najmodniejszych tematach feministycznych, a Sylwię Plath pewnie recytuje z pamięci.

Jest to pierwsza z „trzech śmiertelnych historii” i mimo wspomnianych niejednoznaczności rozbudziła mój apetyt na następne.

## **Kathryn Bonella**

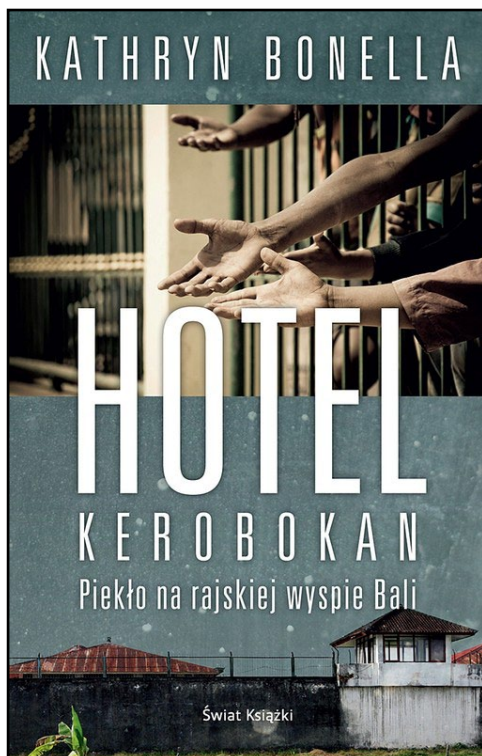
### *Hotel Kerobokan*

\*\*\*\*\*

Jeżeli wyspa Bali to raj na ziemi, to przez okna tytułowego hotelu Kerobokan można zajrzeć w głąb piekła. Gwoli wyjaśnienia, nie mam na myśli zwykłego hotelu dla turystów. Kerobokan to więzienie o zaostrożnym rygorze, w którym swoje wyroki odsiadują obywatele różnych krajów.

Rządzi w nim pieniądź i przemoc. Korupcja, gwałty, pobicia są na porządku dziennym, a zorganizowanych więziennych gangów boją się nawet strażnicy. Obskurne cele i brutalne zasady to chleb powszedni większości osadzonych. Natomiast ci, co trzymają w swoim ręku władzę, mogą korzystać z życia niemal bez ograniczeń.

Jest to szokująca lektura nie dla wrażliwych. Szczególnie że do tego przybytku trafić może każdy, niezależnie od pochodzenia i popełnionego przestępstwa. W jednej celi mieszka ją drobni oszuści i seryjni mordercy. Pobyt w „hotelu” grozi również tym,



co zostaną przyłapani na posiadaniu kilku gram haszyszu. Paradoksalnie, Kerobokan nie służy resocjalizacji. Żeby przeżyć, musisz poznać zasady gry i dostosować się do nich, więc lepiej w ogóle zapomnieć, jak wygląda normalne życie na wolności.

Pracując nad książką, dziennikarka spędziła dziesiątki godzin na rozmowach z kerobokańskimi więźniami. Czasami wręcz trudno uwierzyć, że jest to literatura faktu. Naprawdę chciałabym, żeby opowiedziane tu historie były tylko wymysłem chorej wyobraźni.

**Opracowała:** *Ana Matusevic*

Profesjonalnie wydajemy książki, albumy, czasopisma.

# WYDAMY CIĘ!

Outsourcing wydawniczy  
Książki na cele charytatywne

[www.ekwita.pl](http://www.ekwita.pl)



# Mentalny kopniak na otrzeźwienie

Bezczelny twórca, wnikliwy obserwator. Już teraz może o sobie mówić „pisarz kultowy”, choć jeszcze nie powiedział (a raczej – nie napisał) swojego ostatniego słowa. W kilka dni od premiery najnowszego opowiadania (pt. **Phoenix**) **Chuck Palahniuk** wspiął się na drugie miejsce w rankingu bestsellerów Kindle Singles na amerykańskim Amazonie. Czym uwodzi swoich czytelników?

Pierwszej swojej powieści nie wydał, bo nie był z niej do końca zadowolony. Drugą wydawca odrzucił, bo stwierdził, że jest zbyt kontrowersyjna. Trzecią udało się wydać drukiem, choć była jeszcze bardziej obrazoburcza niż poprzednia. Początkowo sprzedawała się słabo, ale zainteresował się nią David Fincher. Tak powstał **Fight**



**Chuck Palahniuk**

**Club (Podziemny krąg)** z Bradem Pittem i Edwardem Nortonem w rolach głównych. Fenomen, bowiem pierwsza powieść nikomu nieznanego pisarza staje się kultowa, tak samo jak jej ekranizacja. Palahniuk opuszcza warsztat samochodowy, w którym pracował, i staje się zawodowym pisarzem.

Główny bohater **Fight Clubu** odkrywa, że jedynym sposobem na bycie szczęśliwym w świecie przeżartym przez konsumpcjonizm jest destrukcja. Motyw zatracenia się w materializmie pojawia się niemal we wszystkich książkach Palahniuka. Destruktywni bohaterowie to również jego domena. Do tego poczucie humoru rodem z **South Parku** i umiejętność przedstawienia elementów naszej kultury z zupełnie nieoczekiwanej strony daje mieszankę wybuchową.

Zdarza się, że Palahniuka muszą aplikować sobie w niedużych dawkach.



