

02/2020



EQUESTRIA TIMES

36



*Project Horizons - hit czy kit?
Cahan vs. Dolar*

*Sekrety artystki
Wywiad z Moon, a może z Porcelanką?*

*Oddajcie hajs za bilet
M.C. i Fail of Skywalker*

Hej, Euglenki!

Patrzcie, jesteśmy na czas i tym razem przygotowaliśmy dla Was numer spod znaku Project Horizons. Czemu tak? Cóż, pamiętacie, jak się zapierałam, że na pewno tego nie przeczytam? Taaaa... Wyszło jak zawsze, a potem przyszedł Dolar i wyprodukowaliśmy materiału na pół magazynu. Oprócz tego znajdziecie aż dwa wywiady z bardzo utalentowanymi artystkami, czyli z Moonlight i Paprot... Porcelanowym Okularem. Cztery recenzje faników, kolejny artykuł Malva o kurowych komiksach oraz Cierpienia Młodego M.C. (był w kinie na nowych Gwiezdnym Wojnach, zapalmy mu znicze w komentarzach).

Dziewięć artykułów i jeden komiks to może niewiele, ale sądzę, że choć ilość jest jakością samą w sobie, to i tak daliśmy radę. Dlatego, proszę, komentujcie. Śledźcie też naszego redakcyjnego facebooka, ponieważ będą się tam pojawiać różne nowości.

» *Cahan*

Redaktor Naczelny – Cahan

Redaktorzy wicenaczelni – Moonlight, Solaris

Redaktorzy – M.C., Gray Picture, Ghattorr, Coldwind, Victoria Luna, Malvagio

Korektorzy – Magda B, Midday Shine, SoulsTornado

Dział techniczny – Macter, Porcelanowy Okular, Sosna, Catkitty

Gościnnie – Dolar84

My Little Pony Friendship is Magic i Hasbro są zastrzeżonymi znakami towarowymi Hasbro Inc.
Redakcja Equestria Times nie ponosi odpowiedzialności za treść reklam zamieszczonych w magazynie.

Spis treści

RECENZJE

Celestia XVII.....	5
Trouble in Tiatarta.....	7
Fallout: Equestria Project Horizons.....	9
Freeport Venture.....	12

PUBLICYSTYKA

Piracenie lektur, czyli problemy z przygodami.....	14
Project Horizons okiem marudy i okiem fana.....	17
Wywiad z Porcelanowym Okularem.....	36
Wywiad z Moonlight.....	47

POZOSTAŁE

Panie Miki, co to ku*wa ma być?.....	60
--------------------------------------	----

ARTYZYCZNY MIX

Sosna vs. praca.....	64
----------------------	----



facebook mlppolska

Wykorzystano prace autorów:
Setharu

K.L. Moon

E for glorious EQUESTRIA



Największy w Polsce serwis
o tematyce My Little Pony

 nowinki

 fanarty

 fanfiki

 felietony

 i wiele innych



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



[Slice of Life][Drama][Alt. Universe]

Celestia XVII

Autor: brokenimage321

Ciężkie jest życie nastolatki. Pełno zmian w życiu, wszystko dookoła się zmienia, pojawiają się nowe obowiązki, przyzwyczajanie się do nowych skrzydeł zabiera sporo czasu, a do tego powrót starożytnej, złej ciotki z wygnania na Księżyc znacząco zmieniło dość spokojną do tej pory sytuację w zamku. Niełatwo być księżniczką Celestią, siedemnastą tego imienia!

» *Ghatorr*

Equestria jest bardzo szczęśliwą krainą, od wieków rządzoną przez dynastię potężnych, mądrych klaczy. Od początku jej istnienia każda kolejna władczyni przekazywała z matki na córkę Kamień Słońca – artefakt będący w stanie przeobrazić swojego właściciela w alicorna oraz dać mu kontrolę nad ciałami niebieskimi. Niestety, ostatnia władczyni okazała się niezwykle chorowita i umarła przedwcześnie, ustępując miejsca na tronie niezbyt przygotowanej do swojej roli córce... I to akurat w tym punkcie historii, w którym nad całą krainą gromadzą się czarne chmury. Tak oto młodzianka księżniczka Celestia musi sobie poradzić nie tylko z utrzymaniem kontaktu ze swoją najlepszą przyjaciółką, Twilight, ale i z wybitnie jej nieprzychylną księżniczką Luną, dupkowatym bratem Bluebloodem, obowiązkami państwowymi czy nauką w szkole – sporo tego, jak na jedną klacz.

Dzieło autora posługującego się pseudo nimem brokenimage321 błyskawicznie przykuło moją uwagę.

Dobrych opowiadań przedstawiających alternatywne wersje Equestrii nigdy dość, a pomysł przedstawienia Celestii nie jako mądrej, prastarej władczyni, a narwanej nastolatki, która woli jazz od kucia na pamięć historii swojej ojczyzny był niezwykle intrygujący. Jak autor sobie z tym poradził?

Wydarzenia w opowiadaniu są dość zbliżone do tych znanych nam z serialu. Różnica leży oczywiście przede wszystkim w odmiennej postawie księżniczki Celestii, która nie jest tutaj władczą postacią mającą gdzieś w tle i od czasu do czasu wysyłającą Twilight do załatwienia kolejnych porachunków dla Korony, ale aktywną uczestniczką niektórych z przygód. Do tego w kilku miejscach zaserwowano pewne rzeczy mające zwiększyć poziom realizmu przedstawionego świata, jak na przykład dokładniejsze rozpisanie losu Twilight w Ponyville – w przeciwieństwie do serialu nie siedzi sobie grzecznie w bibliotece (z której chyba ani razu nie skorzystała żadna osoba postronna), ale jest tam zaledwie pomocnicą oraz musi troszczyć się o takie rzeczy, jak chociażby dalsza edukacja. Zmiany sięgają tu całkiem głęboko – autor pokusił się o zaserwowanie czytelnikom alternatywnej wersji znajomości Twilight i Celestii, która w końcu byłaby za młoda na bycie jej pełnoprawną nauczycielką. Zamiast tego, nasza główna bohaterka poznaje swoją najlepszą przyjaciółkę, gdy jej matka, panująca księżniczka, szuka kogoś chętnego do udzielenia korepetycji następczyni tronu. Sporo z wydarzeń mających miejsce w przeszłości jest opisywanych w osobnych rozdziałach, dodających głębi przedstawionemu światu.

Przygody rodem z serialu stanowią jednak tylko część omawianego opowiadania, która przede wszystkim ma za zadanie opisać, jak księżniczce wyszło (albo raczej – jak nie wyszło) święto, w trakcie którego powróciła Nightmare Moon. Jednym z głównych elementów tworzących fabułę są wydarzenia już po jej pokonaniu oraz powrocie księżniczki Luni do Equestrii – oraz nieunikniony, bardzo radykalny konflikt pokoleniowy na najwyższych szczeblach państwowych. Oprócz tego, czytelnicy są raczeni opisami kilku sytuacji z przeszłości, mających przybliżyć życie Celestii w ostatnich latach choroby jej matki. Czytanie nieco utrudnia brak chronologicznego ułożenia rozdziałów – czasem trzeba się mocno skupić, by nie zgubić wątku. Całość wieńczy, podobnie jak pierwszy sezon serialu, Wielka Gala Grand Galopu i wydarzenia następujące zaraz po niej.

Skoro już wiemy, jakie przygody przeżywają postacie wrzucone w ten całkiem interesujący świat, pozostaje tylko zapytać, jak one same się prezentują. Na szczęście pod tym względem autor wyszedł bardzo dobrze – szczególnie do gustu przypadła mi główna bohaterka, która potrafi być bardzo autentyczną, czasami zabawną, czasami dość zołzowatą nastolatką, która jednak dalej przypomina znaną z serialu księżniczkę. Nie zostały przy tym jednak przekroczone granice, przy których czytelnik przestałby ją lubić – zadbano, by nawet jej najgorsze wybryki dało się zrozumieć. W końcu mamy tu do czynienia z przedwcześnie osieroconą nastolatką, którą nagle wciśnięto w rolę, do której nie została przygotowana, w której tli się (lub wręcz płonie) chęć buntu przeciwko światu. Jest to mieszanka wybuchowa – a księżniczka Luna, starożytna władczyni, która przesiedziała ostatni tysiąc lat na Księżycu unikając w ten sposób śmierci, robi wszystko, by jeszcze ją podlać benzyną i radośnie podpalić. Władczyni nocy prezentuje się równie dobrze i zrozumiale jak Celestia – ot, autorytatywna postać, która bardzo przejmuje się zadaniami, jakie stoją przed księżniczkami i chce, by jej (pra, pra, pra) siostrzenica się dobrze spisywała w tej roli. Jest mądra, doświadczona, wyniosła i niezbyt wyrozumiała – przez co stanowi idealnego "antagonistę" dla bohaterki takiej jak Celestia XVII.

Reszta postaci spisuje się równie dobrze, choć nie są tak często pokazywane czytelnikom jak dwie

księżniczki. Oczywiście sporą rolę gra Twilight, która niezbyt odbiega jednak od tej z serialu – nawet podmiana ukochanej nauczycielki na najlepszą przyjaciółkę nie zmieniła jej za bardzo. Sporo uwagi dostał książę Blueblood, któremu przypadła rola brata naszej głównej bohaterki. Jest on równie wredny jak w serialu, choć doświadczamy tego przy jego interakcjach z siostrą, a nie przy Gali Grand Galopu.

Wszystkie te elementy, spięte razem, dały w sumie bardzo porządne, pięknie napisane opowiadanie o alternatywnej Equestrii. Co najlepsze, dało początek niewielkiemu (przynajmniej na razie) uniwersum, autor bowiem napisał już dwa kolejne opowiadania kontynuujące wątki z "Celestii XVII", a w planach ma już kolejne. Szczególnie nie mogę się doczekać jego rozwiązania kwestii księżniczki miłości i tego, jak wplecie ją do tego fascynującego świata. Liczę, że zdoła utrzymać dotychczasową jakość, bo jak na razie całość prezentuje się naprawdę dobrze. Polecam serdecznie.





WANT TO
READ A
BOOK WITH
ME?

[Romance][Adventure][Mystery][Alt. Universe]

Trouble in Tiatarta

Autor: RainbowDoubleDash

Pewnego dnia powstało króciutkie opowiadanie prezentujące alternatywne zakończenie jednego z odcinków serialu. Chodziło dokładniej o „Frenemies”, u nas znane jako „Wrogoprzyjaciele”. Pomysł był bardzo prosty – we wspomnianym odcinku Chrysalis na pewien czas podzieliła się swoją magią z Tirekiem. Magia u podmieńców jest tworzona na bazie skradzionej miłości, więc obalona królowa podzieliła się miłością – co skończyło się przypadkową reformacją. Proste? Proste.

» *Ghatorr*

Nie spodziewałem się kontynuacji akurat tego malutkiego dziełka – było dobre, by się przez chwilę pośmiać, ale nie wpadłoby mi do głowy, że autor mógłby chcieć ciągnąć dalej ten pomysł. Zostałem jednak zaskoczony – użytkownik RainbowDoubleDash planował bowiem sesję w grze RPG „Tails of Equestria” i postanowił na podstawie swoich planów machnąć opowiadanie, umieszczając przypadkowo zreformowaną królową podmieńców jako jedną z postaci.

Początkowo fabuła wydaje się niezbyt skomplikowana – ot, Krysia po traumatycznej przemianie w kolorowego żuczka postanawia wybrać się na wakacje, a w Ponyville Smolder i Ocellus zostają nagle wezwane przez Mapę do poradzenia sobie z problemem z przyjaźnią w przyjemnym, nadmorskim kurorcie wakacyjnym, Tiatarcie, obok którego Thorax niedawno kazał założyć niewielki

rój. Raczej nietrudno się domyślić, że właśnie do tego samego miejsca podąża obalona królowa podmieńców. Dość banalna sytuacja błyskawicznie się komplikuje po dość nieprzyjemnym kontakcie ze strutym podmieńcem, który prawie rozbija na oczach wszystkich trzech bohaterek sterowiec. Dzięki temu na jaw wychodzi, że ostatnio w okolicy doszło do kilku otruc poddanych Thoraxa, a Chrysalis wplątuje się w niechcianą współpracę z Ocellus i Smolder.

Głównymi elementami, które stanowią o sile tego opowiadania, są postaci oraz intryga. Główne skrzypce gra tu przede wszystkim nasza ukochana, wspaniała, zreformowana królowa, która mimo ogromnej niechęci do przemienionych podmieńców, wciąż wściekła za ich zdradę, czuje się za nie odpowiedzialna. Nieważne ile razy sobie powtarza, że jest na wakacjach, a kwestia bezpieczeństwa Roju to problem jej niekompetentnego następcy – bierze aktywny udział w rozwiązywaniu całej sprawy. Ze względu na jej status złoczyńcy oraz wroga Equestrii, robi to udając podmieńca o imieniu Nonchalant (w końcu kto by przypuszczał, że podmieńca może się maskować, udając podmieńca?), zachowując jednak przy tym swój charakter. Mówiąc wprost – królowa kradnie całe show, prezentując się jako postać skomplikowana, moralnie niejednoznaczna, a przy tym delikatnie szalona (ma ze sobą pieniek, z którego stworzyła klona Twilight!) i uparcie odmawiająca uznania faktu, że została pokonana. Wykazuje się przy tym sporą aktywnością, sprytem oraz doświadczeniem – starając się

zarówno pomóc swoim zdradzieckim poddanym, jak i uniknąć wykrzycia przez nich... a może nawet, kto wie, spróbować uzyskać jakąś część dawnej władzy? W końcu taka desperacka sytuacja to idealna okazja, by nieco podburzyć podmieńców przeciwko nowej władzy.

Całkiem ciekawie prezentują się też Smolder i Ocellus – choć sporą część ich przemyśleń oraz wzajemnych interakcji dotyczy shipa, w którego wpędził je autor. Zostały całkiem nieźle wybrane – w końcu jedna z nich jest przedstawicielką gatunku, który nie jest zbyt skory do uzewnętrzniania swoich emocji, a druga dosłownie traktuje emocje innych istot jako przekąskę, a do tego ma zwyczaj (wzorowany na zachowaniu ludzi, którzy doświadczyli w swoim życiu poważnego głodu) niepostrzeżenie podjadać uczucia bez pytania oraz chomikować energię, by odegnać od siebie wspomnienia głódówki, w które wpędziła podmieńców Chrysalis pod koniec rządów. Co więcej, Ocellus jest przymuszona do przyjęcia nieco aktywniejszej roli w całej intrydze ze względu na przebyty niegdyś trening infiltratorki oraz drobny, acz znaczący fakt, że Chrysalis po prostu lepiej sobie radzi ze współpracą z podmieńcem, niż ze smokiem. Oczywiście nastolatka nie ma przy tym pojęcia, że przebywa tak blisko istoty nawiedzającej jej najgorsze koszmary... Idealne postacie do radzenia sobie z kryminalną intrygą mającą miejsce w Tiararcie, czyż nie? Taka mieszanek wybuchowa sama się prosi o problemy, zwłaszcza że Chrysalis, nawet po przemianie i udająca zwykłego podmieńca, potrafi być dosyć niemiła dla otoczenia.

Intryga również nie zawodzi – tajemnica otruc podmieńców potrafi zaskoczyć. Mimo moich początkowych obaw, autor się postarał i nie wykorzystał żadnych zbyt oczywistych motywów, osadzając przy tym całość dość mocno w, stworzonej na potrzeby swojego uniwersum, historii roju Chrysalis. Ba, wprowadza nawet złoczyńcę z pierwszej generacji My Little Pony. Główny zły wydawał mi się nieco oderwany od reszty opowiadania, brakowało jakiś większych aluzji odnośnie jego natury (która następnie jest przez niego odślaniana w ramach złoczyńcowego monologu), ale za wielki plus uznaję pomysł na niego oraz jego interakcje z bohaterkami (szczególnie Chrysalis).

Całość ma niecałe sto tysięcy słów, ale czyta się gładko i bez większego bólu. Na brak płynności mogę narzekać co najwyżej przy (nielicznych)

scenach walki, kiedy to autor odchodzi od rzeczy, które mu bardzo dobrze wychodzą – takich jak opisywanie naszej ulubionej królowej albo pogłębianie historii przedstawionego świata – na rzecz niezbyt porywającego bicia się po pyszczkach, chitynach i innych takich. Mamy tu też kapkę humoru oraz kilka dość niepokojących scen, jak na przykład zaprezentowanie myśli i odczuć otrutego podmieńca.

Liczę, że „Trouble in Tiatarta” nie będzie moją ostatnią wizytą w uniwersum stworzonym przez RainbowDoubleDasha – autor udowodnił, że umie pisać, a kierunek, w którym poprowadził fabułę tego opowiadania pozwala mi mieć nadzieję na kontynuację. Nawet mimo drobnych wad, czytało mi się to po prostu świetnie i po prostu nie mogłem się doczekać kolejnych rozdziałów. Nie obraziłbym się za kolejne opowiadanie, może tym razem z Cozy Glow i Tirekiem, opisujące, czym się zajmowali podczas „wakacji” (w trakcie których biedna królowa niezbyt jest w stanie wypocząć) swojej koleżanki po fachu, albo o dalszych perypetiach podmieńców. Na razie pozostaje mi polecić to, co jest opublikowane.



[Adventure][Dark][Romance][Tragedy]

Fallout: Equestria Project Horizons

Autor: Somber

Skoro (znowu) zjawiam się na gościnnych występach, to zgodnie z tradycją muszę dorzucić recenzję któregoś opowiadania ze świata „Fallout: Equestria”. Tym razem wybór padł na najdłuższy fanfik z tego uniwersum – „Fallout: Equestria – Project Horizons”.

» Dolar84

Na wstępie chciałbym lojalnie uprzedzić – jestem wielkim fanem uniwersum Fallouta, tak gier (naturalnie wyłącznie dwóch pierwszych części), jak i faników. Stąd moją recenzję radzę traktować z przymrużeniem oka, ponieważ jak na prawdziwego fanboya przystało, zapewne skupię się na wychwalaniu zalet tekstu, a wady potraktuję nieco po macoszemu. Co nie znaczy, iż całkowicie o nich zapomnę, gdyż jest ich nieco za dużo, by zwyczajnie je zbagatelizować. Póki co, zajmijmy się przybliżeniem nieco treści tego fanikowego monstrum.

Zaczyna się dosyć standardowo. Mamy Stajnię 99, a w niej kuce w ilości pięciuset sztuk. Dokładnie tyłu. To liczba optymalna i należy ją utrzymać za wszelką cenę, by nie dopuścić do powtórki Incydentu. Tak właśnie, incydentu przez duże I. Jego powtórka mogłaby doprowadzić do zniszczenia Stajni i nieuchronnej śmierci całej populacji. Kiedy więc któraś z klaczy umiera, jej córka ma za zadanie jak najszybciej dorobić się potomkini, która odziedziczy po niej jej obowiązki. No dobra, a co z ogierami, zapytacie? Nie ma ich tam? Klacze lęgną się magicznie? Ależ skąd! Populacja męska

istnieje i ma się całkiem dobrze. Jest ich czterdziestu dorosłych (dwadzieścia jednoroźców i tyleż kucy ziemskich) i pełnią bardzo istotną funkcję – są rozplodowcami. A i przy okazji seks-zabawkami dla wszystkich ciężko pracujących klaczy, które w ustalonej odgórnie kolejności mogą korzystać z wyznaczonego partnera. Jak widzicie, coś tu zdecydowanie nie gra. Co jeżeli urodzi się mały ogierek, a nie klacz? W końcu biologia ma swoje prawa i nie da się nią sterować. No cóż, kiedy taka sytuacja ma miejsce, to młody do osiągnięcia wieku odpowiedniego dla... pełnienia swych obowiązków żyje normalnie. Następnie jego znaczek (o ile już go ma) zostaje zastąpiony przez odpowiedni numer. P-1 lub U-1. I wszystko byłoby cacy, gdyby nie fakt, iż populacja musi być utrzymywana na stałym poziomie. Tak więc kiedy do rozplodowców dołącza nowy nabytek, najstarszy musi odejść. Na Pustkowie? Nie, to by było przecież zbyt okrutne! Po prostu udaje się do punktu medycznego, gdzie dostaje odpowiedni zastrzyk. A następnie jego ciało umieszcza się w dostarczającym żywność Stajni recyklerze. Tak, moi drodzy czytelnicy, Stajnia z której wylęgł na świat Fallouta nowa heroina to zinstytucjonalizowana fabryka gwałtu i wysku seksualnego połączona z drakońską kontrolą populacji. Uroczo, prawda?

