

QUINOX TIMES

WALENTYNKI Z DISNEYEM

Czy to nadal prawdziwa miłość?

WYWIAD Z DISNEYLADY

Przyjemna rozmowa z Kate
nie tylko o Disneyu

RECENZJA HALO CE ANNIVERSARY

Mistrz Szeferusza rusza do akcji

BLUE PERIOD

Anime pełne natchnienia

Maafan
2022

LAILYREN

ZAPRASZAM DO PRZEJRZENIA
MOJEJ UROCZEJ OFERTY!

[HTTPS://KO-FI.COM/LAILYREN/SHOP](https://ko-fi.com/lailyren/shop)



- NAKLEJKI
- MAGNESY
- PRZYPINKI 56 MM
- ZAKŁADKI
- PLAKATY
- RYSUNKI NA ZAMÓWIENIE
- ZESTAWY SPEJALNE

LOVE
BURGERS



JOIN MY
DISCORD SERVER



LAILYREN.ART

LAILYREN

LAILYREN.ART/DISCORD

Dzień dobry, Drodzy Czytelnicy!

W tym numerze nareszcie się dokonała zapowiadana już od pewnego czasu transformacja - oficjalnie kończy się era Equestria Times, a zaczyna Equinox Times. Zmiana nazwy ma stanowić pierwszy krok na - miejmy nadzieję - ścieżce do ciągłej poprawy naszej jakości i aktywności w internecie. Jak widać, nie ma powodu do niepokoju, za to są powody do radości - i do trzymania za nas kciuków, by nasze plany się spełniły, a ET rośło w siłę.

Co się kryje w tym pierwszym numerze pod nowym sztandarem? Tym razem na tapet trafiły dzieła Disneya, które od wielu lat cieszą ludzi na całym świecie. Między innymi, przypomnimy sobie grę na podstawie "Aladyna", z wywiadu dowiemy się co nieco o Kate, prowadzącej kanał DisneyLady oraz sprawdzimy, kto z redakcji lubi "Zaplątanych". Jako że luty jest miesiącem Walentynek, to z tej okazji znajduje się u nas również tekst Gray odnośnie tego święta. Jeśli ktoś będzie miał ochotę na odmienne klimaty, mniej kochająco-urocze, to serdecznie zapraszamy do przyjrzenia się rozmowie z Łukaszem Słowikiem z okazji premiery jego komiksu "Fatum".

Życzę miłej lektury!

~Ghatorr



Naczelna czasopisma: Lailyren

Szef działu korekty: Solaris

Szef działu redakcyjnego: Ghatorr

Redaktorzy: Gray Picture, Malvagio, Hefajstos, Black Scroll, Cold

Korekta: Magda B, Midday Shine, Blackie

Opracowanie graficzno-techniczne: M.C., SoulsTornado, Magfen

Archiwum: Catkitty

Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Redakcja Equinox Times nie ponosi odpowiedzialności za treść reklam zamieszczonych w magazynie.

Spis treści

ET News

ET News..... 4

RECENZJE – SERIALE I FILMY

King's Man: Pierwsza Misja..... 7

Sing 2..... 9

Komi Can't Communicate..... 12

Blue Period..... 14

RECENZJE – GRY

Halo CE Anniversary..... 17

Zew Cthulhu..... 21

RECENZJE – FANFIKI

Walka przeciwieństw..... 24

TEMAT NUMERU

Raya i ostatni smok..... 30

Kuźnia Retro – Aladdin..... 32

Walentynki..... 35

Top 10 piosenek Disneya według Mid..... 36

Ulubione filmy Disneya redakcji..... 40

Wywiad z DisneyLady..... 44

Antagonizmy Malva – Skaza..... 48

Jak Disney sprzedaje nam wciąż to samo..... 52

Narzekam na Disneya..... 54

FELIETONY

Writer's Block..... 56

PUBLICYSTYKA

ET wśród ludzi..... 57

Autor okładki:

<https://twitter.com/Magfen>

<https://www.deviantart.com/magfen>

Linktree – linki
do socjali

ET News

SERIALE I FILMY

18.01



Zwiastun serialu animowanego „The Cuphead Show”. Animacja jest adaptacją kultowej gry od studia MDHR. Premiera planowana na 18 lutego na Netfliksie.

19.01



Pierwszy teaser serialu w uniwersum „Władcy Pierścieni” od Amazonu („The Lord of the Rings: The Rings of Power”). Premierę zaplanowano na 2 września tego roku.

28.01



Premiera „The Legend of Vox Machina” na Amazon Prime Video – animowanej adaptacji sesji RPG od Critical Role Productions. Pierwszy sezon będzie miał dwanaście odcinków.

01.02



Premiera „Zaułka koszmarów” – remake’u filmu Edmunda Gouldinga o tym samym tytule w reżyserii Guillermo del Toro.

09.02



Ogłoszono dokładną datę premiery serialu na Disney+ o Obi-Wanie Kenobim. Serial ma pojawić się na tej platformie streamingowej 25 maja tego roku.

09.02



Już w lutym tego roku ma ruszyć produkcja kontynuacji kultowej animacji „Futurama” na platformę Hulu. Premiera przewidywana jest na 2023 rok.

11.02



Dana Terrace ogłosiła na swoim Twitterze, że 19 marca powróci emisja dalszych odcinków drugiego sezonu „Sowiego Domu” na Disney Channel.

18.02



Legendarny awanturnik Nathan Drake powraca, tym razem na wielki ekran. Przygody jego i jego przyjaciół możecie zobaczyć już niebawem, z napisami i dubbingiem.

GRY

26.01



Wyszedł [trailer do najnowszej gry z Kangurkiem Kao](#). Premiera platformówki o kultowym torbaczu planowana jest na lato 2022 roku. Gra będzie dostępna na PC, PS4, PS5, XOne, X|S i Switcha.

28.01



Wydanie gry „Pokémon Legends: Arceus” na Nintendo Switch. Od tego dnia fani franczyzy będą mogli zanurzyć się w świat kieszonkowych stworków w nieco bardziej role-playowym tonie.

11.02



Stworzone przez polski Techland „Dying Light 2: Stay Human” wreszcie ujrzało światło dzienne. Zagrać możecie na komputerach domowych, PS4/PS5, ostatnich Xboxach oraz Switchu.

11.02



Długo wyczekiwane „Lost Ark” trafiło do Europy. To koreańskie MMO w stylu „Diablo 3” i „Path of Exile” zawładnęło umysłami graczy na całym świecie. Gra dostępna jest na pecetach.

18.02



„Horizon: Forbidden West” trafi na PS4 i PS5. Tym razem dzielna Aloy wyrusza na zachód postapokaliptycznej Ameryki, by ocalić ludzkość przed nowym zagrożeniem.

25.02



Już niedługo dostaniemy w swoje łapki najnowsze dzieło Miyazaki, „Elden Ring”. Ojciec „Dark Souls”, „Demon Souls” i „Bloodborne” wraz z Georgem R.R. Martinem wrzucają nas w zupełnie nowy świat.

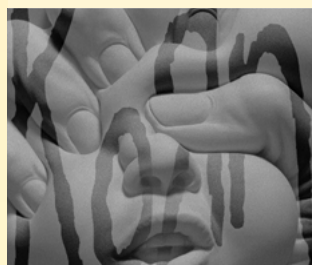
MUZYKA

04.02



Dobry dzień dla fanów cięższej muzyki. Premiera albumu „Carpe Diem” zespołu Saxon. To już 23. album studyjny jednego z głównych zespołów nowej fali brytyjskiego heavy metalu.

04.02



Kolejna premiera – zespół KoЯn z krążkiem „Requiem”. Już 14. płyta grupy nu metalowej – według recenzji solidna, choć krótka – po opóźnieniach nareszcie ujrzała światło dzienne.

04.02



Tym razem coś krótszego – nowy singiel od Red Hot Chili Peppers. Utwór „Black Summer” promuje najnowszy album zespołu „Unlimited Love”. Premiera płyty została zapowiedziana na 01.04.

11.02



Premiera czwartego albumu Slasha z Myles Kennedy & The Conspirators (piątego solowego ogólnie), zatytułowanego po prostu „4”.

ANIME I MANGA

23.12.21



Wraz z końcem pierwszego sezonu anime „Komi Can't Communicate” **zapowiedziano prace nad drugim sezonem** podczas sceny po napisach końcowych ostatniego odcinka.

09.01



Rozpoczęła się emisja animacji „My Dress-Up Darling”, bardzo ciepłej historii ze śliczną kreską, o tym, jak dwójka licealistów zbliża się do siebie poprzez tworzenie cosplayu.

10.02



Wyszedł zwiastun drugiego sezonu „The Rising of the Shield Hero”, isekai, którego bohater musi zmagać się z niesłusznie przyklejoną łatką antagonisty. Premiera przewidziana na 04.2022r.

18.02



Premiera filmu „Fruits Basket: Prelude”, który ma być zbiorem wydarzeń z trzech sezonów anime, jednocześnie rozwijając historię o nowe sceny napisane przez oryginalnego twórcę, Natsuki Takaya.



King's Man

PIERWSZA MISJA

Między widzami a brzegiem prequela

WSZELKIEGO rodzaju prequela to zjawisko w kinie dość leciwe i w przypadku wielu popularnych serii niemal pewne. Jak inaczej zachęcić widzów do powrotu i wydania pieniędzy po (niemal) zamkniętej serii niż przez opowiedzenie nowej-starej historii z cyklu „a jak to się wszystko właściwie zaczęło?”.

~Hefajstos

I nie jest to oczywiście złe podejście, wszak można zrobić z tego naprawdę dobry film, który ożywi skostniałą już markę. Tak było w przypadku „X-Men: Pierwsza Klasa”, dzięki któremu Mutanci powrócili do łask (tworząc kolejną ścieżkę w serii, jednocześnie sprzątając powstały bałagan). Tym razem Matthew Vaughn powraca do znanych i lubianych „Kingsman” (których sam na ekrany wprowadził niemal osiem lat temu) na podstawie komiksów Marka Millara z rysunkami Dave’a Gibbonsa. I jest to powrót... nierówny.

Uwaga! Artykuł zawiera szczegóły dotyczące fabuły i zakończenia filmu! Jeśli jeszcze nie widzieliście filmu, a chcecie go obejrzeć, to zakończcie lekturę w tym miejscu.

Zacznijmy krótko od tego, kim są tytułowi „Kingsman”. Otóż, jest to specjalna, tajna i pozarządowa organizacja złożona z dżentelmenów

i dam, którzy – mając do dyspozycji treningi, broń i gadzety – chronią świat. Ot, taka szalona i wulgarna wersja „Rewolweru i Melonika” z bondowską domieszką. Naturalnie więc w „Pierwszej Misji” dowiemy się jak, kiedy i przez kogo doszło do jej powstania.

Historia zaczyna się w 1902 roku, kiedy to Orlando, Książę Oxfordu (jak zawsze rewelacyjny Ralph Fiennes) przybywa wraz z żoną Emily (Alexandra Maria Lara) i synem Conradem do południowoafrykańskiego obozu jenieckiego, by z ramienia Czerwonego Krzyża nieść pomoc poszkodowanym w wyniku drugiej wojny burskiej. W czasie wizyty ma miejsce zamach na prowadzącego obóz Lorda Kitchenera (Charles Dance), zamiast którego ginie Emily. To sprawia, że pacyfistycznie nastawiony Orlando poprzysięga chronić jedyne dziecko (a przy okazji świat), poprzez stworzenie specjalnej i niezależnej siatki szpiegowskiej. Następnie przeskakujemy o dwanaście lat do przodu, na krótko przed wybuchem pierwszej wojny światowej.

Dorosły już Conrad (Harris Dickinson) żyje z ojcem w książęcej posiadłości, wraz z majordomusem Sholą (Djimon Hounsou) i nianią Polly (Gemma Arterton). Będąc świadkiem zamachu na Franciszka Ferdynanda, postanawia zaciągnąć się do armii, by za ojczyznę walczyć na froncie. Jego ojciec nie chce się na to zgodzić, zwłaszcza gdy Lord Kitchener ginie na morzu w wyniku „nieszczęśliwego wypadku”. By zapobiec nadciągającemu konfliktowi,



wraz z wiernymi podwładnymi i synem wyrusza do Carskiej Rosji, by zabić Rasputina, który zdaje się być głównym prowodyrem całej sprawy.

Ostatecznie Rasputin ginie (kolejno zostaje otruty, utopiony i postrzelony – tak, jak to faktycznie było), wojna jednak trwa. Conradowi udaje się ostatecznie zaciągnąć do armii i trafić na front, gdzie dokonuje heroicznych czynów – niestety, kończy się to tragedią. Okazuje się również, że za całą wojną stoi tajemniczy Pasterz, który przewoźąc swoim popiecznikom (m.in. wspomnianemu już Rasputinowi, ale też Gavrilo Principowi, Erikowi Janowi Hanussenowi czy Macie Hari). Jego cel? Zniszczyć monarchię i ukarać Anglię za dawne krzywdy (a jak!). Orlando, Polly i Shola trafiają na trop spisku i ostatecznie pokonują Pasterza, kończąc tym samym wojnę. Rok po wszystkim (nie)oficjalnie zakładają Kingsman, by w przyszłości zapobiegać globalnym spiskom.

Największym problemem najnowszego obrazu Vaughna jest to, że są to w zasadzie dwa różne filmy o odmiennej tonacji. Z jednej strony mamy pierwszowojenny dramat w stylu „1917”, uderzający w tony obowiązku i patriotyzmu. Z drugiej jednak, to wciąż film akcji z przaśnie przerysowanymi scenami i postaciami. Jako osobne obrazy z pewnością rozwijałyby się w odpowiednim kierunku, tutaj jednak często sabotują się wzajemnie. Akcja to zwalnia, to przyspiesza – przypominając bardziej pierwsze próby jazdy samochodem niż kontrolowane dawkowanie. Choć momentami łączą się zgrabnie, w ogólnym rozrachunku męczą.

Jeśli chodzi o sceny akcji, to wyglądają fenomenalnie. Czy to szalony bitewny taniec z Rasputinem, który w pojedynkę jest w stanie pokonać trzech mężczyzn i przeżyć własną śmierć, czy ocierająca się o snyderski fetyszizm cicha bitwa na ziemi niczyjej – jest na czym zawiesić oko. Również finał dostarcza tego, czego z pewnością oczekują fani franczyzy (mamy nawet pojedynkę na miecze z ich POV).

Aktorsko trzymany jest tu wysoki poziom, choć dwa nazwiska zdecydowanie wybijają się przed szereg. Wspomniany już Fiennes po raz kolejny udowodnił swój aktorski kunszt, zręcznie lawirując między ułożonym arystokratą i zabójczo skutecznym wojownikiem. Jednak to Rhys Ifans w roli Rasputina kradnie każdą minutę show. Wygląd, mowa, zachowanie – no Mnich Grigorij jak żywy! Ukłony zarówno w stronę aktora, jak i ekipy od charakteryzacji. Sam antagonistą wypada dość blado – choć w zamyśle jego plan ma sens, to jest zarysowany zbyt grubą kreską – nawet jak na realia uniwersum. Tożsamość Pasterza, choć ukryta, dla nikogo z oglądających nie będzie tajemnicą.

Czy warto poświęcić czas nowym (starym?) „Ludziom Króla”? Jeśli jesteście entuzjastami serii, możecie czuć się nieco zawiedzeni – choć jest to miły powiew świeżości po przygodach Eggsy’ego. Jeśli nie mieliście wcześniej okazji obejrzeć żadnego z filmów, zainicjujcie lepiej od pierwszej części z 2014 roku. Ci z was, którzy chcą czegoś w realiach Wielkiej Wojny bardziej na poważnie, niech sięgną po wspomniane już „1917” Sama Mendesa. Nie będziecie zawiedzeni. Ave!



ILLUMINATION PRESENTS

SING 2

SEQUEL PO JEDNEJ NUTCE



KIEDY w 2016 Illumination wydało „Sing”, nikt nie spodziewał się sukcesu. I słusznie, bo choć animacja była przyjemna (i gwiazdorsko rozśpiewana), to w zasadzie ciężko po latach coś o niej powiedzieć. Tym większym zaskoczeniem była premiera sequela. Zaskoczeniem nie było jednak to, że poziomem nie odbiega od pierwowzoru.

~Hefajstos i Lailyren

Niespodziewana kontynuacja

Lailyren: Specjalnie przed recenzją odświeżyłam sobie pierwszą część Sing, by mieć trochę lepszy pogląd na omawiany film animowany i od razu nasunęły mi się dwa główne wnioski. Pierwowzór był zamkniętą całością, która nie potrzebowała kontynuacji, ale czy źle się na niej bawiłam? Zdecydowanie nie, ubaw miałam nawet całkiem niezły. Widać, że po tych 6 latach studio znacząco się rozwinęło i animacja jest zdecydowanie ładniejsza, ale co do fabuły... cóż, z nią jest nieco gorzej.

Hefajstos: Co prawda przez brak czasu nie udało mi się odświeżyć części pierwszej, ale w trakcie seansu dość sporo sobie przypomniałem. I tak, widać wyraźnie, że całość popada w typową zasadę sequeli. Jest więcej (choć nie za bardzo), jest lepiej (gdzieniegdzie) i jest głośniej (ano, jest). Wyściowy pomysł kosmicznej rock opery obroniłby się sam, zwłaszcza z odpowiednim line-upem autorskich utworów. Zapewne też zapadłby w pamięć.

Na radiowej fali

Hefajstos: Właśnie ten brak własnych utworów (poza „Your Song Saved My Life”) to największa kula u nogi nie tylko tego filmu, ale większości tytułów w gatunku. Zabieg wybrania znanych i lubianych szlagierów wymaga niezwyklej elastyczności i bez konkretnego motywu nie wypali. Niechlubnym

przykładem tutaj niech będzie „Mamma Mia”, w którym to piosenki zespołu ABBA co prawda pasowały, ale zostały potraktowane niczym nastolatki z pewnego letniego obozu. A co na słuchawkach? Jest klasyka pokroju Prince’a (zanim został Symbolem), Eltona Johna czy (ugh) U2. Są też hity idoli młodszych pokoleń, z Billie Eilish i Taylor Swift na czele. A, nawet KYGO znalazł miejsce z jednym ze swoich remixów.

Lailyren: W tej części twórcy zdecydowanie postawili na muzykę bliższą „młodszej części widowni”. Mimo że w soundtracku przewija się kilka starych hitów, to zdecydowanie przeważają te młodzieżowe. Niby nie jestem jakaś bardzo stara, ale części piosenek nie kojarzyłam, choć może być to zasługą braku aplikacji TikToka w telefonie oraz ograniczonej styczości z popularnymi stacjami radiowymi w ostatnim czasie. Pomijając tę kwestię, w animacji znajdzie się kilka piosenek, które są świetnie dobrane sytuacyjnie (Panna Crawly zdecydowanie w tym przoduje), acz brakuje tu nieco różnorodności. Jeśli chodzi o główny target tej produkcji, wybór piosenek powinien tu działać bardzo dobrze, choć starsza część widowni może mieć problem z wychwyceniem czegoś dla siebie. Poza hitami U2, oczywiście.

Duży potencjał, zbyt szybkie rozwiązania

Lailyren: Tak jak już wspomniał Hefajstos, piosenki w tej animacji często są, „by były”, zamiast by jakoś popychać fabułę do przodu. W ogóle sam motyw przewodni filmu jest tu już słabą podstawą. W poprzedniej części główna ekipa zmierzyła się już ze swoimi największymi przeciwnościami, przepracowała je i wyszła z tego zdecydowanie obronną ręką. Problemy, jakie stawia im kontynuacja, są przy poprzednich strasznie błahe i wstawiane na siłę. To takie wmawianie widzom, że nawet jeśli osiągniesz sukces i będziesz zadowolony z tego, co masz, to i tak musisz chcieć więcej i jeśli jakaś kłamiwa koala mówi Ci, że chcesz jechać do zwierzęcej wersji Las Vegas, to jedziesz tam, bo tak. Ciężko





uwierzyć w wiarygodność tej historii, a motyw głównej ekipy, by w ogóle uczestniczyć w tym przedsięwzięciu, są wymyślone naprędce. Fabuła zdecydowanie jest tylko dodatkiem do ładnej animacji i efektów specjalnych, które momentami naprawdę robią wrażenie.

Hefajstos: Jak wspomniałem wyżej – pomysł na rock operę sam w sobie jest świetny. Ryzykowny, możliwe, że nie zostałyby od razu ciepło przyjęte (zwłaszcza przez targetowaną widownię) – ale byłby czymś. Niestety, zdecydowano się iść w stare i zużyte motywy typu „ktoś kłamie, by coś zyskać”, „sypie się, ale jakoś się udaje” i „mój szef to antagonistą”. A problemy, o których wspomniała Lailyren nie mają nawet znaczenia, bo są z miejsca rozwiązywane. Johnny ma problem z opanowaniem układu? O, tam na ulicy tańczy breakdance’a kotka. Mina nie może zagrać miłości? No to cyk, wymarzony partner się pojawi w zasadzie przed nią. Antagonista to z kolei jakieś przerysowanie najgorszych cech, które miały ukazać, jak zła i zepsuta jest elita showbiznesu. Nie dość, że mamy w filmach muzyczno-tanecznych Tego Złego (po co?), to jeszcze w takiej formie. Nie, nie i jeszcze raz nie.