Tak było na przykład z **Pigmejem** – ta lektura pozostawiła po sobie istne pobożowisko. Cynizm i obsceniczność wylewały się z kart książki jak fale tsunami. Ameryka, uosabiająca wszystko co „zachodnie”, zostaje przedstawiona w niej jako kraj pedofilów i kryptogejów. Ludzie oddają się najniższym instynktom i umierają z powodu diety ciężkiej od martwego mięsa z rzeźni. Wolność to nic innego jak kajdany pieniądza i religii, a kultura masowa to kultura pragnienia – nie zna pojęcia „stop”.

Palahniuk uwielbia krytykować amerykańskie stereotypy, śmieje się ze wszystkich i wszystkiego dokoła. Niektóre ukłucia nawet bolą. Jednak kiedy czytelnika zaczyna nachodzić jakaś głębsza refleksja, autor częściej go mentalnym kopniakiem – to jest jazda bez trzymanki, myśleć będziesz potem!

W powieści **Rant** idzie jeszcze dalej. Tworzy antyutopię na pograniczu science fiction. Jednak dziwnym tra-

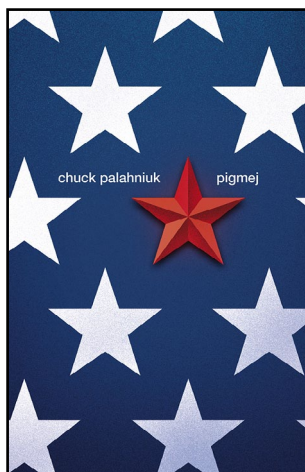
fem nie ma się wrażenia, że kreowany przez niego świat jest jakoś szczególnie inny od tego rzeczywistego. Segregację ludzi ze względu na określoną cechę oraz uciekanie do sztucznie wywoływanych doznań mamy przecież dziś na porządku dziennym.

Jako pisarz „szokujący”, Chuck Palahniuk ma wielu krytyków. Stawiają mu zarzuty, że lubuje się w brutalnych scenach, a do przemocy podchodzi z humorystycznym dystansem. Jednak balansowanie na granicy dobrego smaku jest wizytówką Palahniuka. Paradoksalnie, podważając osiągnięcia cywilizacji zachodniej, sam stał się trwałym elementem popkultury.

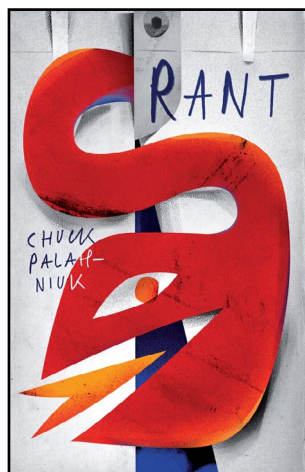
Ana Matusevic



Podziemny kraj



Pigmej



Rant



# Hachette & Marvel

## sprawa międzynarodowa

W grudniu wystartowała w Polsce na dobre sprzedaż **Wielkiej Kolekcji Komiksów Marvela** wydawnictwa Hachette. Podpowiadamy, z czym to się je.

Po raz pierwszy o **Wielkiej Kolekcji Komiksów Marvela** komiksiarze w kraju nad Wisłą usłyszeli latem 2012 roku. W sieciach sprzedaży pojawił się nawet pierwszy tom: **The Amazing Spider-Man: Powrót do domu**. Pokażny tom, twarda oprawa, ładny papier, ciekawe dodatki, to wszystko za 14,99 zł. Komiksiarze rzucili się do zamawiania prenumeraty, a potem przez kilka miesięcy o **Kolekcji** było cicho. Powróciła na dobre w grudniu i chyba zostanie na dłużej.



*Marvel Zombies*

**Kolekcja** momentalnie przykuła uwagę. Przygotowana w Polsce wspólnie z wydawnictwem Mucha Comics, które publikuje przedruki amerykańskich komiksów, zaczęła od górnego C. Pierwszy tom, **The Amazing Spider-Man: Powrót do domu**, sprzedawany był w promocyjnej cenie i zrobił doskonałą reklamę całej kolekcji. W następnej kolejności pojawiły się **Astonishing X-Men: Obdarowani**, **Iron Man: Extremis**, **Wolverine**, **The Amazing Spider-Man: Narodziny Venoma**, **Uncanny X-Men: Mroczna Phoenix** oraz **Hulk: Niemy krzyk**. Wszystkie tomy poza pierwszym kosztowały 39,99 zł, co jest ceną bardzo przystępną, jak na polski rynek komiksowy. Dla porównania: równie dobrze wydane pozycje zbiorcze Muchy lub Egmontu potrafią kosztować ponad 100 zł. Nic więc dziwnego, że starzy komiksiarze wydzwaniali godzinami, by zamówić prenumeratę, zwłaszcza że oferta prenumeraty jest bardzo korzystnie sformułowana. Na dodatek panie pracujące w infolinii Hachette są chyba jedynymi osobami, od których można uzyskać jakiekolwiek informacje na temat serii, w tym również o kolejności ukazywania się kolejnych tomów.

**Kolekcja** może jednak zainteresować komiksami również tych, którzy dopiero zaczynają albo jeszcze nie zaczęli swojej przygody z tym medium. Jej twórcy zarzekają się, że wyselekcjonowali najważniejsze wydarzenia najciekawszych postaci uniwersum Marvela. Póki co jednak nie wiadomo, jakie tomy ukazywać się będą w kolejnych. Pierwsze tomy zostały dobrane w taki sposób, by pojawiały się w nich postaci znane również z kinowych ekranów: Spider-man, X-Men, Iron-Man, Wolverine, Hulk. W najbliższym czasie można się spodziewać jeszcze Avengers. Wiadomo natomiast, jakie tomy wejdą w skład całości, ta jest bowiem oparta na brytyjskiej edycji **Kolekcji**. Dzięki temu jasne