Właśnie w takim, zdecydowanie zdegenerowanym, środowisku poznamy Blackjack – jedną z najbardziej leniwych i niekompetentnych strażniczek. Celem życia tej białej klaczy o kompaktowym rogu zdaje się być obijanie, siedzenie na tyłku i granie

w karty oraz próby namówienia pewnej klaczy z personelu technicznego na małe bzykano. Materiał na bohaterkę, nie ma co! Tymczasem w jej domu źle się dzieje. Najnowsza Nadzorczyń, młoda klacz, która niedawno przejęła obowiązki swej tragicznie zmarłej matki, wybitnie nie dogaduje się z szefową działu technicznego. Na dodatek zdaje się cierpieć na postępującą paranoję, gdyż wszędzie wietrzy spiski wymierzone w jej skromną osobę. Wszystko to sprawia, iż napięcie w podziemnym schronie sięga zenitu. Naturalnie Blackjack, chociaż jest świadoma, że coś się dzieje, zachowuje się, jakby tak nie było. Nadchodzi jednak czas, kiedy jej życie zostanie wywrócone o 180 stopni. A zaczyna się całkiem niewinnie – od odszukania najnowszego P-21, który nie stawiał się w punkcie medycznym po swój zastrzyk, tylko ukrył się gdzieś w Stajni.

Od momentu kiedy BJ znajduje (prawda, że przypadkiem) P-21, wypadki zaczynają się toczyć z szybkością lawiny. Najpierw Nadzorczyń zbiera „wierne” strażniczki, do których naturalnie nie zalicza się nasza bohaterka, ani jej matka – szefowa ochrony, by zaprowadzić porządek w Stajni. Jednocześnie wpuszcza do środka kuce z Pustkowi – tak, dobrze widzicie. Jak się okazuje, mała paranoiczka była w kontakcie z kimś na powierzchni, kto podawał się za przedstawiciela Stable-Tech i obiecał udzielić jej wsparcia. I wszystko byłoby cacy, gdyby nie fakt, iż została zrobiona w konia, a obiecane „wsparcie” składało się z kanibalistycznych, uzależnionych od przemocy łupieżców, prowadzonych przez Deusa. A Deus to olbrzymi, częściowo zcyborgizowany kuc uzbrojony w dwie armaty, będący na domiar złego chodzącą maszyną gwałtu. Tak, w dosłownym tego słowa znaczeniu. Do Stajni dostaje się po to, by odzyskać program komputerowy, zwany EC-1101, na zlecenie swojego szefa. By nie streszczać wam całego pierwszego rozdziału dodam tylko, iż w wyniku splotu różnych wypadków i okoliczności, program trafia do Blackjack, która postanawia uciec ze Stajni i odciągnąć Deusa od ciągle żyjących jej mieszkańców. Plan się udaje i nasza bohaterka, w towarzystwie bardzo jej niechętnego P-21, zwieza na Pustkowi, mając na ogonie dyszące żądzą mordu i brutalnego gwałtu cyber-kuca. Tak zaczyna się trwająca prawie dwa miliony słów przygoda.

Dobra, nieco się rozpisalem w tym przybliżeniu fabuły pierwszego rozdziału. Herbatnika nie dostanę, bo zawarłem nieco spoilerów, ale i tak wszystkiego szybko będziecie się dowiedzieli, więc może mnie nie zlinczujecie. Jak się domyślacie z tego, co już

napisałem, „Fallout: Equestria – Project Horizons” przeznaczony jest dla raczej starszej części fandomu. Jest to zdecydowanie słuszne wrażenie, ponieważ od treści 18+ aż się w nim roi. Tym samym bardzo dobrze utrzymuje klimat Fallouta, więc wręcz należy (choć niekoniecznie wypada) się z tego akurat cieszyć. W każdym razie, czas na małe *dramatis personae*.

Zacznijmy od Blackjack, której niektóre cechy już wam przybliżyłem. To postać, która na pierwszy rzut oka wydaje się całkiem nieskomplikowana. Umie walczyć, lubi whisky, umie cieszyć się życiem, nie stroni od różnorodnych przyjemności, lubi whisky i jak sama przyznaje, nie jest zbyt mądrym kucykiem. I nie wiem, czy wspominałem, ale lubi whisky. W sumie jest to prawda, ale na całe szczęście autor zadbał, by dać jej kilka cech, które skutecznie utrudniają jej życie. Na przykład totalne rozchwianie emocjonalne czy ewoluującą skłonność do autodestrukcji. Trzeba też przyznać, iż w miarę przeżywania kolejnych przygód, uczy się wielu rzeczy, a sama postać poważnie się rozwija. W skrócie – można się po niej spodziewać niemal wszystkiego. I niemal wszystko, czego się zapewne spodziewacie, znajdziecie w fanfiku. Od samego początku towarzyszy jej P-21, zgorzkniały, cyniczny kuc ziemski, bardzo niechętny klaczom za cierpienia jakich mu dostarczyły przez całe życie w roli rozplodowca. Powiedziałbym, iż jest to prawdopodobnie najlepiej skonstruowana postać w całym opowiadaniu i naprawdę trudno jest tego niebieskiego ogiera nie polubić. Owszem, ma swoje gorsze momenty, a także potencjał, by stać się największym potworem Pustkowi, ale ja na przykład obserwując to, jak się rozwija byłem pełen podziwu dla kunsztu autora.

Jeżeli chodzi o pozostałych członków drużyny, to nie udzielę za dużo informacji, gdyż spoilery byłyby już za duże. Ale czegoś się jednak dowiedzieć powinniście. Tak więc: do składu wesołej kompanii dołącza najpierw Morning Glory – pegaz z Enklawy, wybitnie uzdolniona młoda klacz z bardzo mocnym kompasem moralnym. Na szczęście nie jest aż tak zła jak Velvet Remedy. Później na drodze Blackjack staje Rampage. To też wybitnie ciekawa postać, o której nie wiadomo nic pewnego poza tym, że jest nieśmiertelna. Tak. Nieśmiertelna. W sensie – jeżeli przepuścicie ją przez rozdrabniarkę do drewna, to to przeżyje. No i należy do Żniwiarzy – takiego elitarnego gangu. Kolejnym nabytkiem jest Lacunae – alikorn wysłany przez Boginię do odkrycia

tajemnic Hoofington. Wspaniała postać, moja osobista ulubienica. Stały skład (bo tymczasowych towarzyszy nawet nie liczę) uzupełniają Scotch Tape – klaczka ze Stajni Blackjack, oraz w późniejszym okresie Boo, która z kolei jest Pustą. A kim oni są, już musicie dowiedzieć się sami. Dodam jeszcze, iż łączy ich wszystkich jedno – każdy jest na swój sposób popier... znaczy skrzywiony emocjonalnie. Określenie ich jako najbardziej dysfunkcyjnej paczki w całym Hoofington jest niesłychanie wręcz celne i prawdziwe.

Właśnie! Hoofington. To właśnie w tym mieście i jego okolicach dzieje się większość akcji Project Horizons. A ma to miejsce swoją historię i sekrety, o ma. W dosyć powszechnej opinii, właśnie odkrywanie przeszłości Hoof, dzięki licznym retrospekcjom jest najbardziej interesującą częścią fanfika – Somber stworzył naprawdę zagmatwane intrygi, które sięgają swoimi mackami z czasów wojny aż do przeżywanego przez Blackjack przygód. Rozwinięty został na przykład wątek Big Macintosha, o którym wspomniano w oryginalnym Falloucie – dowiadujemy się na przykład, jak wyglądała (według Sombera naturalnie) jego śmierć w obronie Księżniczki Celestii. Zresztą to nie jest jedyne połączenie z fanfikiem Kkat, ale to już musicie odkryć sami podczas lektury. A oprócz tego poznacie liczne, fascynujące i okrutne pułapki, jakie Somber łaskaw był umieścić w Hoofington, gdyż jest to miejsce zaliczające się do najbardziej niebezpiecznych w postapokaliptycznej Equestrii.

Wspomniałem na początku, iż nie zapomnę o wadach fanfika, no i rzeczywiście kilka ich jest. Pamiętajcie jednak proszę, iż jest to moje subiektywne spojrzenie i wielu z was może się z nim nie zgodzić. Dla przykładu – w pewnym momencie zaczęły mnie irytować opisy walk, których jest prawdziwe zatrzęsienie. Ja rozumiem, to jest Fallout, tam się strzela co chwilę, ale ile razy można czytać, jak to bohaterowie naporzają do siebie przez kilka stron, po czym coś wybuchu. No dobra, nie zawsze, ale często. Po którejś z kolei strzelaninie robi się to zwyczajnie nużące. Mam również zastrzeżenia do niektórych występujących w „Project Horizons” opisów towarzyszących... rozładowywaniu stresu przez główną bohaterkę. Naprawdę, gdyby niektóre ze wspomnianych opisów były mniej... dokładne czy obrazowe, to fanfik tylko by na tym zyskał. Często również podnoszą się głosy, iż końcowe rozdziały są totalnie przesadzone, Blackjack jest za silna i w ogóle wszystko zaczyna przypominać

sceny z anime. Rozumiem te argumenty, choć się z nimi nie zgadzam. Autor wielokrotnie wspomina, iż w niektórych momentach wzorował się na anime, a każdy, kto grał w Fallouta wie, że pod koniec rozgrywki było się niemal niezniszczalnym. No taki świat po prostu, nic się na to nie poradzi.

Podsumowując, polecam tego fanfika każdemu starszemu członkowi fandomu, który szuka sobie czegoś długiego do czytania, a przy tym lubi wielopoziomowe historie i ciekawych bohaterów. Przed chwilą wymieniłem co prawda wady, ale zapewniam, że zalet to opowiadanie ma legion. Pewną niedogodnością może być konieczność czytania w oryginale, gdyż niestety bardzo ambitny projekt przełożenia Project Horizons umarł jakiś czas temu. Z jednej strony szkoda, z drugiej ma to ten plus, iż można ćwiczyć język i nie raz parsknąć śmiechem, widząc lepsze lub gorsze gry słowne. Nie czekajcie zatem i bierzcie się za lekturę. A jeżeli nie chcecie wierzyć temu co piszę, to przytoczę cytaty z fanfika, słowa samej Bogini, które świetnie oddają uczucia, jakie można żywić do tego gargantuicznego opowiadania: „THE GODDESS FINDS THIS VERY THERAPEUTIC!”.





[Adventure][Drama]

Freeport Venture

Autor: Chengar Quordath

Kiedy ostatnio pojawiłem się gościnnie w „Equestria Times”, przybliżyłem wam fanfika „Moment In the Sun”. Tym razem przyszedł czas na danie głównej serii – przed wami „Freeport Venture”, autorstwa Chengara Quordatha z okładką narysowaną przez Inuhoshi-to-Darkpen.

» Dolar84

Historia zaczyna się pół roku po opuszczeniu przez Sunset Shimmer Canterlotu, w miasteczku Coldharbor. Nie można powiedzieć, by była uczennica Celestii radziła sobie przez ten czas śpiewająco. Cóż bowiem z tego, iż jest doskonale wyszkolonym magiem ze szczególnym talentem do piromancji, skoro jej edukacja nie obejmowała tak prozaicznych kwestii, jak zarabianie na życie? Mag do wynajęcia nie jest zbyt intratną fuchą w krainie, gdzie spora część populacji także potrafi czarować. Oczywiście, Sunset dysponuje znaczącą potęgą, ale ma równie dużo problemów. Na przykład rodzinę, która wynajmuje fachowców, by ją złapali i odstawili do domu. Po jednym z takich spotkań, zdesperowana bekonogrywa klacz załapuje się na statek płynący do Freeportu.

Czym jest wspomniany Freeport? Cóż, najlepiej można określić go jako duży, niezawisły archipelag słynący jako przystań i baza piratów, kryminalistów, wyrzutków i innej hołoty. Niezbyt zachęcająca perspektywa, prawda? Na szczęście, tak podczas podróży, jak i po dotarciu na miejsce okazuje się, iż choć nie jest to raj na Equus, to jednak da się tam przeżyć i nawet nie trzeba nikogo przy tym zabijać! A przynajmniej nie codziennie...

Jak zwykle u Chengara w fanfiku, oprócz głównej bohaterki, występuje wiele świetnie napisanych, pełnokrwistych charakterów. Mogę spokojnie napisać, iż każdy znajdzie tu coś dla siebie – mamy typowych złoczyńców, muchy, polityków, tajnych agentów equestriańskiego wywiadu (mówi wam coś nazwisko „Heartstrings”?), więcej much, klany pegazów wygnane po Rebelii Lunarnej, zebry, gryfy i.... tak. Muchy. Czyli podmieńcy. Co ciekawe, wszystkie te postacie żyją ze sobą w pewnej zgodzie, a czasem nawet harmonii. No, chyba że ktoś wynajmie dla przykładu muchę A, żeby zabiła gryfa B. Lub na odwrót. Jak wiadomo, życie to nie jest bajka, a jeśli trzeba. Jednak do typowej anarchii Freeportowi daleko. W takim właśnie tyglu łąduje Sunset i usiłuje wykroić dla siebie kawałek tego przesiąkniętego ciemnymi interesami tortu.

Fanfik chwilowo nie jest przetłumaczony, ale słownictwo nie jest jakieś straszliwie skomplikowane, więc nawet osoba ze średnią znajomością angielskiego sobie z nim poradzi. W każdym razie, bezwzględnie polecam „Freeport Venture”, gdyż jest to świetne połączenie przygodówki, kryminału i kilku innych gatunków. Naprawdę trudno jest się przy nim nudzić, a chociaż nie jest bardzo długi, to w serii po nim jest już kilka kolejnych opowiadań, a nowe wciąż powstają. No i jeszcze dla uściślenia – tak, jest to świat, którego podstawy stworzono w Winningverse, ale można traktować go jako AU – poziom bzykania ograniczono do minimum. Nie traćcie więc czasu i bierzcie się za czytanie.

Lubisz czytać fanfiki i o nich dyskutować?

Chciałbys zrobić coś dla literackiego półświatka fandomu?

Masz trochę wolnego czasu i nie wiesz jak go zagospodarować?

Klub Konesera szuka nowych moderatorów.


Mile widziane są osoby ogarnięte, potrafiące podtrzymywać dyskusję.

O więcej informacji możecie zapytać na serwerze Klubu.

Klub Konesera
Polskiego Fanfika



DISCORD



Piracenie lektur, czyli problemy z przygodami

Witam ponownie i pozdrawiam wszystkich fanów komiksów! Zgodnie z zapowiedzią wieńczącą poprzednią recenzję, znów na warsztat trafiają dwie dwuzeszytowe historie (numery 13-16), znacznie bliższe fanfikowemu tagowi „przygoda”, niż „plasterek życia”.

» *Malvagio*

A jakież to przygody czekają na czytelników? Pierwsza historia utrzymana jest w klimatach pirackich, które jak dotąd nie były w serialu eksplorowane, mamy więc do czynienia z prawdziwym novum. Mane 6 podczas pobytu na plaży (która najwyraźniej znajduje się nieopodal Ponyville... geografia Equestrii przyprawia o ból głowy) spotykają dziarskiego kapitana Hoofbearda i razem z nim wyruszają na zamorską wyprawę, by pomóc mu w odnalezieniu skarbu. W drugiej opowieści zaś, bohaterki biorą udział w ekspedycji zupełnie innego rodzaju. Bibliotekę Twilight zaatakował żarłoczny Mól Książkowy, łasy na zbiory neurotycznej bibliofilki, a pogoń za nim odbywa się poprzez same zapisane na stronicach (i znikające wraz z nimi) historie. W obu przypadkach za scenariusz odpowiedzialna jest Heather Nuhfer, znana już czytelnikom z historii o Koszmarnej Rarity, za rysunki odpowiadają zaś kolejno Brenda Hickey i Amy Mebberson.

Fabuły utrzymują tendencję do bycia stosunkowo prostymi historiami, skupmy się więc na samych

elementach klimatu. Przygody z kapitanem Hoofbeardem są pod tym kątem jednolite – przez cały czas utrzymuje się w nich przyjemnie lekki, awanturniczy duch, oddany również w warstwie graficznej dzięki jasnym i ciepłym kolorom. Niezależnie od tego, czy bohaterowie spokojnie przemierzają morze, czy akurat walczą z potworem – mocno skrojonym pod fandom! – lub toczą pirackie pojedynki, wszystko jest na swoim miejscu. Nie mogę tu jednak nie wspomnieć o pewnym detalu, który w oczach niektórych będzie poważnym zgrzytem – postaci trzymają broń W ZĘBACH. Czytelnicy, których ten motyw odstręcza, strzeżcie się!

Pogoń za Molem Książkowym odbywa się poprzez kolejne opowieści, o jednolitości nie może więc tu być mowy. O polu do popisu dla rysowniczkę – jak najbardziej; muszę przyznać, iż wzorowo wywiązała się ona z tego zadania. Poszczególne segmenty wyraźnie różnią się od siebie, dobrze oddając reprezentowany gatunek, całości dopełniają zaś subtelne detale, jak na przykład zmieniające się ramki kadrów. Motyw przeskakiwania pomiędzy opowieściami został zrealizowany z klasą, ale odradzam głębsze zastanawianie się nad nim. Komiks nigdy nie wyjaśnia, dlaczego pościg odbywa się w taki sposób (zwłaszcza, iż niektóre kadry wskazują, że kiedy bohaterki tkwią wewnątrz, Mól przebywa fizycznie w bibliotece), ale przy zastosowaniu Zasady Fajności nie stanowi to większego problemu.

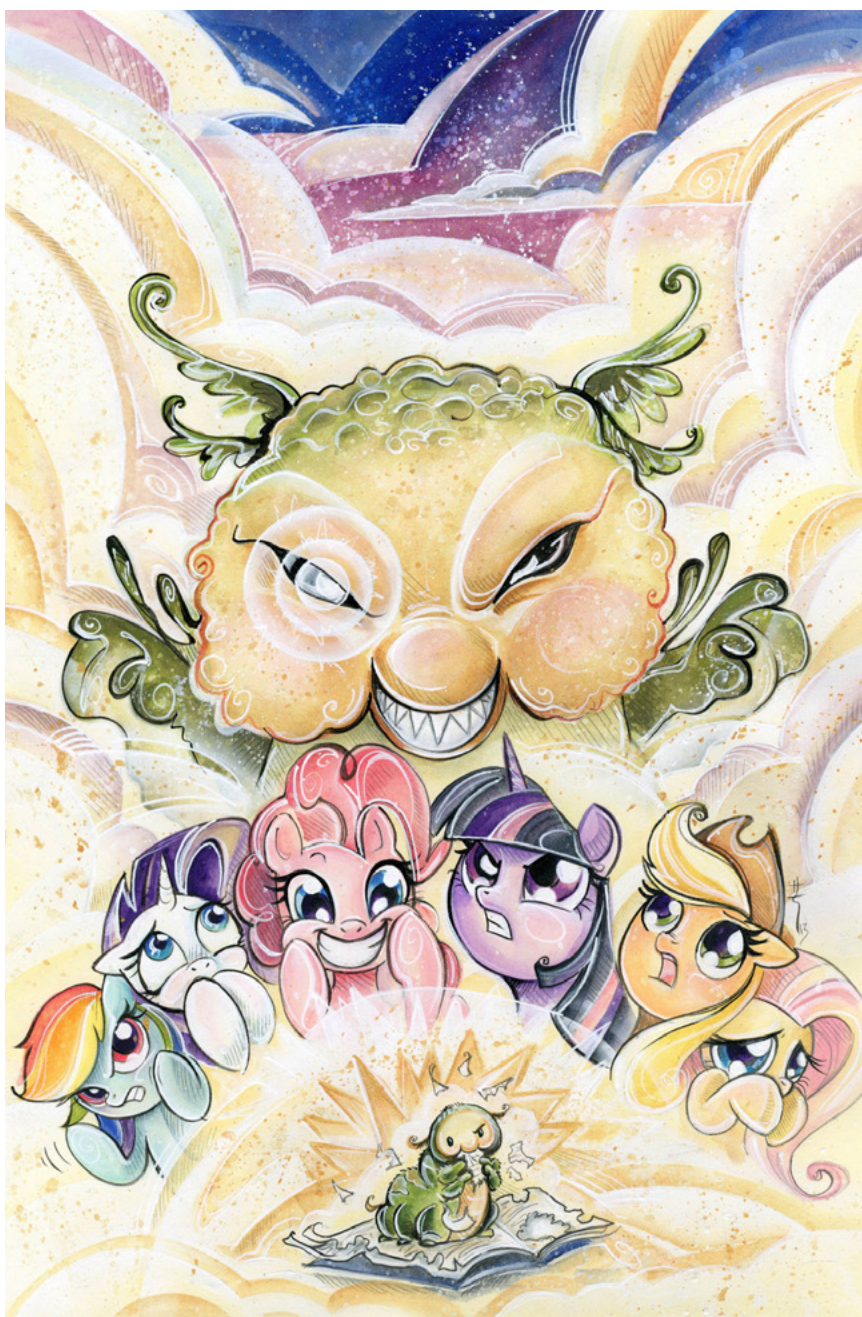
A jak wypadają postaci, zarówno te nowe, jak i stare? W przypadku tych drugich nie będę się szczególnie rozwodzić, ponieważ nie odbiegają one od swych serialowych odpowiedników. Heather Nuhfer już w „Koszmarnej Rarity” pokazała, iż potrafi je bezbłędnie oddać, co dla osób ceniących sobie zachowanie wierności pierwowzorowi stanowić będzie spory atut. Z drugiej strony... można im zarzucić brak rozwoju, choć w przypadku komiksów, których poszczególne arki są ze sobą zazwyczaj powiązane bardzo luźno, uniknięcie go jest raczej niemożliwe – w każdej kolejnej historii i tak następowałby reset do stanu wyjściowego. Hm, to brzmi dziwnie znajomo...