Problemy na potrzebę fabuły

Lailyren: Oj tak, postaci są tu zdecydowanie potraktowane po macoszemu i bardzo stereotypowo. Nowe zwierzaki pojawiają się na ekranie tylko po to, by załatać dziury fabularne, pasować do muzycznego gagu lub magicznie rozwiązać problemy głównej ekipy. Dlatego skupmy się na plusach. Design postaci jest naprawdę świetnie zrobiony. Do tego stopnia, że przez większość seansu zachwycałam się jaką ten lew ma cudownie wystylizowaną grzywę. Generalnie, wygląd tych antropologicznych stworzonek jest naprawdę

dobrze opracowany. Przyjemnie się na nie patrzy, mimo że nie jest to poziom „Zwierzogrodu”, ale i tak futerka są całkiem nieźle zrobione – co ładnie widać, jak Buster suszy się suszarką do rąk i wychodzi z tego puchata kuleczka. Naprawdę nieźle wykonana tekstura. Poza lwem, twórcy dali nam też kilka postaci, które na pewno zainteresują fandomowych rysowników i jestem przekonana, że Porsha Crystal będzie tu przodować.

Hefajstos: No postaci są, jakie są – mają te swoje cechy charakteru w kartonowych żywotach, mają rozterki które już w większości zostały rozwiązane w części pierwszej. Z nowych postaci mamy Clay’a Callowaya jako typowego muzyka z przeszłością i traumą, Crystala i jego córkę Porshę (nie auto) i parę innych zapchajdziur. Jest jeszcze kilka postaci tak nieznaczących, że samo wspomnienie, jak nieznaczące są, jest już stratą czasu. Szkoda, bo obsada prosiła się o więcej czasu ekranowego.

Słowem podsumowania...

Lailyren: Ostateczna ocena jest prosta. Rozrywka spoko, animacja ładna, fabuła mocno średnia. Czy będę pamiętać ten film za miesiąc? Marne szanse. Czy polecam na poprawę humoru wieczorem na wygodnej kanapie? Nawet tak, jeśli nie macie nic lepszego na liście. Da się na tym bawić dobrze, ale nie wnosi to nic nowego. Ot, prosta rozrywka.

Hefajstos: Jeśli chcecie, by dzieciaki siedziały cicho przez niemal dwie godziny – spoko. Choć w kinach wciąż jeszcze wyświetlane jest „Encanto” (przynajmniej z końcem stycznia, gdy piszemy ten tekst), które jest zdecydowanie lepszym wyborem. Świadomie jednak w ramach streamingu lepiej odpalić coś z wyższej półki, bo i jest w czym wybierać.



„Gdy ktoś zmaga się z lękiem społecznym, ma trudności w komunikacji z innymi. Taka osoba ma problem z nawiązywaniem więzi. Ale nie znaczy to, że by tego nie chciała.” – niech ta sentencja, która rozpoczynała każdy odcinek omawianego anime wprowadzi Was w klimat mojej recenzji. Zapraszam na mały wywód o animacji z wielkim sercem z perspektywy osoby, która zmaga się z podobnym lękiem.

~Lailyren

Komi Can't Communicate

*Poważny problem
W lekkiej oprawie*

Animacja z przesłaniem

Lubię, gdy rozrywka przemycza w swoich treściach poważniejsze tematy, nie zmieniając przy tym swojej łatwej do przetrawienia formy. Często w takich przypadkach można spotkać się z ludźmi twierdzącymi, że „przyszli tu tylko się pośmiać, nie czuć”. Tylko czy to coś złego? Chociaż komedie zazwyczaj nie są pierwszym wyborem, jeśli chodzi o przekazywanie lekcji, to odnajdują się w tej roli bardzo dobrze. Gdy twórcom uda się dobrze zrównoważyć elementy humorystyczne i pouczające, może powstać coś naprawdę wartościowego.

W przypadku anime „Komi Can't Communicate” od studia OLM (odpowiedzialnego za takie legendy jak „Pokemon”, „Inazuma Eleven”, czy też „Berserka” z 1997 roku) zekranizowanego na podstawie mangi napisanej i zilustrowanej przez Tomohito Oda, udało się to nad wyraz dobrze. Przez specyficzny humor przeplatany cichymi scenami pełnymi emocji z główną bohaterką, animacja jest jak ciepły koczek na serce odbiorcy. Ogląda się to naprawdę lekko i przyjemnie, ale jednocześnie całość sprawia, że człowiek zaczyna się zastanawiać nad swoim życiem.

Nigdy nie byłam zbyt śmiałą osobą, jeśli chodzi o nowe znajomości. W grupie nieznajomych nie pchałam się, by zaczynać rozmowę, ale jednocześnie zawsze uwielbiałam przebywać z ludźmi. Aczkolwiek, gdy już kogoś lepiej poznam, włącza mi się tryb katarynki i mogłabym rozmawiać bez końca. Problem Komi jest dużo bardziej zakorzeniony i rozległy, ale to nie przeszkodziło mi utożsamić się nią. To niesamowite, jak jedno zbliżenie na jej zaciśnięte usta potrafi wzbudzić silne uczucie współczucia. W takich drobnych gestach twórcy tworzą więź, pokazują, że rozumieją ten problem i jednocześnie dają wskazówki dla innych osób, jak z tym problemem się zmierzyć.

To, że ktoś jest zamknięty w sobie, nieśmiały lub wycofany nie zawsze oznacza, że nie chce kontaktu z drugim człowiekiem. W takim wypadku często nie trzeba wiele. Po prostu odrobina czyjejś uwagi, zwykła próba zrozumienia. To bardzo ważna lekcja.



Wymiarowość stereotypu

Fabula animacji o Komi-san jest bardzo prosta, więc to nie ona gra tu główne skrzypce. Jak to mawiają „diabeł tkwi w szczegółach”, a w tym przypadku są to charaktery przedstawionych postaci. Mimo tego, że każda osoba, którą napotyka na swojej drodze tytułowa bohaterka jest zazwyczaj zbudowana na jednej podkreślonej do granic możliwości cesze osobowości, to jakimś magicznym sposobem, wcale nie jest to takie płytkie i sztuczne, jakby mogło się wydawać. W tym wypadku użycie stereotypów nie jest takie złe, bo umiejętnie wykorzystane nie jest krzywdzące dla danej postaci.

Wybrane cechy są bardzo różne, od „przyjaciela z dzieciństwa”, który zna chyba na tej zasadzie większość szkoły, przez osobę widzącą okazję do rywalizacji w każdym najmniejszej czynności, po maniackalne wielbienie wybranego obiektu westchnień, od wyboru do koloru, każdy znajdzie coś dla siebie. Zabieg ten daje naprawdę sporo możliwości do okazjonalnych żartów, które zestawione z reakcjami samej Komi same lekko wykrzywają twarz w uśmiech. Zabawa kontrastami nakręca akcję i urozmaica ostateczny obraz.

Na miły wieczór z herbatką

Lekkie, szkolne okruchy życia z elementami humorystycznymi, ładnymi ujęciami i przyjemnym dla ucha soundtrackiem to świetna propozycja na odpoczynek po dniu pracy. Odcinki mijają naprawdę szybko i zostawiają ciepło na sercu, więc jest to anime idealne na oderwanie się od trudów codzienności. Dostępność całego pierwszego sezonu na Netflixie tylko to ułatwia. Więc jeśli zastanawialiście się, czy dać temu tytułowi szansę, to zdecydowanie polecam. Te 12 odcinków naprawdę bardzo szybko zleci. Ponadto studio potwierdziło już plany na stworzenie drugiego sezonu, więc możecie dołączyć do mnie w oczekiwaniu na dalsze losy wypełniania ambitnego planu Komi, by zdobyć przyjaciół.

Cóż jeszcze mogłabym dodać? Miłego oglądania i pamiętajcie czasem uśmiechnąć się do ludzi, których spotykacie na co dzień!

BEZLITOSNA WALKA O MARZENIA SKĄPANA W BŁĘKICIE



BLUE PERIOD

ZAMKNIJCIE na moment oczy i pomyślcie o spokojnym przedmieściu zalanym delikatną, niebieską poświatą nad ranem. Co przychodzi Wam do głowy po przywołaniu takiego obrazu? Ogarnęła Was fala nostalgii? Owładnęła wami chęć ucieczki od aktualnych problemów? Poczuliście spokój? Zdenerwowanie? Przyплыw energii? A może coś zupełnie innego? Z artystycznego punktu widzenia, każda z tych myśli może inaczej ukształtować pracę nawiązującą do tego prostego obrazu w głowie. To od Nas zależy, co zrobimy z tą myślą. Może właśnie w ten sposób zacznie się nasza najodważniejsza przygoda w życiu, która odmieni je kompletnie? Pozwólcie, że opowiem Wam, jak pochłonęła mnie głębia tej błękitnej wizji.

~Lailyren

Cóż my tu mamy

„Blue Period” to 12-odcinkowa historia opowiadająca drogę Yatora Yaguchiego od przypadkowego odkrycia w sobie fascynacji sztuką, po egzaminy wstępne na Japońskie ASP. Anime to jest adaptacją mangi autorstwa Tsubasy Yamaguchiego, wychodzącej od czerwca 2017 roku (od września 2021 roku możliwe jest przeczytanie jej po polsku w tomikach wydawanych przez Waneko). Ekranizacją zaś zajęło się studio Seven Arcs odpowiedzialne m.in. za „Dog Days” i „Tonikaku Kawaii”. Ponadto, wszystkie odcinki dostępne są już na platformie Netflix.

Tę produkcję można określić w skrócie jako szkolne okruciny życia, ale to byłoby dosyć płytkie podsumowanie. Historia ta zawiera bowiem całkiem poważne elementy dramatu, przejawiające się głównie w rozterkach młodych ludzi, którzy stawiają swoje kroki w bardzo specyficznym środowisku artystycznym. Dużo tutaj poznawania siebie, rozmyślań o przyszłości i podejmowania decyzji, które mogą

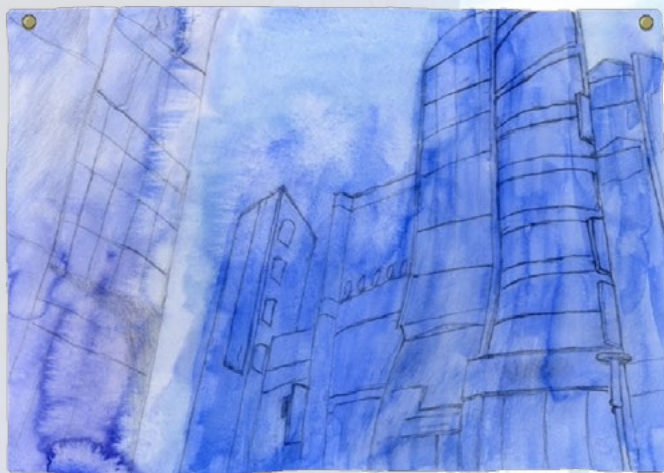
bardzo znacząco wpłynąć na przyszłość przedstawianych bohaterów. Znajdzie się tu też kilka bardzo przydatnych informacji dla początkujących artystów, więc tytuł ten niesie również wartość edukacyjną. Aspekt ten może zainteresować też ludzi, którzy w temacie sztuki są obeznani nieco bardziej. A nuż odnajdą w tym tekście kultury nieco natchnienia i motywacji do dalszego rozwoju. Mnie zdecydowanie zainspirowało.

Głębia obrazu

Sama fabuła jest prosta, ale szczegóły, jakimi jest upstrzona, nadają jej unikatowy charakter. Zadbano tu zarówno o detale artystyczne, takie jak odpowiedni sposób ostrzeżenia i trzymania ołówka, ale również o drobne niuanse emocjonalne, jakie niosą ze sobą ostatnie lata szkoły. Obie te kwestie – techniczna i ludzka – sprawiają, że przedstawiona animacja wydaje się niezwykle wiarygodna i bliska naszej zwykłej rzeczywistości. Jest to opowieść z krwi i kości do tego stopnia, że naprawdę bardzo szybko zaangażowałam się w życie tej garstki młodych ludzi starających się spełnić swoje marzenie o szkole artystycznej.

Zwykle na kierunki artystyczne na publicznej uczelni dostępne jest tylko kilka miejsc na dziesiątki chętnych, więc rywalizacja jest naprawdę ostra. Większość ludzi nawet o tym nie myśli, ale dla nastolatków, chcących dostać się na takie studia, jest to prawdziwa walka o przetrwanie. Każdy inaczej radzi sobie ze stresem, a niektórzy z nim przegrywają. Inni próbują dostać się nawet po kilka lat z rzędu. Pokazując te wszystkie małe życiowe dramaty, anime o młodym, obiecującym artyście nabiera głębszych kolorów. Autor historii poprzez pochylenie się nad właśnie tymi aspektami środowiska w zgrabny sposób zmusza odbiorcę do refleksji. Do tego dobór kolorów w animacji, jej styl i muzyka bardzo dobrze podbijają klimat napięcia, ale też inspirują do sięgnięcia za kartkę i ołówek.





Zarysowanie charakterów

Postaci w tej historii nie ma zbyt dużo, ale każda ma swoją unikatową i ciekawą historię, mimo czasem naprawdę niewielkiego czasu antenowego. Oczywiście, najwięcej czasu poświęca się tu Yaguchiemu, i nie zrozumcie mnie źle, Yatora ma naprawdę interesujący charakter, ale pierwsze skrzypce grają tu zdecydowanie jego relacje i reakcje na innych ludzi. To właśnie one pomagają mu ukształtować siebie, to kim jest i kim chce się stać. Kontakty z innymi i ich wpływ na młodego artystę niejako wyścielają mu jego ścieżkę do odkrycia, czego tak naprawdę chce. Więzy, które tworzy po drodze, tworzą naprawdę interesujący obraz. Zwłaszcza, że jest świadomy swoich słabości i czasem nawet zbyt mocno myśli o innych, zapominając o sobie, przez co aż chce się kibicować, by ostatecznie udało mu się zrobić tę pierwszą rzecz tylko dla siebie.

Tak naprawdę, wszystkie postacie przygotowujące się tu do egzaminu na studia artystyczne, w trakcie tych przygotowań lepiej poznaje siebie, swoje pragnienia, obawy, słabości, ale też swoje mocne strony. Każda ma swoje demony, z którymi musi się zmierzyć i są na tyle zróżnicowane, że sporo osób będzie mogło znaleźć tu coś, z czym mogłoby się utożsamić. To kolejna mała rzecz sprawiająca, że odbiorca nieco bardziej angażuje się w seans. Gdy na ekranie widać dobrze nam znane sytuacje, emocje są tym silniejsze.

Zaskakujące źródło inspiracji

Wspomniałam już o tym, że twórcy zadbali tu nawet o wytłumaczenie, jak poprawnie używać ołówka podczas szkicowania, ale takich detali jest tu wiele więcej. Podkreśla się tu ważność opanowania podstaw. Zwraca uwagę na kompozycję

i to, jak różne media wpływają na ostateczny wydzźwięk pracy. Jest tu nawet kilka tipów, jak kreatywnie podejść do prowadzenia szkicownika. Animacja pokazuje też kilka ciekawych ćwiczeń dla początkujących artystów i podsyła tematy dla ewentualnych prac.

Ponadto pokazuje obrazy wykonane przez bohaterów, co może równie dobrze służyć odbiorcom za referencje dla ich własnej twórczości. Więc nie tylko ładny styl animacji i interesujące designy postaci mogą tu być źródłem inspiracji do wszelakich fanartów, ale też sama zawartość merytoryczna serialu. Zdecydowanie polecam ten tytuł, jeśli czujecie art blocka i nie możecie zmotywować się do pracy. To naprawdę porządny, artystyczny kopniak stymulujący do działania.

Ostateczna ocena dzieła

Mi, jako artystce-hobbystce, która od małego marzy o szkole artystycznej „Blue Period” naprawdę przypadło do gustu. Jest porządnie wykonane, angażujące i ciekawe. To tylko dwanaście odcinków, ale zapewnia pełen rollercoaster emocji. Zdecydowanie polecam, jeśli lubicie nieco bardziej poważne tematy przeplatane ładnymi obrazkami i – z pozoru – błahymi wydarzeniami ze szkolnego życia. Rekomenduję je zarówno dla ludzi szukających inspiracji, jak i tych, którzy szukają przyjemnej, krótkiej historii na popołudniowy seans do herbatki. Ja na pewno będę do niego wracać.



COMBAT EVOLVED

HALO

ANNIVERSARY



RECENZJA

JEST wiele growych serii, które z różnych powodów zyskały uznanie i status kultowych na świecie, a u nas, w Polsce, przeszły bez większego echa. W obecnych czasach powszechnej dostępności do informacji nie są one już nam nieznane, jednak z jakichś powodów są niedoceniane czy po prostu nielubiane przez szeroko rozumiane grono polskich graczy. Oczywiście, jedną z takich serii jest cykl „Halo”.

~*Black Scroll*

Pierwsze „Halo”, znane bardziej pod swoją oryginalną nazwą „Halo: Combat Evolved”, zostało wydane w 2001 przez Microsoft Game Studios wyłącznie na konsole Xbox. Produkcją zajęło się amerykańskie studio Bungie, u nas bardziej rozpoznawalne za sprawą „Destiny” oraz bezpośredniej kontynuacji, „Destiny 2”.

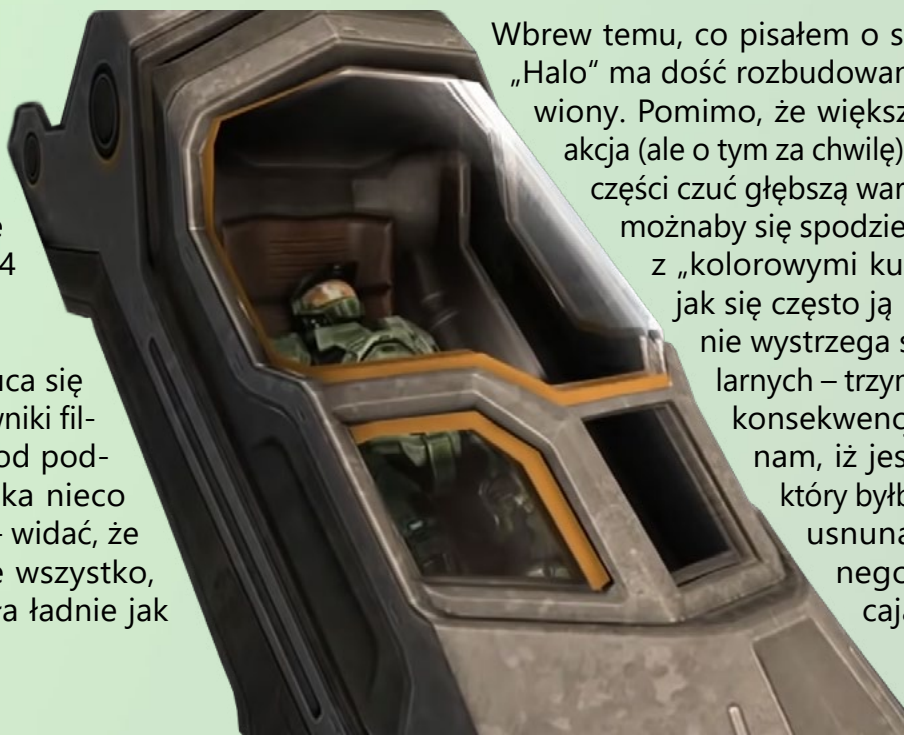
W 2014 roku, Microsoft wypuścił pakiet pierwszych 6 gier z głównego nurtu serii w zbiorczym produkcie znanym jako „Halo – Master Chief Collection”, zaskakując wszystkich wydaniem tejże kolekcji nie tylko na swoje konsole, ale także na komputery stacjonarne, w tym także na platformę Steam. W pakiecie oczywiście znajdowała się pierwsza część serii, z dodatkowym podtytułem „Anniversary” i to właśnie w tej formie miałem przyjemność ją ogrywać. Zasadniczo jest to w pewnym sensie remake i remaster w jednym, dlatego, jeśli będę mówił o oprawie audiowizualnej, trzeba mieć na względzie, że pomimo iż jest opcja grania w oryginalną wersję „Halo 1”, moje doświadczenia z produkcją skupiały się raczej na odświeżonej wersji, gdyż ocena 20-letniego produktu pod tym względem byłaby nieuczciwa. Do tego sam wolałem doświadczać tego przeżycia w wersji bardziej współczesnej niż tej, która musiała zostać udźwignięta na sprzęcie z Pentium III i 64 MB RAMu.