jest już, że czytelnicy w Polsce będą mogli (często po raz pierwszy) przeczytać w ojczystym języku takie kamienie milowe komiksu o superbohaterach, jak **Avengers: Disassembled**, **Spider-Man: Ostatnie Łowy Kravena**, czy **Weapon X**. Niektórzy nieśmiało wysuwają zarzut, że część historii zapowiedzianych w ramach cyklu już w Polsce została kiedyś wydana (choćby trzy powyższe, ale także **Mroczna Phoenix** i **Spider-Man: Powrót do domu**), niemniej jednak zarzut ten jest łatwy do obalenia. Po pierwsze: opowieści te często były aż nadto pocięte, po drugie: w tej chwili są niedostępne. Sceptycy jednak uważają, że **Kolekcja** się nie utrzyma na polskim rynku. Dowodem na to miałyby być brak za-

foliowania ostatnich jak dotąd tomów – niektórzy interpretują to jako cięcie kosztów przez wydawcę.

Inna sprawa, że w ramach **Kolekcji** pojawi się bardzo dużo komiksów, które w Polsce do tej pory swojej premiery nie miały, a te mogą być łakomym kąskem. Wystarczy wspomnieć choćby takie hity, jak **Spider-Man Blue**,

*Przed paroma laty ktoś w międzynarodowym wydawnictwie Hachette wpadł na pomysł, żeby dogadać się z Marvelem i zrobić wspólny deal: sprzedawać wydania zbiorcze największych Marvelowskich hitów pod wspólnym szyldem. Tak powstała Wielka Kolekcja Komiksów Marvela, która do Polski dotarła w zeszłym roku. Pomijając kwestię falstartu, całość zelektryzowała środowisko komiksowe.*

**Captain America: The New Deal** czy **Marvel Zombies**. Autorzy cyklu rzeczywiście dokonali porządnego przekroju przez całą historię Marvela. Mieli zresztą pole do popisu, bowiem całość ma liczyć 60 tomów.

W Wielkiej Brytanii, gdzie **Kolekcja** przekroczyła już półmetek, w styczniu 2013 roku rozpoczęła się kolejna. Tym razem Hachette nazwało ją **Marvel's Mightiest Heroes**. W czterech pierwszych tomach zaprezentowani zostali Avengers, Spider-Man, Wolverine i Hawkeye. Życzymy sobie, by i u nas sprawy się tak potoczyły, by opłacało się wydawać drugą serię.

Jakub Milszewski

# Polskie Gotham City

Puste miasto spowija mrok. Ciszę zakłócają tylko sygnały z liczników Geigera i stukot żołnierskich butów o bruk. Jedno z piękniejszych miast Polski stoi w obliczu zagłady i nikt nie wie, co jest źródłem siejącej spustoszenie epidemii. Taki obraz wyłania się z pierwszych kadrów komiksu **Doktor Damiano**. Gdańsk – bo tu toczy się akcja – jawi się w nim jako miejsce złowieszcze, wyludnione odbicie Gotham City. Jest i superbohater, nawet dwóch. Daleko im jednak do aparycji Christiana Bale’a.

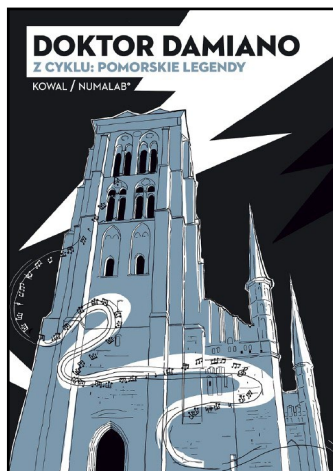
Komiks powstał dzięki współpracy kilku miłośników rysowanych historii: Jarka Kowala (pomysł i scenariusz) i studio Numalab (rysunek i realizacja). Jest to współczesna adaptacja średnio-wiecznej legendy – „remiks”, jak mówią sami twórcy. Woryginalie, nad miastem

zapanowują diabelskie siły, a uratować je może tylko „osoba nie znająca grzechu”.

W rozmowie z Alterpopem twórcy przyznają, że samo przerysowanie treści legendy nie byłoby aż tak fascynujące. Dlatego wprowadzone zostały pewne zmiany.

***Diabeł pierwotnie miał być Nergalem w pełnym uzbrojeniu i z corpsepain-tem. Ale ekipa z Numalab odwiodła mnie od tego przekonując, że będzie to zbyt oczywista przenośnia, być może niekorzystna dla odbioru – tłumaczy Jarek.***

Fabula została rozrysowana na niecałych 20 stronach, dlatego nie wszystkie pomysły udało się zrealizować. Jednak kilka „smaczków” można wyszukać. Na przykład w dwóch kadrach pojawia się obecny prezydent miasta, co po premierze wywołało falę krytyki. Anonimowi krytycy uznali, że komiks jest wydawnictwem politycz-



**Kowal/Numalab**

*Doktor Damiano*





nym, a prezydent jest jego głównym bohaterem.

***W rzeczywistości ideą wydawnictwa było uwspółcześnienie legendy, a współczesne władze mamy właśnie takie, czy się to komuś podoba, czy nie*** – odpiera zarzuty twórca scenariuszu.

Nieprzypadkowa jest też aparycja tytułowego bohatera: tysięcący mężczyzna w starszym wieku. W ten sposób twórcy chcieli postawić na postać wzbudzającą zaufanie nie wyglądem, lecz czynami.