Przejdźmy zatem do nowych postaci – tutaj sprawy prezentują się już o wiele ciekawiej, a to za sprawą kapitana Hoofbearda. Jego postać zgarnia wszystkie laury, nie tylko błyszcząc we własnej historii, ale także zostawiając konkurencję z drugiej daleko w tyle. Ujmując rzecz krótko – Jack Sparrow trafił do Equestrii. Zarówno zachowanie ogiera, jak i jego wygląd (trzeba przyznać, iż estetycznie cieszący oko) stanowią oczywistą aluzję do postaci odgrywanej przez Johnny’ego Deppa. Mamy więc do czynienia ze schematem, lecz dobrze zrealizowanym i wzbogaconym o kilka drobnych elementów, obcych piratowi z Karaibów. Podobnie jednak jak w jego przypadku, Hoofbeardowi aż chce się kibicować. Kucykowym przygodom brakowało takiego awanturnika (Dzielna Do to jednak inna bajka), niezwykle więc żałuję, że w gruncie rzeczy otrzymuje od autorki niewiele okazji do popisania się. Tym bardziej, iż jak dotąd był to jego jedyny występ, a wzmiankę o nim odszukać można jeszcze tylko w Bestiariuszu do „Tails of Equestria”, gdzie jest tylko autorem jednego z wpisów.

W drugiej historii czytelnikowi zostaje przedstawiona cała plejada nowych postaci, które uciekły z opowieści pochłanianych przez żarłocznego insekta – uwaga nie skupia się jednak mocniej na żadnej z nich. Najwięcej otrzymuje jej Zła Królowa Trottingham, która obejmuje przywództwo nad niewielką grupką zbiegłych antagonistów, ale

wątek ten nie jest szczególnie mocno rozwijany. Podczas lektury nie mogłem oprzeć się wrażeniu, iż po prostu stanowi rodzaj fabularnej „zapchajdziury”. Miłośnicy nawiązań powinni być jednak usatysfakcjonowani, jako że wszystkie literackie postaci są de facto ponifikacjami bohaterów znanych z prawdziwych książek (i nie tylko). Szkoda jednak, że nie niosą ze sobą czegoś więcej.

Oczywiście nie sposób nie powiedzieć choć kilku słów o przyczynie całego tego zamieszania, Książkowym Molu. Jego rozwój charakterologiczny ściśle związany jest z rozwojem fizycznym, gdy poznajemy go po raz pierwszy jawi się po prostu jako niewielki szkodnik, którego należy wytepić. W miarę pożerania kolejnych stron rośnie w nim jednak nie tylko apetyt, ale też złość i złośliwość; szybko przestaje się ograniczać do uciekania przed bohaterkami, przechodząc do bezlitosnego kon-



traktaku. Jego motywacja wykracza poza głód, ale okazję do poznania jej otrzymujemy dopiero pod sam koniec historii. W ostatecznym rozrachunku wypada w porządku – ani za bardzo na minus ani za bardzo na plus. Ot, jest antagonistą zgrabnie skrojonym do konkretnej historii.

W tym miejscu musimy jednak przejść do największego problemu obu historii. Można powiedzieć, iż fatum serialu w końcu dopadło i komiksy – zakończenia i rozwiązania konfliktów przychodzą zdecydowanie zbyt szybko, co w mojej opinii niemal je rujnuje. Jest to szczególnie widoczne, a zarazem bolesne, w przygodzie pirackiej, gdy dzieje się to niemal dosłownie z kadru na kadr i nie stoi za tym żaden sensowny powód! Pomiędzy zawiązaniem konfliktu i jego rozwiązaniem nie dzieje się absolutnie NIC, co mogłoby do niego doprowadzić, za wyjątkiem śmiesznie krótkiej przemowy Fluttershy. Przeszkoda stojąca pomiędzy kapitanem Hoofbeardem, a jego skarbem znika sama z siebie, jak gdyby w swoją rolę weszła z przymusu i chciała jedynie zachować jakiegokolwiek pozory. Dziarski pirat zasłużył na zdecydowanie więcej. Konflikt z Molem Książkowym natomiast jest o tyle lepszy (niewiele), iż następujący błyskawicznie koniec ma

przynajmniej jakiegokolwiek sensowne uzasadnienie. Obie historie cierpią jednak wyraźnie na syndrom brakującego odcinka – rozpisane na jeden zeszyt więcej (myślę, że w zupełności by wystarczyło) z pewnością sprawdziłyby się o wiele lepiej.

Podsumowując... niestety, po raz pierwszy muszę powiedzieć, iż twórcom nieco podwinęła się noga. Zarówno lewa, jak i prawa, biorąc pod uwagę, że problem dotknął dwóch historii z rzędu. Niewykorzystany potencjał i straszliwie wręcz wymuszone epilogi nie pozwalają mi na wystawienie ocen wyższych niż 5/10. A i to tylko dzięki Kapitanowi Hoofbeardowi w przypadku pierwszej historii i motywowi przemieszczania się między różnymi gatunkami powieści w drugiej.

Na ten numer to już wszystko! W kolejnym wracamy do formuły, od której wszystko się zaczęło – większej historii, rozpisanej na cztery zeszyty. A czy będzie to powrót udany? Cóż, przekonamy się!

Adios!





Project Horizons okiem marudy i okiem fana

Cahan vs. Dolar

Fallout: Equestria – Project Horizons to fanfik kontrowersyjny. Jedni go kochają, inni nienawidzą. Niektórzy lubią go do któregoś rozdziału, a ciąż dalszy by spalili. Na wstępie zaznaczę, co o nim myślą autorzy tego artykułu, żeby nikt nie miał żadnych wątpliwości. Ja (Cahan) uważam, że PH jest jednocześnie świetny i kijowy, zaś Dolar jest po prostu fanem (ale, co muszę zaznaczyć, nieślepy na wady fanfika ~Dolar). Dyskusja zawiera spoilery, więc czujcie się ostrzeżeni.

» Cahan, Dolar84

Cahan: Zaczęłabym od rozmowy o pozytywach, ponieważ w innym wypadku ktoś mógłby uznać, że Project Horizons mi się nie podobał, a to nieprawda, bo choć podczas lektury regularnie waliłam się w głowę i zastanawiałam się, za jakie grzechy, to koniec końców bawiłam się przy tym świetnie. A uważam, że komponent rozrywkowy jest jednym z ważniejszych elementów oceny dzieła literackiego, które nie jest w 100% poważne, a z którego zabawa nie pochodzi z naśmiewania się z głupoty i braku warsztatu autora. A co mi się podobało? Hmm...

Na pierwszy ogień niech idzie Goldenblood i jego O.I.A. Sądzę, że ten wątek doskonale dopełnił historię upadku cywilizacji. Fallout: Equestria w dużej mierze zwał winę na niekompetencję Mane 6. PH je broni (może poza Fluttershy, ale jej się nie da bronić). Uwielbiam kreację Goldiego – kuca pragmatycznego, ale jednocześnie niesocjopatycz-

nego. Kogoś, kto kochał Equestrię, swoją partnerkę i księżniczkę Lunę (jako władczynię) i który popełnił grzech przyjaźni. Czemu? Goldie grał jako przyjaciel Luny (niemal do samego końca), zamiast grać dla dobra Equestrii, i o tym wiedział. Uważam, że to ciekawy wewnętrzny konflikt. Interesujące jest również jego podejście do popełnianych okropności. Rzadko kiedy widzi się bohatera, który czyni konieczne zło, wie o tym i planuje zostać poddany egzekucji, kiedy problem się rozwiąże. Ale O.I.A. zrobiło więcej – sprawiło, że te niekompetentne klacze z Mane 6 mogły w ogóle rozkręcić ministerstwa i kompetencje nabyć. To dziwne, ale dzięki temu wątkowi poczułam do nich więcej sympatii niż w przypadku oryginału.

Dolar: Po pierwsze powiem, iż zachodzi tu dosyć rzadki przypadek, gdzie w większości zgadzam się z Cahan. Goldenblood to rzeczywiście najjaśniejszy punkt PH. Jedyne, co w kreacji może dziwić, to jego nieprzeciętna inteligencja – zważywszy na to, że jego ojcem było takie intelektualne zero, jak Blueblood, jest to nieco zastanawiające. Myślę, że warto byłoby przybliżyć tutaj kwestię O.I.A., czy może BSM (Biuro Spraw Międzyministerialnych). Użyję tu analogii, która, o ile pamięć mnie nie myli, była użyta także w samym fanfiku. To był smar. Lepki, paskudny, śmierdzący, brudzący wszystko, czego się dotknie smar, bez którego jednak cała maszyna (tu: Ministerstwa) nie miała prawa działać. Robili wiele dobrego i wiele złego, a wszystko w imię sprawnego działania oficjalnych czynników. No, może nie wszystkich (i tu przestaję się zgadzać



z przedmówczynią) – Rarity była wystarczająco kompetentna, by radzić sobie z własnym Ministerstwem bez nadzoru BSM. Dla niej to byli partnerzy. Jeżeli chodzi o inne, to rzeczywiście, małe biuro Goldiego utrzymywało je przy życiu – sztandarowym przykładem jest tu oczywiście Ministerstwo Morale z wiecznie zaćpaną szefową, której praktycznie nikt nie szanował. Tak więc, jeżeli chodzi o kreację na wpół tajnej organizacji rządowej, to Somber wykonał zadanie na celujący. To samo tyczy się Goldenblooda, tym bardziej, że mamy okazję poznać różne jego... wersje? wcielenia? Nie, nie mówię tu o jakichś dziwnych alternatywnych liniach czasowych, a o jego zachowaniu i działaniach rozdzielonych ważnymi wydarzeniami w jego życiu – atak na Littlehorn, słynne przemówienie „Hoofington Powstaje!” czy w końcu uświadomienie sobie, że zwycięstwo Luny może nie być najlepszym rozwiązaniem dla Equusa. I tu mała sprawa – chociaż był jej oddany, to plan awaryjny zaczął tworzyć dosyć wcześniej – budowa Horyzontów musiała potrwać.

C: Z tym, że Rarity była kompetentna, to się jeszcze zgodzę. Ale dobrze, lecimy dalej, kolejnym elementem, który mi się podobał, było rozwinięcie zebrzego punktu widzenia na wojnę i pokazanie ich jako różnych plemion, różnych głosów, a nie jednolitej masy, pragnącej mordować kuce. Ba, PH zwała sporo winy za to, co się stało, na Equestrię.

Oczywiście, już Fallout: Equestria przedstawiał kuce jako dość niekompetentne, ale tu się to wszystko rozwinęło, a taki chociażby strach pasiaków przed Dziewicą z Gwiazd nabrał więcej sensu, podobnie jak chęć walki z pucykami. No i nagle kucowa gospodarka oparta na węglu przestała być tak beznadziejnie głupia, bo wg. PH Equestria miała złoża, tylko te się w pewnym momencie wyczerpały.

D: Mieliśmy się kłócić, a znowu się zgadzam – wprowadzenie różnych szczepów/plemion zebr i zarysowanie ich historii to wspinały punkt PH, który Somber rozwinął zresztą w sequelu. Przy okazji daje to dobre wytłumaczenie dla dysproporcji strat. Zebr w wojnie konwencjonalnej zginęło około 60 milionów, a kuców 4 czy 5. W Homelands dowiadujemy się, jak to było możliwe – Zebricana była o wiele większa od Equestrii. Wracając jednak do PH, to chciałbym zauważyć pewną ironiczną kwestię. Wojna wybuchła, ponieważ gospodarka Equestrii była oparta na węglu, którego zabrakło. Płacono za niego kamieniami szlachetnymi, które były potrzebne w technologii zebr. Wspomnianą ironią jest zaś fakt, iż pod koniec konfliktu Equestria działała na talizmanach zawierających kamienie szlachetne, zaś Zebricana rozwinęła przemysł oparty na węglu.

C: Konflikt z pasiakami prowadzi też do kolejnej zalety – księżniczki Luny. Wątek „księżniczka Luna czy Nightmare Moon” bardzo mi się podobał. Na początku lektury można było odnieść wrażenie, że Pani Nocy nic nie robiła albo była nieświadoma. Później odkrywamy brudy. Odkrywamy, że wiedziała o sporej części tajnych projektów i z czym one się wiążą i wręcz sama naciskała na pewne bardzo niemoralne czyny. Podobnie jak zdawała sobie sprawę z tego, że po wojnie zrobi czystki wśród swoich wiernych poddanych, żeby wyszło na to, że ona ma czyste kopyta. Luna nie chciała pokoju. Luna chciała rządzić lepiej i dłużej niż Celestia. Luna była jak chodzący kompleks i zazdrość. Mam wrażenie, że Luna z PH nie wbiła siostrze noża w plecy po tym, jak ta została pokonana przez Mane 6, tylko dlatego, że bała się, że próba zabójstwa jej nie wyjdzie. Przypominam też, że Luna uważała megaczar Ogrody Equestrii za zdradę, ponieważ ona wygra wojnę i koniec. Nawet jeśli zostaną zgliszcza, to ona

zostanie królową popiołów. I jak się spojrzeć na taką kreację księżniczki, to czy można obwiniać zebry, że uznawały ją za Nightmare Moon? Czy można obwiniać zebry, skoro wiedziały, co spoczywa pod Hoofington i do czego jest zdolne?

D: Co do tej charakterystyki Luny, to wystarczy po prostu napisać, że była zimnokrwistą su... parampampam. Bardzo mi się podobał motyw początkowej nieświadomości, później ujawniony jako fałszywy. I chociaż Pani Nocy nie wiedziała o wszystkich sprawkach Goldenblooda, to i tak była szarą eminencją, stojącą za jej własną szarą eminencją. Jeszcze co do tych zapowiadanych czystek – to, co miało się stać z poszczególnymi klaczami z Mane 6, pokazuje, kogo Goldie, który je przez swoją paranoję planował, bał się najbardziej. Rarity miała mieć „nieszczęśliwy wypadek”, na szafot miały iść Twilight i Rainbow, Pinkie i AJ do więzienia, Fluttershy miała zostać uniewinniona, co pokazuje, iż nawet Goldenblood nie był odporny na czyste kolesiostwo i nepotyzm. Ironiczne, gdyż to właśnie Fluttershy oprócz tego, że była zasługującą na egzekucję zdrajczynią, to doprowadziła do niemal całkowitej zagłady świata. Tak to jest, jak w miejscu mózgu ma się niepoahamowaną dobroć i współczucie oraz zerwaną przekładnię na realia.

Co zaś do postawionych pytań o to, czy można winić zebry za to, co zrobiły. Oczywiście, że można! Przypominam, iż o tym, co dokładnie spoczywa pod Hoofington, wiedział dosłownie jeden samiec zebry i na dodatek temu czemuś służył, więc wojna była jak najbardziej po jego myśli. Bał! To on doprowadził do jej eskalacji, uruchamiając kłątwe w Littlehorn. Tak więc zdecydowanie nie zgadzam się z przeniesieniem całości winy na Equestrię. Pamiętajmy, że Cezar, który rozpoczął tę wojnę, też uczynił to z pobudek politycznych, by nie wyjść na słabego w oczach swoich poddanych.

C: Oczywiście, wina Amadiego oraz Cezara nie podlega dyskusji. Jednak inne zebry wiedziały o Pożeraczu Dusz – sugeruje to chociażby kilka dialogów w sequelu PH, czyli Fallout Equestria: Homelands (czytaj to dalej, Bilonku!). Cezar rozpoczął wojnę, ale eskalacja to w dużej

mierze wina Equestrii. Gdyby tylko Celestia posłuchała Goldenblooda...

Wracając do Luny i jej sukowatości – z czasem robiła się coraz gorsza i coraz głupsza. Przykład? Zwiążanie Echo z EC-1101 – miało to tak działać, że Echo odzyska ciało i ocali duszę, jeśli doprowadzi megaczar do Luny, kiedy ten zostanie aktywowany. Z tym, że... Jego aktywację odpalała śmierć Luny. A tak swoją drogą, jak ci się podobał Amadi?

D: Amadi? Był dosyć... stereotypowy. Nieskończenie stara istota, oddana większemu od siebie złu, które miało go zabrać ze sobą po tym, jak zniszczy planetę. On serio w to wierzył? Nie wskazuje to na zbyt rozwinięty mózg – myślę, że akurat jego kreacja mogła być lepsza. W sumie najbardziej podobały mi się sceny, kiedy miał do czynienia z postaciami innymi niż Blackjack. No i jego paranoja związana z Discordem była przezabawna. Podobała mi się też jego śmierć (ta ostateczna), poprzedzona sztampowym, ale świetnie pasującym do konwencji „A więc to tak?"/„O, naprawdę?”.

C: No, Amadi był durny, ale Pożeracz był jeszcze durniejszy, bo zabił go w takim momencie, że mu się to w ogóle nie opłacało. Za to z Amadim strasznie podobały mi się sceny z Xenith i Pythią. Zwłaszcza z Pythią. Pythia manipulująca Velvet Remedy, by zmienić uprzednio wspomnianego w zebkę-raka, to było coś. I właśnie, przesłabym jako tako do humoru w PH. Jest nierówny, ale zazwyczaj jest świetny. Najgorszy się robi, kiedy autor kalkuje sceny i teksty z serialu.



D: Szczerze mówiąc, nie zwróciłem szczególnej uwagi na to kalkowanie. W sensie negatywnej, bo motywy rzecz jasna rozpoznawałem. I dobrze się przy nich bawiłem. Z drugiej strony to, co wydaje się zabawne jednej osobie, drugiej zupełnie nie przypadnie do smaku. Na przykład scena, gdzie P-21 wrzeszczy „Back! Back, I say!” i grozi granatem usiłującej go pocałować Rampage. Patrząc obiektywnie, coś takiego jest zabawne, ale raz. Ja jednak zaśmiewam się do rozpuku za każdym razem, gdy sobie akurat ten fragment odświeżam. W sumie tak zwanego „comic relief” było w faniku sporo, ale nie na tyle, by to przeszkadzało mrocznemu, jakby nie było, klimatowi. W sumie najwięcej humoru dotyczyło wszelkich insynuacji romantyczno-seksualnych. Na szczęście tu udało się Somberowi nie przesadzić, choć kilka razy było blisko.