Pierwszym, co rzuca się w oczy, są przerywniki filmowe, zrobione od podstaw. Sama grafika nieco już trąci myszką – widać, że zostało zrobione wszystko, aby gra wyglądała ładnie jak

na standardy sprzed prawie 8 lat. Z drugiej strony czuć, że chcąc zachować ducha oryginału i zbudowania wersji Anniversary na starym szkieletcie – trzeba było pójść na kompromisy. Zauważalne jest to szczególnie w porównaniu z drugą częścią gry, która w mojej opinii wygląda znacznie lepiej. Ale nie o tym. Jeśli chodzi o dżunglę czy o wszelkiego rodzaju formacje skalne, do niewielu rzeczy można się przyczepić, tak samo, jeśli mowa o modelach przeciwników – są wyraziste, łatwo odróżnialne od siebie i pozwalają na swobodną rozgrywkę bez zaprzątania sobie głowy tym, na co patrzemy. Nieco gorzej wypadają już futurystyczne budynki obcych, z którymi przychodzi nam walczyć czy struktury pradawnej rasy zwanej Forerunners lub po polsku Prekursorzy. Na pierwszy rzut oka nie ma w nich nic szczególnego, jednak jeśli porówna się je z pierwotną wersją (między którą można się swobodnie przełączać) widać, że są one dużo jaśniejsze i jakby emitujące światło, przez co, wbudowana w rozgrywkę latarka w zasadzie nigdy nie jest potrzebna.

W sumie, zacząłem mówić o grafice, a nie przedstawiłem zarysu fabuły, która, choć nie tak istotna, gdyż „Halo” jest pierwszoosobową strzelanką, a te w 99% fabułę raczej mają prostą, w tej serii gra dość istotną rolę. Gramy jako Master Chief – kultowa już postać świata gier, superżołnierz, tzw. Spartanin. Wraz z załogą naszego statku, Pillar of Autumn rozbijamy się na tajemniczym świecie–pierścieniu, tytułowym Halo i walcząc z Covenantem (po polsku Przymierzem) staramy się odkryć tajemnice tej dziwnej sztucznej formacji oraz dowiedzieć się, dlaczego Covenant tak bardzo nie chce naszej obecności na niej.

Wbrew temu, co pisałem o strzelankach, seria „Halo” ma dość rozbudowany świat przedstawiony. Pomimo, że większość rozgrywki to akcja (ale o tym za chwilę), to już w pierwszej części czuć głębszą warstwę fabularną niż możnaby się spodziewać po strzelance z „kolorowymi kulkami i laserami”, jak się często ją postrzega. Fabuła nie wystrzega się zwrotów fabularnych – trzymając się własnych konsekwencji oraz pokazując nam, iż jest to świat żyjący, który byłby taki dalej, gdyby usunąć z niego głównego bohatera. Wracając do fabuły, jest





ona podzielona na 10 misji i dokładnie w trakcie szóstej zmienia ona swój ton, wraz z odkrywaniem, czym naprawdę jest Halo, przestając się z prostolinijnego fabularnie shootera, w strzelankę z elementami horroru.

Patrząc na historię opowiadaną przez „Halo”, ciężko nie zauważyć podobieństw do tej opowiedzianej w serii „Mass Effect”, która to wyszła kilka lat później wraz z „Halo 3”, jednak jest ona dużo bardziej ponura i zawiera w sobie wiele nut bezradności. W tej sekcji będą spoilery do fabuły – gra mimo wszystko fabularnie ma 20 lat, więc pozwolę sobie na to, jednak jeśli odczuwacie alergię na przedwczesne odkrywanie meandrów fabularnych, polecam przeskoczyć do kolejnego akapitu. Otóż w trakcie naszych poszukiwań, dowiadujemy się, że Halo jest bronią, ale nie taką, za jaką ją z początku podejrzewaliśmy. Służy ona do zabijania wszelkiego rozwiniętego inteligentnie życia, czyli także tych, którzy jej użyją. Spytacie, po co taka broń? Otóż właśnie w szóstej misji poznajemy niejako trzecią stronę konfliktu, czyli tzw. The Flood – bezmyślne zbiorowisko obcych kreatur, które zamienia zarówno ludzi, jak i obcych z Covenantu w zombie, będące częścią The Flood. Forerunnersi, którzy zbudowali Halo odkryli, że jedyny sposób na pokonanie „Powodzi” to jej zagłodzenie, czyli wybicie

wszelkiego inteligentnego życia w Galaktyce. I tu rodzi się w głowie gracza dylemat – to oczywiste, że nie chcemy zgładzić własnego gatunku, ale czy jest jakieś inne rozwiązanie, skoro dużo bardziej zaawansowani technologicznie Forerunners go nie znaleźli? Można by się łudzić, że skoro to gra o byciu (w pewnym sensie) bohaterem wojennym, to jakieś rozwiązanie się znajdzie, jednak tak wcale się nie dzieje. The Flood jest niepowstrzymane i nieużycie Halo oraz jego użycie może skończyć się tak samo – zakończeniem istnienia nie tylko obcych, ale także całej rasy ludzkiej. Nie chcę zdradzać dalszych losów, ale jeśli graliście w „Mass Effecty”, szczególnie pierwszego, myślę że zauważycie konkretne podobieństwa.

Historia historią, ale jednak większość czasu spędzamy tutaj na strzelaniu i zwiedzaniu lokacji, więc jak jest z tym, panie Scroll? Już przechodzę i witam wszystkich, którzy ominęli spoilery. Może jednak warto nadrobić tę grę (warto), skoro boicie się poznać podstawy franczyzy mającej już ponad 20 lat? Tak tylko mówię. W każdym razie, sam miałem przyjemność grania w „Halo Combat Evolved”, tak jak Microsoft przykazał – na padzie. Przyznam, że nie jest to tak wygodna forma strzelania, jak za pomocą myszki i klawiatury, ale system asyst jest na



tyle pomocny, że nie miałem większego problemu z trafianiem tam gdzie chciałem. Wciąż, do pożądanej precyzji jeszcze tam brakowało.

A czym strzela się w „Halo Combat Evolved”? Ludzkie bronie są bardzo przyziemne, ale ze względu na ograniczony dostęp do amunicji oraz przez to, że pierwsze „Halo” było w zasadzie pionierem systemu „dwie bronie na gracza”, wymusza to podnoszenie broni obcych i korzystania z niej. Nie potrafimy jej przeładowywać (gdyż tego nie potrzebuje), ale nie potrafimy także uzupełniać do niej amunicji, dlatego co jakiś czas musimy przerzucać się z prawie pustych pistoletów plazmowych na nowe, upuszczone przez martwych adwersarzy. Halo ma niechlubną opinię kolorowej, czasem wręcz infantylnej strzelanki. Jednak pomimo śmigających fioletowych, niebieskich czy zielonych pocisków, ciężko nazwać „Halo” – czy to z poziomu trudności (grałem na normalnym i przyznam, że jest dobrze wyważony), czy z treści, jaką przedstawia narracją lub tonem – dziecięcą, a nawet niedojrzałą strzelanką. Jak wspominałem, nie jest to typowy shooter z wyłącznie balistycznymi pociskami, jak dowolna inna produkcja osadzona w czasach drugiej wojny światowej czy inny Modern Warfare. Nie zmienia to faktu, że pomijając to, jak może się prezentować na obrazkach, jest to produkcja, która traktuje siebie i gracza poważnie.

Dodatkowy, dramatyczny ton dodaje tutaj muzyka. Nie jest ona na tyle dobra, bym mógł

powiedzieć, że słuchałem jej poza grą, jak to zdarza się w niektórych przypadkach, ale wewnątrz rozgrywki dopełnia, dodając nie tylko dramatyzmu, ale i powagi do akcji. Zdarzają się jednak momenty, że niezależnie od tego, co się dzieje, odpali się jakiś dramatyczny kawałek, a my akurat wędrujemy pustym korytarzem i jest po prostu... dziwnie. Za to pukawki brzmią zawsze dobrze, aktorzy sprawiają się też dobrze, szczególnie Master Chief albo Cortana – Al istotne dla tej serii i często jedyny kompan, do którego protagonista może się odezwać. Co też nie zawsze robi, ponieważ nasz Spartanin jest raczej typem milczka. Nie rzuca pustych słów i to raczej właśnie jego asystentka wprowadza trochę luźniejszy klimat, pozwalając czasem nieco odetchnąć od stresu, który oferuje trzymająca w napięciu fabuła.

Największą wadą produkcji, poza wiekiem, jest spora doza tzw. backtrackingu – w pewnym momencie zwiedzamy dokładnie tą samą lokację – tyle, że w drugą stronę. Nic się nie zmienia w samym otoczeniu, jedynie wrogów jest więcej.

Podsumowując – czy warto zagrać w „Halo: Combat Evolved Anniversary”? Uważam, że jeśli lubicie dobre historie oraz strzelanki, to warto sprawdzić tę serię. Ja się wciągnąłem i nie mogę się doczekać, by poznać nie tylko dalsze losy Master Chiefa i Cortany, ale także większy zarys świata, który wykreowało legendarne już studio Bungie.



ZEW CTHULHU

Zestaw startowy



SAM to na siebie sprowadziłem! To nieustanne wiercenie w mózgu, wwiercające się w czaszkę uczucie przerażenia i zaszczucia nie opuszcza mnie nawet na chwilę, a gdy tylko zamknę oczy, by ukryć się w więzieniu z mojego mięsa i kości, słyszę ich. Te nieludzkie, potępięncze skowyty, mlaskania, odgłosy pazurów i kłów szurających o ziemię tuż pod naszymi stopami, uwięzionych w cyklopowych murach miasta Herrt! Dlaczego posłuchałem Czarnego Mnicha i uczyniłem ten pierwszy krok? Dlaczego spojrzałem tam, gdzie nie powinien spoglądać żaden człowiek!? Nie mam innego wyjścia, pozostaje się temu poddać...! Shub Niggurath! KoZa z tySłacEM MłODYCH! IA IA! NYARLATHOTHEP!

~Ghatorr

No dobrze, może w „Zewie Cthulhu – zestawie startowym” jeszcze nie ma przygód tak szaleńczych, by doprowadziły do takiego rezultatu jak wyżej – ale czego innego można się spodziewać? To dopiero początek, drobny wstęp do przygód, które są w stanie rozerwać ludzki umysł jak kartkę papieru, delikatne wprowadzenie w tę grę fabularną. Może kiedyś nadejdzie dzień, by omówić na łamach naszego czasopisma kolejne podręczniki i przygody – i po zaznajomieniu się z „Zestawem Startowym” mam taką szczerą nadzieję.

„Zew Cthulhu” to gra fabularna, której korzenie sięgają początku lat osiemdziesiątych, wprowadzając do tego gatunku kilka ciekawych rozwiązań i pomysłów – tak jak w literackich pierwowzorach, walki występują tu rzadko, a wręcz zale-

cane jest ich unikanie. Do tego system rozwoju postaci opiera się nie o sztywne poziomy, jak w najpopularniejszych grach fabularnych tamtych lat, a o rozwój umiejętności wykorzystywanych przez postać w trakcie kampanii. Chyba najciekawszym dodatkiem było jednak uwzględnienie zdrowia psychicznego badaczy – bluźniercze spiski i pozaziemskie monstra potrafią zmiążyć psychikę niczym skorupkę jajka, a zwykła śmierć wcale nie jest najgorszą rzeczą, jaka może się przytrafić postaciom.

W kartonowym pudle „Zestawu Startowego” kryją się niezbędne rzeczy do przygotowania niewielkiej sesji – zestaw kości, karty postaci (zarówno kilka pustych kopii, jak i kilka już wypełnionych, dzięki czemu można albo poszukać inspiracji przy samodzielnym tworzeniu albo od razu rzucić się w wir przygody, rekwizyty (kilka map, listów i tego typu drobnych pomocy dla mistrza gry) oraz trzy nie za grube, zszywane książki, mające w sumie nieco ponad sto stron. Pierwsza to samodzielna przygoda „Samotnie przeciwko płomieniom”, druga zawiera skróconą wersję zasad, a trzecią wypełnia kilka scenariuszy. Biorąc pod uwagę, że „Księga Strażnika”, czyli podstawowa księga wymagana do zagrania w „Zew Cthulhu” na poważnie, ma prawie pięćset kartek wypełnionych zasadami, poradami, przygodami i tego typu rzeczami, można odczuć pewien sceptycyzm, jak udało im się tutaj zmieścić dość treści, by pozwolić nowym graczom (względnie) bezboleśnie wkroczyć na ścieżkę szaleństwa, cierpienia i rzutów na obłęd.

Pierwsza ze wspomnianych książek to miks przygody dla jednego gracza z grą paragrafową. Na samym starcie otrzymujemy krótki opis, czym w ogóle są gry fabularne, jak korzystać z kości procentowych – a następnie jesteśmy wrzucani w wir zabawy, wcielając się w rolę pechowego wędrowca, który zostaje zmuszony do nieplanowanego postoju w małej, spokojnej wiosce, która się właśnie przygotowuje do święta. Jak łatwo się domyślić, święto jest nieco bardziej dzikie niż przeciętne dożynki, więc musimy szybko się dowiedzieć, co jest grane, i postarać się przeżyć. Przygoda jest o tyle przyjemnie napisana, że można do niej usiąść praktycznie bez żadnej wiedzy na temat „Zewu Cthulhu” – pierwsze akapity przeprowadzają nas przez proces tworzenia własnej postaci. Całość stanowi łagodne wprowadzenie do zasad i klimatu.





Zasady rozgrywki stanowią najcieńszą część zestawu – zaledwie 23 strony, tłumaczące nieco bardziej szczegółowo, jak zrobić własną postać i jak działa mechanika. Nie ma tu ani dodatkowych porad dla graczy lub mistrza gry, ani rozpisywania szczegółów, ale ogólnie opis jest całkiem solidny i zapewnia porządną podstawę przed zapoznaniem się z ostatnią z książek.

Gdy już przebrniemy przez złowieszcze święto oraz dowiemy się, jak rzucać kośćmi, by nasza postać przeżyła (albo i nie) spotkania z nienaturalnymi bytami, możemy w końcu złapać za zestaw scenariuszy. Twórcy zaoferowali nam trzy względnie krótkie (czas rozgrywki najdłuższej z nich został oszacowany na „od jednej do trzech sesji”) i proste przygody, z których pierwsza jest przeznaczona dla jednego lub dwóch graczy, a pozostałe od dwóch do pięciu. Nasi bohaterowie będą mogli między innymi zbadać tajemnicę starszego pana, który lubił sobie czytać na cmentarzu, doprowadzić do końca sprawę dawnego okultystycznego rytuału oraz odkryć, że muzyka jazzowa potrafi być tak dobra, że obudziłaby nawet martwego. Nie są to jakieś wielkie sprawy, mające olbrzymi wpływ na świat – ale mogą stanowić świetne wprowadzenie dla nowej drużyny, wstęp do większych problemów oraz rozgrzewkę dla mistrza gry, który dopiero się wprawia. Kolejne etapy śledztw są

szczegółowo opisane, z licznymi wskazówkami dla świeżych mistrzów gry, zarówno mechanicznymi jak i fabularnymi. Do tego w pudle zamieszczono również rekwizyty, które można zaprezentować graczom – choć pewnie wymagałoby to albo ich skserowania, albo rozcięcia (wszystkie są zsyte), albo wykazania się zaufaniem do graczy i liczeniem, że przy oglądaniu nowych rzeczy nie będą zerkać na te dane, do których ich postacie nie mają dostępu.

Od strony graficznej „Zestaw Startowy” również prezentuje się imponująco – ilustracje wyglądają świetnie i pomagają poczuć klimat rozgrywki lub wyobrazić sobie niektóre sceny. Rozbawiła mnie tylko ilustracja na okładce książki z zasadami, na której wykrzywione w przerażeniu twarze badaczy wyglądają komicznie.

Za nie aż tak dużą kwotę (przynajmniej w kontekście gier fabularnych) stu złotych dostajemy solidny wstęp do świata „Zewu Cthulhu”, zawierający wszystko, co mogliśmy sobie wymarzyć do rozpoczęcia niewielkiej kampanii. Szczególnie cieszę się gra paragrafowa oraz pierwsza przygoda – niewielka liczba graczy ułatwia zaplanowanie sesji. Jeśli ktoś ma ochotę na spróbowanie gier fabularnych, to „Zestaw Startowy” stanowi świetną okazję.

Walka przeciwieństw

W baśniowym klimacie walki dobra ze złem



Tytuł: **Walka przeciwieństw**

Autor: **Auracja**

Uniwersum: **Miraculum: Biedronka i Czarny Kot**

Gatunek: **Przygodowe, Romans, Fantasy**

PO trwającej jeden numer przerwie i między ońcem semestru a sesją nadeszła pora, by powrócić na wattpadowe mokradła i przynieść z ich paskudnych czeluści kolejny tytuł, nad którym się pochylimy, by bez reszty nas pochłonął. A pochłanianie będzie słowem kluczem do dzisiejszych rozważań, ponieważ bardzo często tak można określić poszczególne elementy „Walki przeciwieństw” – od faktycznych wydarzeń, przez stylistykę, na szczegółach kończąc. Zapraszam zatem na przygodę fantasy z Adrienem i Marinette w rolach głównych. Niech baśniowy klimat nas pochłonie.

~Magda B

Z czym mamy do czynienia?

„Walka przeciwieństw” to doprawdy przedziwny twór, zaczynając od samego pomysłu – jesteśmy w jakiejś bliżej nieokreślonej przyszłości z rozwiniętą technologią i czającymi się w lesie stworami rodem z mitologii, jak chociażby harpie. Zresztą co do tej „przyszłości”, to ja bym się wstrzymała – choć autorka określa czas we wstępie, to chatka Dziadka-Czarodzieja czy swobodny dostęp do tak niebezpiecznego lasu jakoś mi niezbyt pasuje. Rozumiem, w opowiadaniu spotykamy pisanie

na tablicie czy wejście do szkoły na odcisk palca, a budynki oraz pojazdy są rzekomo stworzone z tytanu lub innych wzmocnionych materiałów (choć poza tytanem znalazłabym bardziej warte wspomnienia tworzywa, ale ciii). Brzmi to jednak bardziej jak teraźniejszość w stanie wojennym i z wplecioną fantastyką niż „wiele lat rozwoju świata”. Na potrzeby utworu skupmy się jednak na określeniu opowiadania w kategorii „genetycznie zmodyfikowana fantastyka”, zasługa eksperymentów i badań jakiegoś szalonego człowieka. Do kategorii „romans” czy „przygoda” nie mam większych zastrzeżeń, poza tym, że zostały użyte na wyrost w kontekście całej historii. W końcu mówimy o nastoletnich zauroczeniach Adriena i Marinette, a przygoda nie jest czymś innym, niż ukazane byłoby to w serialu – zmieniają się realia perypetii bohaterów, ale o tym więcej za chwilę. Rozdziały są krótkie, ale treściwe – coś się dzieje, bywa też nieco spokojniej, ale fabuła niestrudzenie idzie do przodu.

Prolog raczy nas załączkiem tego, jak skonstruowany jest świat, i genezą głównych bohaterów. To jest mocno udziwniona oraz pokracznie napisana sekwencja, przez którą trzeba przebrnąć – osoby siedzące w „Miraculum” co najmniej jeden sezon łatwo wychwycą nawiązanie do serialu. Rozumiem, że wstęp ma wprowadzić do świata przedstawionego czy historii i zadanie to spełnia, tylko mało w tym oczekiwanych co do historii fajerwerków. „No, bo były sobie eksperymenty, były dzieciaki, którym

chciano dać magiczne itemki z eksperymentalnie stworzonymi wróżkami. Z tego wszystkiego dwójka dzieciaków przeżyła, jedno miało szczęście, drugie miało pecha i to dosłownie, bo moc jego wróżki została pochłonięta przez trudne dzieciństwo i rozterki.” I te 2 zdania brzmią sensowniej i ciekawiej niż cały prolog. Poległa budowa zdań, co w rozdziałach się na pewno poprawiło, bo spotykamy i opisy, natrafiamy na w miarę sensowne sekcje dialogowe. Co z magicznym „ale”? Ale brakuje tej wisienki na torcie, tego kopa i pokazania fajnie dobranymi literkami, jaki ten świat jest faktycznie wciągający. Bo na tę chwilę pozostają mi dopo-

wiedzenia i dokładane w głowie obrazy, jak to wokoło wszystko wygląda. Po latach powrotu do opowiadania świat nadal jest tam o poszarzałym niebie, pod warstewką śniegu i choć uśpiony, to mroczny i zdolny w każdej chwili wypuścić zbudzoną bestię...

Zło i dobro zostało zakłęte w zwykłych śmiertelników

I jak już przy tej bestii jesteśmy, to zapraszam do przyjrzenia się naszym bohaterom. Adrien w wydaniu Auracji przypadł mi do gustu – lubię wydania Czarnego Kota z tą pierwotną dzikością, na wzór wilkołaczego, zmutowanego kota. Oraz pochodzące z całego zamieszania rozterki i walki toczone ze samym sobą (a konkretniej wróżką destrukcji dokarmianą wściekłością). Całość wpasowuje się w zarysowany klimat opowieści, mimo nieporadności w stworzeniu wewnętrznej walki na miarę doktora Jekylla i pana Hyde’a. Jest to niewinne i pierwotne, niemniej pomysłem ewidentnie plusuje. Trochę inaczej zapamiętałam Adriena, kojarzyłam go jako mniej panującego nad sobą chłopaka, który zbyt mocno doświadczony przez żywot izoluje się od innych, będąc nieco niegrzecznym, ale dobrze wychowanym. Tymczasem Adrien jest Adriemem: ze strażą na każdym kroku, z wielkimi ambicjami w nim pokładanymi i charakterystyczną dla siebie serialowego milusią nieporadnością w relacjach z innymi. Buduje to most między serialem a historią z fanfika, gdzie postacie z Paryża znajdują się w realiach Parysjan i tam żyją narzuconym żywotem.