***Odnosząc się do świata komiksu powiedziałbym, że to nasz lokalny Batman albo Spawn*** – dodaje Jarek Kowal. – ***Chciałbym, żeby w przyszłości powstało z tego uniwersum Pomorskich Legend, na wzór Marvela czy DC. Dlatego, w odróżnieniu od pierwotnej wersji, doktor Damiano nie umiera. Liczymy, że pojawi się w innych opowieściach.***

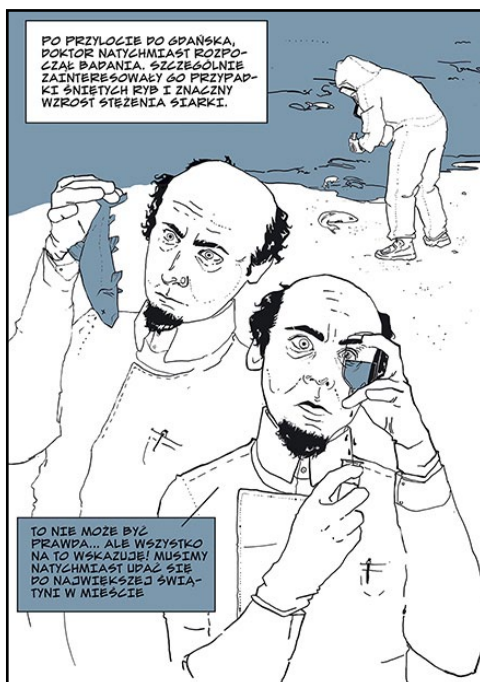
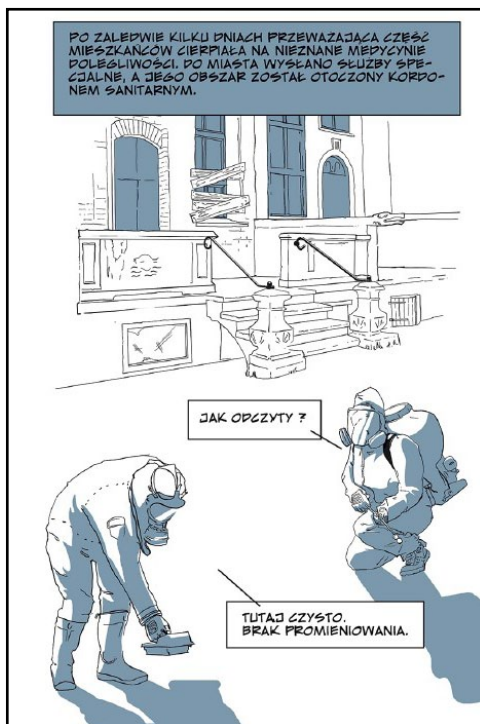
Planowane jest wydanie kolejnych zeszytów, ale wszystko zależy od tak przyziemnej rzeczy, jak finanse. Bo, trzeba zaznaczyć, dzięki dofinansowaniu z Urzędu Marszałkowskiego komiks jest udostępniony czytelnikom bezpłatnie.

Czy to nowy trend w kulturze masowej? Właściwie to branża filmowa już nas przyzwyczaiła, że co roku powstaje co najmniej kilka ekranizacji klasyków literatury. Ostatnio scenarzyści sięgnęli jeszcze głębiej – po bajki i baśnie. Dlatego komiksowe adaptacje dawnych legend to tylko kolejny krok w tym samym kierunku.

Ana Matuszevic

**Do pobrania:**

<http://fundacjaplankton.org/DoktorDamiano.pdf>  
(18MB)







# fragment

**Patrick DeWitt**

*Bracia Sisters*

przetł. Paweł Schreiber, Wydawnictwo Czarne

Zatrzymaliśmy się w pełnym przeciągów, koślawo wybudowanym hoteliku na południowym krańcu miasta. Był tam tylko jeden wolny pokój, więc Charlie i ja musieliśmy zamieszkać razem, a zwykle kwaterowaliśmy się oddzielnie. Usiadłem przy miednicy i wyjąłem szczoteczkę oraz proszek, a Charlie, który ich nigdy przedtem nie widział, zapytał, co robię. Objaśniłem mu i pokazałem, jak ich prawidłowo używać, a potem cmoknąłem i wziąłem głęboki wdech.

– To bardzo dobrze odświeża jamę ustną – powiedziałem.

Rozważałem moje słowa przez chwilę.

– Nie podoba mi się – stwierdził. – Myślę, że to głupie.

– Myśl sobie, co chcesz. Nasz doktor Watts mówi, że jeśli będę sumiennie korzystał z tej szczoteczki, to nigdy mi nie spróchnięją zęby.

Charlie zachował sceptycyzm. Skomentował, że z pianą na ustach wyglądam jak wściekłe zwierzę. Odparłem, że wolę wyglądać jak zwierzę przez kilka minut dziennie, niż pachnieć

jak zwierzę przez całe życie, zamykając w ten sposób naszą dyskusję o szczoteczce. Kiedy napomknąłem o Wattsie, Charlie przypomniał sobie o skradzionym środku znieczulającym

i wyciągnął z sakwy buteleczkę z igłą. Postanowił, że chce go na sobie wypróbować, i na moich oczach wstrzyknął sobie całkiem sporą dawkę w policzek. Kiedy

lek już zadziałał, Charlie zaczął się miętosić i szczypać po twarzy.

– A niech mnie. – Poprosił, żebym go spoliczkował, co zrobiłem, ale lekko.

– Nic nie czuję – oznajmił.

– Twarz ci zwisa jak surowe ciasto.

– Walnij mnie jeszcze raz, tylko mocniej – polecił. Posłuchałem go.

– Niesamowicie – powiedział. – Jeszcze raz, ostatni, tak mocno, jak chcesz.

Zamachnąłem się i uderzyłem go z taką siłą, że aż zabolą mnie ręka.