C: Z humorem bywa ten problem, że przed chwilą wydarzyło się coś okropnego, bohaterowie to niby przeżywają i leczą te żarciki, które w tym momencie rujną klimat. A skoro już wspominałeś o Rampage i P-21... Których bohaterów lubisz najbardziej?

D: Na pierwszym miejscu stawiam rzecz jasna Lacunae. Zarówno pomysł na postać, jak i samo jej wykonanie, są doskonałe. Między innymi przez

kontrast z innymi dziećmi Bogini. No i nie można zapomnieć o jej słynnej scenie, gdzie używa kuca w roli broni. A jeszcze jak dołączył do niej Stronghoof... Poezja. Bardzo lubię również P-21, bo to jedyna postać w całej tej dysfunkcyjnej ekipie, która myśli zimno i logicznie. Szczególnie zapadło mi w pamięci jedno z jego stwierdzeń: „Jeżeli ktoś nas atakuje, to rezygnuje z prawa do życia”. Nic dodać, nic ująć. Lubię też Blackjack, chociaż z nią sprawa jest dużo bardziej skomplikowana, bo to postać, którą raz uwielbiasz, a za chwilę masz ochotę zastrzelić. Do niej zresztą na pewno jeszcze wrócimy. Jeżeli chodzi o lubianych bohaterów, to widzę jeszcze jedną kwestię do omówienia, ale to temat na osobną wypowiedź. Tu na koniec wymienię postać zdecydowanie drugoplanową, której jednak nie da się nie lubić. Mowa oczywiście o Charity. Czyż nie jest cudowna? A teraz prosimy o twoich faworytów.

C: Tak, Charity jest świetna. Podobnie jak Lacunae i P-21. Oraz Rampage. Glory mnie często irytuje, ale nie uważam jej za słabo wykreowaną postać. Natomiast sama Blackjack to Mary Sue. Cztery razy przeżyła własną śmierć, Cognitum chce użyć jej ciała jako jedyne godnego naczynia, morduje w pojedynkę całą armię przeciwników, jest piękna,



ma magiczną odporność na choroby weneryczne, pokonała zebrzego snajpera przy pomocy rui, nawet zdeklarowany gej ją kocha, jest potomkinią Twilight Sparkle, która zaczyna jako magiczne zero, ale kiedy odkrywa swoje korzenie, nagle staje się supersilną czarodziejką. Zaprzyjaźnia się z Discordem i seksi się z Małą Rurą. Twierdzi, że jest głupia, a jednak rozwikłuje największe tajemnice sprzed wojny. I zawsze stara się być lepszą. Choć tu jest jasna strona – wiele razy dostaje po rzyci za swoje głupie decyzje o pozostawieniu kogoś przy życiu.

D: Zanim odpowiem na ten ciąg absolutnie nieuzasadnionych i całkowicie wydumanych zarzutów, odniosę się do pierwszej kwestii – co do Glory, również uważam ją za dobrze wykreowaną postać, ale pytałaś, kogo lubię. Jej akurat nie lubię, za bardzo przypominała na początku Velvet Remedy, chociaż na szczęście nie wspięła się nigdy na jej poziomy czystego pacyfistycznego kretynizmu. Teraz do sedna. Określenie Mary Sue nijak nie pasuje do Blackjack. Mary Sue to postać idealna, która kroczy od zwycięstwa do zwycięstwa, nie popełnia błędów i w ogóle jest ach i och, bez dylematów moralnych, bo przecież wszystko, co robi, jest dobre. To nijak nie pasuje do sylwetki Blackjack.

Zajmijmy się więc poszczególnymi zarzutami. Z tym, że ginęła i wracała do życia częściej niż Sam i Dean z „Supernatural”, mogę się jeszcze zgodzić, ale reszta? Cognitum ma na jej punkcie obsesję z powodu talentu BJ, którym jest wygrywanie. Owszem, kozacki talent, ale nie znaczy to, że zawsze osiąga zwycięstwo bez strat i kosztów. Wręcz przeciwnie. Może nie była „jedynym godnym” naczyniem, ale z punktu widzenia zimnej komputerowej logiki zdecydowanie najlepszym. Co do mordowania całych armii (gruba przesada) to tutaj należy pamiętać, iż jest to Fallout. W nim też w pojedynkę zabija się masę wrogów. Więc tu mogę się jedynie zgodzić, iż jest to wada wynikająca z zastosowania mechaniki gry. Czyli taka, której fan gier praktycznie nie zauważy, bo jest to dla niego naturalne. Co do tego, że jest piękna, to nigdy nie zostało to powiedziane ani przez nią, ani przez nikogo innego. Glory się pewnie podoba, ale ta jest w niej zakochana, a to zawsze wpływa na postrzegania. Odporność na choroby weneryczne? Pomyślmy... w Stajni mieli opiekę medyczną, która zapobiegała tego typu problemom. A na Pustkowiach? Tak naprawdę ryzyko wystąpiło jedynie podczas sceny na łodzi, no i może przy Stygiusie, bo Glory i P-21 też mieli dostęp do opieki medycznej. Miała „szczęście” i tyle.

Jeżeli chodzi o jej napalenie na Lancera, to należy pamiętać, że pomimo swoich niebagatelnych zdolności bojowych był jeszcze gówniakiem. Hormony i te sprawy, nic więc dziwnego, że miała na niego wpływ. To, że kocha ją P-21... cóż, po tym, co razem przeżyli, trudno się dziwić. A że koniec końców kilkukrotnie uprawiają razem horyzontalne mambo... niezależnie od swojej orientacji przez całe życie był indoktrynowany do usługiwania klaczom, więc choć może nie mieć z tego specjalnej przyjemności, to wykazać się potrafi. W kwestii magii w ogóle nie mogę się zgodzić. Nawet zanim dowiedziała się o swoich korzeniach, udało się jej osiągnąć dużą sprawność w posługiwaniu się magicznym pociskiem, no i nie była najgorsza w telekinezie. A już po uzyskaniu wiedzy spędziła sporo czasu, ucząc się czarów, które też nie zawsze jej wychodziły. Tak więc mimo osiągnięcia pewnej biegłości, nie można jej uznać za potężną czarodziejkę. To nadal klacz strzelby i pałki. Przyjaźń z Discordem jest całkowicie uzasadniona – w końcu go uratowała przed losem gorszym od śmierci. A seksy z Littlepip? Homage jej kazała. A poza tym czemu nie? Mała Rura lubi klacze, a BJ jest... otwarta na wszelkie możliwości – co, swoją drogą, po legionie pruderyjnych bohaterów było bardzo odświeżające – więc tu akurat problemu nie widzę żadnego. Co zaś do bycia głupią... no, jest głupia. Ale się uczy. Zdobywa wiedzę, kolekcjonuje doświadczenia, rozwija inteligencję i, co najważniejsze, ma do pomocy przyjaciół, którzy jej wielokrotnie pomagają w tym rozwiązywaniu tajemnic przeszłości. A że stara się być lepszą i dąży do tego między innymi przez udzielanie wszystkim drugich szans? Cóż, jak wspomnieliśmy obydwój – jest głupia. Teraz zaś dodam coś, co póki co pominęłaś. Mianowicie o kosztach, jakie ponosi za te wszystkie zyski. Podejmuje decyzje i popełnia błędy, które kosztują życie niewinnych, a nawet jej przyjaciół. Jej samej życie też nie rozpieszcza – pomijając już kwestię jej własnej śmierci, nie zapominajmy o spadających na nią chorobach (ujmująca w swej obrzydliwości scena z ekstrakcją guza z oka), skażeniu, mutacjach i nieuchronnym samoobwinianiu się o wszystko i wszystkich, co praktycznie wpędza ją w stosowanie różnych używek i wzmacnia jej skłonność do autodestrukcji. Mary Sue? Absolutnie nie.

C: Nie mogłabym się bardziej nie zgodzić odnośnie bycia Marią Zuzanną przez BJ. Mary Sue nie oznacza absolutnego braku porażek. A BJ zawsze koniec końców wygrywa, ba, jej talentem według Cognitum jest wygrywanie. Blackjack niby ponosi

cenę, ale to szybko przestaje mieć znaczenie, patrząc na to, jak szybko się podnosi, a kolejne cyborgizacje sprawiają tylko, że zmienia się w coraz lepszą maszynę do zabijania. Kiedy w końcu dostaje ciało blanka, to w ramach równowagi ma potężniejszą magię niż jako półmaszyna. Ja rozumiem, że gry to, tamto i w grach bycie OP jest normalne, ale to jest fanfik, więc mechanika Fallouta mnie w tej chwili absolutnie nie obchodzi (bo jeszcze wrócimy do tej kwestii, nie myśl, że nie będę na to narzekać!). Na początku nawet przyjaciele Blackjack wątpili w jej magię, a akurat jej telekineza nigdy nie była wybitna – co ona sama wiele razy przyznała. Security wiele razy próbowała się usprawiedliwiać, że to z powodu jej beznadziejnej nauczycielki w szkółce stajennej. Ale raczej sama doskonale wiedziała, że to brednie i głupia wymówka – Gin Rummy doskonale posługiwała się magią i raczej też próbowała czegoś nauczyć córkę. Dopiero po usłyszeniu historii Twilight i po podjaraniu się, że może być jej dziedziczką, Blackjack ogarnęła sobie książkę, została samoukiem i błyskawicznie osiągnęła takie rezultaty, że spokojnie mogłaby dorównać serialowej Twilight z czasów przed alikornizacją. Czemu mi się to gryzie? Bo nie da się w parę miesięcy czy tygodni tyle nadrobić. Twilight Sparkle szkolila się od dziecka i to pod okiem samej Księżniczki Celestii. Twilight była wybitnym jednorożcem, nawet jeśli wg Project Horizons nie przychodziło jej to łatwo. Ale właśnie, nadgoniła to latami pracy, a nie paroma tygodniami na Pustkowie przy sporadycznych ćwiczeniach. Przypominam, że talentem BJ jest wygrywanie, a nie magia. Ba, od czasu nadgonienia edukacji magicznej, Blackjack zrobiła się zdecydowanie bystrzejsza. Zupełnie jak w grze, w której postać nagle wydaje wszystkie punkty doświadczenia w inteligencję, więc zwiększają się jej przy okazji pasek many oraz siła czarów. Ale nie tylko magia, wszystkie umiejętności bojowe tej kłaczki rozwinęły się w tempie ekspresowym (choć pod tym względem ciekawszy jest P-21, Blackjack przynajmniej przeszła jakieś szkolenie, więc znała podstawy). Uważam, że Sombra przegiął, jeśli chodzi o czas, przez który rozgrywa się fabuła Project Horizons. Nie licząc pojedynczych dłuższych przestojów, akcja pędzi niczym Solaris na wiec partii komunistycznej. Ale wracając do samej głównej bohaterki – wiele razy była podkreślana jej uroda, zarówno przez nią samą w późniejszych rozdziałach, jak i parę innych postaci. I nie, Lancera, dającego złapać się na ruję, nie da się obronić. Niczym. Podobnie tego, w jaki sposób Blackjack zdobywa sojuszników. Przychodzi jej to łatwo. Czasami da się to uzasadnić, ale częściej jednak nie. Jednym z dziwniejszych sojuszników

jest Xanthe, zebra z Remanantu, uważająca Blackjacka za wcielenie Dziewicy z Gwiazd (taki zebrzy odpowiednik szatana), która została dotknięta i tym samym przeklęta przez Dziewicę (lol) podczas przypadkowego zetknięcia się oddziału zebr z Blackjack. Wrogiemu oddziału, żeby nie było. Ponieważ uznała, że jest przeklęta, Lancer rozważał jej odstrzeleńie, na co BJ się nie zgodziła, więc Xanthe uznała się za jeszcze bardziej przeklętą, przez co musiała odejść od swoich i później towarzyszyła Blackjack w Hightower oraz zdradzała jej informacje odnośnie działalności swoich dawnych sojuszników. Ok, czaję, że ona nigdy nie była fanką Remanantu, ale miała tam rodzinę, bliskich znajomych, a Dziewica z Gwiazd to Dziewica z Gwiazd. Jeśli chodzi o śmierć przyjaciół – tak naprawdę zginęli tylko Glory i P-21. Lacunae oddała wspomnienia i wróciła do bycia Psalm, Rampage została uratowana (co prawda setki lat później, ale jednak), Scotch Tape i Whisper mają się dobrze. Nie mówiąc o Boo. Ba, źrebięta Blackjack przeżyły. Te same, które tak chciała wychowywać. Przeżyła mała Pipa, z którą BJ się seksi, przeżył jej team. Blackjack na końcu została sama, bo to był jej wybór, a nie przez to, że musiała. Jej matka zginęła stosunkowo szybko, jak przystało na postać rodzica-mentora głównego bohatera słabego opka. Jej główni kochankowie na samym końcu – znowu, jakże klasycznie. Gdyby BJ chciała, mogłaby zająć się swoimi dziećmi czy udać się do przyjaciół, którzy przeżyli. Ale chyba wybrała wygodę i koniec walki o Pustkowie. To jest jeden z problemów z takimi bohaterami – porobią coś heroicznego przez parę miesięcy, a potem umrą/przechodzą na emeryturę i zostają tajemniczym wędrowcem. Bo to proste. Bo to zwalnia z odpowiedzialności i nudnej, żmudnej, codziennej walki o lepszą przyszłość.

D: Zaczniemy od kwestii Lancera, bo to akurat najprostsza sprawa. Jego zachowanie jest całkiem naturalne. Dobra, może środek morderczej walki nie był idealnym momentem na przywołanie akurat tego typu... rozterek, ale poza tym? Nawet wśród ludzi, którym obyczaj, kultura i ogólnie pojęta cywilizacja stępiły instynkt, można takie zachowania bez trudu zachować. Obrazowo – kiedy kobieta jest z powodu wymogów organizmu bardziej niż chętna i daje jasne sygnały partnerowi, to facetowi wyłącza się mózg. Dosłownie. Naturalnie nie do stopnia rzucenia wszystkiego i zaciągnięcia kobiety do jaskini, ale to naprawdę widać (i dlatego baby wykorzystują to jako broń przeciwko nam, biednym samcom...). Kwestia magii.



Porównywanie umiejętności Twilight i BJ to totalne nieporozumienie. Sparkle uczyła się całe życie, znała milion czarów i w ogóle była super, mimo że według historii na początku osiągała mierne wyniki w magii. A Blackjack? Po tym, jak się dowiedziała, kto jest jej przodkiem, zaczęła się trochę uczyć magii i eksperymentować i osiągnęła wyniki. Nauczyła się całych dwóch czarów. Dwóch. Które i tak nie zawsze jej wychodziły (teleportacji łącznej nie opanowała w ogóle). Gdyby nagle zaczęła czarować na wszystkie strony różnymi rodzajami magii, byłaby to przesada. Ale dwa czary? To wręcz mało. Co zaś do tego, że miała słabą nauczycielkę i Gin Rummy też jej nie nauczyła niczego, to na to odpowiedź jest banalna. BJ była leserką i w płocie miała naukę – interesowało ją obijanie się i gra w karty. Co zaś do tego, że stała się bystrzejsza, to fakt – ale stało się to jeszcze przed rodzinnym objawieniem. Warto czytać pod rozdziałem, kiedy postać dostaje jakieś umiejętności czy statystyki – inteligencja podskoczyła jej dwa lub trzy razy. I tak, jest to wzięte wprost z mechaniki gry, a to dlatego, iż jest to crossover z światem gry. Więc to całkowicie naturalne, iż postać awansuje i zdobywa doświadczenie. Biorąc się za Fallouta, zwyczajnie należy się z tym pogodzić, bo bez uwzględnienia

SPECIAL (Siła, Percepcja, Wytrzymałość, Charyzma, Inteligencja, Zręczność, Szczęście) fanfik straciłby wiele ze swojego uroku. Pamiętajmy, że Kkat, która to rozpoczęła, jest fanką gier, a Somber tylko kontynuował jej dobrą robotę. Zarzut uważam za całkowicie chybiony. Co zaś do tego, że szybko rosną jej umiejętności bojowe... jest takie historyczne zdanie: „Perspektywa powieszenia o świecie cudownie wpływa na zdolność koncentracji”. Pasuje jak ulał. Blackjack uciekła ze Stajni, mając na ogonie dyszącą, żądzą mordu i gwałtu maszynę do zabijania. Musiała błyskawicznie się zaadaptować, żeby przeżyć. A ilość stoczonych walk wyjaśnia, dlaczego stała się w nich tak dobra – przeżywała, więc się uczyła.

Kwestia P-21 jest nieco bardziej drażliwa, ale on z drugiej strony na początku tylko podkładał bomby. Dopiero później, kiedy już nabrał nieco doświadczenia, w kopyta wpadł mu granatnik. Zresztą jego sprawność została przynajmniej częściowo wyjaśniona zdolnościami kucy ziemskich w dziedzinie spraw technicznych. To taka ich magia. Zgodzę się dla odmiany, że kwestia Xanthe jest nieco naciągana, ale ta postać została stworzona jako fatalistka, która na dodatek usprawiedliwia swoje

podążanie za BJ szlachetnymi pobudkami – chce ochronić przed klątwą resztę swojego ludu. Cóż, jak kilkakrotnie podkreślano to w fanfiku – zebry są dziwne.

Co do tego, że Blackjack nie wychowywała własnych dzieci, tylko zostawiła je w kopytach bardzo dalekiej kuzynki, to, szczerze mówiąc, trudno się jej dziwić. Jako blank była co najmniej długowieczna, a może i nieśmiertelna, więc byłaby skazana na obserwowanie, jak się starzeją i umierają one i ich dzieci. Czy to tchórzostwo ze strony BJ? W pewnym sensie tak, ale można ją zrozumieć. Co zaś do zdobywania sojuszników, to w pewnym momencie zostało to sprowadzone do elementu komediowego – szczególnie dobrze widać to przy Lancerze i Deusie. Jak to określiła Rampage? Zostali zblackjackowani, bo ich pokonała i nie wiedzieli, co robić ze swoim życiem. Mówiąc szczerze, uznałem ten zabieg za całkiem zabawny, chociaż na poziomie sensu, zdrowego rozsądku i logiki plasuje się dosyć nisko. Mogę więc uznać to za niewielką wadę.

C: No właśnie, podczas walki na śmierć i życie ze śmiertelnym wrogiem. Poza tym, Dolcze, robisz w tym momencie z mężczyzną mniej rozumne istoty, niż nimi w istocie są. Zaś porównywanie BJ do Twałota byłoby nietrafione, gdyby nie to, że Blackjack osiągnęła poziom Twilight z pierwszych sezonów w ekspresowym tempie. No i nauczyła się więcej niż jednego zaklęcia, z tym, że nie wszystkich używała, ale było jasno wspomniane, że przyswoiła ich znacznie więcej – w ficzku wymieniono przynajmniej cztery: teleportacja, chodzenie po chmurach, wąsy i magiczne światelko. I tak, w rzyci mam statystyki na końcu rozdziału, bo opowiadanie to nie gra komputerowa, takie rozwiązanie jest zwyczajnie głupie i sztuczne. Choć rozumiem, że tak działał oryginał. PH momentami jest właśnie uroczo autoironiczny, ale czy to go usprawiedliwia? Cóż, nie do końca.

Początek ficzka zajęcza chamskim samouczkiem z gry komputerowej, z całym poznawaniem mechaniki i questami w stylu „zabij szczury”, tzn. radskorpiony. Kolekcjonowanie statuetek? Falszywki były urocze, ale zero dubli. Każdy, kto próbował coś zbierać, musiał użerać się z dublami. Walka z Legatem? Wielofazowy boss z gry od FromSoftware, co z tego, że to niekoniecznie miało sens. W ogóle antagoniści zbyt często przypominali bossów z gier niż właściwych antagonistów. Działanie mikstur leczniczych i innych specyfików oraz samej medycyny jest zbyt uproszczone i wzmacnione. Przez to nie czuć stawki oraz zagrożenia, bo co tam, że postać ma omlet zamiast oka, trochę Hydry i odrośnię. Tylko stary dobry rak jest średnio uleczalny. I w normalnym wypadku amputowane kończyny. Mam wrażenie, że Sombra czasami nie mógł się zdecydować, czy zachować wierność wobec oryginału i gier, czy przestać pi-



By Vector-Brony

sać głupoty. I tak bohaterowie zastanawiali się nad działaniem E.F.S. czy S.A.T.S., lokacje po jakimś czasie znowu wypełniają się lootem, a i Pustkowiec są w stanie wyżyć na przedwojennym żarciu i pięciu poletkach na krzyż. Ale pomyśl, że raiderzy z Hoofingtonu to ofiary choroby, uważam za trafiony i bardziej sensowny niż bycie głupimi mobkami z gry.