Z drugiej strony mamy Biedronkę, która szczęśliwie przeżyła eksperymenty i jest jedyną, z którą całość doświadczeń nabrała planowanych efektów – stała się bohaterką miasta Parysjana. Jest kreowana na typową heroskę o dobrym sercu i szczerym, podnoszącym na duchu uśmiechu, co nie jest nachalne, tylko subtelne. I choć pojawiające się w tekście wykonywane przez nią „fiflaki” wyjątkowo mnie rozpraszają, żeby nie parsknąć śmiechem w czasie poważnie budowanych walk, to i tak jest bohaterką, jakiej tam potrzeba – troszczącą się o innych, dostrzegającą dobro tam, gdzie inni już dawno nie zauważają niczego poza mrokiem. No i jej cywilna forma, Marinette, jest tak samo przetransferowana z serialu – słodko zauroczona



Adriem, nieco w tym chaotyczna, z lekka niezdana, ale zdecydowanie spokojniejsza i mniej creepy niż w serialu. Nie jest stalkerką Adriana, a to ogromny plus. A to, że bardzo często na niego natrafia dopiero od niedawna (pomimo że od kilku lat oboje mieszkają w tym samym mieście), to już zupełnie inna para, ugrzęzłych w nie wiadomo skąd wytrzaśniętym bajorze, kaloszy.

Postacie poboczne występują epizodycznie; ich zarysowane przy tym cechy w zupełności wystarczają, by móc określić zarówno motywy nimi kierujące, jak i charaktery. Mamy zatem Gabriela, dowódcę straży w mieście, który traktuje Adriana jak własnego syna, wierząc w jego potencjał i w znany sobie sposób chroniąc go. Mamy staruszka-czarodzieja, który ma wiedzę nie wiadomo skąd i rzuca mądrościami jak z kalendarzyka z sentencjami na każdy dzień, przy czym jest niczym wyrozumiąły dziadek. No i jest Nino, który spotykając Adriana na swojej drodze, trwa w niezmywalnym uśmiechu i wierze w „przeznaczenieeee” – nic dodać, nic ująć. Postać jest ukazana i od razu zarysowuje się cały jej pozakadrowy wygląd, podobnie jak dzieje się w przypadku głównych herosów. I z jednej strony jest to fascynujące, jak kilkoma prostymi zdaniami nadajemy postaci całokształt łatwy do przyswojenia przez czytelnika, a z drugiej przerażające, jak wielki musi budzić to niedosyt, że zamiast opierać się na szczegółowej kreacji przedstawianej przez autora, odbiorca sam dokłada otoczkę do wszystkiego, co spotyka. Dodaje płaskiemu światu głębi, której często brakuje lub która ledwo prześwituje zza narysowanego konturu.

Jeśli nie wiesz, jak coś wyjaśnić, to na pewno sprawka czarów

Nagminna domena wyjaśniania co bardziej skomplikowanych wydarzeń i motywacji dla postaci w opowiadaniach, czyli traktowanie tematu po macoszemu. Jeżeli coś się wydarzyło, to właśnie tak miało się wydarzyć, a jeżeli w grę wchodzi tematy dziwacznych stworzeń, to wszystko wina czarów, a także wyjątkowo niezrozumiale prowadzonych eksperymentów. Po co tu człowiekowi mityczne stworzenia? Rozumiem późniejsze stworzenie zmutowanych, magicznych wróżek, ale czemu musieli je łączyć z dziećmi? Tu akurat wysuwa się dobre pytanie na cały serial, dlaczego kwami są użytkowane przez ludzi (niekoniecznie wersja z kontrolowaniem ich mocy mi pasi, to też jest naciągane)? Czy to w ogóle bezpieczne? Ktoś tu

przyznawał atesty i certyfikaty? Ale pozostawiając kwestię BHP w tyle, to zgrzytają wyjaśnienia nie tylko podwalin świata, ale także samych akcji czy prowadzenia sytuacji. Szkolne perypetie, by zachować kanon postaci i ich zachowań, co w ogóle nie pasuje do świata postawionego w realiach wojny z siłami nadprzyrodzonymi. Poślanie Adriana do zwykłej szkoły, bo „tak nakazał zarządca miasta” – naprawdę teraz mu się nagle przypomniało? Albo filozof, który na starcie wie, że postawiono przed nim Czarnego Kota, nieudany eksperyment, który po prostu sobie uciekł z jakiegoś laboratorium (nie wiadomo nawet, gdzie to laboratorium jest i jak bardzo tajne to miejsce, ani kto to finansuje, ale już zignorujemy ten wątek). Czillera i utopia, zwykła codzienność, prawda?

Nijak nie jestem w stanie zignorować klasycznego dla postaci braku łączenia podstawowych, nasuwających się wydarzeń. Przed chwilą skończyła się walka, chciałaś pobiec odszukać, kto kryje się za postacią Czarnego Kota, a za chwilę ratujesz Adriana, który cytując: „poszedł do lasu szukając składników dla swojego kucharza”? No ja bym od razu uwierzyła, oczywiście, Biedronko. W drugą stronę – koleżanka z klasy, która jako pierwsza w jakiś niewyjaśniony (a jakże!) sposób zatrzymała po raz pierwszy przemianę w Czarnego Kota, która bez przekonania „nie przypomina nikogo”



biegnie w stronę lasu, z którego coś potwornego się wydiera... Ona na pewno tam mieszka, w końcu tam są jeszcze po drodze jakieś domy! No łapy opadają, na jak pochłaniających umysł pytaniach jesteśmy, a jak bardzo to spływa po bohaterach. Sądząc jednak po tym, jak wyglądał jeden z koszmarów Marinette o Czarnym Kocie i Adrienie, dochodzę do konkluzji, że to chyba w ich głowach jest coś bardzo nie po kolei, skoro nawet sen nie naprowadza ich na oczywistości.

Coś się ładnie klei, a coś piątej kleпки nie ma

Fanfik ma swoje momenty, tego zdecydowanie nie można mu odmówić. Na plus jest stworzenie historii o kotołaku, który walczy o odzyskanie kontroli, i obrończyni miasta, która stara się mu w tym pomóc, by uchronić świat od dodatkowych, dosyć brutalnych oraz destrukcyjnych napaści. Gdyby trzymać się głównie tej historii, jak za dnia gdzieś tam się mijają czy nawet rozmawiają, by następnie walczyć ze sobą na śmierć i życie, to byłaby istna idylla. Niestety w połowie opowieści wchodzi mocny wątek szkolnych perypetii i cały nastrój historii się ulatnia, ciężko utrzymać pierwotny ton. Nawet jeżeli miało to mieć charakter zawiązywania przyjaźni, to można było to zrobić mniej cukierkowo, naprawdę szkoda budowanego napięcia, tajemniczości i grozy czyhającej na mieszkańców w cieniu lasu.

Kolejnym mocnym punktem są walki Czarnego Kota i Biedronki; siejące grozę i spustoszenie działania sierściucha przy desperackich i wytrwałych próbach heroiny, to prawdziwe emocje. Nigdy nie wiemy, czy Kot faktycznie użyje ostrych pazurów lub zębów, czy walka zakończy się za chwilę, czy może za godzinę, czy Adrien zyska nad sobą kontrolę – charakter bitwy jest tym, czego oczekiwałam po tym specyficznym opowiadaniu. Gdzie jest haczyk? Do skrzętnie budowanej walki wystarczy dodać „podwójnego firlaka w powietrzu” i cały nastrój zdecydowanie trudno utrzymać w ryzach, nawet jeśli po akrobacji zęby Czarnego Kota są o milimetry od skóry bohaterki.

W walce podoba mi się transformacja zwyczajowego jojo w kij, który wydaje się poręczniejszą bronią niż samo jojo, które w roli środka transportu sprawdza się (Spider-man aprobeje), ale w walkach często wyglądałoby tandetnie – jak w serialu widać, jest to stukanie o przeciwni-



ka. Porzucenie motywu Akum i Władcy Ciem jest zabiegiem właściwym dla wykreowanego uniwersum, bo mogłoby zburzyć doszczętnie światotworzenie w opowiadaniu, ale tu nie mam porównania, więc ni to plus, ni to minus, bardziej fakt. Kuleje na pewno ortografia, zdania zdarzają się ładniejsze, a zdarzają się całkiem niepasujące i wymagające nadania kolorów. Długość opowieści też pozostawia niedosyt, ale obawiam się, że moglibyśmy dostać więcej historii szkolnych niż tego, czego zabrakło, czyli walki z siłami uniwersum – harpiami, widłogonami i innymi mitycznymi stworami czającymi się w lesie – by świat przedstawiony pochłoniął nas bez reszty. Zamiast tego pozostaje ogromna luka dla wyobraźni (lub możliwej kontynuacji?).

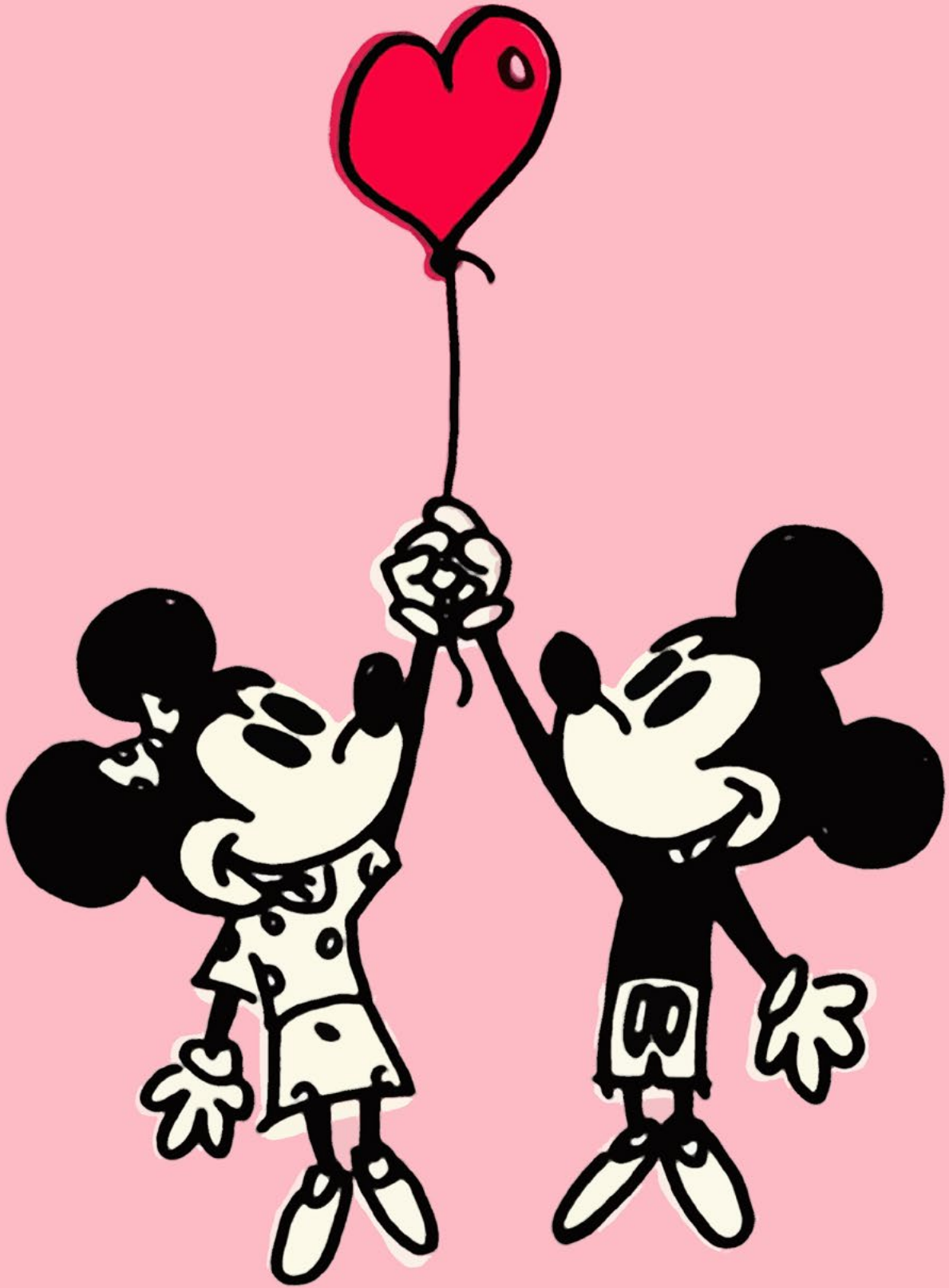
I jak wypada na koniec?

Zdecydowanie moim ulubionym momentem jest finał historii, do którego poznania gorąco zachęcam. Choć o oklepanym i zbyt wyniosłym podłożu, to dobrze podsumowuje pierwotne założenie, jakie prawdopodobnie skłoniło autorkę do napisania całej historii. I dodatkowy plusik za to, że historia w ogóle ma zakończenie, a nie pozostała nierozwikłana, choć zostawiono nam możliwą furtkę. Miło nie rozczarować się jak poprzednim razem; a nawet zaskoczyło mnie, jak wiele drobnostek zwróciło moją uwagę. Zostawiam „Walkę przeciwieństw” z oceną 8/10 – zdecydowanie zasłużoną – i zanim pochłonie mnie siła skrywana w lesie przy Parysjanie, życzę przyjemnej lektury. Pa, pa, syczące kocurki-mutanty!



WALENTYNKI z DISNEYEM







RAYA I OSTATNI SMOK

Smok > Reszta

TAKIE artefakty chroniące świat przed zagładą to strasznie niepraktyczna rzecz. Łatwo toto zgubić lub zepsuć, bywają ciężkie w obsłudze, ich strażnicy mają sporą odpowiedzialność na swoich barkach... Co gorsza, w razie jakiegś awarii trzeba biec na magiczną przygodę, by go naprawić i odkryć znaczenie przyjaźni czy coś. Jeśli jednak w pakiecie z Potężną Kulą Mocy™ (chroni przed potworami, łupieżem i narzekaniem sąsiadów) jest smok, to od razu cały biznes wygląda przyjemniej.

~Ghatorr

Czasami przy oglądaniu filmu prędej czy później pojawia się drobny problem, jakaś niewielka wada, która zaczyna powoli obrastać w mentalne kilogramy, aż w końcu skutecznie rujnuje radość z seansu. Nawet Disney nie jest wolny od tego typu wpadek, czego najlepszym przykładem jest „Raya i ostatni smok”, film animowany, który na ekrany kin zawitał w roku 2021.

Świat, w którym toczy się akcja filmu, nie jest najprzyjemniejszym miejscem do życia – i to jeszcze przed pogorszeniem się jego sytuacji na samym starcie fabuły. Kumandra jest krainą podzieloną, której mieszkańcy sobie nie ufają, a która przetrwała już jedną katastroficzną inwazję mrocznej siły znanej jako Druun, którą powstrzymało tylko poświęcenie się smoków. Jedno z plemion, do którego należy główna bohaterka, młodzieńca Raya, ma pod opieką Smoczy Kamień – artefakt, który

trzyma wrogą moc na uwięzi... i który w wyniku zdrady zaraz na początku trafia szlag, co prowadzi do katastrofy. Następnie akcja skacze o kilka lat do przodu, gdy Raya, już bardziej wyrosnięta i bojowo nastawiona, poszukuje sposobu, by przywołać ostatniego smoka i znaleźć sposób na odtworzenie Smoczego Kamienia i uratowanie swojego kraju. To pierwsze udaje się jej błyskawicznie – z tym drugim zaś jest nieco więcej problemu.

Ogólnie fabuła prezentuje się nieźle – nie jest wybitnie skomplikowana, to po prostu zwykłe zbieranie kawałków rozwalonego artefaktu (a przy okazji i drużyny – ale o postaciach za chwilę), ale spełnia swoją rolę i daje dobry pretekst do zwie-



dzania świata. Akcja toczy się wartko, nie nudząc widza ani nie przytłaczając go nadmiarem wrażeń.

Tym, co najbardziej mi się spodobało w tym filmie, są postacie – porządnie napisane, ciekawe oraz pasujące do świata. Główne skrzypce gra nie tytułowa bohaterka, lecz Sisu – smoczyca, którą Raya przywołuje na początku filmu. Jej radosną, niewinną osobowość można albo pokochać, albo znienawidzić i ja należę do tej pierwszej grupy. Puchata, idealistyczna, ufna – ciekawie kontrastuje zarówno ze światem, jak i ze swoją towarzyszką. Jakby jeszcze było tego mało, z każdym kawałkiem Smoczego Kamienia, jaki znajdują, zyskuje kolejne moce! No czego chcieć więcej? Sama Raya, która zaczyna jako radosne i idealistyczne dziecko, w swojej dorosłej formie jest cyniczną i ostrożną – wręcz paranoiczną – wojowniczką. Tarcia między tą dwójką stanowi poważny element ich rozwoju oraz w kilku miejscach pchają akcję do przodu w sposób, którego żadna z nich nie przewidziała. Do głównej grupy bohaterów należy jeszcze kilka postaci, każda na swój sposób naznaczona przez stan świata i wzbogacająca drużynę unikalnymi umiejętnościami. Nieco gorzej wypada główna antagonistka – film próbuje nadać jej nieco głębi, ale nie za bardzo mu to wychodzi. Ewentualnie była zbyt antypatyczna, bym dbał o jej los choćby przez chwilę.

Z której strony bym nie patrzył, „Raya i ostatni smok” po krótkiej scenie wprowadzającej w fabułę staje się fantastycznym postapo. Druunowie nie są byle demonami czy innymi potworami rodem ze starożytnych mitologii, tylko bezkształtnymi chmurami mrocznej energii, z którymi nie da się walczyć – można przed nimi co najwyżej uciekać. Wszelki kontakt z tymi stworami prowadzi do zmiany w kamień, co może i w teorii jest mniej nieodwracalne niż zwykła, nudna śmierć, ale równocześnie wprowadza element grozy poprzez pokazywanie licznych posągów, które zaśmiecają cały świat. Jedyną rzeczą, która chroni przed tymi monstrami jest woda – co wpływa na architekturę... oraz na los plemion, które za późno wpadły na pomysł bawienia się w fosy, domki na palach i tak dalej. Do tego życie w ciągłym zagrożeniu ma swój negatywny wpływ na ludzi, przez co film bywa zaskakująco mroczny i brutalny.



Oczywiście krajobrazy to nie jest jedyna rzecz, która zachwyca projektem i realizacją – cały film jest prześliczny. Ponownie Sisu zasługuje na główną uwagę, gdyż jej animacja jest tak płynna i piękna, że aż chce się na nią patrzeć. Pomaga w tym fakt, że jako stworzenie mityczne ma szeroki zakres ruchów – w tym możliwość latania w deszczu, co stanowi jedną z bardziej zachwycających scen w filmie. Druunowie również przykuwają uwagę, a ich złowrogie formy wydają się niepokojąco obce.

Jak na razie film głównie zachwalam – co jest więc tym drobnym problemem, o którym już wspominałem? Otóż chodzi o morał – Sisu przez cały czas próbuje nauczyć cyniczną Rayę, że trzeba innym ufać, wyciągać do nich pomocną dłoń i tak dalej. Samo w sobie nie byłoby to złe, ale twórcy w taki sposób poprowadzili fabułę, że za każdym razem, gdy ktoś postanawia wcielić ten morał w życie, to dzieje się coś złego. W pewnym momencie wciskanie na siłę radosnego ufania zahacza wręcz o gaslighting.

Z drugiej strony – może za dużo narzekam? Dzieciakom, z którymi to oglądałem (12 – i 8-latce) film się podobał, całość może nie jest wy-

bitna, ale oglądało się przyjemnie... Podsumowując, muszę nieco skorzystać z rad smoczy – i stwierdzić, że można „Raya i ostatniemu smokowi” zaufać, choćby dla samej Sisu. Wystarczy przy tym ignorować pewne drażliwe kwestie.



Kuźnia Retro - Aladdin

Disneyowska noc jak Segi sen



HISTORIA pewnego złodziejzka i jego wiernego małego towarzysza z gorących ulic Agrabahu już od niemal trzech dekad czaruje widzów małych i dużych. Poza filmem kinowym dostaliśmy sequele i serial telewizyjny oraz – jak przypadło na lata dziewięćdziesiąte – growy tie-in (a nawet dwa).

~Hefajstos

„Disney’s Aladdin” to stworzona przez Virgin Games i wydana w 1993 roku platformówka na platformę Sega Mega Drive (w Stanach znana pod nazwą Genesis). Wcielamy się w niej – a jakże – w tytułowego Aladyna, który musi ocalić Księżniczkę Jasminę z rąk sprytnego wezyra Jafara. Fabuła z grubsza opowiada tę samą historię, co animowany pierwowzór, pozwalając sobie na nieco luzu i odstępstw. Co ciekawe, gra została zamówiona już po kinowym debiucie, tak by jej premiera pokryła się z wydaniem VHS filmu (29 września 1993 roku).

Nasz dzielny bohater ma przed sobą nie lada zadania, bowiem czeka go aż dziesięć kolorowych etapów pełnych skakania, przeciwników i wyzwania. W Agrabah przyjdzie nam uciekać przed sułtańską strażą i szukać jednej z połówek Złotego Skarabeusza (na Pustyni znajdziemy drugą).