– To już poczułeś. Włosy ci się nastroszyły. Miałeś w oczach ból.

– To był odrzut od uderzenia, ale nie ból – odparł zdumiony.

– Mądry człowiek mógłby mieć z tego jakiś pożytek.

– Może mógłbyś jeździć od miasta do miasta, proponując sfrustrowanym obywatelom, żeby cię za odpowiednią opłatą walili po pysku.

– Mówię poważnie. Mamy w tej buteleczce coś, co sprawia, że niemożliwe staje się możliwe. Jest w tym jakiś pieniądz.

– Zobaczymy, co pomyślisz o tej cudownej miksturze, kiedy już przestanie działać.

Jego usta były zwiotczałe, a po brodzie spływała niteczka śliny.

– Ślinię się przez to – zauważył, wciągając ją do ust. Wzruszył ramionami, odłożył buteleczkę wraz z igłą na bok i powiedział, że chce pójść na drugą stronę, do saloonu.

# PREMIERY. gier

## *DMC: Devil May Cry*

\*\*\*\*\*

O restarcie serii **Devil May Cry** było głośno od dłuższego czasu, głównie za sprawą emo-wyglądu nowego Dantego. Fani pełni oburzenia zagrozili bojkotem, jednak producent nie zmienił zdania – DMC częstuje nas młodocianym protagonistą wyznającym „mamwszystkowdupienizm”. Zmienił się także świat przedstawiony. Wstawki gotyckie wyparte zostały przez zaawansowaną technologię i kluby serwujące muzykę elektroniczną. I choć w teorii rozwiązanie to wyprane jest ze znanego fanom serii klimatu, tak w praktyce sprawuje się elektryzująco dobrze, tworząc zupełnie nową jakość. A w sumie o to w restarcie serii chodzi. Szeroko pojęta westernizacja jest tu widoczna na każdym kroku – wydawca ewidentnie chciał dotrzeć do młodszych graczy, serwując bardziej zrozumiałą dla nich całość. Zmianie uległ także system walki, który rządzi się zupełnie nowymi zasadami. Dante może bowiem wykorzystywać moce zarówno demonów, jak i aniołów, co tworzy iście wybuchową mieszankę. DMC to całkiem niezły restart serii, który ma szansę przyciągnąć nowych



graczy. A dla tych starych wypuszczono specjalną łatkę, która podmienia wygląd Dantego na bardziej klasyczny.

### *Dead Space 3*

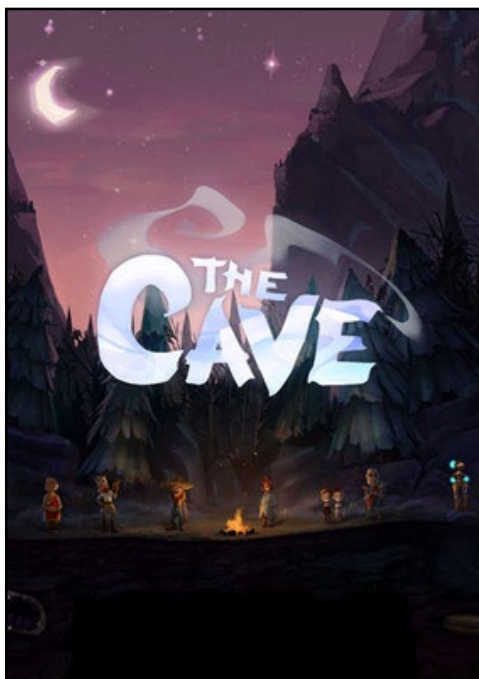
\*\*\*\*\*

Jedna z najbardziej oryginalnych serii znajdujących się w posiadaniu Electronic Arts w końcu musiała się ustandaryzować, co oznacza odcinanie kuponów od kolejnych numerków. Niestety, trzecia część **Dead Space** to zupełnie nie to, do czego zdążyły nas przyzwyczaić poprzednie odsłony. Isaac bardziej przypomina teraz Marcusa Fenixa z **Gears of War**, co niestety w przypadku survival horroru nie może być pochwałą. Więcej tu akcji, mniej straszenia. To ostatnie zresztą straciło swą moc. W końcu ciągle korzystanie z tych samych schematów kiedyś musiało się znudzić. Gdzieś tam w głuchej przestrzeni mający jeszcze dawny, klaustrofobiczny klimat zaszczucia i momentami nawet go czuć, jednak w ogólnym rozrachunku **Dead Space 3** równie dobrze można by ochrzcić jako **Lost Planet 3**. Kolejna marka nadająca się do kasacji. Zanim jednak to nastąpi, Electronic Arts wycisnie z niej jeszcze kilka numerków.

### *The Cave*

\*\*\*\*\*

Od twórców takich dzieł jak **The Secret of Monkey Island** czy **Grim Fandango** wymaga się nie lada kunsztu od początku do końca przygody. Z podobnym założeniem podchodzi się do **The Cave** – najnowszego tworu Tima Schafera i Rona Gilberta. I przyznam szczerze, że jest to założenie błędne.



Nie jestem w stanie określić, czego takiego oczekiwałem po **Jaskini**, jednakże nie do końca zadowoliliła ona moje zmysły. Być może dlatego, że gra nie potrafi się określić. Poniekąd jest to platformówka – lecz zginąć w niej nie można. **The Cave** cechuje się także elementami charakterystycznymi dla gier przygodowych – ale znowuż zaserwowane tu zagadki nie sprawiają, że mózg zacznie nam się przegrzewać. Tkwienie pośrodku nie wychodzi tytułowi na dobre, choć byłbym strasznym zgredem, gdybym stwierdził, że nie potrafi on bawić. Siedmiu dostępnych bohaterów skrywa w sobie przeróżne motywacje, które skłaniają ich do zgłębienia mrocznej jaskini. Jest to swego rodzaju podróż do wnętrza samego siebie, gdzie na końcu czeka mocno skrywana tajemnica. Kto wie, może okaże się znajoma? **The Cave** to gra, którą mimo pewnych niedociągnięć warto poznać. Chociażby ze względu na nietypową rozgrywkę.