D: Dobra, o chodzeniu po chmurach i wąsach zapomniałem. Nadal nie jest to jakaś oszałamiająca ilość czarów i do Twilight, nawet pierwszosezonowej, Blackjack daleko. Co do tego, jak traktujesz statystyki na końcu rozdziału, to powiem wprost – zwyczajnie nie jesteś w grupie docelowej, jeżeli nie potrafisz się z tym pogodzić. Spójrzmy prawdzie w oczy – Fallout, i to poczynając od podstawki, jest fanfikiem pisany przez graczy dla graczy. A jednak jakoś się przebił do szerokiej publiczności, o czym świadczy kilka tysięcy fanfików osadzonych w tym uniwersum. Nie mówię, że pisanie w takim stylu to rzecz idealna, ale z drugiej strony oskarżanie crossovera z grą, że ma setting odpowiedni dla

klimatu gry, to nieporozumienie. Owszem, jest tam masa elementów, które można spotkać w grach, ale to między innymi buduje niepowtarzalny klimat fanfików z serii Fallout. Co do odnawiających się zapasów, to za to odpowiadał akurat ostateczny antagonistą. Co zaś do szybkości leczenia, to nie było innego wyjścia. Gdyby postać po każdym postrzale czy dźgnięciu leczyła się przez miesiąc, to PH czy nawet podstawa do dziś nie byłby skończone. Tutaj akurat kopnięcie realizmu w rzyć uważam za duży plus.

C: Uważać to sobie możesz. Przez to nie czuć napięcia, a walki się przewija. Zwłaszcza, że jest ich za dużo. Może i nie jestem targetem, ale argumenty o popularności czy „bo w grze tak było” absolutnie do mnie nie przemawiają. Cupcakes też jest popularne i powstały do niego sequele czy mnóstwo nawiązań w innych opowiadaniach, a chyba nie powiesz, że to dobry fanfik. I uważam, że klimat pochodzi z zupełnie innych źródeł niż sama mechanika, skopowana momentami jeden do jednego. Kiedy oceniam opowiadania, staram się je traktować jak każdy inny tekst. Oczywiście, przysmakam oczy na rzeczy, które są głupotkami wynikającymi bezpośrednio z serialu, chyba że to zupełnie nie pasuje do konwencji. Fallout: Equestria – Project Horizons traktuję jako ficzka do My Little Pony, a nie do gry Fallout. Taki mam standard. Będę oceniać to jako wadę, mimo że wiem, z czego to wynika, więc nie walczę z tym jakoś szczególnie.

D: O tej kwestii możemy dyskutować wiecznie, a i tak się nie zgodzimy – taki fakt. A klimat pochodzi z wielu rzeczy – mechanika Fallouta to tylko jedna z nich. Piszesz, że oceniasz „traktując jak każdy inny tekst”. To błąd, ponieważ należy brać pod uwagę wszystkie kwestie – w tym wypadku fakt crossovera z grą jest bardzo ważny i nie można go zignorować. Wątpię, czy zmieni to twoje zdanie, ale jakoś to przeżyję. Przejdźmy może jednak do kolejnej kwestii, otwierającej szerokie pole do dyskusji. Macintosh Marauders.



Eksperymentalny oddział armii equestriańskiej, w którego skład wchodził przedstawiciel wszystkich trzech ras. Początkowo wyglądało na to, że będzie tylko ciekawostką, a jednak okazał się być o wiele ważniejszy, niż wskazywałyby na to jego wielkość czy stopnie walczących w nim żołnierzy. Proszę więc – kogo z nich lubiłaś, kogo uważasz za dobrze czy źle napisanego i czy były postacie, których strawić nie mogłaś?

C: Maruderzy to jeden z ciekawszych wątków i uważam, że OCKi wypadają tu lepiej niż postaci kanoniczne czy zapożyczone z oryginału. Najbardziej wypadają Big Mac i Applesnack – tego drugiego mogłoby w ogóle nie być, ba, łatwo zapomnieć o jego istnieniu. Zaś sam brat AJ... Uważam, że mógłby być lepszy. W samym fiku średnio czuć, czemu jest dowódcą i czemu niby ma aż taką charyzmę. Nie chodzi o to, że jej nie ma, tylko wydaje się być nieco pominięty pod tym względem. Ważniejszy dla autora okazał się jego romans z Maripony (czyli Twilight Sparkle pod przykryciem najgłupszej ksywki świata), co mnie jakoś szczególnie nie porwało, bo cały ten wątek był średni. Byli w poważnym związku, sypiali ze sobą, a Twałot mu nie powiedziała, kim jest? Zwłaszcza że Big Mac był jej starym znajomym oraz starszym bratem jej przyjaciółki... Chociaż nie, mimo wszystko to wydaje się w miarę realne.

Jednak pomiędzy nimi brakowało chemii. Autor generalnie ma problem z pisaniem relacji romantycznych i czysto seksualnych, ale o tym później.

Dalej – Jetstream, strasznie mi się podobał jej wątek. Klacz, która wylądowała we friendzone u swojego przyjaciela z dzieciństwa i towarzysza broni, zdruzgotana psychicznie po stracie ukochanego, a potem dowódcy i przyjaciela, dodatkowo zniszczona usuwaniem pamięci. Klacz, która skończyła w zakładzie dla obłąkanych, a następnie została zmanipulowana i wysłana do Roam z czymś, co pozwoliło odpalić megaczar w stolicy zebr. Bardzo dobry wątek. Tragiczny, smutny oraz porządnie zrealizowany.

Kolejnym maruderem jest Vanity i naprawdę, ten koleś jest cudny. Dobry brat Blueblooda, początkowo zabujany w Jetstream (bez wzajemności), który

niechęć dołożył swoją cegielkę do jej obłąkania. Moralny oficer Maruderów, później kochanek Rarity. W zasadzie zabity przez brata. To się wydaje tak niewiele, ale naprawdę wystarczyło, by pokochać tę postać. Może dlatego, że nie wydaje się przekombinowana i pomimo błędów nie była moralnie zepsuta, a autor nie próbował tego uzasadniać, bo tak.

Kolejnym ciekawym przypadkiem jest Psalm i jej dostajemy z tego wszystkiego najwięcej. Podało mi się pokazanie jej drogi, jak ze smutnej i wrażliwej sieroty, znajdującej w końcu substytut rodziny w postaci Luny i Goldenblooda, zmienia się w morderczynię klaczy i źrebiąt. Wszystko, co robiła, czyniła dla tych, którzy jej chcieli, kiedy bardzo tego potrzebowała, i tak chyba można podsumować osobowość Psalm. Jednorozka bez poczucia własnej wartości, z natury empatyczna i dobra, robiąca coś, co sama uważała za przerażające i grzeszne tylko dlatego, że księżniczka, która w jej sercu zajęła pozycję bogini-matki, tak chciała. Albo tego potrzebowała. Psalm w swojej lojalności zabiła własnego dowódcę i przyjaciela. Sądzę, że to właśnie to wydarzenie ją ostatecznie złamało, a przeniesienie jej do O.I.A., w którym została zabójczynią, raczej jej w niczym nie pomogło. Aż w końcu, zaraz po wojnie, odkryła, że w pewnym momencie zaczęto nią manipulować i zabijała kuce tylko dlatego, że jakaś sucz miała taki kaprys. Niedługo później Bogini złapała ją w swoje sidła. Inna, współczująca i dobra Bogini, która nie mogła znieść autodestrukcyjnej i niestabilnej osobowości Psalm, i w ramach kary uczyniła z niej Lacunae. Lacunae pod pewnymi względami różniła się od klaczy, z której powstała, ale sądzą, że to właśnie oryginalna osobowość Psalm stano-

wiła jej podstawę. Osobowość, która dzięki innym wspomnieniom była w stanie zachować względną stabilność umysłu. I strasznie mi się podoba, że w końcu skończyła ze Stronghoofem i ma z nim dziecko. Ten statek to jedna z najzabawniejszych i najbardziej uroczych rzeczy w PH. Może dlatego, że nie zaczął się od seksów, a obie strony są absolutnie nietoksyczne. No i Steel Ranger z alikornem... Nie wiem, czemu, ale przypomina mi to trochę Brienne z Tarthu x Tormund z serialowej adaptacji Gry o Tron. Choć nie powinno, bo to raczej jak romans praworządnego głupiego paladyna, który walczył ze złą Wiedźmą i po drodze uznał jedną z jej mrocznych sług za swoją osobistą księżniczkę.

Co dalej? Twist. Podało mi się rozszerzenie jej postaci w stosunku do oryginalnego Fallout: Equestria, chociaż może nie tyle ona sama w sobie, co kwestia jej córki. Oraz jej dziewczyny – zebry Shuji (tak się to odmienia?) z plemienia Achu. Shuja i Twist zostały zaatakowane przez ich własnych equestriańskich żołnierzy, którzy byli rasistami i homofobami. Shuja oddała Twist Talizman Feniksa, by uratować jej życie. Twist zginęła, oddając Talizman swojej śmiertelnie rannej córce, Peppermint. Ciekawe, urocze i poruszające. Szczególnie, że Peppermint nie była takim wkurzającym dzieckiem, jak $\frac{3}{4}$ postaci źrebięcych na Pustkowiach. No i dalej zaczynają się schody.

Zacznijmy od Stonewinga, który sam w sobie był sympatyczną postacią. Niemym (w wyniku postrzału) pegazem, zabujanym w Rainbow Dash (u której nie miał szans) i do którego zarywała Jetstream. Generalnie opisałabym go jako poczciwego kolesia. Do czasu, aż w czasie bitwy nie został ciężko ranny i, przez błędy w dokumentacji, uznany za zmarłego. A potem wcielono go do Projektu Chimera, skrzyżowano z kuroliszkiem, a ten pozabijał lekarzy i pielęgniarki, więc wrzucili go do kapsuły hibernacyjnej. Jakiś czas później (prawdopodobnie 150-200 lat), Sanguine go wybudził i wysłał do Żniwiarzy (taka Gildia), gdyż, ponieważ... W sumie nie wiem. Może czegoś od nich chciał. W każdym razie, Blackjack poznała Stonewinga pod nowym imieniem (Gorgon) w kopalni klejnotów, w której zajmował się zmuszaniem niewolników do pracy ponad siły



i od czasu do czasu jakiegoś zabijał. BJ go zabiła, a potem, w jego kwaterach w pobliżu Areny, odkryła, że Gorgon napisał list do swojego zabójcy. I tu się zaczyna prawdziwy problem. Tu i w tym, jak opisywała go Rampage. Bo z jednej strony dostajemy bezduszną bestię z kopalni Brimestone Falls, a z drugiej „nie jestem złym kucykiem, nie chcę być potworem, blablabla”. Czyli jakby pamiętał? Jakby wiedział? Mam wrażenie, że autor, zwłaszcza na wczesnym etapie, za bardzo chciał dopisywać smutne backstory swoim złodupom i niekoniecznie wiedział, jak się za to zabrać.

A teraz czas na prawdziwego raczka. Doof, ostatni z Maruderów. Kucyk ziemny, wielki i głupi jak but z nogi Tribrony. W Project Horizons na początku poznajemy go jako Deusa, cyberkuca, który zaatakował Stajnię 99, gwałci wszystkie klacze jak leci i wszystkie klacze pieszczotliwie nazywa „pizdami” (tzn. drze ryja „PIZDA!” 24h/7). Blackjack ma z nim kilka potyczek i radzi sobie raczej źle. W końcu „ginie” z kopyt P-21 i jednej z siostr Gemini. Chyba to była Mini, ale w sumie wszystko jedno – pojawiły się na chwilę tylko po to, by zaraz zginąć, pomysł na nie wyjęto żywcem z anime, a ich kreacja postaci należy do najgorszych w całym opowiadaniu. Dobra, to teraz odnośnie jego przeszłości. Doof był zakochany w Twist, a jako kretyn uważał, że ma u niej szansę. Poszedł się z nią umówić, kiedy ta opłakiwała śmierć Big Maca (idealny moment na randkę, nie ma co). Po drodze spotkał Brass z koleżankami, która nagadała mu, że Twist potrzebuje teraz dużego i silnego ogiera. Oraz seksów. Także kiedy Doof wlaźł do pokoju zapłakanej Twist, a ta powiedziała mu, że nie ma bata, by się z nim umówiła. Oraz że jest lesbijką. Oraz nie. Kilka razy. To ten biedny, nieszczęsny, jakże pocziwy i zmanipulowany ogier niechcący ją zgwałcił. To był wypadek. Nie? Nie? Staram się unikać wulgaryzmów w moich artykułach, ale... Nie, kurwa, to nie był wypadek. To był gwałt i nic go nie usprawiedliwia. Nie znaczy nie. To nie był wypadek, nie potknął się i jego penis przypadkiem nie wpadł do jej pochwy. Jeśli ktoś się zastanawia, skąd moje wzburzenie, to... czekajcie dalej. Doof poszedł za to do więzienia Hightower, w którym zmienił się na gorsze. Począt-

kowo się jakoś trzymał, tłukł się z innymi więźniami, bo chronił słabszych, chciał się widzieć z Twist i zobaczyć swoją córkę i gadał z Vanitym, który uprzejmie mu wytłumaczył, dlaczego Twist nie chce go widzieć. I w sumie czemu nie chce, żeby jej córka go widziała. Np. dlatego, Doof, że jesteś ściwierem i ją zgwałciłeś, a to coś więcej niż podpierniczenie kanapki z lodówki? W tym momencie naszemu jakże uroczeniu byłemu Maruderowi przepaliły się styki i zaczął krzyczeć coś o pizdach. Następnie wybrano go na obiekt testowy do Projektu Steelpony, w wyniku czego powstał Deus. Znaczący, to imię nadał sobie nieco wcześniej, ale to akurat średnio istotne. Projekt okazał się skuteczny, kuc trafił do kapsuły hibernacyjnej. W końcu Sanguine go z niej wyciągnął, a ponieważ Deus cierpiał przez wszczepy z potwornego bólu, a ten stary ghul pichcił silne środki przeciwbólowe, cyberkuc stał się od niego zależny. I tak Doof wyruszył na poszukiwanie EC-1101, po drodze krzycząc „PIZDY!” i gwałcąc napotkane klacze. I mordując, taaaak... To tak, żebyście nie mieli absolutnych wątpliwości odnośnie tego, że nie można go usprawiedliwiać i wybaczać mu tamtego błędu. I tak do czasu, aż został pokonany po raz pierwszy. Bo w końcu wrócił. Jako czołg. Dobra, już to samo w sobie jest głupie, bo to kolejne „zabili go i uciekł”, jakich w tym fanfiku wiele, ale to nie jest najgorsze. Wrócił jako czołg, współpracując z Harbingerami podczas ataku na Kaplicę. I w tym momencie wchodzi Blackjack. Cała na biało. I mówi mu: „Ej, Deus, ty to kiedyś byłeś dobrym kucem, Maruderem-bohaterem. Tylko popełniłeś błąd, to Brass ci to zrobiła. I widziałam, że cię bolało, i do tego więzienie, i przykro mi, że tak się stało. To w ogóle prawie nie twoja wina, bądź znowu dobrym kucem, możesz się zmienić,



masz tę moc!". <odgłosy cykania świerszczy> Gdyby ona to powiedziała tylko dlatego, by go przekabacić na swoją stronę... Ale nie. Ona w to wierzyła. I jej się to udało. Jeśli w całym tym fanfiku jest jakaś postać, która absolutnie nie zasługuje na współczucie i odkupienie, to jest nią właśnie Doof. Uważam, że nigdy nie powinien się nawrócić, a jego grzechy zostać wybaczone. I żadne usprawiedliwienia tego nie zmieniają. Bo widzicie, wszyscy w życiu napotykamy różne przeszkody. Wszyscy popełniamy błędy i wszyscy zazналиśmy większej czy mniejszej krzywdy. Ale to nie usprawiedliwia tego, jakimi staliśmy się potworami. To nasz wybór. Na tym polega życie, na walce z tym zepsuciem. Na końcu Deus oddał życie podczas walki z Brood of Coyotl, ale jeszcze wcześniej dowiedzieliśmy się, że Rampage to jego córka. I że ją kochał. I chciał ją chronić. Dlatego jej akurat nie gwałcił i nie wyzywał od pizd. Co za łaskawca.

Swoją drogą – Rampage (Peppermint) to córka Doofa i Twist. Jeśli nie wiecie, jak wygląda, to powiem wam, że miała jasną sierść, czerwoną grzywę, ogon, zebrane paski i różowe oczy. Na początku myślałam, że to efekt Talizmanu Feniksa i jej forma jest czymś pomiędzy Shują a Twist, ze względu na to, że te były parą. No bo kucyk x kucyk nie da czegoś, co wygląda jak zebroid. Wygląda na to, że otóż da, bo Peppermint miała paski, nim jeszcze bomby spadły na Equestrię. Czy ktoś mi wyjaśni, jak tam właściwie działa genetyka?!

D: Plan wykonany – odwaliłaś za mnie większość roboty, opisując poszczególnych członków oddziału. Naturalnie dorzuciłam też coś od siebie, zaczynając od odpowiedzi na ostatnie pytanie. Genetyka na Pustkowiach działa tak, jak wymyślił to sobie autor i wszelkim faktycznym mechanizmom nic do tego. Deal with it.

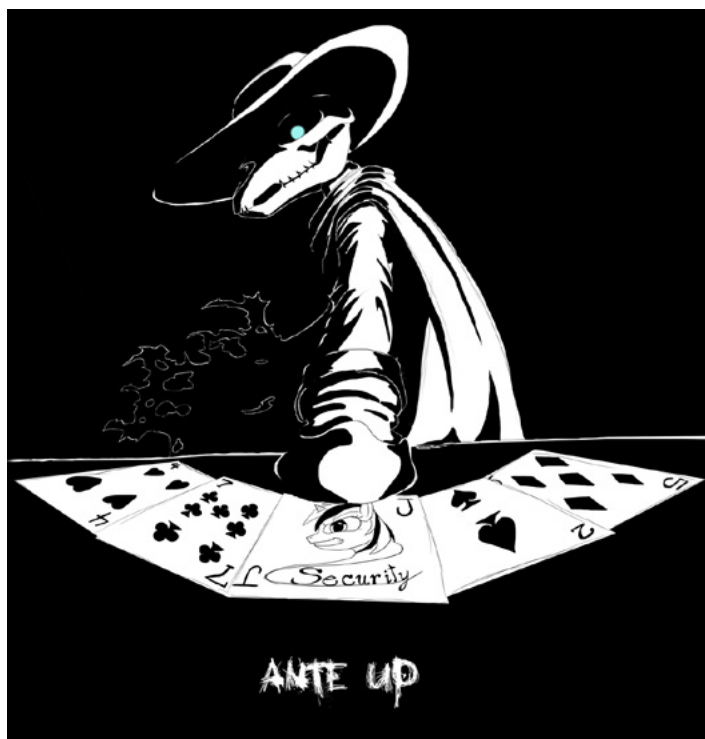
O Stonewingu napisałaś praktycznie wszystko, co trzeba, uściśliłam tylko, iż głos stracił w wyniku ciosu bagnetem, a nie postrzału. No i scena z jego pożegnalnym listem była mocna. Naprawdę mocna. Nadało to postaci

dotkającej głębi, której nie było widać podczas boju w kopalni. Jeżeli chodzi o Doofa/Deusa to cała sytuacja z Twist jest nieco bardziej skomplikowana. Gdyby nie te głupie pizdy, czyli Brass z koleżankami, to najpewniej nigdy by do tego pierwszego gwałtu nie doszło. Owszem, Doof kochał Twist, ale też szanował ją jako swoją byłą pracodawczynię. Owszem, dał się zwieść, ale umówmy się – nie był tytanem intelektu. I tak naprawdę był dobrym kucem, tylko niestety głupim i naiwnym. Żeby była jasność – nawet nie próbuję usprawiedliwiać jego pierwszego gwałtu czy wszystkich późniejszych zbrodni i zgadzam się, iż on kwalifikuje się do grupy „odstrzelić od ręki”, a nie do „wybacz mi”. Po prostu chciałbym zaznaczyć, iż też nie jest tak prostą postacią, jak mogłoby się wydawać.