Uciekając z Królewskich Lochów, trafimy do Jaskini Cudów, w której, unikając pułapek i pokus, zdobędziemy Magiczną Lampę (do której zresztą trafimy). Po uwolnieniu się przyjdzie nam ruszyć do Pałacu Sułtana, który przez magiczną moc Jafara zostanie Pałacem Jafara (niemal jak w filmie). Ostatecznie jednak dobro zwycięża, a dzielny Aladyn ratuje miłość swojego życia.

To wszystko mając do dyspozycji miecz oraz dobrą tonę jabłek (zapewne Lobo) jako obronę przed czyhającym niebezpieczeństwem. Oprócz tego po etapach rozsiane są klejnoty, za które możemy kupować dodatkowe życia i życzenia (te służą jako kontynuacje) od Sprzedawcy. I jak na grę tego typu przystało, wszystko przelicza się na punkty!

Jak widzicie, skondensowana historia niezwykle dobrze odnajduje się w realiach platformówek z ostatniej dekady dwudziestego wieku (wszak mamy tu klasyczny motyw bohatera ratującego księżniczkę). Etapy w większości to standardowe skakanie i przechodzenie przez korytarze (choć nie tak irytująco kryptyczne jak w „Królu Lwie”). Pod koniec części etapów czeka nas walka z minibossem – tych na ogół pokonujemy tak samo jak szeregowych minionów (znaczy się, jabłkiem i mieczem).



To, co jednak robi największe wrażenie, to oprawa graficzna. Ta przygotowana została przez animatorów i grafików studia Disney i dzięki skomplikowanemu procesowi digitalizacji i kompresji udało się ją zmieścić na kartridżach starego dobrego Mega Drive'a. Proces ten, ochrzczony Digicel, został wykorzystany również przy tworzeniu growej wersji historii Simby. I tak jak w późniejszym tytule (choć może nie aż tak mocno) jest źródłem problemów windujących poziom trudności. Nie zawsze jasnym jest to, na czym możemy stanąć i gdzie powinniśmy uderzyć. Wymaga to więc od graczy memoryzacji etapów i poszczególnych sekcji, by z precyzją dotrzeć do końca.

Oprawa dźwiękowa również nie odstaje poziomem od reszty elementów, choć ograniczona jest przez ówczesne moduły dźwiękowe. Z łatwością jednak można rozpoznać znane z filmu piosenki, poczynając od „Prince Ali” w pierwszym etapie. Aladyn i reszta postaci wydaje dźwięki przy skokach i uderzeniach, a owoce przy trafieniu wydają charakterystyczny dźwięk rozbryzgu. Fun!

Po latach gra wciąż wygląda niesamowicie, i jest równie niesamowicie grywalna. Początkowy poziom trudności i irytacja szybko ustępują, gdy opanujemy mechanikę – dość powiedzieć, że wprawny gracz jest w stanie ukończyć fabułę w ok. trzydzieści minut. Ci z Was, którzy są chętni spróbować swoich sił, nie muszą kupować Genesis'a i kombinować z podłączeniem do dzisiejszych telewizorów. Wystarczy kupić Disney Classic Games Collection na jedną z wiodących platform – a w zestawie dostaniecie jeszcze „Króla Lwa” oraz „Księżę Dżungli”.

„Ale zaraz, Hefciu, wspominałeś coś o dwóch grach o Aladynie”. Ano tak, bo mniej więcej w tym samym czasie powstała wersja dla konsoli Super Nintendo Entertainment System (czyli popularnego SNES-a). Za jej powstanie odpowiedzialna jest firma Capcom, czyli ówcześni giganci, jeśli chodzi o platformówki (seria Mega-Man oraz „DuckTales” na NES-a). Różniła się dość znacząco od wersji na konkurencyjną platformę, choć fabularnie toczyła się tym samym torem.

Najważniejsza różnica to rezygnacja z broni na rzecz bardziej tradycyjnego skakania po głowach (tak zwana włoska depesza). Decyzja moim zdaniem świetna, bo i bardziej pasująca do charakteru głównego bohatera. Wciąż jednak w naszym arsenale znajdują się jabłka (apple a day keeps the soldier away...?), zbieramy klejnoty i skaczemy po platformach. Oprawa graficzna różni się od tej z Segi, będąc bardziej w stylu nintendowskich wersji. Czy jest lepsza, czy gorsza – kwestia gustu, ja osobiście mam słabość do tej z Genesis.

Zmianie uległ również styl rozgrywki za sprawą użytego silnika fizyki. Aladyn mógł wspinać się, spowalniać swój upadek czymś w rodzaju lotni-spadochronu oraz odbijać się od platform i pali. Dzięki temu gra zyskała na dynamice, znanej z innych tytułów tego okresu (i platformy).

Tak więc, moi Drodzy – pozostaje odkryć i przetrzeć zakurzone kontrolery i ponownie zagłębić się w historię złodzieja o czystym sercu i Dżinie. Przy okazji można też obejrzeć film (choć może nie ten aktorski). Ave!





EQUESTRIA Puść Wodze Fantazji

WYRUSZ NA PRZYGODĘ W ŚWIECIE KUCYKÓW!





Gray Picture – trzy małe bułki w płaszczu udające dorosłą bułkę.

Walentynki

Być może nie jest to najbardziej błyskotliwe odkrycie (lecz nie jestem najostrzejszym ołówkiem w piórniku), ale zdałam sobie sprawę, że mogę wykorzystywać formę felietonu do pisania o swoich losowych przemyśleniach, a że ten numer ma zostać wydany właśnie w Walentynki, to czemu nie napisać czegoś o tym święcie.

Nigdy nie byłam fanką Walentynek. Szczerze mówiąc, to jestem przeciwniczką wszelkich świąt, które nie polegają na jedzeniu fajnych świątecznych potraw. Z naciskiem na „fajnych”, bo w Wielkanoc niby przyrządza się jakieś świąteczne jedzenie, ale to nie są dość dobre świąteczne potrawy. Bez sensu: wstawiać rano, żeby zjeść jajka gotowane na twardo i może żurek (lub barszcz biały, w zależności od rodzinnej tradycji). Gdyby wymyślono specjalne walentynkowe potrawy, to byłyby to znacznie przyjemniejsze święto. Choć jak o tym pomyślę, to takie jedzenie może nie być najlepszym pomysłem. Jeśli wszystko, co związane z tym dniem, musi mieć coś wspólnego z sercami, to jeszcze ktoś by wpadł, że walentynkowym jedzeniem powinna być potrawka z kurzych serc, a ja nie cierpię wszelkich podrobów.

Ale jest też jeszcze parę powodów, dlaczego nie lubię Walentynek, choć pewnie mniej ważnych niż powyższy. Może zabrzmiało to głupio, ale nie lubię idei randek. Jak się stwierdzi, że wyjście jest randką, a nie po prostu wyjściem, to przynajmniej w mojej głowie, sprawia to, że ma się znacznie większe oczekiwania. Zwyczajne wyjście może nie być niczym wymyślnym, przy randce trzeba się wysilić. Idąc tym tokiem myślowym, wyjście w Walentynki to nie wyjście, to z automatu nie tylko zwykła randka, ale walentynkowa randka, więc trzeba się wysilić jeszcze bardziej. Czy jest to problem, który sama sobie stworzyłam? Być może. Ale jak chce się zrobić coś ciekawego poza domem, może zjeść kolację w jakiejś przyjemnej restauracji albo pójść do kina, to trzeba mieć minimum zdolność planowania i umiejętność obsługi kalendarza, których ja nie posiadam, i zarezerwować miejsce wcześniej. Ponieważ w ten jeden dzień wszystko będzie zajęte. Nawet nie można pójść na miły, dłuższy spacer, bo znając życie, będzie deszcz ze śniegiem. Czemu Walentynki nie są wiosną? Ta pora roku zdecydowanie ma większe powiązanie z miłością niż środek zimy.

W tym momencie chciałam zrobić przejście, zadając kolejne retoryczne pytanie na temat Walentynek. Mianowicie chciałam zapytać: czemu święty Walenty jest patronem tego święta, skoro jest też patronem ciężko chorych? Jakie tu niby jest połączenie? Ale szybkie googlowanie zepsuło mój plan, ponieważ okazuje się, że nie ma połączenia. Po prostu święty Walenty żył w czasach, gdy można było wybrać wszystkie dostępne profesje, i był jednocześnie lekarzem (dlatego patron chorych) i duchownym, który udzielał ślubów młodym legionistom, mimo że zabronił tego cesarz Klaudiusz II. Gdyż mężczyźni, którzy nie założyli jeszcze własnej rodziny, w jego opinii mieli być lepszymi żołnierzami. Albo Klaudiusz II po prostu nie lubił wesel. No, ale dlatego święty Walenty jest też patronem zakochanych. Ale w ramach losowej ciekawostki na zakończenie: według angielskiej Wikipedii jest też patronem pszczelarzy, więc jest to bardzo zajęty umarły.



PIOSENKA JEST DOBRA NA WSZYSTKO

Top 10 piosenek Disneya według Mid

WITAJCIE! Nie od dziś wiadomo, że Disney miłością i piosenkami stoi. Nie przypominam sobie żadnego filmu tej wytwórni, który by nie miał choć jednego numeru muzycznego, zwłaszcza jeśli chodzi o wątki romansowe... ale zaczynam odbiegać od zaplanowanego tematu niniejszego tekstu. Żeby już zatem nie przedłużać, zapraszam na Top 10 moich ulubionych piosenek z filmów Disneya – nie tylko miłosnych. Uporządkowałam je według filmów, w których się pojawiły, ułożonych alfabetycznie.

~Midday Shine

COCO – Po prawdzie, to piosenki tylko z tego filmu zajęłyby chyba połowę mojego zestawienia. Serio, nie uświadczylam ani jednej, która by mi się nie podobała. Żeby jednak uniknąć monotematyczności, ograniczę się do trzech.



UN POCO LOCO

Wokalny debiut młodego, zdolnego Michała Rosińskiego w roli Miguela Rivery, protagonisty całego filmu. Bohater śpiewa ten kawałek na konkursie talentów w krainie umarłych (długa historia), zamiast najstynniejszego, ale i najbardziej oklepanego przeboju swojego idola. Jak należało się spodziewać po filmie osadzonym w realiach Meksyku, melodia jest żywa i wesoła, idealnie pasująca

do tytułu, znaczącego mniej więcej „trochę szalony”. Podmiotem lirycznym jest człowiek, którego ukochana ma zwyczaj się z nim droczyć, mieszając mu w głowie i tym samym doprowadzając go do tytułowego, lekkiego szaleństwa, co jednak nie wydaje się mu specjalnie przeszkadzać.

Michał Rosiński bardzo dobrze poradził sobie z postawionym przed nim wyzwaniem. Śpiewa czysto, co dowodzi solidnego, profesjonalnego przygotowania do roli – ale i naturalnie, jak chłopiec, który pierwszy raz występuje przed szeroką publiką. To ostatnie jest zresztą prawdą w odniesieniu do bohatera.

PAMIĘTAJ MNIE

Utwór przewodni całego filmu. Fabularnie wykonywany jest trzy razy, a ponadto stanowi podkład do napisów końcowych. Tekst mówi o miłości tak silnej, że przetrwa każdą rozłąkę, jednak zależnie od tempa i rytmu śpiewania niesie ze sobą odmienne emocje. Co ciekawe, stanowi również klucz do wyjaśnienia pewnej sprawy z dalekiej przeszłości – ale po więcej szczegółów odsyłam do filmu, bo naprawdę trudno opowiadać o tej piosence tak, żeby nie robić spoilerów, i to wielkich.

**CORAZÓN**

Mamy tu piosenkę finałową (nie licząc napisów końcowych, rzecz jasna), więc długie opowiadanie o niej grozi olbrzymimi spoilerami. W każdym razie – utrzymana jest w skocznym, latynoskim rytmie, a ze słów bije nieskrywana, niepohamowana radość. Oto bowiem każdy nareszcie znalazł swoje miejsce w rodzinie, a przyszłość rysuje się w jasnych barwach. Zresztą trudno, żeby było inaczej: w końcu mówimy o filmie Disneya.

Podobnie jak poprzednio, śpiewa Michał Rosiński, wówczas 11-letni; i podobnie jak poprzednio, poradził sobie świetnie. Zdecydowanie warto będzie mieć oko na rozwój jego kariery, bo chłopak może zająć daleko – tak samo, jak grany przez niego bohater.

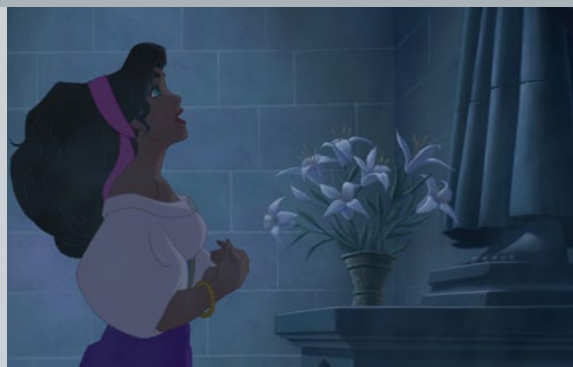
DZWONNIK z Notre Dame – O ile od zapoznania się z powieścią, na motywach której powstał ten film, mam mieszane odczucia co do fabuły, o tyle piosenki są tu bardzo ładne, w porwach do świetnych. Szczególnie upodobałam sobie dwie.

DZWONY NOTRE DAME

Piosenka otwierająca cały film oraz zamykająca go reprzyą. Pierwsza odłona stanowi opowieść o tym, skąd się wziął Quasimodo. Oto cygańska rodzina i ich towarzyszy, uciekając... właściwie nie wiadomo skąd i dlaczego, wpadają w ręce pewnego surowego sędziego: niejakiego Claude'a Frolla (Klaudiusza, jak kto woli). Obaj cygańscy mężczyźni zostają aresztowani, natomiast kobiecie z dzieckiem udaje się uciec. Kilka minut później leży martwa pod katedrą, a Frollo już zamierza zabić małego Quasimodo, gdy powstrzymuje go archidiakon, niby zewnętrzny głos sumienia. Historyjka kończy się zagadką „kto tu jest potwór, a kto tu jest człek?“, która powraca w reprzyzie. Daje do myślenia, trzeba przyznać.



Bonusowe punkty za „Dies irae” w tle podczas pościgu Frolla za Cyganką. Jest moc, aż ciary przechodzą.



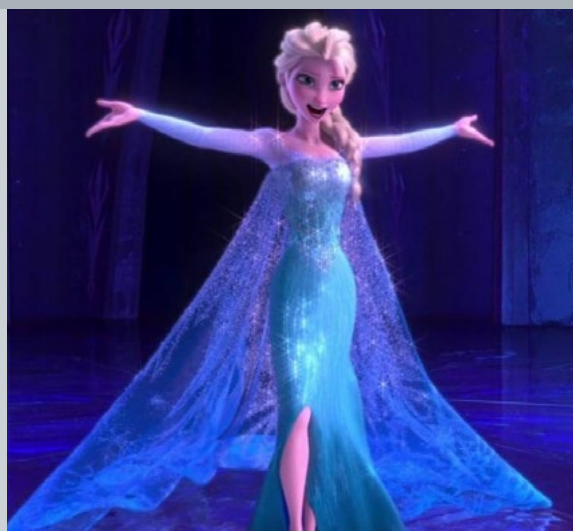
MODLITWA ESMERALDY

Kolejny utwór z rodzaju dających do myślenia. Młoda Cyganka imieniem Esmeralda, prześladowana przez Frolla z powodu odrzucenia jego zalotów, chroni się w katedrze. Obserwując ludzi wokoło, sama również staje pod figurą Maryi i zaczyna własną modlitwę, zdecydowanie różną od pozostałych. Otaczający ją ludzie proszą o łaski dla siebie samych, ona zaś – o opiekę Boga dla najbiedniejszych i opuszczonych, którym nikt

inny nie chce lub nie jest w stanie już pomóc. Głębokie przesłanie tekstu w połączeniu z pięknym wokalem Anny Ścigalskiej tworzy poruszającą do głębi perełkę, do której chce się wracać.

HERKULES – ANI SŁOWA

Ponownie: sam film mocno odbiega od greckich mitów (a przynajmniej od wersji Parandowskiego), ale piosenki ma niezłe. Moją ulubioną jest „Ani słowa” – znana też jako „Nie powiem, że kocham go” – w której Megara walczy z rodzącą się w jej sercu miłością do Herkulesa. Na klimat składają się wyraźnie słyszalne emocje, nienachalnie popowy rytm i cudny kontrast między stanowczością, niekiedy wręcz surowością Megary a łagodniejszym, z lekka zajeżdżającym gospelom śpiewem chóru Muz. A kiedy dodać do tego ciepły głos Natalii Kukulskiej, otrzymujemy naprawdę dobry, wcale-nie-miłosny kawałek.



KRAINA LODU – MAM TĘ MOC

Swego czasu właśnie ten film był moim absolutnym disneyowskim faworytem. Parę lat później ustąpił miejsca „Coco”, ale druga lokata to wciąż bardzo dobry wynik, nie?

Piosenka dla odmiany nie ma nic wspólnego z miłością. Określiłabym ją raczej jako power ballad (to się w ogóle jakoś tłumaczy?) o akceptacji siebie takim/taką, jakim/jaką się jest, ze wszystkimi mocnymi i słabymi stronami. Jest to zasługą zarówno muzyki – stopniowo coraz bardziej triumfalnej – słów pozwalających w pewnym sensie utożsamić się z bohaterką i samego śpiewu. Dla mnie ma ona także wymiar osobisty – pomagała mi w okresach, gdy czułam, że

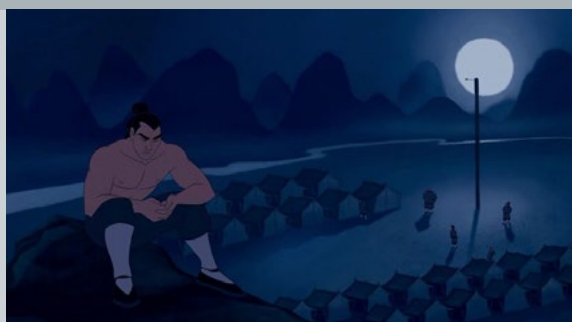
chyba nie dam sobie rady z tym, czego akurat doświadczałam. Oczywiście nie rozwiązywała problemów, ale dawała nadzieję, że koniec końców pokonam trudności; taki muzyczny doping, innymi słowy.



KRÓL LEW – MIŁOŚĆ ROŚNIE WOKÓŁ NAS

Film-legenda, na którym wychowały się już chyba dwa pokolenia dzieci nieświadomych, że w gruncie rzeczy oglądają „Hamleta” w wersji z mniej czy bardziej uroczyimi, mówiącymi zwierzątkami. Do sukcesu niewątpliwie przyczyniły się też genialne piosenki. „Miłość rośnie wokół nas” jest prawdopodobnie najśłynniejszą z nich – a na pewno najpiękniejszą. Delikatna, łagodna, a jednak pełna mocy melodia; tekst oddający uczucia i myśli postaci bez jakichkolwiek zbędnych słów; wreszcie wykonanie: proste, bez zadęcia, tchnące szczerymi emocjami... wszystko to składa się na małe, muzyczne arcydzieło, do którego chce się wracać.

A partie Timona i Pumbi, stanowiące klamrę kompozycyjną, są po prostu rozbrajające.



MULAN – ZROBIĘ MĘŻCZYZN Z WAS

Młoda dziewczyna, przebrana za chłopaka, wbrew wszelkim prawom i obyczajom zaciąga się do wojska. Jej nowy dowódca chce zrobić ze swoich podkomendnych prawdziwych mężczyzn (niespodzianka, nie?). Czy coś tu może pójść nie tak? Swoją drogą ciekawe, co na to genderyści oraz wojujące feministki (nie utożsamiam się). Utwór

„Zrobię mężczyzn z was”, podobnie jak omówione wcześniej „Mam tę moc”, zalicza się do gatunku motywujących – nie tylko w warstwie tekstowej, choć ta oczywiście też ma znaczenie. Melodia utrzymana jest w rytmie staccato i mniej więcej w tempie normalnego, swobodnego oddechu. Niebagatelną rolę odgrywa też potężny chór męskich głosów w refrenie. Piosenka idealnie nadaje się do walki z wewnętrznym leniem, niezależnie od płci. Sprawdziłam na sobie.

ZAPŁĄTANI – KIEDY JESTEŚ TU

Mamy tu do czynienia z historią o Roszpunce opowiedzianą inaczej, niż zrobili to bracia Grimmowie – znikła choćby geneza imienia głównej bohaterki – ale czy to koniecznie znaczy, że gorzej? Film bawi, wzrusza, intryguje i wciąż, a przecież właśnie o to chodzi. No i o piosenki, jak to u Disneya bywa. Ta konkretna szybko wylądowała na samym szczycie moich ulubionych utworów miłosnych. Przepiękna, niemal czarodziejska melodia; proste słowa, cudownie oddające pewną nieporadność bohaterów w sprawach sercowych; pełne emocji wykonanie – byłam kupiona właściwie od pierwszych taktów. I choć mówi się, że oryginał zawsze jest najlepszy (można dyskutować, ale to nie miejsce i czas), to zdecydowanie wolę wersję polską od angielskiej, a to z powodu jednego krótkiego zdania: „Stoi tu słońce nad słońcami...”