### *Omerta: City of Gangsters*

\*\*\*\*\*

Gier ekonomicznych ostatnimi czasy jest jak na lekarstwo, a tych traktujących o gangsterce jeszcze mniej. Tym bardziej ucieszyłem się na myśl o zagranii w **Omertę** – z udostępnionych obrazków wręcz wylewał się gangster-ski klimat zmieszany z ekonomiczną papką, w sam raz, aby zadowolić każdego fana Ala Capone czy Harrisa „Mickey” Cohena. Spotkanie z tytułem brutalnie sprowadziło mnie jednak na ziemię, tak samo jak sycylijska mafia robiła to ze swoimi wrogami. Aspekt ekonomiczny potrafi wciągnąć na dłu-

## Skala ocen:

\*\*\*\*\*  
Balls of steel

\*\*\*\*\*  
Headshot!

\*\*\*\*\*  
I live, again

\*\*\*\*\*  
Let's rock

\*\*\*\*\*  
War. War never changes

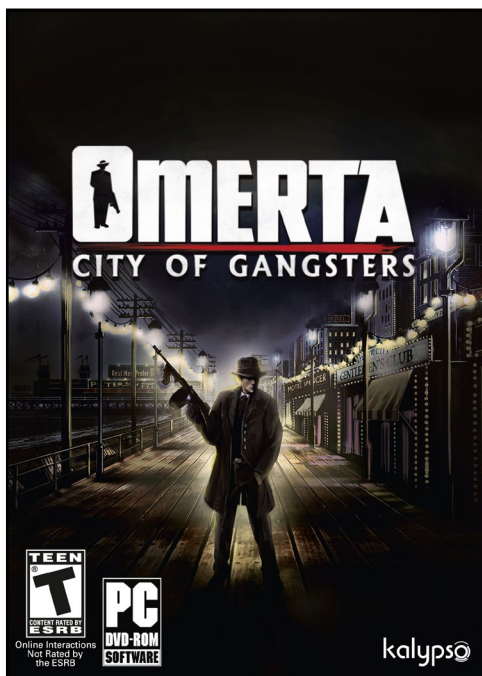
\*\*\*\*\*  
Przed wyruszeniem w drogę,  
należy zebrać drużynę

\*\*\*\*  
Finish him!

\*\*\*  
Bomb has been planted

\*\*  
Blood for the Blood God

\*  
Game over





żej, oferując szereg zależności świata przestępczego, jednak zupełnym przeciwieństwem są walki rozgrywane w systemie turowym. Nieporadne, niedopracowane i po prostu sztywne – zabierają cały urok **Omerty** jednym wystrzałem z Tommy Guna. W tej materii deweloperzy muszą się jeszcze sporo nauczyć... albo całkowicie zrezygnować z tego elementu. Kto wie, jak dobra mogłaby to być gra, gdyby nie szereg niedociągnięć. Drzemał w niej bowiem ogromny potencjał, choć dedykowany raczej ścisłemu gronu odbiorców.

### Crysis 3

\*\*\*\*\*

Spoglądając na ostatnie premiery gier, można stwierdzić, że trójka nie jest zbyt szczęśliwym numerem. W normalnych okolicznościach nazwałbym to klasycznym zmęczeniem materiału, jednakże w odniesieniu do rosnącej popularności wspaniałych serii Electronic Arts jest to po prostu zwykły wypadek przy pracy. Szkoda tylko, że za rok znowu dostaniemy to samo, z tymi samymi błędami i kiepskimi rozwiązaniami. **Crysis 3** sprawdza się tylko i wyłącznie w jednej roli – interaktywnego benchmarka dla naszego komputera. Wspaniałej grafiki wszak grze trudno odmówić. Cała reszta to ewidentna kalka z dwójki. Ta sama broń, te same rzekomo otwarte lokacje (które tak naprawdę otwarte nie są) i ta sama zła korporacja, która chce zagrozić całemu światu. No dobra, w nasze ręce wpada łuk, dzięki czemu możemy poczuć pewien powiew świeżości. To co, za rok kusza czy może mechanicznie wspomagany topór?





Kolejne potwierdzenie zasady, którą z uporem maniaka powtarzam jak mantrę. Kultowych gier się nie wskrzesza, ani tym bardziej naśladuje. Twórcy **Impire** wychodzą jednak ze zgoła odmiennego założenia, oddając w ręce graczy tytuł niedopracowany, marny, ale za to naśladujący **Dungeon Keepera**. I to ostatnie jest chyba jedynym plusem całej gry. W **Impire** wcielamy się w potężnego Baala, który za sprawą nieroztropnego czarnoksiężnika został przywołany do świata ludzi. Coś poszło jednak nie tak i zamiast potężnego demona, pojawił się mały chochlik. Jedynym wyjściem z sytuacji jest czynienie jak najwięcej zła, by nasz mały demon rósł w siłę i siał postrach. Założenia podobne do wspomnianego **Dungeon Keepera**. Ba, nawet czarny humor się tu pojawia. Problem jednak w tym, że tytuł jest niesamowicie niedopracowany, a poszczególne rozwiązania nawet największego świętoszka doprowadziłyby do szewskiej pasji. Twórcy nie słyszeli o czymś takim, jak automatyzacja najbardziej trywialnych czynności. Dlatego też każdego z naszych podwładnych demonów należy prowadzić za rączkę. Co na dłuższą metę jest nieprzyjemne i uciążliwe. **Impire** to aktualnie chochlik, który nie powinien wyściubiać nosa ze swoich podziemi. A ten bezczelnie załadował się na półki sklepowe, prężąc się dumnie, jaki to jego dziadek był kiedyś sławny.