Z oceną Psalm się zgadzam – to jedna z najgłębszych postaci w fanfiku. I najlepszych. W swoim alikornim wcieleniu wręcz moja ulubienica. No i ten romans z Stronghoofem... to po prostu trzeba przeczytać, żeby uwierzyć. Pyszne, choć oczywiste nawiązanie do Full Metal Alchemist. Od razu odhaczę tu również Jetstream, co do której nie mam nic do dodania. Może tylko to, iż we mnie jakiejś wielkiej sympatii nie wzbudziła. Ot, dobrze zrobiona postać, jednak bez rewelacji. No i Vanity, czyli kuc o najbardziej sprzecznym z charakterem i zachowaniem imieniu. Arystokrata, który z własnej woli i wbrew rodzinie zadawał się z plebejuszami. Dzielny oficer polityczny z dwoma zakłętymi rewolwerami, starający się na wszelkie sposoby pomóc członkom swojego oddziału tak przed, jak i po zejściu Big Macintosha. W końcu jednak

życie odarło go ze złudzeń i skończył, pracując dla swojego bratanka, Goldenblooda. Trzeba jednak przyznać, iż do końca trzymał fason i nie dał się wypaczyć. Dodam tu jeszcze, iż zgadzam się z oceną Twist i nie mam nic do dodania w tej kwestii.

Jeżeli chodzi o Apple-snacka, to jego epizodyczne występy całkiem łatwo wyjaśnić. Somber nie chciał za dużo babrać się w jego przeszłości, żeby uniknąć kolizji



z historią opowiadaną przez Kkat. Stąd jego krótkie wstawki, które czasami jednak potrafią solidnie rozbawić. Ot, choćby sytuacja, gdzie grają w steampunkowe RPG.

Natomiast jeżeli chodzi o Big Macintosh, to zupełnie nie zgadzam się z twoją oceną. Jego główną cechą, kwalifikującą go do dowodzenia oddziałem, poznajemy już w pierwszej bitewnej retrospekcji Maruderów. Zachowuje spokój. Zawsze. Niezależnie od okoliczności. Nieważne, iż



wali na nich armia zebr, Big Mac z typowym dla siebie stoickim nastawieniem radzi sobie z każdym nowym problemem. Taki dowódca to skarb dla każdego oddziału. A dodatkowo pełni też rolę analogiczną do BSM. Łączy w sprawnie działającą całość kuce, które normalnie miałyby problemy, by współpracować ze sobą w sposób bezkonfliktowy. Nie rozumiem też czepiania się jego relacji z Maripony (fakt, ksywka idiotyczna, ale w końcu wymyśliła ją Sparkle, więc nie ma co się dziwić) – jak dla mnie była całkiem naturalna. A co do tego, iż Twilight ukrywała przed nim swoją tożsamość, to jest wyjaśnione w tekście – związek jednej z klaczy ministerialnych w środku konfliktu mógłby być źle przyjęty przez opinię publiczną. Co prawda nie zgadzam się z tą obawą, ale rozumiem, dlaczego mogli tak myśleć.

Na koniec zostawiłem jedyne Marudera, którego pominęłaś, czyli Echo. Cichy, wycofany radiotelegafista, dla którego oddział był pierwszym środowiskiem, w które zdołał się wpasować. Sam o sobie mówił, że nie jest nikim ważnym, co naturalnie okazało się bujdą na resorach, gdyż, jak się okazało, miał niebagatelne znaczenie dla całej historii, czy to występując w czasie wojny pod swoim imieniem, czy pod postacią Diler, ducha podpiętego do EC-1101, który regularnie „nawiedzał” Blackjack. Muszę powiedzieć, iż los, jaki zgotowała mu Luna za współpracę z Goldenbloodem, był wyjątkowo okrutny. No ale cóż – Echo był tchórzem i każda

szansa na uratowanie życia była dla niego istnym darem niebios. Jakoś nigdy do końca go nie polubiłem, ale muszę oddać autorowi, iż dobrze do skonstruował.

C: O szlag, zapomniałam o Echo. Ale z Twoją oceną tej postaci jak najbardziej się zgadzam. Mimo wszystko nie nazwałabym go tchórzem. Czym innym jest śmierć w walce, a czym innym jest szalona księżniczka, która właśnie grozi ci egzekucją, bo byłeś asystentem jej byłego

kumpla. Generalnie – heroiczny zgon na polu bitwy jest stosunkowo łatwy, ze względu na różne towarzyszące temu emocje i mało czasu na myślenie. Walnięta Luna sprawi, że się dziesięć razy zastanowisz. Tak samo nie obwinałabym go za przyjęcie oferty Cognitum.

Wracając do Doofa – nie, nie był dobrym kucem. W tym rzecz. Nigdy tak naprawdę nie szanował Twist i już wcześniej przekraczał jej granice. Ba, sądzę, że dobry kuc zrozumiałby, że zrobił coś strasznego, zamiast obwiniać o to pizdy. Deus był załamany swoim zmarnowanym życiem, a nie życiem, które zmarnował. No, jeszcze interesował się swoim bękartem, w rzyki mając komfort jego matki, a swojej ofiary.

Ale mam wrażenie, że ten temat w zasadzie wyczerpaliśmy. Dlatego chciałabym poruszyć kolejny. A imię jej: Psychoshy. W sumie możemy od razu dorzucić tu Stygiusa. Powiedz, Dolcze, co o tym myślisz?

D: Psychoshy jest paradoksem. Na początku strasznie nie lubiłem tej postaci. Nie dlatego, że była źle napisana, ale dlatego, że autor stworzył ją tak, by nie budziła sympatii. Koniec końców po tym, jak poznała nieco świat niezawierający szalonego doktora, poprawiła się, ale i tak nie żywię do niej ciepłych uczuć. I to pomimo tego, że naprawdę nazywa się Whisper, jest córką Fluttershy i Golden-



blooda, zostaje Elementem Magii, a na dodatek ratuje kucoperze przed chowem wsobnym i nieuchronnym wyginięciem. A że robi to, organizując orgie? Cóż, może nie jest to najefektywniejszy sposób, ale uczestnicy wyraźnie dobrze się bawili, czemu więc mieliby sobie odmawiać drobnych i nie tak drobnych przyjemności?

Co mi się w niej podobało, to fakt, iż nigdy tak naprawdę nie polubiła Blackjack i nie raz potrafiła jej srodze nawrzucać. Idealnym przykładem jest opieprz w Hightower, gdzie stwierdziła, iż z punktu widzenia większości kuców BJ może być ucieleśnieniem zebrzego Szatana. Myliła się, ale co tyradę walnęła, to walnęła. W sumie najlepiej zrobił jej związek z Stygiusem. No i tu przechodzimy od razu do pierwszego napotkanego kucoperza. Stygius z kolei jest prosty i nieskomplikowany. Zauważył Blackjack, spodobała mu się i postanowił ją przelecieć. I tyle. Na szczęście jako kuc na poziomie zabrał się do tego w uroczo niezręczny

sposób, nie próbując niczego na siłę. No i w końcu dopiął swego, a następnie na jakiś czas się do niej przyłączył, zanim odlecieli z Whisper płodząc małe kucoperze. Oczywiście nieskomplikowany nie znaczy głupi, ponieważ akurat o brak mózgu nie można go posądzać. No i mimo swojego ograniczonego doświadczenia życiowego jest całkiem niezłym wojownikiem. Z pewnością pomaga mu w tym umiejętność teleportacji. Zresztą każdy w jego rodzinie coś potrafi – i o wszystkich się bardzo przyjemnie czyta (Hades rządzi!). Ale to z kolei sceduję na ciebie. Jak oceniasz królewską rodzinę kucoperzy?

C: Jeśli chodzi o Psychoshy, to na początku wkurzała mnie niesamowicie. Bo to był po prostu recolor Flutterbitch w fandomowym wydaniu. Kolejny mem i nawiązanie. Chociaż jej późniejsze akcje, zwłaszcza ochrzanianie Blackjack, jednak trochę ją zrehabilitowało w moich oczach. Momentami wręcz razem z Rampage robiła za głos rozsądku. Szkoda, że Goldenblood zginął i rodzina nie mogła się połączyć w całość. W ogóle brakowało mi interakcji tych dwojga, szkoda, że odbywały się raczej za kulisami. Generalnie – wątek ciekawy, ale pozostawia pewien niedosyt.

Zaś jej próby ratowania rasy kucoperzy są głupie i stanowią kolejny przykład fapazji autora. Orgie są beznadziejną metodą wyprowadzania populacji z ogromnego współczynnika kojarzenia krewniczego. Choćby dlatego, że nie wiadomo, kim są ojcowie. Dużo lepszym rozwiązaniem byłyby monogamiczne związki mieszane. Trwałe bądź sezonowe. A do tego jakieś księgi rodowodowe.

Jeśli chodzi o kucoperze, to jestem #TeamTwitchy, czyli Tenebra. Ona wydaje się z nich wszystkich najbardziej życiowa i ogarnięta, pewnie dlatego dostała padaczkę w pakiecie. Sam Hades istnieje dla mnie tylko w duecie z Persefoną, są przeuroczym małżeństwem. Ze Stygiusem mam parę problemów – pojawia się taki chowaniec spod klosza na Pustkowi, widzi klacz-cyborga, stwierdza, że jest piękna i musi zaruchać. Nie, że może być groźna czy że jest dziwna. Nie dziwię się, że Tenebrze się to nie spodobało. No, ale Stygius stracił dziewictwo z dziwną nieznaną, którą potem zaatakowali Harbingerzy w asyście Steel Rangerów paladyna Steel Raina. Stygiemu dalej się nie zapaliła czerwona lampka. Nie zapaliła mu się również w mieście ghuli. Ani w Hightower. W międzyczasie wyrwała go Psychoshy i to w tempie ekspresowym.

I tu na chwilę wróć do Psycho – mam problem z jej związkiem ze Stygiusem. To się potoczyło wyjątkowo szybko. Szczególnie że Whisper raczej nie miała takiego luźnego podejścia do seksu, jak Blackjack. Za to błyskawicznie poleciała na jakiegoś dziwnego kolesia, który zamiast mówić, pisze na tabliczkach. I w ciągu kilku dni znajomości, zdecydowała się z nim zacząć nowe życie oraz płodzić źrebaczki.

W ogóle mam problem z seksami w Project Horizons. Jakby wyciąć wszystkie sceny z nimi związane, to fanfik stałby się krótszy o jedną czwartą. I ok, rozumiem, że Stajnia 99, ale czasami naprawdę zastanawia mnie, jak działają pewne rzeczy w tym świecie. Zaczniemy od demografii Pustkowi – postaci żeńskich jest zdecydowanie więcej niż męskich, więc logicznym rozwiązaniem byłaby poligamia, taka, jak u zebr. Później odkrywamy niesamowite stężenie homoseksualizmu. I nie chodzi o to, że mam problem z homoseksualizmem w życiu czy w literaturze, bo nie mam. Chociaż czytając wiele fanficzków, to serio zastanawiam się, jak to się stało, że te populacje nie wyginęły. Męskie fandomy namiętnie uprawiają lesbomancję, a kobiece gejomancję. W Stajni 99 niemal

wszystkie klacze są biseksualne i homoromantyczne, aczkolwiek to drugie wynika raczej z roli ogierów niż z prawdziwych preferencji – jeśli samiec jest przedmiotem i robi za wibrator z opcją źrebak +, to nic dziwnego, że mało która samica pała do niego głębszym uczuciem. Ale potem są Pustkowie, jest Enklawa. I znów stosunek związków homo do hetero jest wyjątkowo wysoki. Aż w końcu dochodzimy do hitu nad hitami. Uwaga: w tym świecie występuje ruja, która działa niemal jak żywcem wyjęta z Biologicznie Poprawnych Kucykowych Seksów. I nagle lesbijki chcą uprawiać seks z ogierami. Ba, średnio się

mogą kontrolować. W takim razie, czemu w tym świecie w ogóle występują stałe związki i czemu zdradzanie partnera/partnerki jest uważane za coś złego? To nie ma sensu.

Nie dość, że autor chyba średnio wie, jak wyglądają stosunki homoseksualnych kobiet (czy w tym wypadku klaczy), to jeszcze nie posiada wyobraźni, skoro klacze gadają o tym, która z nich ma być na górze (nie, nie miały tam sztucznego członka), a ich porównania odnośnie stosunków z inną klaczą czy z ogierem wskazywały raczej na to, że płęć piękna w PH posiada mikropenisy. Ale to tam małe piwo. Pewne sceny o charakterze seksualnym w tym fanfiku są tak niesamowicie durne i obrzydliwe, że łapałam się za głowę. O dziwo nie mówię tu o słynnej scenie gwałtu. Raczej o Blackjack i P-21 oddającym się rekreacyjnym ruchom posuwisto-zwrotnym w pobliżu Scotch Tape, zajętej czymś, co określiłabym mianem Falloutowego Playstation VR. Przez trzy godziny. Mamy następcę Krzysztofa Polaka, jeszcze 11 godzin i mu dorównają. Jeszcze piękne opisy śmietanki skapującej z BJ. Oraz Scotch Tape, bohaterki 13-14 letniej, uprawiającej seks z dorosłym ogierem, którego poznała tego samego dnia. I to w dniu śmierci jej ojca. Seks uprawiali w obecności BJ. Taaaaaaak... Czasami ktoś chyba pisał tego ficzka jedną ręką.

D: Tenebrze to akurat nie spodobało się głównie naruszenie zasad bezpieczeństwa, co do ekhm... romantycznego celu brata, to nie miała z nim aż takiego problemu. Jeżeli zaś chodzi o podejście Whisper do seksu, dorównywała w nim Blackjack, może z wyjątkiem ilości partnerów – w końcu to ona, po tym, jak się dowiedziała o seksie BJ ze Stygiusem, obwołała ją Zdzirą Pustkowi. Swoją drogą przezabawny tytuł. No i to oczekiwanie wszystkich na późniejsze spotkanie głównej bohaterki z Glory... nawet Bogini była zainteresowana.

Jeżeli chodzi o demografię Pustkowi, to nigdzie nie jest powiedziane, że klaczy jest zdecydowanie więcej. Owszem, wymienionych



z imienia może tak, ale jak przyrzeć się opisom większości gangów czy mieszkańców poszczególnych osiedli, to wychodzi raczej na to, że panuje równowaga płci. A już na pewno w Enklawie, gdzie utrzymywanie ściśle ograniczonej populacji jest sprawą najwyższej wagi. Stąd tam wręcz zachęca się do stosunków homoseksualnych. Ogólnie jednak wychodzi na to, że na Pustkowiach każdy z każdym, wszędzie i kiedy najdzie ochota i ogólne ograniczenia nie istnieją. Cloud Kicker czułaby się jak w Raju. Ale należy pamiętać, że w fanfiku bardzo często przewijają się żrebaki, więc na pewno nie wygląda to tak, jak to przedstawiasz. Co zaś do komentarza o „mikropenisach”, to nawet nie próbuję zrozumieć, o co ci w tym wypadku chodzi i z pełną premedytacją ignoruję ten aspekt wypowiedzi. Co zaś do rui, to też nie widzę w tym nic złego. Autor chciał, by tak było, to tak jest. W sumie jakby na to spojrzeć szerzej, to przykładanie jakiegokolwiek biologicznej poprawności do tego fanfika zupełnie mija się z celem i jest zwyczajnie idioty.... nierozsądne. Tu chciałbym zauważyć, iż większości czytelników (na przykład mnie) rzeczona biologiczna nie obchodzi zupełnie, więc olewanie jej lub wybieranie jedynie pasujących elementów uważam za całkowicie akceptowalny zabieg. Tak! Kuce rzygają (P-21 świadkiem)! Bo mogą!

Zgadzam się natomiast ze stwierdzeniem, iż sporo opisów samych aktów lub tego, co się po nich działo, mogłoby być spokojnie pominięte z korzyścią dla opowiadania.

C: Cóż, może lepiej, że wolisz pominąć część poruszonych przeze mnie kwestii. Musiałabym rozszerzać moją wypowiedź, a w tym kontekście naprawdę wolałabym nie. Ale wracając do demografii – tak, w dużej mierze opieram się na postaciach wymienionych z imienia, bo reszta to tylko mobki do bicia czy mobki do umierania, za bardzo nie mają płci, imion, a ich wygląd (tzn. maść i rasę) zapomina się akapit później. Jednak dysproporcja wśród tych, którzy mają imiona, jest znaczna – 183 klacze w stosunku do 120 ogierów. Nie mówiąc o wadze poszczególnych postaci w kwestii roli w fabule. W głównej drużynie jest tylko jeden ogier, czyli P-21, a tak to same baby. Za to więcej ogierów robi za antagonistów – Deus, Sanguine, Steel Rain, Lighthooves, Amadi, Lancer kontra Cognitum, Brass i Dawn. Nie liczę postaci takich jak Fury czy Gorgon, które pojawiły się na chwilę i nigdy nie działały samodzielnie ani nie miały szansy jakoś szczególnie załsnąć. Zodiak razem z całym klanem ciężko mi jednoznacznie sklasyfikować.



A co do Żdziry Pustkowi... Ciekawa metoda terapeutyczna po gwałcie. W ogóle to bywał problem PH. Ten fanfik próbował uwzględnić, że postaci mają traumy i przeżycia tylko po to, by potem nagle rozwiązać je jednym ruchem, kiedy przestawały być wygodne. Project Horizons czasami naprawdę mógłby być fanfikiem procesu. Blackjack ma traumę po gwałcie? Trochę dobrowolnego seksu z przypadkowo spotkanym ogierem! P-21 jest uzależniony od środków przeciwbólowych? Rozwiąże się to za kulisami. P-21 ma problem z relacją ze Scotch Tape? Musisz ją uznać, to twoja córka, co z tego, że średnio chciałeś ją mieć, w sumie to jest z gwałtu, masz zostać tatusiem! I tak, w końcu protokół ojciec idzie w ruch, ale całe budowanie więzi między P-21 a Taśmą jest średnie. Widać, że autor coś próbował, ale nie pykło. Ba, czasami mam wrażenie, że autor uśmiercał postacie, kiedy nie miał pomysłu na ich dalszy rozwój i budowanie relacji – Thorn, Roses, Stygius. Nie mówiąc o wyciąganiu trupów z lodówki (które okazywały się żywe), kiedy było to potrzebne. To jest po prostu leniwe pisarstwo.

D: Ignorując tych mobków masz swoją dysproporcję, chociaż niewielką. Natomiast biorąc ich pod uwagę (co należy zrobić), wychodzi na to, że ogierów jest prawdopodobnie więcej od klaczy lub panuje niemalże równowaga. Czyli wszystko w normie. Co zaś do tego, iż większość ekipy nie ma jaj, to wytłumaczenia są dwa, oba równie prawdopodobne. Pierwsze – jest to jednak fanfik MLP, a, jak wiadomo, feminizacja serialu bardzo często znajduje drogę do faników. Trudno więc się dziwić takiemu, a nie innemu doborowi głównego składu. Drugie – w obecnym klimacie idiotycznej poprawności politycznej tworzenie bohaterki zamiast bohaterów to norma. W większości nowo powstających książek fantasy czy sci-fi mamy albo biedną małą sierotkę z potencjałem, albo silną i niezależną kobietę jako główną bohaterkę. Broń borze zielony faceta! Miejscem męskich postaci, najlepiej bogatych, wykształconych, białych i religijnych jest rola antagonisty. Najlepiej bezzasadnie okrutnego psychopaty, który z jakichś powodów wziął się na główną bohaterkę, wymordował jej rodzinę czy coś w tym stylu. Tak więc PH wpasowuje się niestety w ten trend.

Jeżeli chodzi o zbyt szybkie leczenie traum, zgadzam się – miejscami wyglądało to co najmniej nienaturalnie. A zarzut z leniwym pisarstwem? Możliwe, chociaż w wymienionych przypadkach



akurat się z tym nie zgadzam, bo śmierć Thorn i Roses miała duże znaczenie dla fabuły i poznania historii Rampage, zaś śmierć Stygiusa miała podnieść poziom dramaryzmu i być wyciskaczem łez.