Biorąc pod uwagę, że przez cały film przewija się symbol słońca, uważam ten zabieg tłumacza za absolutnie genialną wartość dodaną. Taka mała rzecz, a cieszy.

I to już ostatnia z moich ulubionych disneyowskich piosenek. Początkowo zamierzałam je punktować w skali 1-10, ale wyszło na to, że żadnej nie potrafiłam dać mniej niż 8 punktów – a i to na zasadzie „przecież nie mogą być same dziesiątki”. Sama lista też nie jest definitywna; być może kiedyś znajdzie się inna piosenka, którą już znam bądź jeszcze nie, i to ona zajmie miejsce jednej z aktualnie przedstawionych. A być może nie. Zobaczymy. A teraz przepraszam, idę posłuchać piosenek. Pa!

POZNAJ REDAKCYJNE GUSTA NASZE ULUBIONE FILMY DISNEJA



KAŻDE z nas dorastało z ponadczasowymi animacjami Disneya (co nie dziwi, biorąc pod uwagę ponad osiemdziesiąt lat wydawania pełnometrażowych filmów). Każdy ma też wśród nich swoje „naj naj”. W ramach tematyki numeru przedstawiamy nasze redakcyjne ukochane „disneje”.

~Redakcja



ZAPŁĄTANI: Urocza historia, odbiegający (mniej lub bardziej) od standardów Disneya bohaterowie i rewelacyjne piosenki – czego chcieć więcej? Choć przez dziesięciolecia nagromadziło się filmów animacji Korporacji Pewnej Myszki i kilka z nich byłbym w stanie wrzucić to swojej topki, to jednak „Tangled” niezmiennie ma w moim sercu swoje miejsce. I tylko boli fakt, że zdecydowanie słabszy (choć wciąż trzymający pewien poziom) „Frozen” przyćmił produkcję Nathana Greno i Byrona Howarda (i tak, wiem że wyszedł trzy lata później). ~Hefajstos

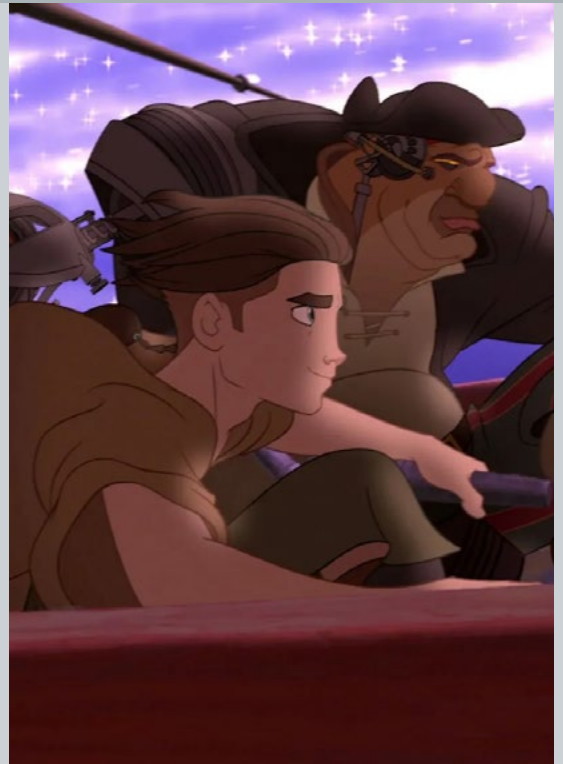
MULAN 2: „Wybawco, ocaliłeś Chiny. Przyniosłeś zaszczyt rodzinie Fa. Winniśmy Ci wdzięczność. Oddajemy Ci hołd...” Dobra, dobra, bo opowiem cały wstęp do filmu, a nie o to tu chodzi. Nauczyłam się pierwszej wypowiedzi z tego filmu, jak miałam jakieś 7 lat (teraz mam 24...) i nadal ją pamiętam. Do tego piosenki były tu całkiem zacne, mimo że fabuła była nieco mniej poważna od pierwszej części. Pewnie do oceny dochodzi też nostalgia, bo dostałam ten film od starszego brata na płycie. Ah, wspomnienia. Kto powiedział, że sequele muszą być gorsze? Mushu zaraz przyniesie Wam dyshonor na wasze krowy! ~Lailyren





NOWE SZATY KRÓLA: Lata 90. XX wieku to w mojej opinii złota era Disneya i chociaż miałem VHSa z Herkulesem, to jakoś łatwiej cytuję mi się „Nowe Szaty Króla”. Wspaniała animacja (duh), niesamowity dubbing i w mojej opinii, najzabawniejszy film, jaki wyprodukowała stajnia Disneya. Brakuje mi takich filmów. ~*Black Scroll*

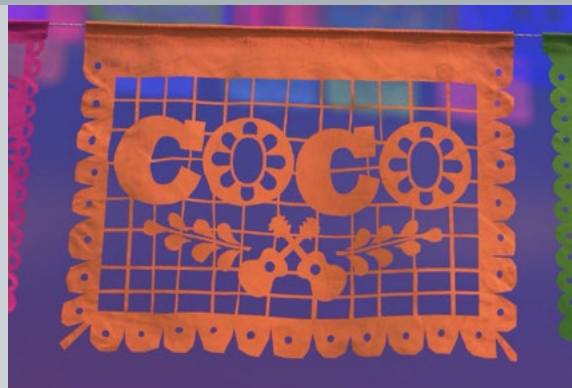
PLANETA SKARBÓW: Film, który kocham całym serduszkiem. Przepiękne połączenie animacji 2D z technikami 3D, nowe podejście do znanej i (przez niektórych) lubianej już powieści, co akurat Disney robił w tamtym okresie często, no i utwór „I’m still here”. Sam budżet filmu wyniósł 140 milionów \$, co do dziś jest rekordowym wydatkiem, jeżeli chodzi o film, który dalej implementował klasyczne metody animacji. Historia dorastania, jak sobie poradzić z utratą ojca, który wolał iść szukać skarbów zamiast zajmować się własnym synem, poszukiwanie zaginionej planety legendarnego pirata, pan krabopająk oraz wiele innych aspektów, o których mógłbym pisać cały dzień. Jest to film dla mnie zarówno ważny z wielu powodów, jak i najzwyczajniej kawał zajebistej animacji. Szkoda tylko, że Disney własnoręcznie zabił promocję tegoż filmu, przez co się nie zwrócił i nigdy nie otrzymaliśmy sequelu, na jaki ten film zasługiwał. ~*M.C.*



WIELKI MYSI DETEKTYW: Gdyby nie „Oliver i spółka”, który wcisnął się pomiędzy ten film a „Małą Syrenkę”, moglibyśmy mówić o renesansie Disneya już w 1986. Uwielbiam przygody Bazyla z Baker Street i ubolewam nad tym, że należą do tych nieco mniej znanych klasyków Disneya. Jak na film ze stajni Myszki Miki są zaskakująco mało musicalowe, ale za to złoczyńca, Profesor Ratigan, otrzymał aż dwie piosenki. I cóż to jest za łotr! Archetypiczny? Tak, lecz w żadnym razie nie jest to wada – a już zwłaszcza we współczesnych czasach, gdzie prosta, acz stylowa nikczemność zdaje się wręcz powiewem świeżości. Zapraszam i polecam.

~*Malvagio*

Coco: Prawdę mówiąc, bardzo długo nie miałam swojego ulubionego filmu Disneya. Inna sprawa, że za dzieciaka oglądałam raczej wersje serialowe – najbardziej pamiętam serię z Timonem i Pumbą – no i oczywiście Myszkę Miki oraz spółkę na wieczorynki. W każdym razie, przed paru laty zakochałam się w „Krainie Lodu” (miłość rodzinna jest świetną odskocznią od romantyzmu)... dopóki jakoś 2-3 lata temu nie natknęłam się na „Coco”. To była miłość od pierwszego wejrzenia. Sorki, Elso, Anno i reszta lodowej ekipy! „Coco” opowiada historię dwunastoletniego Miguela, dość zwyczajnego chłopca z Meksyku, kochającego muzykę, lecz wywodzącego się z absolutnie niemuzycznej rodziny – w domu kategorycznie zakazane jest granie na jakichkolwiek instrumentach, śpiewanie, a nawet słuchanie piosenek. Wszystko jednak zmienia się w Święto Zmarłych, kiedy to chłopiec za sprawą niezwykłego splotu okoliczności trafia w zaświaty, gdzie wyrusza na poszukiwanie nieznanego wcześniej prapradziadka. Nie przedłużając (bo inaczej DTP mnie zabije), film polecam całym sercem. ~*Midday Shine*



KRÓL LEW/MÓJ BRAT NIEDŹWIEDŹ: Disney, ty łasa na kasę instytucjo, przestań mi filmy dzieciństwa prześladować! Nieważne, ile razy będę oglądała oryginalnego (pierwotna wersja bez zmienionych piosenek) „Króla Lwa”, Mufasa zawsze ginie w akompaniamencie moich szlochów, a piosenka Skazy wywołuje we mnie ciary na całym ciele. Wersji remasterowej udaję, że nie ma i oby nie brali się za kontynuacje. Bo za to kocham serię o lwim władcy –

część druga nie jest grzaniem starego schabowego, a kontynuacją sagi, o majestacie trójki już nie wspominając. A co z „Mój brat niedźwiedź”? Misiastyczna przygoda o poszukiwaniu swojego „ja”, nie kiczowate pioseneczki o tym, jaka to miłość romantyczna jest romantyczna (ja wiem, że istnieje dwójka, ale ciii). Lubię historie o czymś, co ludki z Disneya robią od lat, czyli o mordowanku rodziców. Cóż może być bardziej interesującego i budującego fabułę? ~*Magda B*

MULAN: Jeśli chodzi o film, który najbardziej podobał mi się za dzieciaka, to jest to Mulan, ale pierwsza część, nie druga, wymieniona wcześniej przez Lailyren. Bajka pełna akcji, humoru i taka, w której wątek romantyczny może jest, ale nie jest on główną motywacją bohaterki, bo takie rzeczy nie podobały się małej Gray. I do tego jest smok, a taka gadzina jest zawsze wartością dodatnią. ~*Gray Picture*





KRÓL LEW 2: Przy wszystkich moich pozytywnych odczuciach względem pierwszego „Króla Lwa”, dwójka o wiele bardziej zapadła mi w pamięć. Wizja schizmy wśród lwów przypadła mi do gustu o wiele bardziej niż inwazja hien, a wątpliwości i rozterki Kiary były jakieś bliższe życia niż radzenie sobie z poczuciem winy po śmierci ojca za pomocą żarcia robaków. Do tego zafascynowała mnie wizja dziedzica głównego złego jedyńki. Piosenki z tego filmu wciąż są stałym elementem mojej prywatnej listy przebojów. Jakby jeszcze tego było za mało, to za smarkacza miałem grę komputerową na podstawie Króla Lwa. Ogólnie – chyba znowu mam ochotę na powtórkę, może w jakimś innym języku? Niektóre z utworów po francusku brzmiały cudownie... ~*Ghatorr*

DZWONNIK Z NOTRE DAME: Filmy Disneya nigdy mnie nadmiernie nie porywały, ale jak to zwykle bywa, są wyjątki. „Dzwonnik z Notre Dame”, choć z wiadomych powodów mocno ugrzeczniony w stosunku do powieści, na której bazuje, nie szczędzi nam mrocznych (szczególnie jak na standardy studia) obrazów i tematów oraz znakomitego antagonisty, obudowując to wszystko piękną animacją i świetnymi głosami, zarówno w wersji oryginalnej, jak i polskiej. A „Hellfire” jest jedną z najlepszych piosenek Disneya (i złoczyńcy, i ogólnie, fight me). ~*SoulsTornado*



ATLANTYDA: ZAGINIONY LĄD: Jeśli miałbym być zupełnie szczerzy, to początkowo z racji braku pomysłu niezbyt wiedziałem, o czym napisać. Wynika to z faktu, że ogólnie to większość obejrzanych przeze mnie animacji kinowych spod znaku Disneya lubię (lub co najmniej pozytywnie wspominam). Wolałem poczekać, aż reszta wybierze swoje filmy, by mieć trochę bardziej ograniczony wybór. Wybrana przeze mnie „Atlantida” może i nie znajduje się w panteonie kinematografii, jednak akurat mi bardzo przypadła do gustu. Dość wyraźnie zróżnicowane postacie pozwalają każdemu widzowi znaleźć kogoś dla siebie, motyw podróży w nieznaną został bardzo przyjemnie przedstawiony, a i wątek miłosny nie jest za bardzo przesłodzony. No i zawsze w moim sercu znajdzie się miejsce dla animacji pamiętających, że istnieje więcej niż jeden język! ~*Catkitty*

WYWIAD z KATE AKA DISNEYLADY

W disneyowym wydaniu ET nie mogłoby zabraknąć wywiadu i bardzo cieszę się, że z tej okazji udało mi się zadać kilka pytań Kate, prowadzącej kanał DisneyLady (<https://www.youtube.com/c/DisneyLady>). Z jej działalności i rzetelności, z jaką podchodzi do swojej pracy, można wyciągnąć naprawdę sporo ciekawostek, które potrafią zainteresować niejednego fana tejże marki. Dlatego mam nadzieję, że nasza mała wymiana zdań pozwoli Wam ją trochę lepiej poznać i będziecie choć odrobinę tak podekscytowani jak ja.

~Lailyren

Lailyren: Dzień dobry! Bardzo cieszę się, że zgodziłaś się odpowiedzieć mi na kilka pytań. Oglądam Twój kanał od 2 lat i jestem szczęśliwa, że będę mogła przybliżyć nieco Twoją działalność naszym Czytelnikom.

Początki są najtrudniejsze, zatem zacznę od prostego pytania na rozgrzewkę. Jak długo zajmujesz się swoim kanałem na Youtube? Jak wyglądały jego początki?

Kate: Oficjalnie kanał ruszył w maju 2016 roku, więc powoli zbliżam się do 6 lat twórczości na YouTube. Wszystko oczywiście zaczęło się od

blogowania. Swego czasu prowadziłam dość popularnego Pingera w tematyce Disneya, którego postanowiłam wzbogacić w materiały wideo. Szybko jednak zauważyłam, że samo prowadzenie kanału ma znacznie więcej sensu niż robienie tego przy okazji bloga. Obecnie kanały na YouTube to moja główna działalność internetowa.

L: Twoje filmy zawsze wyglądają na dopracowane, zwłaszcza pod względem materiału źródłowego. Szczególnie widać to w Miesięcznikach informacyjnych. Jak dużo czasu poświęcasz na przygotowywanie filmów? Wolisz zajmować się luźniejszymi materiałami, jak reakcje na zwiastuny, czy tymi bardziej wymagającymi, jak recenzje i wspomniane już filmy informacyjne?

K: Tak, Miesięczniki to naprawdę pracochłonne materiały. Zrobienie do nich researchu, nagranie, zmontowanie, a także przygotowanie publikacji – w tym opisu z linkami źródłowymi, miniaturki itd. – to przynajmniej 3 dni pracy. Sam montaż potrafi zająć 8 godzin.

Reakcje na zwiastuny to idealne przeciwieństwo, przygotowanie ich w całości zajmuje zwykle mniej niż godzinę. Można więc pomyśleć, że najbar-



dziej je lubię, ponieważ to mało pracy, a jedna z najchętniej oglądanych serii na kanale. Mimo to największą satysfakcję dają mi te rozbudowane filmy, wymagające najwięcej researchu, jak Rozszerzamy Uniwersum, Anulowane projekty Disneya itp., choć nad nimi potrafię czasem pracować tygodniami.

L: Sądząc po Twoim kanale, wystroju pokoju, w którym nagrywasz, oraz treściach, które przedstawiasz, od razu widać, że naprawdę kochasz tematykę, którą obrałaś jako motyw przewodni swojej pracy. Jak zaczęła się Twoja przygoda/fascynacja Disneyem?

K: Wszystko zaczęło się od... Serii Final Fantasy, której jestem wielką fanką. Jeśli ktoś nie kojarzy, jest to seria japońskich gier RPG, która liczy sobie już 35 lat. Poprzez Final Fantasy zapoznałam się z grami Kingdom Hearts, które łączą jRPGi ze światami Disneya. Koncept jest absurdalny i dla wielu odpychający, jednak ja uwielbiam tę japońską dziwność. Z początku w Kingdom Heartsach interesowały mnie przede wszystkim wątki z Final Fantasy, a z czasem zaczęłam się powoli zakochiwać w tej disneyowskiej magii i tak mi już zostało.

L: Skoro już jesteśmy w tej tematyce, to nie sposób nie zapytać, która animacja studia Disney jest Twoją ulubioną i dlaczego?

K: Ach, za tymi pytaniami nie przepadam. Ciężko powiedzieć, którą lubię najbardziej; jest wiele wspaniałych, pojawia się ich coraz więcej, więc to bardziej kwestia tego, na którą akurat mam fazę. Z nowszych lubię wymieniać W głowie się nie mieści oraz Zwierzogród jako te najlepsze. Ze starszych darzę szczególną miłością Dzwonnika z Notre Dame. W dzieciństwie potrafiłam oglądać w kółko Planetę skarbów oraz Mój brat niedźwiedź, więc to one są moimi „ulubieńcami dzieciństwa”. Natomiast obecnie mam ogromną fazę na Encanto.

Więc tak jak widać... Nie potrafię wybrać jednej.

L: Kolejne pozornie proste pytanie. Masz swoją ulubioną piosenkę z animacji Disneya?

K: Dokładnie tak jak przy ulubionej animacji, to bardziej kwestia tego, na co mam w danej chwili fazę. Obecnie, jak chyba cały świat, potrafię słuchać w kółko We Don't Talk About Bruno. Natomiast gdybym miała wybrać taką jedną piosenkę, do której kocham wracać i słucham jej równie często do dziś, byłoby to Healing Incantation z Zaplątanych. Chyba dość niepopularny wybór.

L: Następne pytanie dotyczy kwestii, która niekiedy potrafi podzielić całe fandomy. Wolisz oglądać filmy z polskim dubbingiem czy z oryginalną ścieżką dźwiękową?

K: Zdecydowanie oryginalna ścieżka dźwiękowa u mnie wygrywa. Polski dubbing nie jest zły, szczególnie w animacjach, jednak często nie potrafimy odpowiednio oddać tych różnorodnych akcentów i subtelności z oryginału. Chętnie oglądam wersję z dubbingiem w kinach, jednak gdy tylko mam możliwość, w domu zawsze odpalam oryginalną wersję z napisami.

Jedyna animacja Disneya, którą wolę po polsku, to Zaplątani; ma autentycznie znacznie zabawniejsze żarty w naszej wersji.

L: Odkąd Disney zaczął przerabiać swoje klasyczne animacje na filmy live-action, ludzie spierają się „czy to w ogóle komuś potrzebne”. Jest może jakaś animacja, którą z chęcią zobaczyłabyś właśnie w takim odtworzeniu z wykorzystaniem aktualnej technologii?

K: Jestem chyba jedną z osób, które najgłośniej krzyczą, że jest nam to zupełnie niepotrzebne. Animacje Disneya są ponadczasowe i dziś można je oglądać z taką samą przyjemnością jak kiedyś. Nie potrzebują „nowszych, lepszych wersji”. Swego czasu mówiłam, że Królowa Śnieżka „zasługuje” na wersję live-action, ponieważ to dziwne, że jako pierwsza pełnometrażowa animacja Disneya jeszcze jej nie dostała. Jednak patrząc na to, jak wyglądają te filmy i jakie dostajemy informacje





na temat produkcji aktorskiej Śnieżki, wolałabym, żeby jak najszybciej zaprzestali tworzyć te okropne wersje.

I gdyby ktoś tutaj chciał mówić, że przecież istnieje już aktorska wersja z Julią Roberts z 2012 roku, to tylko zaznaczę, że nie jest to film Disneya.

L: Z Twoich filmów wiem, że interesujesz się również filmami z MCU. Kto jest Twoją ulubioną postacią z uniwersum Marvela?

K: Zabawne, że dosłownie kilka dni temu na kanale pojawił się MCU TAG, gdzie o tym wspominałam. Oczywiście jest to Loki, a poza nim bardzo lubię Visiona oraz Nebulę.

L: Skoro już o Marvelu mowa, czytujesz może komiksy? Jeśli tak, jesteś przywiązana do jednej franczyzy czy nie ograniczasz się w tym przypadku do jednego konkretnego fandomu?

K: Prawie w ogóle nie czytam komiksów. Tych od Marvela nie czytałam nigdy, tylko raz na Pyrkonie sięgnęłam po jednego Thora, ale znudziłam się nim po kilku stronach. Obecnie jestem na bieżąco jedynie z Witchami wydawanymi na nowo przez Egmont i czasem czytam pojedyncze tytuły od Disneya, takie jak Kraina Lodu. W poszukiwaniu siebie czy Myszka Miki. Horrifikland.

L: Biorąc pod uwagę całą spuściznę Disneya, ma on w swoim dorobku wiele kultowych postaci. Ograniczając się jedynie do animacji, masz może postać, z którą jakoś się utożsamiasz?