**Opracował:** Wojciech Onysków



# Wędrowcze, nie zatrzymuj się, gdy Cię prosi starzec!

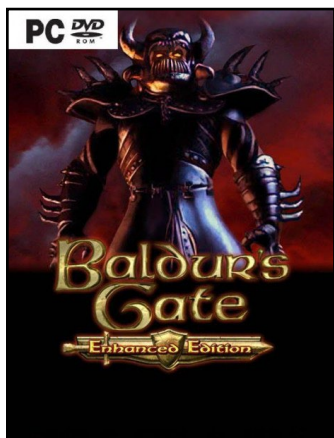
Parafraza sławetnego wezwania Elminstera bardzo dobrze oddaje jakość całego **Baldur's Gate: Enhanced Edition**. Panowie z Overhaul Games próbują nabrać nas na tani chwyt, który niestety działa. Bo kto w przyпыłwie nostalgii nie sięgnie po odświeżoną edycję swojej ukochanej gry?

Nabrałem się i ja. Moja naiwność wyszła na jaw już po pierwszej godzinie spędzonej na Wybrzeżu Mieczy. To wszystko? To są te usprawnienia, o których przez ostatni rok było tak głośno? To jest odświeżona na miarę XXI wieku wersja najlepszej gry CRPG w historii? I po raz kolejny mamrocze pod nosem, że pewnych rzeczy nie powinno się ruszać.

Nie zrozumcie mnie źle – **Baldur's Gate** sam w sobie nadal jest genialny i choć odstrasza archaizmami, to

wciąż dostarcza niezapomnianych, a dziś raczej nostalgicznych przeżyć. Nie widzę natomiast sensu wydawania **Edycji Rozszerzonej**. Rzekomo przystosowana została ona do wysokich rozdzielczości, a z rozgrywki wyleciał szereg błędów, który irytował w wersji podstawowej. Problem jednak w tym, że na ich miejscu pojawiły się nowe. Być może o to właśnie chodziło z tą nową jakością... Obsługa wysokiej rozdzielczości też nie zrobiła na mnie większego wrażenia – to samo już kilka lat temu oferowały darmowe mody, które w dodatku były bardziej dopracowane niż dzisiejsze oficjalne odświeżenie.

**Edycja Rozszerzona** pod względem technicznym nie zasługuje nawet na swoją nazwę. Możliwość przybliżania i oddalania ekranu jest wrzucona na siłę, a w dodatku niedopracowana. Nie rozumiem również sensu kolorowania okręgu każdej postaci na inną barwę. Najwidoczniej twórcy uważają graczy za istoty upośledzone, które nie potrafią odróżnić wojownika od



*Baldur's Gate: Enhanced Edition*



maga. Wyłączono także opcję przyspieszenia gry, co dla weteranów serii jest potężnym ciosem między nogi. A domyślam się, że to właśnie oni w pierwszej kolejności zakupią **Edycję Rozszerzoną**. Dzięki temu kilkunastominutowa wędrówka po kopalniach Nashkel przeradza się w ponadgodzinną eskapadę.

taktycznym rozgrywaniu kolejnych starć. **Baldur's Gate** zdobył sławę nie dzięki walce, a wspaniale rozrysowanej fabule. Po co zatem wrzucać tak miłą tryb do tak kultowej gry?

Na szczęście w jednym aspekcie ten nieszczęsny twór trzyma w miarę przyzwoity poziom. Mowa tu o nowych bohaterach. Postacie są nietu-



Twórcy odświeżonej edycji dodali od siebie nowy tryb, w którym rzucani jesteśmy na arenę i walczymy z coraz to bardziej niebezpiecznymi przeciwnikami. Wątku fabularnego nie uświadczycie, całość polega na

zinkowe i interesujące. Zastanawia jedynie wybór profesji nowych towarzyszy – mnich jest interesującą klasą, ale skrzydła rozwija dopiero po awansie na piętnasty poziom doświadczenia. A tego nie jesteśmy



w stanie osiągnąć w pierwszej części **Baldura**.

Dla kogo zatem powstała **Edycja Rozszerzona**? Dla naiwniaków. Maniacy serii szybko powrócą do sprawdzonych modów, które dostępne są za darmo. A młodszy gracz i tak nie

rozumieją fenomenu **Baldura**. W porównaniu do dzisiejszych CRPG jest on bowiem nietypowy i archaiczny, co niekoniecznie przemawia na jego korzyść.

Wojciech Onyszków





# Tropikalny obłąd

## *po raz trzeci*

**Far Cry** to seria, która przy okazji każdej odsłony serwuje nam iście tropikalny obłąd. Pierwsza część była obłądna pod względem graficznym, druga za sprawą nieprzemyślanej rozgrywki, a trzecia... obłąd trzeciej części kreowany jest przez najbardziej wyrazistego antagonistę w historii gier komputerowych. Panie i Panowie, poznajcie Vaasa – psychola, który zamieni Wasze życie w piekło.