C: Wiesz, myślę, że bym się zgodziła z Tobą odnośnie Thorn, Roses czy Stygiego, gdyby to zrobiono trochę później – jak chociażby ze śmiercią Sekashi. Albo inaczej – gdyby bardziej zarysowano pewne rzeczy wcześniej. Z Thorn i Roses mam o tyle problem, że Roses zginęła, zanim mogła określić się, czy naprawdę przyjmuje szansę na życie, jakie daje jej BJ.

Odnośnie głupich zgonów, to numerem jeden chyba jednak pozostają Gemini i Taurus. Nie dlatego, że zginęli (choć początkowe wystąpienia Zodiaków kojarzyły mi się z Zespołem R z Pokémonów), tylko dlatego, że z jakiegoś dziwnego powodu autor sugeruje, że powinno nam być przykro. Tylko właściwie dlaczego? Chcieli zabić Blackjack dla jej Pipbucka, a przy okazji nie przejmowali się, kogo jeszcze zabijają. Ale nie, powinno nam być przykro,



To, że nie wiemy, jak dalej potoczyłaby się historia Roses, uważam za niezły zabieg. Niby zobaczyliśmy odrobinę jej lepszej strony, gdy opiekowała się córką, ale tak naprawdę ta postać, czy raczej jej życie, nie była istotna. Uważam, że została z zimną krwią zaplanowana tak, by zginąć, osierocić córkę, która z kolei miała zginąć z kopyt Rampage, by pomóc rozbudować tę ważną dla fabuły fanfika postać. Aprobuję takie podejście.

C: Huh, naskrobaliśmy tego tyle, że zastanawia mnie, co ominęliśmy. Więc może by tak spróbować podejść od innej strony. Dolcze, co Ciebie irytowało w Project Horizons?

D: Ominęliśmy jakieś 90% problemów. Ten fanfik ma

4000 stron. Jednak uważam, i mam nadzieję, że się zgodzisz, iż nie będziemy analizowali ich wszystkich. Po pierwsze wyszedłby nam artykuł o długości połowy fanfika, a po drugie korektorzy by nas zabili. Dosłownie.

A odpowiedź na twoje pytanie jest prosta, banalna i być może nieco zaskakująca. Albo i nie. Tym, co irytowało mnie najbardziej w całym Project Horizons, była Blackjack. Ona i jej wieczne dawanie drugich szans, wybaczenie wszystkiemu, jak leci, skłonność do samozniszczenia i w ogóle podejście postaci chaotycznej dobrej. Ile można? No ile? Dlatego taką miłą odmianą była dla mnie Atom Smasher z Duck & Cover, która była wredną mendą. Przez pierwsze dwa tysiące stron (tak, stron, nie słów) Blackjack była mi wielce nie miłą postacią. Na szczęście im dalej w fika, tym było lepiej. I na dodatek nie poprawiło się jej tak od razu, tylko było to umotywowane rozwojem postaci – pojawił się nawet zaczątek zdrowego egoizmu! Pod koniec naprawdę dało się ją lubić. Inną irytującą kwestią była ilość walk, których część spokojnie można byłoby skrócić o połowę. Co najmniej.

bo jedna z siostr się poświęciła, by zabić Deusa, czego nie zrobiła, by pomóc Blackjack ani z żadnej innej altruistycznej pobudki – cybergwalciciel zabił jej członka klanu, a jej bliźniaczka utknęła w ścianie i nadawała się tylko do dobiecia.

Generalnie nie mam nic przeciwko zabijaniu postaci i sama lubię to robić. Ba, czasami piszę postaci tylko po to, by się pojawiły i za chwilę zginęły, więc to pewna hipokryzja z mojej strony. Ale u Sombera chyba bardziej razi mnie czasami to podejście, że ma nam być przykro. Albo uśmiercenie bohatera w momencie, w którym jego wątek zaczął robić się interesujący. Jakby nie można było tego zrobić za chwilę.

D: Wiesz, każdy autor przyjmuje swoje założenia. Może jemu akurat zrobiłoby się przykro w takiej scenie, gdzie postać, jeszcze przed chwilą będąca antagonistką, poświęca się dla głównej bohaterki (niezależnie od powodów). A to, że czytelnik nie ma podobnych odczuć... cóż, to wliczone ryzyko – jak powszechnie wiadomo, nie da się napisać czegoś, co odpowiadałoby każdemu. Zaś wiele scen w Project Horizons wycelowane jest właśnie w emocjonalną część fanfikowego półświatka. Tu akurat trafił na ciebie – ups!

Sam zadam na koniec jeszcze dwa pytania, które teraz mi przyszły na myśl (i pewnie się odniosę do twoich odpowiedzi). Po pierwsze – co sądzisz o Żniwiarzach, ze szczególnym uwzględnieniem postaci Big Daddy’ego i Brutusa? A po drugie – jak ci się widzi świat przedstawiony w epilogu?

C: Tak, ficzek ma 4000 stron, więc starałam nie czepiać się pierdół, a tych było sporo – Somber chociażby zmieniał postaciom rasy i kolor sierści. Czy kwestia Psychoshy, która latała radośnie bez pancerza i przeżyła. A walczyła kopytnie. Przecież z niej powinna pozostać krwawa plama.

Żniwiarze mi zwisają i powiewają. To aż przykre. Po wiem tak – Big Daddy czy Brutus na tle Rampage, Psychoshy, Gorgona czy Deusa mogliby nie istnieć. Ba, już Candlewick czy Dazzle okazali się ciekawszymi postaciami. Chociaż nie podobała mi się ostatnia wielka walka tatusia. Skrzyżowanie magicznego napoju z Asterixa i Obelixa oraz jakiegoś animu. Po prostu nie.

Świat przedstawiony w epilogu w ogóle mi się nie widzi. Wygląda jak mokry sen Velvet Remedy, a dobrze wiesz, jakie mam o niej zdanie (dla czytelników: nienawidzę pacyfizmu jak mało czego). Albo jak jakieś Troskliwe Misie. No, niby może nie aż tak, ale wciąż nie. Nie podobają mi się hordy protodraconequusów, aka Brood of Coyotl. Nie podobają mi się radosne stada dobrych alikornów. Nie obchodzi mnie milion nowopowstałych frakcji. Chociaż ciężko mi ocenić Epilog jako taki – rozgrywa się na przestrzeni wielu lat.

D: Jeżeli patrzeć na tych dwóch jako na ważne postacie, to rzeczywiście mogliby nie istnieć. Ale Big Daddy i Brutus, a szczególnie ten pierwszy, są wbrew pozorom takim wtrąceniem komediowym. Niemal zawsze sceny z ich udziałem mają w sobie spory potencjał humorystyczny. Co do ostatniej walki, mającej korzenie w anime, to tak właśnie było, z tego, co pamiętam z wypowiedzi Sombera. Tak więc w najmniejszym stopniu mnie to nie obeszło. A nawet po swojej anihilacji bawił, kiedy pojawiła się jego góralska połowica w poszukiwaniu niewiernego małżonka.

Co do epilogu, mi się bardzo podobał i trzeba powiedzieć, że miał w sobie potencjał na kilka dobrych kontynuacji Project Horizons. Autor zdecydował się na przygody Scotch w krainie Zebr, ale równie dobrze mógł napisać o wspomnianej walce z fałszywym Elementem Magii, starciu z inwazją radioaktywnych smoków czy politycznych i nie tylko starciach między nowymi państwami. Muszę też powiedzieć, iż wizja Littlepip grożącej interwencją agresorom jest ujmująca. Tak samo jak Boo, zmieniająca się w nowe wcielenie Discorda. To co? Kończymy?

C: Sądzę, że już czas. Bo korektorzy nas zabiją, a czytelnicy i tak nie dotrą dalej. O ile w ogóle tu dotrą. Jeśli jednak Wam się udało i przeczytaliście ten artykuł, pierożki, to zachęcam Was do dyskusji w komentarzach pod numerem.





Wywiad z Porcelanowym Okularem

Jeśli kiedykolwiek zastanawialiście się, kim jest graficzka odpowiedzialna za oprawę naszego fanzinu, dziś jest Wasz szczęśliwy dzień! Tym razem moją rozmówczynią będzie Porcelanowy Okular. Dziewczyna z pasją, która nie tylko tworzy obrazki do naszej gazetki, ale też prowadzi własne stoisko, jest współorganizatorką muzyczno-rysunkowej akcji charytatywnej i wspiera artystów z fandumu swoją twórczością. Usiądźcie więc wygodnie i pozwólcie mi przedstawić artystkę pełną groteski.

» Moonlight

Moonlight: Witaj, Porcelanko! Bardzo się cieszę, że zgodziłaś się na ten wywiad. Szczerze powiedziałam, chciałam go zrobić już od dłuższego czasu i miło mi, że w końcu mam taką możliwość. Hmm, może zacznijmy standardowo i powiesz mi, w jaki sposób natrafiłaś na serial o kolorowych kucykach?

Porcelanowy Okular: Hej, hej! To w pewnym sensie zaszczyt, że chciałaś ze mną zrobić wywiad! Niby kolejny etap w karierze, gdzie po prostu przesuwasz się dalej i dalej, ale... nie sądziłam, że kiedyś dożyję wywiadu. To niesamowite!

Wracając jednak do Twojego pytania – kucyki oglądałam już od pierwszej generacji, gdy leciały na MiniMini. Pamiętam, jak z moją sąsiadką odwiedzałyśmy się wzajemnie, gdy spiker w TV zapowiadał, że zaraz będzie kolejny odcinek kreskówki. Wiąza-

się z tym bardzo miłe wspomnienia i na pewno chciałabym kiedyś odświeżyć sobie starszą wersję! W przypadku generacji czwartej miało to miejsce w 2011 roku, gdy byłam bodajże w czwartej klasie podstawówki. Dokładnie w dzień premiery (15 października) jak zawsze po szkole odpaliłam telewizor i odrabiając lekcje, kątem oka patrzyłam, co dzieje się na ekranie. Zobaczyłam, że są to moje ukochane kucyki, więc zahipnotyzowana, obejrzałam dwudcinkowiec do końca... i od tamtej pory moje życie nigdy nie było już takie samo xD. Można więc powiedzieć, że jestem „kucykową seniorką”!

M: Czy dobrze rozumiem, że Twoja przygoda z czwartą generacją zaczęła się od odcinka z dubbingiem? To ciekawe. Jak to wyglądało później? Oglądałaś odcinki raczej w polskiej wersji językowej czy oryginalnej? Którą wersję wolisz?

P: Tak, wszystko zaczęło się od polskiej ekipy dubbingowej, która jest niezwykle bliska mojemu kokoro, a większość z nich to głównie głosy mojego dzieciństwa, więc jak tutaj się nie cieszyć, że mogę posłuchać ich w mojej ulubionej produkcji?

Po pierwszym kontakcie z nową generacją postanowiłam nawiedzić Youtube w poszukiwaniu nowych odcinków (wtedy był dostępny tylko sezon pierwszy) i tam oglądałam je z polskim dubbingiem (to były czasy, gdy Hasbro jeszcze nie zdejmowało odcinków serialu z Internetu). Natomiast później odcinki po polsku zniknęły z Internetu i musiałam się zadowolić powtórkami z TV. Niedługo odkryłam

kanal Mystherii, która wrzucała nowe odcinki z napisami, które oglądałam z wielką przyjemnością! Gdy odcinki zostały zdubbingowane, oglądałam je w TV. Tak było do 4 sezonu, po pewnym czasie postanowiłam skupić się tylko na wersji angielskiej, okazjonalnie oglądając odcinki po polsku. Nie ma to w sumie żadnego uzasadnienia, po prostu tak zdecydowałam.

M: Oww, czyli miałyśmy podobny start z oglądaniem serialu na yt i u Mystherii. To były ciekawe czasy, gdy na każdy odcinek czekało się z wypiekami na policzkach. Powiedz mi, kiedy mniej więcej serial zainspirował Cię, by zacząć tworzyć rysunki związane z jego uniwersum? Postanowiłaś rysować kucyki dopiero po odkryciu generacji czwartej czy robiłaś to już wcześniej?

P: Ojoj, muszę przyjąć postawę Kubusia Puchatka w tej chwili i mocno się postukać w głowę, by sobie przypomnieć! Hm... Musiałam, z pewnością w przeszłości rysowałam już kucyki! Pamiętam, że jak byłam w podstawówce, to bardzo lubiłam dziewczynskie rzeczy i teraz sobie przypominam, że rysowałam śliczne czarnowłose niewiasty ze swoimi jednorożcami, pegazami i tym podobne. Tylko nie rysowałam ich z myślą „teraz rysuję kucyki pony”, a raczej „teraz rysuję kucyki”. Rysunki związane bezpośrednio z kucykowym uniwersum zaczęłam rysować więc dopiero po odkryciu nowej generacji! Któż by pomyślał, haha!

M: Porcelanka i dziewczynskie rzeczy, to musiało być interesujące. Czyli rysowaniem kolorowych taboretów zaczęłaś parać się dopiero po poznaniu G4, w sumie miałam podobnie. Jakie były Twoje początki? Miałaś z nimi jakieś trudności, gdy zaczynałaś tworzyć? I jeszcze raz się upewnię, zaczęłaś rysować kucyki jeszcze w podstawówce, tak?

P: Tak, kucyki zaczęłam rysować w podstawówce, hah! Moja kucykowa ścieżka była bardzo różnorodna i wyboista. Na samym początku starałam się skopiować styl z serialu (jak chyba każdy kucykowy artysta swego czasu), więc zwracałam uwagę na kształt pyszczka, uszu, skrzydeł, oczu, budowy ciała kuczka. Pamiętam, że mój pierwszy rysunek przedsta-

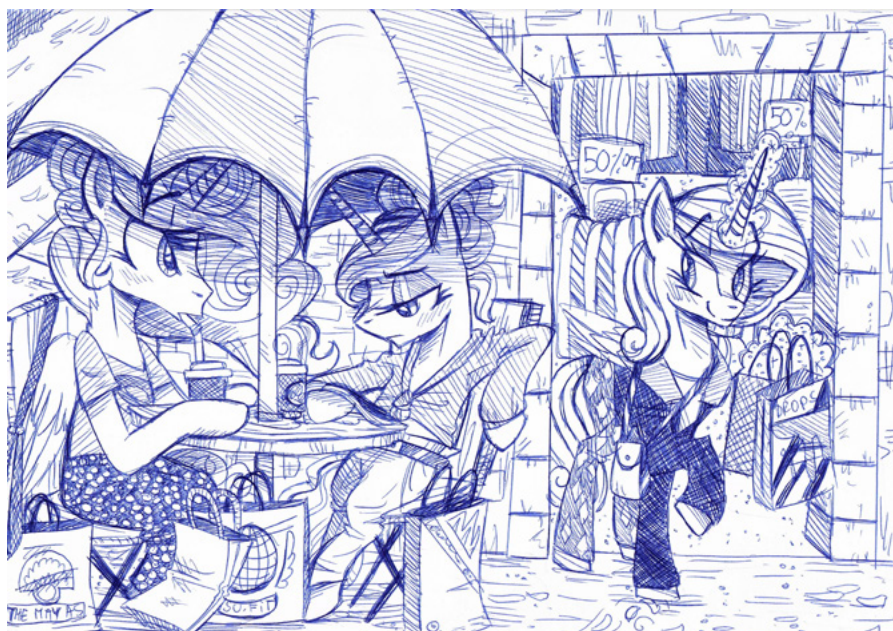
wiał wymyślonego ognistego(?) kuczka, który stoi do widza bokiem. Później zjrzałam do Internetu i postanowiłam zainspirować się stylem innych... głównie to były rysunki stylizowane na anime/ bardzo kawaii kreskówki, dlatego moje kucyki miały przez jakiś czas bardzo błyszczące oczy i były futerkowate!

M: Ojejuś, byłaś młodziutka, gdy zaczynałaś. Czy w tym czasie natknęłaś się już na ogólnie pojęty kucykowy fandom?

P: Hmm, i tak, i nie. Obserwowałam fandom z Internetu, przez szybkość. Na pewno od początku miałam styczność z rysunkami i filmikami na yt (przeróbki piosenek, PMV, animacje, itp.). Później dopiero odkryłam fanfiki (nigdy nie zapomnę mojego pierwszego fika, brr), fora internetowe (pierwszym z nich było FGE!), to, że fani organizują konwenty na całym świecie, że przebierają się za postacie z serialu. Byłam w mega szoku, ale takim pozytywnym! Żałuję, że nowa generacja weszła do TV, kiedy byłam tak mała, bo mogłam całości tylko się przyglądać i czasem udzielać się na forach. Moje marzenia związane z podróżowaniem po Polsce i odwiedzaniem konwentów spełniło się dopiero, kiedy serial się kończył w 2019 roku, rip.

M: Może wcale nie jest za późno i dobrze słyszeć, że jednak zrealizowałaś po części swoje marzenie. W najbliższym czasie konwentów nie brakuje, więc może uda nam się jeszcze trochę z nich skorzystać. Stwierdziłaś, że na początku obserwowałaś fandom przez szybkość i niezbyt miałaś możliwość się w nim udzielać. W jakim momencie postanowiłaś jednak zacząć się dzielić swoją twórczością z szerszym gronem odbiorców? Gdzie po raz pierwszy pokazałaś swoje kucykowe prace?





P: Pamiętam, że pierwszy raz pokazałam swoje prace właśnie na FGE. Swego czasu były tam prowadzone różne „akcje społeczne”, np. Rysunkowe Przedszkole, gdzie redaktorzy motywowali użytkowników do podejmowania rysunkowych wyzwań online, a że miałam drukarkę, na której mogłam skanować swoje prace... To było bodajże w 2013 roku i trwało mniej więcej do 2015 roku. Była to świetna zabawa, bardzo miło wspominałam tamte zadania i z ogromną chęcią przywróciłabym coś takiego na bloga!

Gdy nadszedł 2017 rok i byłam w pierwszej klasie liceum, postanowiłam podzielić się swoimi (znacznie lepszymi jakościowo) rysunkami z Internetem na moim Deviantarcie. Ten rok był istnym... kopniakiem w drzwi? To znaczy, świat stanął przede mną otworem i postanowiłam z tego skorzystać, jak się tylko da, przez co zaczęłam się bardziej udzielać!

M: Ta akcja brzmi całkiem przyjemnie. Moglibyśmy spróbować zrobić kiedyś coś podobnego w naszej redakcji, jeśli czytelnicy byliby nadal zainteresowani rozwojem rysowania kucyków. Wspólne podchodzenie do zadań z innymi rysownikami musiało być przyjemną motywacją. Skoro już o kopniaku w drzwi mowa, jak aktualnie wygląda Twoja rysunkowa kariera w fandomie? Czym konkretnie się zajmujesz oprócz tworzenia grafik dla naszej uroczej redakcji?

P: Ojejku, przez ten krótki czas doszło mi dość sporo obowiązków i szczerze mówiąc – jestem jednocześnie dumna z siebie, ile udało mi się osiągnąć, ale też jestem przerażona tym, ile mam w związku z tym roboty xD! Jak już wspomniałaś wcześniej –

jestem grafikiem w redakcji Equestria Times (Hejka, czytelnicy! To ja tutaj czasem robię rysunki!) i naprawdę rzadko coś naskrobię, m.in. w relacjach z konwentów. Obecnie jestem też właścicielem i głównym szefem charytatywnej fandomowej wytwórni muzycznej „Helpie’s Corner”, co jest... bardzo stresującą i czasochłonną zabawą. Ale przynosi mi mnóstwo satysfakcji ze względu na to, że mogę się jakoś przyczynić do pomocy innym ludziom!