K: Obecnie to powracający żart na moim serwerze na Discordzie, a poczułam bardzo duże przywiązanie do Pepy Madrigal z Encanto. Jej neurotyczność wręcz idealnie mnie opisuje. Kiedyś też bardzo utożsamiałam się z Meridą, ponieważ wolność jest dla mnie bardzo ważna w życiu.

L: Czy są jakieś animacje innego studia, które kochasz równie mocno (DreamWorks, Pixar sprzed Disneya, etc.)?

K: Jest ich kilka, ale najbardziej Kocham Stalowego giganta oraz Mustanga z Dzikiej Doliny. Kiedyś wymieniłabym tu jeszcze Anastazję, ale teraz ona również należy do Disneya. W zabawnych czasach żyjemy.

L: Często polecasz książki z serii „Mroczna Baśń”. Która powieść z tego zbioru jest aktualnie Twoją ulubioną? Czym Cię urzekła?

K: Tak naprawdę to je kolekcjonuję, ale nie czytałam ich zbyt wiele, więc nie mogłabym szczerze podkreślić tu żadnej z nich. Może kiedyś je wszystkie nadrobię. Pięknym wydaniem może się pochwalić Alicja z tytułem NieUrodziny, ma różowe brzegi kartek!

L: Twoja działalność jest mocno związana z dziełami kinematografii, więc następne pytanie nasuwa się samo. Jak często chodzisz do kina? Wolisz oglądać filmy na wielkim ekranie, czy seans w domowym zaciszu ma dla Ciebie podobny poziom satysfakcji?





K: Kocham chodzić do kina! Karta Unlimited ratuje mój budżet, ponieważ czasami jestem w kinie nawet pięć razy w tygodniu, oglądam niemal wszystkie premiery. W domu oglądam z kolei bardzo rzadko. Jakoś nie potrafię znaleźć na to czasu i skupić uwagi, bo rozprasza mnie zbyt wiele rzeczy. W kinie mam przed sobą jedynie wielki ekran i nic poza tym.

Mam nadzieję, że gdy Disney+ wejdzie wreszcie do Polski, to moje podejście nieco się zmieni, bo szkoda byłoby przegapić te wszystkie premiery, które się tam szykują.

L: Czasem na Twoim kanale pojawiają się haule zakupowe, co nasuwa kolejne pytanie. Jak duża jest Twoja kolekcja Funko POPów i Tsum Tsumów? Masz na oku jakieś konkretne okazy, które bardzo chciałabyś dodać do swojej kolekcji, ale jeszcze nie udało Ci się ich dorwać?

K: Tak, moje kolekcje są spore. Jeśli dobrze się doliczyłam, to razem z maluszkami z kalendarzy adwentowych mam już niemal 100 POPów (szaleństwo!) oraz około 150 Tsum Tsumów. Tsum Tsumów już raczej nie zbieram i nie poszukuję nowych, wystarczy mi moja dotychczasowa kolekcja. Jeśli chodzi natomiast o POPy, moim marzeniem jest niezmiennie Chasowa Aurora numer 325 w niebieskiej sukience. Planuję również zebrać pełną kolekcję książeczek Disneya oraz zgarnąć kilka z Encanto.

L: Czy poza kanałem udzielasz się jeszcze w jakiś inny sposób w środowiskach fanowskich? Często uczestniczysz w konwentach? Do jakich fandomów należysz?

K: Kiedyś bardzo często jeździłam na mnóstwo konwentów, obecnie nie mam już na to tyle czasu. Obowiązkowym punktem programu pozostał u mnie jedynie Pyrkon, na który wciąż czekam od 2020 roku. Poza tym pojawiają się na mniejszych konwentach jedynie na zaproszenie organizatorów.

L: Zbliżamy się do końca wywiadu, ale mam dla Ciebie jeszcze nasze klasyczne pytanie, chociaż może wydać Ci się trochę dziwne. Lubisz pizzę hawajską?

K: To nieco podchwytliwe pytanie, ponieważ staram się utrzymywać dietę wegańską i nie jem sera ani mięsa. Jednak odpowiadając na prawdziwą naturę tego pytania: tak, kocham ananas na pizzy, to mój ulubiony dodatek. Pizza bez sera z ananasmem i pomidorkami koktajlowymi to moja ulubiona. Nie do końca hawajska, ale podobna.

L: Jeszcze raz bardzo dziękuję Ci za podzielenie się z nami paczką informacji na Twój temat. Chciałabyś jeszcze na zakończenie powiedzieć coś naszym Czytelnikom?

K: Pamiętajcie: Disney to nie bajki, Disney to styl życia!

ANTAGONIZMY MALVA

PAMIĘTAJKIE, LEWKI, SŁOWA TO NIE PRZELEWKI

HEJ wszystkim! Powracam z kolejną porcją Antagonizmów, ponieważ jaki numer nadawałby się do tego lepiej niż ten poświęcony animacjom Disneya? W całej plejadzie nikczemnych gwiazd można wybierać niczym w ulęgałkach, postanowiłem sięgnąć jednak do absolutnej klasyki i skupić się na postaci Skazy z „Króla Lwa” (wersji z 1994 roku). Czy też, mówiąc ściślej – przygotowałem dla Was coś specjalnego...

~Malvagio

Skaza, Skaza, Skaza... z jednej strony jeden z najpopularniejszych disnejowskich złoczyńców, z drugiej jednak pokutuje na jego temat przekonanie, iż jest interesujący jedynie do momentu przejścia władzy. Na tronie zaś traci większość swego uroku i... cóż, muszę się z tym zgodzić, choć nie do końca. Otrzymuje bowiem jeszcze jedną, absolutnie doskonałą scenę, w której ukazuje cały swój manipulatorski kunszt (a którym udanie popisywał się już wcześniej, choćby podstępnie skłaniając bratanka do wyprawy na cmentarzysko słońi, zapewniając sobie przy okazji ukrycie swojego udziału w tej sprawie) i wznosi się na sam szczyt swych możliwości... po to jedynie, by z hukiem zlecieć z niego na samo dno w związku z niewyparzoną paszczą. Ludzie znający film (są tacy, którzy go NIE znają?) z pewnością wiedzą już, iż mam tu na myśli scenę słownej konfrontacji Skazy z Simbą – „debatę” stryj kontra bratanek, której przysłuchują się zgromadzone lwice. I to właśnie konkretnie na tej scenie chciałbym się skupić, przedstawić ją i zanalizować zdanie po zdaniu, by

wykazać, iż nasz złoczyńca nie stracił jeszcze do reszty pazura. Ekhm... zatem do dzieła! Jako pierwszemu głos muszę jednak oddać Simbie.

Simba: „Mam powody, żeby cię rozszarpać na strzępy!” – jak widzimy, oponent Skazy od samego początku dysputy mocno zaznacza swój emocjonalny stosunek do sprawy. Z populistycznego punktu widzenia działa to na jego korzyść, pokazuje bowiem zgromadzonym lwicom, że kwestia tronu jest mu bliska i wzbudza te same odczucia w nich samych. Gwałtowne wystąpienie sugeruje prostolinijną szczerą, ale z drugiej strony naraża Simbę na kontratak ze strony stryja. Skaza będzie mógł obrócić ostre słowa (rozszarpanie brzmi odrobinę brutalnie, nieprawdaż?) przeciwko bratankowi – co też zresztą, jak zobaczymy to później, zrobi.

Skaza: „Simba, spróbuj zrozumieć problemy sprawującego władzę...” – Skaza w pierwszej fazie dysputy



znajduje się w głębokiej defensywie i póki co nie podejmuje kontrataku, oddaje pole bratankowi. Można to nawet dostrzec w warstwie przestrzennej, bowiem gdy wypowiada te słowa, cofa się przed Simbą, by ostatecznie znaleźć się dosłownie pod ścianą. Oczywiście Skaza nie byłby Skazą, gdyby nie widział w tym celu – wykorzystuje ten czas, by uporządkować myśli (koniec końców był pewien, że bratanek wyzionął ducha tego samego dnia, co Mufasa, musiało to być dla niego zaskoczeniem) i zastanowić się nad strategią działania. Jego słowa stanowią próbę przerwania odpowiedzialności na czynniki zewnętrzne, „problemy”, z którymi musiał radzić sobie jako władca – niewykluczone, że gdyby Simba pozwolił mu kontynuować, zrzuciłby winę na swojego zmarłego brata. Próbuje też sprytnie zmienić temat i wdać się w dyskusję na temat owych problemów, spychając na bok kwestię praw do tronu i tego, kto tu jest właściwie uzurpatorem. Wydzwięk wypowiedzi jest również zbliżony do popularnej wśród wszelkiej maści dyktatorów kwestii „robiłem, co było konieczne”.

Simba: „Już cię nie dotyczą, zwróć mi tron!” – gwałtowność Simby działa wciąż na jego korzyść; w swym gniewie omija zastawioną na siebie pułapkę, twar- do trzyma się tematu, dzięki czemu nieświadomie stosuje najlepszą taktykę obronną przeciw chwy- tom erystycznym. Jego przesłanie pozostaje jasne i niezmaćcone – nie obawia się odpowiedzialności i ciężaru władzy, „to już nie są twoje problemy, tylko moje”. W tej chwili zdecydowanie wygrywa w dyskusji, w swej stanowczości i władczości wypada lepiej od zdenerwowanego stryja. Najważniejszym jednak słowem jest tutaj „zwróć” – niby to tylko jedna sylaba, ale za to jaka mocna! Simba podkreśla, że Skaza „zabrał” mu tron, w domyśle bezprawnie, jest więc uzurpatorem.

Skaza: „Bardzo chętnie, naturalnie, lecz widzisz... nie jest to takie proste. Spójrz tam. Dla nich jestem królem.” – mówiąc te słowa, Skaza wskazuje na zgromadzone w pobliżu hieny. Wciąż znajduje się w defensywie i czeka na błąd ze strony bratanka, tymczasowo próbując przekonać go, że w grun- cie rzeczy jest jego sprzy-

mierzeńcem – oczywiście po to, by pozbyć się łatki uzurpatora, która przed chwilą została mu przypięta; nie może nim przecież być, skoro gotów jest od- dać Simbie władzę. Jakież to jednak nieszczęście, że choć chciałby, tak jednak nie jest w stanie tego uczynić! Wszystko znów przez te okropne czynniki zewnętrzne! Jest to typowe zagranie pod publicz- ką, ale niepozbawione pierwszej, ostrożnej próby ataku – Skaza próbuje legitymizować swoje rządy licznym poparciem, argumentem siły. Może też pozować jako obrońca Lwiej Ziemi – kraina znajduje się przecież niejako pod okupacją hien, przeważających liczebnie nad lwami, bez niego u steru wszystko wyglądałoby jeszcze gorzej.

Nala (dziewczyna Simby): „Dla nas nie! Simba jest dziedzicem tronu.” – publika interweniuje, jedno- znacznie określając, kogo z „debatujących” kandy- datów do tronu popiera. W ten sposób całkowicie zostaje zniwelowany argument siły, którym posłużył się Skaza. Roszczenia Simby są słuszne, prawo jest po jego stronie.

Simba: „Musisz wybrać, Skaza – ustąpisz, czy walczy- my?” – ojoj, Simbie tak dobrze szło, a tu przywalił jak dzik w sosnę. Czy może raczej guziec w baobab. Co się stało? Dając stryjowi taką alternatywę, jedynie utracił swoją stanowczość, która do tej pory służyła mu za taran. W ten sposób osłabił swoją pozycję, zasiał ziarno zwątpienia w kwestii słuszności swoich żądań – gdyby były nie do podważenia, po co od- woływałby się do prawa wyzwania? Rzucona lekkim tonem sugestia, że równie dobrze może po prostu odebrać tron siłą, zmienia go z praworządnego mściciela w agresora.

Skaza: „Ach, pragniesz rozlewu krwi... doprawdy chciałbyś mieć na sumieniu członka własnej rodziny? Bo ja nie, Simba.” – cierpliwość Skazy popłaciła, bra- tanek popełnił w końcu błąd, który umożliwił mu

przejście do pełnej ofensywy; widać to nawet w jego zachowaniu, od tego momentu przestaje być zdenerwowa- ny i przejmuje pewność siebie Simby. Dokonuje zmyślnej manipu- lacji wypowiedzią



przeciwnika, skupiając się na tylko jednym jej elemencie (walce), sugeruje, że ten pożąda (pragnie) właśnie tego rozwiązania – co jeszcze mocniej podkopuje fundamenty młodego lwa. Jakże bezczelna to próba i jakże skuteczna – w jej przeprowadzeniu pomaga wcześniejsza brutalność (nie zapomnieliście o rozszarpywaniu na strzępy, prawda?) oponenta. Kwestia uzurpowania władzy przez Skazę zostaje ciśnięta na bok, pod sąd zostają natomiast oddane pretensje Simby do tronu. Obecny władca przedstawia siebie jako tego, który próbuje rozwiązać konflikt, nie uciekając się do przemocy, co tylko poprawia jego wizerunek. Nie bez znaczenia pozostaje tu również sposób sformułowania pytania, odwołujący się do warstwy emocjonalnej, sugerujący, że tylko ktoś naprawdę nikczemny chciałby doprowadzić do takiego rozlewu krwi.

Simba: „To ci się nie uda, Skaza, to już przeszłość.” – tsk, tsk, za późno, Simba, pułapka już się zatrzasnęła, a te słowa tylko docisnęły mocniej jej szczęki. Słowo „przeszłość” wskazuje, iż w wypowiedzi Skazy jest coś na rzeczy. Od tego momentu role w dyskusji ulegają zupełnemu odwróceniu, inicjatywę przejmuje złoczyńca i mogę zdradzić, iż nie odda jej już do samego końca.

Skaza: „A co na to twoi poddani? Czy oni też tak myślą?” – poprzez bezpośredni zwrot do publiki Skaza wskazuje, że jej opinia jest dla niego ważna, a przede wszystkim ważniejsza niż dla Simby. Ryzykowne zagranie, wręcz postawienie wszystkiego na jedną kartę, uzurpator zakłada jednak, że bratanek nikomu nie wyjawiał, że (zgodnie z tym, co kazał mu myśleć przed laty) jest odpowiedzialny za śmierć ojca. Gdyby się przeliczył – poległby z kretesem, stałby się bowiem tym, który „wyciąga brudy” i stosuje chwyt poniżej pasa. Taka taktyka może być skuteczna jedynie w przypadku, gdy przeciwnik rzeczywiście coś ukrywa – a jak wiemy, tak właśnie jest.

Nala: „Simba, wiesz, o czym on mówi?”

– jak widać, Skazie udało się skutecznie zasiać ziarno wątplenia wśród publiki, która do tej pory stała murem za Simbą. Nie bez winy jest tu brak doświadczenia młodszego lwa, ale nawet teraz została mu dana jeszcze szansa na wyjście z twarzą, wytłumaczenie się i przekreślenie sugestii stryja.

Skaza: „Aach, nie podzieliłeś się jeszcze swoją tajemnicą! Proszę bardzo, masz okazję to zrobić! Powiedz im, KTO jest odpowiedzialny za śmierć Mufasy!” – Skaza oczywiście nie zamierza pozwolić Simbie podjąć obrony, reaguje błyskawicznie i umacnia formujący się podział na oskarżyciela i oskarżonego. Atak jest już otwarty, jawnie stwierdza, że młody lew ma coś do ukrycia (i nie może to być nic pozytywnego) i nie był ze swoimi poddanymi do końca szczery. Skaza wie o poczuciu winy bratanek (w końcu sam je zasiał), wyciąga więc z zanadru „czarną teczkę”, którą macha przed zgromadzonym tłumem. A jej zawartość oczywiście nie będzie miła dla nikogo. Na szczególną uwagę zasługuje tu jednak sposób sformułowania zarzutu – Simba, chcąc być prawdomównym, nie może odpowiedzieć inaczej, niż tylko przyznać się do udziału w śmierci ojca. Przez takie wymuszenie Skaza oddala też od siebie zagrożenie kontrreakcji ze strony publiki i określenia go mianem kłamcy.

Simba: „Ja.” – zgodnie z intencją Skazy, bratanek grzecznie przyznaje się do winy. Jaki karny! Simba oczywiście teoretycznie mógłby skłamać, ale wiadomo, jak to jest z kłamstwami – zawsze mają krótkie nogi, a w tym wypadku późniejsze wypływanie prawdy przyniosłoby ze sobą katastrofalne następstwa. Nie mówiąc już o tym, że młody lew straciłby całą wiarygodność w oczach poddanych. No i kłamać trzeba umieć, a niedoświadczony w tej materii Simba nie byłby w stanie zabrzmieć wystarczająco przekonująco – zwłaszcza w konfrontacji z takim przeciwnikiem.

Sarabi (matka Simby): „To nie jest prawdą... Nigdy w to nie uwierzę.” – Sarabi reprezentuje tę najbardziej oddaną Simbie część publiki, można wręcz powiedzieć, że „beton”. Oczywiście jej wypowiedź jest już tylko emocjonalnym zaklinaniem rzeczywistości, próbuje dać jeszcze jedną okazję do kłamstwa, z której młody lew, rzecz jasna, nie skorzysta.

Simba: „To prawda.” – to kolejne przyznanie się do winy, które stanowi początek refrenu podtrzymanego przez Skazę, który z każdym przywołaniem potęgować będzie siłę oskarżenia.

Skaza: „Słyszeliście, sam się przyznał! MORDERCA!” – Skaza znów dokonuje manipulacji, erystycznie przekształcając przyznanie się do odpowiedzialności za śmierć (która mogła być dziełem przypadku) ojca w przyznanie się do zamordowania go. Simba zostaje jednoznacznie napiętnowany, w tej chwili uzurpator



może już sobie pozwolić na tak stanowcze działanie. Przemawia szybko i zdecydowanie, nie dając bratanekowi żadnej szansy na odpowiedź (a już na pewno nie na przemyślaną) i podjęcie jakiegokolwiek obrony. Słowo „morderca” niesie ze sobą potężny ładunek emocjonalny i jest najostrzejszym wyrażeniem, jakie pada w całej dyskusji – nawet gdyby Simbie w jakiś sposób udało się odeprzeć to oskarżenie, jego „cień” wciąż by się za nim ciągnął (oskarżeni o popełnienie ciężkich przestępstw nawet po uniewinnieniu poddawani są społecznemu ostracyzmowi i tracą zaufanie innych). Dochodzi tu do głosu charakterystyczny sposób myślenia, że „coś musiało być na rzeczy”, ponieważ takimi oskarżeniami nie szafuje się bezpodstawnie. Warto zwrócić uwagę, że Skaza znów zwraca się bezpośrednio do publiki.



Simba: „Nie, to był przypadek!” – Simba próbuje oczywiście odeprzeć zarzuty, czyni to jednak nieudolnie, tak naprawdę po raz kolejny przyznaje się bowiem do winy. Młody lew neguje przypisywaną mu intencję, ale nie sam czyn, w ten sposób wzmacnia jedynie podstawową tezę – że przyczynił się do śmierci ojca. Co za tym idzie, jest zbrodniarzem, a jego pretensje do tronu nie są słuszne.

Skaza: „Gdyby nie ty, Mufasa żyłby do dziś, przez ciebie ZGINAŁ, zaprzeczysz temu?” – uwielbiam to, jak Skaza potrafi formułować pytania w taki sposób, by Simba mógł jedynie mocniej się pogryźć. W tej chwili już kompletnie zdominował swojego bratanka, zarówno na płaszczyźnie słownej, jak i przestrzennej – krąży dookoła niego, zamykając go w ciasnym kręgu, metaforycznie zaciskając pętlę na jego szyi. Pierwsza część wypowiedzi to odwołanie się do emocjonalnej i plastycznej wizji – od śmierci Mufasy minęło wiele lat, tyle czasu wśród poddanych i bliskich zostało mu odebrane, podkreślony w ten sposób zostaje rozmiar zbrodni. W pewnym sensie

przerzuca też odpowiedzialność za zrujnowanie Lwiej Ziemi na Simbę – przecież Skaza „z ciężkim sercem” wstąpił na tron tylko z powodu śmierci brata. To nikczemny czyn bratanka zapoczątkował spiralę nieszczęść, przekaz jest jasny: „gdyby nie ty, do tego wszystkiego by nie doszło”. Druga część to natomiast kolejne powtórzenie refrenu.

Simba: „Nie...” – i znów Simba może jedynie tańczyć tak, jak stryj mu zagra.

Skaza: „Więc jesteś WINNY!” – „debata” de facto kończy się w tym miejscu, poprzez dobitne ogłoszenie wyroku, którego nikt z publiki nie będzie nawet próbował zanegować. Dokonało się ostateczne odwrócenie sytuacji – niedoszły oskarżyciel skończył jako skazaniec. Skaza zatriumfował dzięki błyskotliwemu zastosowaniu rozmaitych chwytów erystycznych, w których rozmyła się słuszność i niepodważalność pretensji Simby do tronu.

Simba: „Nie, nie jestem mordercą!” – do ulubionych rozrywek Simby musi należeć gorliwe kopanie sobie grobu. Jego wypowiedź co prawda i tak pozbawiona jest już jakiegokolwiek mocy oddziaływania, ale nie zmienia to faktu, że powtarzając za Skazą słowo „morderca” jedynie powtórzył jego tezę i domknął refren. Chwilę później młody lew zostanie zepchnięty z urwiska i nikt ze zgromadzonych (nawet matka i narzeczona!) nie ruszy mu na pomoc.