I już na wstępie muszę z przykrością stwierdzić, że o ile „główny zły” czy szereg napotykanych postaci pobocznych to prawdziwe mistrzostwo, o tyle kreacja naszego bohatera woła o pomstę do egzotycznego bóstwa. Jason Brody jest bowiem typowym amerykańskim młokosem, który wybrał się wraz z paczką przyjaciół na wakacje swojego życia. Na broszurce z biura

podróży zapomniano jednak napisać, że rejon Rook Island zaludniony jest głównie przez... piratów. I świrów. A także starożytnych wojowników. Sytuacja szybko wymknęła się spod kontroli, a wczasowicze zostali porwani przez handlarzy niewolników. Jasonowi z pomocą brata udało się uciec. To, co zobaczył w obozie wroga, odbiło na nim swoje mroczne piętno. Młodzian postanawia jednak za wszelką cenę uratować swoich przyjaciół.

Niestety, od początku do końca nie mogłem się przekonać do tej postaci. Naiwny młodzieniec chwyta za broń i próbuje zgrywać bohatera. Początkowe obrzydzenie zabijaniem przemienia się w dziką satysfakcję podczas podrzynania kolejnych gardeł. Na ręce pojawiają się natomiast liczne tatuaże, które wśród lokalnej ludności świadczą o wielkości wojownika. Nie kupuję tej fabularnej papki. Przeciętny Amerykanin uciekłby z wyspy przy pierwszej nadarzającej się okazji. Nie mnie to jednak oceniać.



*Far Cry 3*





Na całe szczęście **Far Cry 3** prezentuje się naprawdę wspaniale pod każdym innym względem. Podczas pierwszego spotkania z grą uderza ogrom możliwości. Dziesięć godzin zwiedzania później przypominamy sobie, że gdzieś tam czekają nasi przyjaciele, których trzeba uratować. Eksploracja ogromnej wyspy jest naprawdę wciągająca. Możemy polować na dziką zwierzynę, wytwarzać z ich skóry lepsze przedmioty, odbijać posterunki piratów czy wdrapywać się na skrzypiące, zardzewiałe i niepokojąco niestabilne wieże radiowe, by poznać najbliższą okolicę z trochę innej perspektywy.

Nie zabrakło tu także różnego rodzaju środków lokomocji. Są stare, ledwo jeżdżące golfy, wyczynowe quady czy skutery wodne. Pojawia się tu nawet wizytówka serii w postaci lotni – widoki podziwiane podczas szybowania w przestworzach zapierają dech w piersi i sprawiają, że człowiek po prostu robi się zazdrosny – szczególnie gdy za oknem śnieg i chlapa.

W końcu, **Far Cry 3** to również całkiem niezła linia fabularna – jeżeli przymkniemy oko na uproszczenia i debilizm egzystencjonalny głównego bohatera. Scenarzystom udało się wykreować całkiem pokaźną liczbę przyciągających uwagę osobistości.



Pierwsze skrzypce gra szalony Vaas – nasz ciemniejszy. Postać ta fascynuje już od pierwszego spotkania. Wylewająca się z niego żółć miesza się z naszym współczuciem w momencie, gdy zwierza się ze swoich problemów. Empatia znika jednak wraz z kolejną próbą pozbawienia nas życia. Niepokojąco interesująca jest także Citra – przywódczyni tajemniczego plemienia wojowników. Postacie poważne przeplatają się tu z tymi bardziej groteskowymi – wspomnieć wystarczy o genialnej kreacji niemieckiego agenta. Ubisoft wykonał kawał świetnej roboty – w najbliższym czasie trudno będzie komukolwiek zaprezentować jeszcze bardziej ciekawych bohaterów.

Szkoda jednak, że oprócz kilku mocnych aspektów fabularnych (palenie pola marihuany przy muzyce duetu Marley-Skrillex to absolutne mistrzostwo!), większość misji prezentuje średni poziom, wymagając od nas ro-

bienia w kółko tych samych czynności. Co zazwyczaj sprowadza się do zabicia jakiegoś waśniaka.

**Far Cry 3** to z pewnością najlepsza strzelanka 2012 roku, choć niepozbawiona błędów. Trzeba jednak szczerze przyznać, że i konkurencji wielkiej nie było. Elementy sandboxowe wciągają na dłużej, fabuła potrafi pokazać pazur, a przepiękne widoki przekonują nas na każdym kroku, jak nudne prowadzimy życie. Jeżeli przerażają Was ceny na plakatach biura podróży, **Far Cry 3** może się okazać całkiem niezłą alternatywą. Oczywiście tylko w przypadku, gdy piraci nie są dla Was zbyt dużą niedogodnością.

Wojciech Onyszków



# mój sposób na...

CHOROBY REUMATYCZNE I DERMATOLOGICZNE

Kwartalnik dla osób z chorobami reumatycznymi  
i dermatologicznymi oraz ich bliskich

**Chorujesz na:**

• **toczeń** • **reumatoidalne zapalenie stawów** • **łuszczycę**

**To czasopismo jest dla Ciebie!**

Jeśli Twoja choroba utrudnia Ci życie,  
możesz to zmienić.

Czytając *Mój Sposób Na Choroby Reumatyczne I Dermatologiczne*, zobaczysz, że z chorobą przewlekłą można normalnie żyć, funkcjonować w społeczeństwie, a ułatwią to drobne zmiany wprowadzone w życie, m.in.: ruch, dieta, odpowiedni ubiór, fryzura, wykorzystanie dobrodziejstw natury i pozytywne podejście do życia.

*Mój Sposób Na Choroby Reumatyczne I Dermatologiczne* tworzą eksperci: lekarze, trenerzy, psycholodzy, dietetycy oraz sami pacjenci.

Szukaj w Internecie na stronach: **allegro**  
i w wybranych miejscach na terenie całego kraju



Więcej informacji: **www.mojsposob.pl**