Ach, po prostu ubóstwiam tę scenę – mógłbym oglądać „Króla Lwa” dla niej samej. Mam nadzieję, że i w was wzbudziłem podziw dla niej! Gdyby tylko Skaza wszystkiego nie zepsuł chwilę później, ulegając swojemu ego... W idealnym świecie nie zmarnowałby takiego erystycznego majstersztyku, żeby tylko wbić oponentowi ostatnią, zupełnie już niepotrzebną szpilę, ale cóż – stało się. Na jego usprawiedliwienie można powiedzieć, że Simba zdaje się parę praw fizyki złamał, by wykonać taki ekwilibrystyczny manewr, lecz niczego to już nie zmieni. W chwili największego triumfu zapomniał, że słowa to nie przelewki – i tą myślą kończymy dzisiejsze Antagonizmy.

Adios!



ODGRZAŁEM, SPRÓBUJ



Czyli jak Disney sprzedaje nam wciąż to samo

KIEDY byłem dzieckiem, w kinach można było obejrzeć „Króla Lwa”, „Aladyna” oraz „Piękną i Bestię”. Teraz, kiedy jestem dorosły w kinach można było obejrzeć „Króla Lwa”, „Aladyna” oraz „Piękną i Bestię”. Zaraz, zaraz...

~Hefajstos

Sarkazm we wstępie to zaledwie nikły ułamek tego, co należy się Disneyowi za trwający od kilku lat trend przepisywania (niemal bez zmian) klasycznych już animacji. I choć momentami efekt końcowy jakoś to usprawiedliwia („no tak średnio bym powiedział, tak średnio”), to problem wciąż pozostaje. W ramach mojego osobistego rantu pozwolę sobie na mały podział tych filmów na trzy kategorie, z komentarzem, dlaczego to nie działa.

Co by było, gdyby?

To pierwsza kategoria, w jaką w ostatnich latach wpadają aktorskie remake'i przywłaszczonych przez korporację historii. Jest to również trend odzierający nas z jednego z najlepszych elementów animacji – czarnych charakterów. Mowa tu – w głównej mierze – o „Czarownicy” (i sequele, niestety). Nie zrozumcie mnie źle – film, w którym historia Aurory ukazana jest z perspektywy Diaboli brzmi rewelacyjnie. Cała sytuacja z klątwą, jakaś głębia nadana tytułowej Czarownicy, może poprowadzenie tego jako AU? Ach nie, Disney przecież nie lubi oryginalności i ryzyka („Czarny

kocioł” wciąż boli, co?), dlatego trzeba wybielać i ugrzeczniać. Stąd też Maleficent (grana przez stworzoną do tej roli Angelinę Jolie) jest skrzywdzoną przez złych ludzi i niemal osamotnioną kobietą, próbującą być złą – choć w rzeczywistości najbardziej pozytywną w całej historii.

O ile jednak pierwsza „Czarownica” to tylko nudnawa reinterpretacja, tak część druga (która #nikogo) to już kinowa porażka. Rozpisywać się nie ma co, tak jak i nie ma co tracić czasu na seans – dość powiedzieć, że dochodzimy tu do odmętów cierpienia w stylu łez, które przywracają życie. Tak, tak nisko. I szkoda, bo takie „What if...?” (ekhm, wybaczcie) przyciągnęłyby nowych widzów.



Stare jest stare, a nowe nowsze!

Mamy przepisywanie historii, to może teraz dalsze ciągi? Wszak nie możemy kończyć na „żyli długo

i szczęśliwie"! No ok, „I żyli długo, i zaplątani” mają przepustkę. Ale wracając do filmów – można, ale z głową. Głowy poleciały (a na pewno powinny) przy okazji burtonowsko-disnejowskiego mariażu dalszych losów Alicji i Krainy Czarów. Szczerze? Nie cierpię tych filmów (ok, „Alicja po drugiej stronie lustra” ma kilka łbskich elementów). Paradoksalnie, bo książkowa „Alicja w Krainie Czarów” to jedna z moich najbardziej ulubionych pozycji. I wydawałoby się, że przecież łatwo będzie to jakoś pociągnąć. Ale nie! Burton poniósł klęskę.

Nie tylko Krainą Czarów rządzi logika (z Królową Kier na czele), ale jeszcze zrobiono z tego rasowe fantasy z jakimś arturiańskim posmakiem. Ot, nasza droga bohaterka ma być swego rodzaju championem, który zgładzi Tego Przeokrutnie Złego Smoka Żaberzwłoka. Gdyby to jeszcze był inny tytuł, z inną bohaterką, w innym miejscu – wyszłoby co najwyżej przeciętnie. O tym, co zrobiono z Kapelusznikiem, pozwolę sobie przemilczeć.



Odgrzejemy jeszcze, panierka wytrzyma!

I tu dochodzimy do tego ostatniego, w zasadzie najgorszego postępowania. Przepisywania filmów animowanych na aktorskie. W ławie oskarżonych niechlubne trio ze wstępu („Mulan” dostaje przepustkę, ale do „Mulan” kiedyś jeszcze wrócimy). Co jest z nimi nie tak, zapytacie? Ano to, że są... po prostu. I że są swego rodzaju totemem tego procederu, niechlubnym symbolem.

„Piękna i Bestia” to niemal toczka w toczkę to samo, co ponad ćwierć wieku wcześniej pokazano w animacji (oskarowej, nomen omen). Niemal, bo poza bijącą sztucznością i nudą mamy jeszcze wyjąca niemiłosiernie pod kilogramem autotune’a Emmę Watson oraz proszącego swym występem o dobiecie Dana Stevensa. Są

co prawda przebłyski dobroci (GASTON!), ale nic, co by w jakikolwiek sposób usprawiedliwiało powstanie filmu.

„Aladyn” ma się trochę lepiej. Nie tylko Jasmina dostała trochę więcej miejsca, ale i sam Dżin. Nie zmienia to jednak faktu, że i tu przepisano zdecydowaną większość animowanego wydania, dorzucając albo nieznaczące zmiany, albo kompletnie niepotrzebne (niemy Jago... chociaż mniej Gilberta Gottfrieda to lepiej dla nas). Szkoda jednak, że nie pokuszono się o pójście w musical (finałowa sekwencja udowadnia jak dobry to pomysł!).

I tu dochodzimy do ostatniej, a zarazem najgorszej i najbardziej beczelnej reinterpretacji (jakże urocze marketingowe słówko). „Król Lew”, który został w dobrych 98% przeniesiony na 3D. Ach, przepraszam, to nie animacja. „Król Lew”, w którym żadna ze zmian nie ma najmniejszego sensu i tym samym nie ma jak obronić swojego istnienia. „Król Lew”, który mógł być przeżyciem niesamowitym jak musical Julie Taymor, ale nie jest. Film, który jest ostatecznym dowodem na to, że trend powinien być martwy jak Mufasa.

Postłowie

A wiecie, Drodzy Czytelnicy, co jest w tym wszystkim najgorsze? Że większość i tak tyknie kolejny film i z radością obejrzy jeszcze raz. Część dojdzie do podobnych wniosków, część pewnie uzna, że magia wciąż tam jest. Wszyscy jednak pójdziemy oglądać kolejną aktorską reinterpretację. Co tam następne w kolejce? „Pinokio” i „Piotruś Pan”? Cudnie...





NARZEKAM NA DISNEYA

Ery

erika zinser s.

NUMER, którego tematem jest Disney, jest doskonałą okazją, żeby móc ponarzekać na tę firmę. Mimo że generalnie lubię bajki od tej mysiej korporacji oraz, zapewne tak samo jak wielu ludzi w podobnym wieku do mnie, wychowałam się, oglądając na zapętleniu kasety i płyty z ich filmami, to myślę, że ważnym jest, żeby zwracać uwagę na rzeczy, które nie są w porządku. I lubię narzekać. To przede wszystkim.

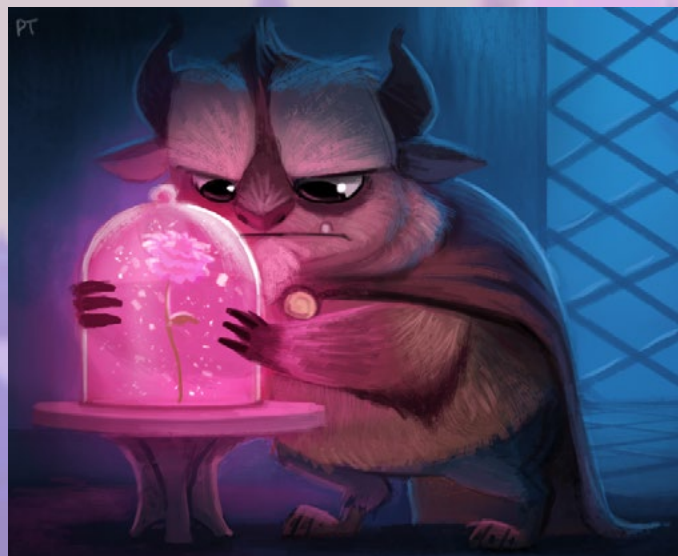
~Gray Picture

Chciałam zacząć od tego, jak to Disney lubi sprzedawać tego samego odgrzewanego kotleta zamiast robić nowe filmy, ale widzę, że taki temat już został opisany przez Hefajstosa. Nie widzę potrzeby powtarzać podobnych spostrzeżeń, więc zamiast tego zachęcam do przeczytania jego artykułu.

Ale inną rzeczą, która równie bardzo mnie irytuje, jest to, jak Disney próbuje dostać punkty za bycie woke, ale jednocześnie nic takiego nie robić. Co drugi twór tej firmy ma „pierwszą postać LGBTQ+”, lecz żeby dostrzec tego bohatera, trzeba się bawić w gejową wersję „Where’s Waldo?”, bo to ta postać, która się pojawia przez 3 sekundy w tle. Albo niekonwencjonalnie męska postać, sprzedająca ubrania w „Cruelli”, bo dla tej wytwórni filmowej bycie gejem najwidoczniej jest synonimem lubienia mody. A poza tym moim headcanonem jest to, że pierwszą niehetero postacią Disneya jest

Shang z „Mulan”, ponieważ według mnie zaczął się zakochiwać w Mulan, gdy jeszcze myślał, że ta jest mężczyzną. I nie zamierzam przyjmować żadnej innej interpretacji.

Nie widziałam tego jako dziecko, ale obecnie bardzo nie lubię, jak bardzo w starszych bajkach niebiałe główne bohaterki były przeseksualizowane, zwłaszcza w porównaniu z białymi księżniczkami (może oprócz Mulan, ale ona przez większość filmu jest przebrana za mężczyznę, to pewnie dlatego). Najbardziej widocznymi przykładami tego są Dżasmina i Esmeralda. Tym bardziej że fabuła „Dzwonnika z Notre Dame” w zasadzie opiera się o to, że Frollo chce... niekonsensualnie przespać się z tą drugą. Czasem się zastanawiam, jak to przeszło w bajce dla dzieci.





Black Scroll – Jacek wszystkich transakcji, memiarz drugiego stopnia, absolwent assassinscreedologii. Pełny bezużytecznych anegdotek na każdy temat chochoł słomianego zapachu, a także miłośnik czekolady, który uważa, że Ostatni Jedi to jeden z lepszych filmów z Sagi Skywalkerów. Malowałby paznokcie, gdyby miały lepszy kształt.

Writer's block

Redaktorzy z tego pisma to wspaniali ludzie. Korektorzy, ludzie z działu składu, naczelni też. Jako że ET jest non-profit, nie zarabiamy na tym ani grosza, jednak każde z nas wkłada całe swoje wolne siły przerobowe, aby co miesiąc dać Wam jak najlepszą wersję naszego elektronicznego czasopisma. Niestety, każde z nas ma swoje życie, a co za tym idzie: nie możemy poświęcić Wam, Czytelnikom, tyle czasu, ile byśmy chcieli.

Problem, który mam jako jeden z wielu redaktorów (i pewnie nie tylko ja), jest tzw. writer's block, blokada pisarska. Znajdujesz tę chwilę w zabieganym świecie, siadasz do Worda czy OpenOffice'a i wpatrujesz się w wirtualną pustą kartkę. Może wiesz, co chcesz napisać, może nie, ale tekst po prostu nie chce spływać z palców i pojawiać się na ekranie. Może sam piszesz opowiadania, książkę albo fanfika i wiesz, jak to jest. Nieważne, czy to pierwszy czy kolejny rozdział, najtrudniej jest zacząć. Klątwa białej kartki nie pozwala Ci ruszyć, a minuty nieubłaganie mijają. Może wreszcie stwierdzasz, że na chwilę zrobisz coś innego, przełączysz się na bardziej rozrywkową stronę Internetu, która wymaga tylko odbierania treści, a nie jej tworzenia. Ale gdzieś tam w jednej z zakładek, biała kartka cały czas istnieje, jej widmo wisi nad Tobą niczym miecz Damoklesa. Nim się zorientujesz, nadchodzi wieczór, noc, a z nimi zmęczenie, a Ty mówisz sobie „zrobię to jutro”. Typowa prokrastynacja.

Kolejny dzień, kolejna wolna chwila, a kartka wciąż biała. Nie pomagają prysznicowe myśli, a frustracja narasta. W naszym przypadku mamy deadline, który pomaga w skończeniu tekstu, w końcu sytuacje stresowe, przynajmniej w odpowiedniej dawce, wzmagają kreatywność, były przeprowadzone badania na ten temat. Ale jeśli Ty, Czytelniku, sam jesteś amatorem pióra i piszesz dla siebie, nie masz takich możliwości. Nikt poza Tobą samym nie stoi na straży deadline'u, a każdy wie, że najłatwiej jest złamać obietnicę daną samemu/samej sobie. Może byłoby łatwiej obiecać znajomemu albo przyjaciółce, ale

czy ta osoba będzie o tym pamiętać i Cię naciskać? Oby, bo jeśli będzie w tej kwestii wyrozumiała, to wrócisz do punktu wyjścia.

A oto nadszedł następny dzień, a kartka może i ma ze dwa słowa, ale najchętniej by się je wykasowało, a gdyby nie były wirtualne, właśnie gniotłoby się papier i rzucało za siebie do kosza, niczym pisarz w dowolnym filmie dramatycznym. Co zatem zostaje? Brzmi to absurdalnie, ale... po prostu pisać. Wymusić na sobie pierwsze słowo, pierwsze zdanie. Nie zatrzymywać się i przeć do przodu. Oglądanie się za siebie tylko nas spowolni, przyjdź do przodu. Ostatnie zdanie nie brzmi Ci najlepiej. Na razie to nieważne, idź dalej. Stawiaj kolejne litery i zapominaj o nich natychmiast, skupiając się na tych, które mają właśnie nadejść. Poprawianie zostaw na potem, najlepiej na sam koniec tekstu. Korekta własnych słów zbyt łatwo staje się nieskończoną pętlą prób uzyskania idealnego pierwszego akapitu. Po prostu pisz. Nawet jeśli potem będziesz musiał przepisać pół tekstu od zera, masz bazę, na której możesz działać.

Perfekcjonizm zabił wiele wspaniałych dzieł, które nigdy nie ujrzały światła dziennego. To przez niego nie możesz nic zrobić. Tak że porzuć idealny tekst, który nigdy nie powstanie, na rzecz dobrego, który istnieje.



ET wśród ludzi

Z wizytą w Korbielowie



JEDNĄ z zalet bycia częścią fanzinu jest możliwość brania udziału w różnych spotkaniach i wydarzeniach kulturalnych. Czy to duże wydarzenia, czy małe i bardziej lokalne – warto poświęcić im czas. Wszak jako ludzie powinniśmy poszerzać nasze horyzonty.

~*Hefajstos*

W ramach pierwszej odsłony naszego (mamy nadzieję) cyklu wybraliśmy się do śląskiej miejscowości Korbielów (ok. 50 kilometrów od Bielsko-Białej), by wziąć udział w małej premierze komiksu autorstwa Łukasza Słowika, studenta kierunku graficznego. O tym kameralnym wydarzeniu dowiedzieliśmy się przez wspólnych znajomych, dzięki czemu mieliśmy okazję nie tylko na wycieczkę, ale też możliwość przekazania wam naszych wrażeń.

„Fatum”, bo taki nosi tytuł ta graficzna powieść, opowiada historię dziewczyny z małej miejscowości, która przenosi się do miasta po traumatycznych przeżyciach. Tam poznaje tajemniczego mężczyznę, w którym się zakochuje. Niestety, piękny nieznajomy okazuje się kimś zupełnie innym i niebezpiecznym.

Ta prosta historia na kanwie kryminału to świetny załączek na coś większego – czy to serię, czy opowiadanie, czy nawet niskobudżetową krótkometrażówkę. Zbudowana ze zdjęć opowiada historię jako fotostory – starsi czytelnicy zapewne kojarzą ten

format z popularnego niegdyś „Bravo”. Nie martwiecie się jednak, bo tej historii daleko od trywialnych fabuł z przytoczonego czasopisma.

Mieliśmy również okazję porozmawiać z Łukaszem o samym „Fatum” i ewentualnej komiksowej i artystycznej przyszłości – kryjąc się przed zimnem w przytulnych wnętrzach Cafe Siena, miejsca spotkań i wydarzeń dla mieszkańców Korbielowa i miejscowości sąsiedzkich.

Hefajstos: Skąd pomysł na taką formę premiery komiksu?

Łukasz: Szukałem miejsca pasującego do komiksu. Akcja dzieje się w małej miejscowości, takiej typowej gdzie każdy każdego zna i wie PRAWIE wszystko, więc i ja w takiej chciałem zrobić spotkanie autorskie. Cafe Siena wydawała mi się miejscem idealnym.

H: Cafe Siena w której się znajdujemy to swego rodzaju miejscowy inkubator społeczny, których często w dużych miastach brakuje. Opowiesz nam co nieco o tej miejscówce?

Ł: To wyjątkowe miejsce. Przede wszystkim klimat. Mała miejscowość, gdzie wszyscy wszystkich znają – taka sama jak w komiksie. Miejsce gdzie można się zaszyć, uciec przed przeszłością. Chciałem, żeby czytelnik jeszcze bardziej mógł utożsamić się z komiksowymi postaciami. Kawiarnia społeczna

jest czymś nietypowym, takie spotkanie to również dobra okazja do promowania takich miejsc jak to.

H: Historia kończy się klasycznym cliffhangerem. Planujesz kolejny numer?

Ł: Szczerze mówiąc, nie myślałem o tym. Miał to być tylko projekt na zaliczenie przedmiotu, ale widząc, z jak ciepłym przyjęciem spotkał się komiks, myślę, że na pewno zostanie skończony; ale kiedy – jeszcze nie wiem.

H: A zdradzisz nam jakiś planowany szczegół?

Ł: Dalsza część będzie opowiadać historię z perspektywy policjanta, który zainteresuje się sprawą tajemniczego zaginięcia dziewczyny i to on stanie się tak naprawdę głównym bohaterem całej serii. Będzie zmagał się demonami przeszłości. Dowiemy się między innymi, dlaczego zdecydował się na pracę w policji i jak stracił bezpowrotnie miłość swojego życia.

H: A dlaczego właśnie forma fotostory? Czy w trakcie prac na „Fatum” miałeś inne pomysły, czy od początku chciałeś iść w tym kierunku?

Ł: Zdaje sobie sprawę, że fotostory jest dosyć rzadko spotykane ale taki właśnie był mój cel, chciałem, żeby komiks wyróżniał się na tle innych, był bardziej niestandardowy, nietypowy. Taki był pierwotny zamysł i udało się go osiągnąć.

H: Myślałeś może aby przenieść opowieść w inne ramy, na przykład filmowe?

Ł: Szczerze mówiąc nie. „Fatum” od początku był planowany jako komiks i myślę, że w tych ramach już pozostanie.

H: Wiem również, że w bohaterów komiksu wcielili się Twoi przyjaciele. Opowiesz nam, kim są i skąd ich znasz?

Ł: Poznali nas ze sobą nasi wspólni znajomi. Natalia jest absolwentką ASP w Katowicach, natomiast Antek studiuje na Uniwersytecie Śląskim projektowanie przestrzeni wirtualnych w grach komputerowych. Są związani ze sztuką, więc wydali mi się idealni do tych ról.

H: Jakież dalsze plany w świecie komiksowym albo kulturalnym?

Ł: Moim jedynym kierunkiem jak na razie w świecie artystycznym jest obronienie dyplomu na Wyższej Szkole Technicznej w Katowicach, ale kto wie – może okaże się, że tym dyplomem będzie właśnie kontynuacja komiksu.

Pozostaje nam życzyć Łukaszowi dalszych sukcesu na tej drodze, i z chęcią sprawdzimy w przyszłości dalszy ciąg „Fatum” (oraz inne projekty). A Wy, drodzy czytelnicy? Jeżeli również chcielibyście pochwalić swoimi dokonania artystycznymi, dajcie nam znać!

[„Fatum” możecie przeczytać tutaj.](#)



for glorious
EQUESTRIA

Największy w Polsce blog
o tematyce My Little Pony



<http://www.fge.com.pl/>

Bronies Corner 2.0.



Role Play



Kącik Lektorski



Kanały Głosowe



*Kanały
Tematyczne*



<https://discord.gg/v5EycmA>