Przez znajomości muzyczne natrafiłam na kolejną wytwórnię, „Vibe Poniez”, gdzie jestem jednym z oficjal-

nych grafików, ale to stosunkowo świeża fucha i nie zdążyłam jeszcze nic konkretnego narysować (jako że mój komputer to kawał złomu, rip). Dołączyłam też do redakcji FGE przez znajomych i bardzo się z tego cieszę, bo sam blog stanowił ogromną część mojego życia kucykowego i niesamowicie jest móc się do tego przyłożyć! Nie napisałam jeszcze żadnego artykułu, ale kilka projektów jest już rozpoczętych i czekają na ukończenie! Na przełomie 2018-2019 roku udzielałam się też bardziej na serwerze Bronies Corner, gdzie mogłam pobawić się w dubbingera/lektora, gdzie razem z innymi czytałam fandomowe fanfiki i socjalizowałam się z ekipą. W tym roku również zamierzam od czasu do czasu tam wpaść i się dobrze bawić, tylko potrzebuję do tego lepszego mikrofonu :P.

Poza tym w fandomie głównie słyszę z tego, że rysuję i chyba największą liczbę ludzi kojarzy mnie właśnie z Deviantarta. Z moimi rysunkami i epicką ekipą Semaforu objeżdżam więc kucykowe konwenty i sprzedaję to, co uda mi się narysować, co jest świetną zabawą i formą zarobku! I w sumie... to chyba na tyle.

M: To bardzo dużo projektów, które brzmią już naprawdę poważnie. Jestem pod dużym wrażeniem. Nie sądziłam, że jest tego aż tak dużo. Miło wiedzieć, że aż tak się rozwinęłaś,



odkąd zapoznałam się z Twoją sztuką około dwa lata temu. Możesz powiedzieć coś więcej na temat akcji charytatywnej, której jesteś właścicielem i szefem? Jak to się stało, że zostałam tam głównodowodzącą?

P: Kiedy opowiadam ludziom o tym, co robię, to większość z nich właśnie pyta głównie o „Helpie’s Corner”! Chociaż się im nie dziwię, rzadko kiedy ktoś z naszego podwórka organizuje coś takiego.

Wszystko zaczęło się od śmierci Luxisa, ale tę historię zna już chyba każdy w fandomie. Mój znajomy, Altius Volantis, był pomysłodawcą projektu, który polegał na stworzeniu kompilacyjnego albumu muzycznego, z którego środki będą przekazane jego rodzinie. Ja z czasem dołączyłam do serwera wytwórni. Na początku moim głównym zadaniem było tworzenie grafik, czyli mój chleb powszedni. Dopiero z czasem Altius przekazał mi pałeczkę, mówiąc, że od teraz chciałby być swego rodzaju sidekickiem, bo nie czuł się na tyle odpowiedzialny. Niestety, całość była... bardzo wyboista, ponieważ Altius nie zaznajomił mnie z podstawowymi informacjami, które muszę wiedzieć, by zarządzać całością sukcesywnie, i tak projekt był w bardzo złej kondycji. Z czasem Altius odszedł z ekipy na dobre, ja z pomocą Violin Melody (pozdrawienia!) ogarnęłam wszystko, co miałam, i udało nam się jeszcze w 2019 roku wydać nasz pierwszy album!



Sama wytwórnia to projekt, który moim zdaniem ma świetną ideę, tylko potrzeba mu odpowiednio czasu i uwagi. Naszym głównym założeniem jest pomaganie ludziom, niezależnie skąd i z jakiej przyczyny. Nie szkalujemy ludzi z obcych fandomów, subkultur – każdy może pomóc. Głównie skupiamy się na komponowaniu muzyki i tworzeniu rysunków reklamujących projekt (w przyszłości być może zorganizujemy też własny merch? kto wie!), ale każdy jest mile widziany w naszym zakątku, chociażby, by luźno porozmawiać z ekipą i wspierać nas! Być może w przyszłości zorganizujemy też inne akcje charytatywne, nie tylko związane z tymi dwoma dziedzinami, ale wszystko na razie to „work in progress” :P.

M: Zarządzanie tego typu projektem musi być bardzo odpowiedzialną pracą. Szanuję, że nie poddałaś się, mimo że nie do końca wiedziałas, jak się za to zabrać, i ostatecznie wasza akcja obrała właściwe tory. Sama jestem ciekawa, ile dobrych rzeczy z tego wyniknie. Ciekawe, że w jednym czasie trafiłaś aż do dwóch wytwórni muzycznych. Jak było w przypadku tego drugiego projektu? W jaki sposób do niego trafiłaś?

P: O drugim projekcie powiedział mi jeden z moich znajomych, który bardzo interesuje się fandomową muzyką. Polecił mi kanał Vibe Poniez na yt, na którym reklamowali swój serwer, więc postanowiłam dołączyć. Było tam kilka znajomych twarzy, ponieważ część z nich brała udział w pierwszym projekcie Helpie’s Corner!

Głównym zarządcą jest muzyk Tw3Lv3, z którym udało mi się porozmawiać prywatnie. Zaoferowałam mu swoją pomoc przy projekcie, ponieważ jego wytwórnia głównie skupia się na muzyce lo-fi, a ten gatunek w fandomie jest nikły... wielka szkoda, bo uważam, że zasługuje na o wiele większe zainteresowanie (poza tym – jest to jeden z moich ulubionych gatunków muzycznych!). Tw3Lv3 wiedział już, że rysuję, widział moje prace, więc postanowił, że będę mogła dołączyć do ekipy. Ot, cała historia! :P

M: Podziwiam za odwagę i miłość, że możesz robić coś związanego nie tylko z rysowaniem, ale też swoim ulubionym gatunkiem muzycznym. To pewnie przyjemne zajęcie, móc wspierać ludzi o podobnej pasji. Wracając do kwestii samych rysunków. Muszę Ci zadać moje ulubione pytanie. Wolisz techniki tradycyjne czy digitalowe?

P: Wiedziałam, że ono padnie prędzej czy później, ha!

Cóż, tutaj trudno mi powiedzieć, szczerze mówiąc. Rysowałam na papierze, od kiedy byłam małym dzieckiem, i przywiązałam się do tego w pewien sposób, zwłaszcza do rysowania ołówkiem, który stał się moim ulubionym przedmiotem. W młodości nigdy nie lubiłam kolorować rzeczy, dlatego przeważnie... robiłam wszystko czarno-białe. I dlatego teraz kolorowanie przysparza mi nieco trudności! Z tradycyjnych mediów moimi ulubionymi są kredki i mazaki, bo one były w moim domu najczęściej. Farbki były do rzadkich szkolnych projektów, sama jakoś nigdy nie przysiadłam do nich i teraz malowanie sprawia mi ogromny ból płocidła.

Techniki cyfrowe stosuję od niedawna (2-3 lata?), ale mimo to strasznie je polubiłam przez to, że są o wiele wygodniejsze w użyciu. Popętnisz błąd – możesz coś wymazać/cofnąć i nie martwić się, że zniszczyłeś pracę swojego życia jednym złym machnięciem! W świecie wirtualnym wszystkie kolory masz za darmo i nie musisz się martwić o kupno przyborów czy mieszanie barw, by uzyskać odpowiedni odcień. Tak że chyba mimo wszystko jestem bardziej po stronie digitalu, chociaż nie znaczy to, że nie lubię technik tradycyjnych :P.

M: Wygląda na to, że jestem przewidywalna. Zgadzam się z Tobą, że digital bywa wygodniejszy, gdy już potrafi się go używać. Jak to jest w przypadku rysowania w Paintcie? Z tego, co wiem, bardzo lubisz w nim tworzyć. Czy rysowanie w tak podstawowym programie jak MSPaint bardzo różni się od tworzenia w bardziej zaawansowanych aplikacjach? Co lubisz w nim najbardziej?

P: Dla mnie rysowanie w Paintcie to swego rodzaju ucieczka od rzeczywistości. Nie musisz skupiać uwagi na technicznych aspektach rysowania, bo... nie ma co się tu dużo zastanawiać – klikasz w pędzel i rysujesz! To bardzo pomaga mi się odprę-

żyć i poczuć czystą radość z procesu rysowania. Przeważnie są to dość proste rysunki, które rysuję dla rozgrzewki, dla siebie czy dla głupot, ale kiedy chcę zrobić jakąś bardziej profesjonalną grafikę, to Paint zmienia się w ogromny wrzód na płocie, ze względu na brak niezbędnych udogodnień (np. warstwy). Masz ograniczoną ilość cofnięcia swoich błędów, nie możesz swobodnie obracać rysunkiem i nie wiem czemu, ale u mnie gumka nie wymazuje tylko jednego koloru, tylko całość. Jeśli chce się stworzyć jakieś płynne przejście między kolorami, trzeba się nieco napracować, by uzyskać ten efekt, bo Paint nie ma takiego samego aerografu jak np. w Fire Alpace. Nie wiem, czy to kwestia mojego komputera, ale jeśli chcę rysować za pomocą biało-czarnych tekstur, to prędzej czy później program mi się wyłączy, bo brakuje zasobów pamięci. Eh, taki prosty program – tyle męczarni!

Na pewno w tym programie lubię, mimo wszystko, jego prostotę. To, że człowiek nie musi dużo myśleć, tylko może skupić się na rysowaniu. Bardzo lubię też same pędzle, które nadają pracy pikselowy nastrój. No i sama obecność tekstur mnie zadziwiła, ponieważ wiele programów nie ma wgranych takich rzeczy, tylko trzeba pobierać je osobno.



M: Właśnie nauczyłam się nowej rzeczy. Nie miałam pojęcia, że Paint ma opcję tworzenia biało-czarnego z teksturami. To jest ciekawa opcja do eksploracji. Idąc w ten temat dalej, czy masz jakąś ulubioną postać, rzecz lub emocję, którą najbardziej lubisz przedstawiać na ilustracjach? Co rysuje Ci się najprzyjemniej?

P: Hmm, u mnie „ulubiona postać/rzecz/emocja”, a „coś, co rysuje mi się najprzyjemniej” to dwie różne rzeczy xD! Są postacie, które uwielbiam i które chciałabym rysować przez ogrom czasu. Tak samo z przedmiotami i emocjami, krajobrazami, itp. Kwestia jest jednak taka, że tamte rzeczy zajmują mi więcej czasu, bardziej się do nich przykładam ze względu na to, że tak je lubię! Chciałabym, by moje upodobanie do danej rzeczy widać było przez wykonanie rysunku.

Bardzo lubię zdenerwowane, przestraszone, czy też głupie wyrazy twarzy, ale nie zawsze jestem w stanie je narysować „ot tak”, więc muszę przy nich się bardziej skupić.

Wiem, że to strasznie oklepane, ale najprzyjemniej mi się rysuje moją ponysonę, której grzywę robię już z automatu, nie zastanawiając się nad niczym. Jest mi ona bardzo bliska i poprzez rysowanie jej znacznie poprawia mi się humor! Mogę przez to pokazać, jak się czuję, co wydarzyło się danego dnia, nie skupiając się na detalach, tylko na treści, atmosferze. Te rysunki nie są jakoś strasznie imponujące, ale są swego rodzaju terapią na zły humor. Kiedy mam podły nastrój, o wiele lepiej się poczuję, rysując moją ponysonę również smutną niż np. biorąc tabletki na uspokojenie.

M: Ja bardzo lubię to, jak rysujesz swoją ponysonę. To, ile emocji niosą rysunki z nią związane. Widać, że lubisz to robić, patrząc na ich wykonanie. Acz to moja osobista opinia. Wiem też, że często zmieniasz styl swoich rysunków. Masz aktualnie jakiś konkretny cel, do którego dążysz, wykonując swoje ilustracje?

P: Tak, to prawda, co jakiś czas zmieniam swój styl rysowania i było tak przez większość mojego życia, bo lubiłam eksperymentować i próbować nowych rzeczy, zobaczyć, czy mi pasują! Jeśli tak było, to coś sobie z niego „zatrzymałam” i tak łączyłam to, co mi się podobało, w jedną całość.

Obecnie chciałabym wrócić do korzeni i znów spróbować rysować w kreskówkowym, dynamicznym stylu. Chciałabym, by moje postacie były bardziej dynamiczne, „giętkie” i pełne życia. Do tej pory mam wrażenie, że rysuję kalki i to nie jest jeszcze do końca to, co chciałabym rysować, więc czeka mnie jeszcze trochę pracy :P. Zainteresował mnie ostatnio również styl anime i chciałabym z niego zaczerpnąć inspirację, a przynajmniej spróbować swoich sił w tej dziedzinie, co nie znaczy, że przeniosę się teraz na ten styl do końca mojego życia xD. Jest tyle do wypróbowania!



M: Prawda, nie ma sensu się ograniczać. Jestem ciekawa Twoich prac inspirowanych anime, bo sama bardzo lubię tę stylistykę. Na pewno będę obserwować Twoje postępy w tym temacie. Skoro poruszamy się w tematyce rysowania, powiedz mi, masz może artystów, którzy Cię inspirowali? Podziwiasz kogoś? Czy któryś z nich należy do fandomu, czy są to raczej bardziej szeroko pojęci artyści?

P: Aah, na to pytanie nie umiem odpowiedzieć nigdy prosto. W moim życiu było zbyt wiele ludzi, którymi się inspirowałam i trudno mi powiedzieć, do którego z nich się przywiązałam najmocniej. Na pewno jedną z takich osób jest Andy Price, którego komiksy mnie oczarowały, gdy kupiłam je po raz pierwszy. Strasznie chciałam móc tworzyć tak detaliczne, dynamiczne i zapierające dech w piersiach rysunki czy też komiksy, więc w pewnym okresie mojej rysunkowej ścieżki postanowiłam się nim zainspirować. Drugą taką osobą byłaby Nitkaczek, której rysunki obserwowałam na Facebooku. Jej starsze prace nie były aż tak imponujące, jak je



zapamiętałam, ale strasznie spodobał mi się w nich detal i sylwetki postaci, niemalże anorektyczne, które wybudziły we mnie tę edgy stronę siebie, i inspirowałam się jej pracami przez dłuższy czas. Poza tymi dwiema postaciami nie mam raczej zbyt wielu osób, którą się inspirowuję. Po prostu chłonę to, co jest w Internecie i wokół mnie!

M: To w sumie dobrze, że chłoniesz wszystko, co Cię otacza, i starasz się czerpać z różnych źródeł. Wszak obserwacja jest pierwszym krokiem ku polepszeniu swoich umiejętności. Przynajmniej ja staram się tym kierować w moich pracach. Zaangażowałyśmy się teraz mocno w kwestię samego rysowania. Czy oprócz niego masz jeszcze jakieś hobby, które starasz się rozwijać?

P: Hmm, czy wspieranie fandomowych artystów i kupowanie ich produktów można nazwać hobby? Uwielbiam wspierać artystów i to jest coś, co chciałabym robić do końca moich dni. Potrzebuję tylko pieniędzy, haha! Udzielanie się wśród mediów, gadanie z ludźmi na różnych serwerach, tworzenie kucykowego community, jeżdżenie na meety – nie jestem pewna, czy to hobby, ale sprawia mi to ogromną przyjemność i uwielbiam to robić w czasie wolnym.

Poza życiem wśród kucyków nie różnię się od przeciętnych piwniczaków – czytam książki dość często, ostatnio wciągnęłam się też w mangi. Od czasu do czasu oglądam anime/kreskówki/filmy, ale przez mój plan tygodnia nie mam zbyt dużo czasu (i Internetu w telefonie). Lubię spacerować, ale na spokojnie i w towarzystwie innych. Ogólnie jestem powolna i nie lubię się spieszyć, więc większość tych wymienionych rzeczy wolę robić na spokojnie. Uwielbiam też wydarzenia kulturalne w moim mieście i jeśli tylko mam możliwości, to pójdę odwiedzić nową wystawę czy też projekcję filmu albo przedstawienie.

Zapomniałam też dodać! Uwielbiam słuchać muzyki, jest ona dla mnie niezbędnym elementem życia i rzadko kiedy zdarza się, że nie słuchałam muzyki danego dnia. Ma ona na mnie ogromny wpływ, zwłaszcza jeśli chodzi o odczuwanie emocji. Potrafi mnie zmotywować do pracy, uspokoić po ciężkim dniu czy też dzięki niej mogę sobie pokrzyknąć w myślach, by sobie ulżyć w rytm ostrych nut, np. The Prodigy. Uwielbiam poznawać nowych muzyków i przesłuchiwać ich dyskografię, sprawia mi to ogromną satysfakcję i wybudza we mnie swego rodzaju... dziecko-odkrywcę, które odnalazło niesamowity skarb.

M: Wspieranie innych artystów to bardzo ciekawe zainteresowanie. Na pewno pomaga w nawiązywaniu nowych kontaktów w środowisku twórców. W końcu inni artyści często pozytywnie reagują na aktywność w obrębie swojej pracy, co później może przyczynić się do niespodziewanych wydarzeń. Wspominałaś na początku, że dopiero od zeszłego roku zaczęłaś bardziej udzielać się na kucykowych konwentach i ponymeetach. Jakie masz podejście do tego typu spędów? Traktujesz je bardziej jak centrum zarobku czy to coś głębszego? Myślisz, że takie spotkania przetrwają, mimo końca czwartej generacji?

P: Dla mnie konwenty to jedna z moich ulubionych rzeczy w całym moim życiu. Od małego marzyłam, by kiedyś na nie jeździć, bo wydawały mi się niesamowitą zabawą, i to okazało się prawdą! W żadnym wypadku nie patrzę na nie pod względem zarobku. Oczywiście jest to jego ważna część, bo dzięki temu będę mogła zapewnić sobie materiały do szkoły, ubrania i inne takie rzeczy do przetrwania, ale dla mnie to tylko część zabawy. Przede wszystkim, kiedy jadę na konwent, to dostaję banana na twarzy! Możliwość spotkania ze znajomymi, zobaczenia ich

po tak długim czasie, wspólne rozmowy i spędzanie czasu po skończeniu konwentu... to napełnia mnie energią, by tylko jeździć dalej! Dla mnie konwenty to tak jakby... wejście w zupełnie inny świat, gdzie nie boisz się o swoją skórę, tylko czujesz się jak w domu, gdzie nic Ci nie grozi. Możesz nabyć epicki merch, pośpiewać na karaoke, posłuchać prelekcji innych lub samemu przeprowadzić własną, wziąć udział w konkursach, zintegrować się z ludźmi – a to wszystko w bezpiecznej atmosferze. Serio, jeszcze nigdy nie zaznałam takiej radości, jak właśnie na tych wydarzeniach.

„Fandom umiera”, „fandom zdycha”, ale mimo to tych wydarzeń jest coraz więcej! W zeszłym roku naliczyłam ich chyba z 7 czy 8! Nie sądzę, by kucykowa społeczność tak szybko się poddała w tym temacie. Nawet jeśli meety nie będą tak popularne i ekstrawaganckie, to myślę, że ludzie nadal będą organizowali jakieś małe spotkania, bo znajomości, jakie zawarli przez te lata, dalej pozostają żywe i raczej nie chcą, by zostały zapomniane. Żywię ogromną nadzieję, że nowa generacja przyciągnie nowe pokolenia, które wybudują nowe fundamenty w naszej społeczności i będą kontynuowały to, co my zaczęliśmy. W każdym razie ja nie zamierzam przestać się udzielać!

M: Mam nadzieję, że Twoje oczekiwania się spełnią, bo bardzo lubię jeździć z Tobą i Victorią Luną na wydarzenia, wraz z naszym Semaforem. Jak sama stwierdziłaś, jesteś już kucykowym weteranem, zarówno jeśli chodzi o serial, jak i rysunki kolorowych taboretów. Masz może jakieś porady dla osób, które dopiero zaczynają swoją przygodę z rysunkiem w tej czy innej tematyce?

P: Przede wszystkim – nic nie osiągniecie odkładając wszystko na „kiedyś tam”. Jeśli pragniecie coś zrobić, chwycicie moment i zrobicie to tu, teraz! Życie jest krótkie, chwile ulotne, a odpowiedni moment nigdy nie nadejdzie. Sami musimy chwycić byka za rogi w tej sekundzie, inaczej nigdy nam się nie uda zacząć. Im szybciej wskoczycie do wody, tym lepiej. Kolejną moją

poradą jest utrzymanie konsekwentności, bycie zorganizowanym. Jeśli pragniecie coś zrobić, to usiądźcie na spokojnie, rozplanujcie sobie całość w kalendarzu tak, byście mogli to robić regularnie. Podejdźcie do waszej rzeczy tak, jak do posiadania dziecka – jeśli chcecie, by wyrosło na silne, zdrowe i by było szczęśliwe, to musicie poświęcić mu dużo czasu, by mogło rosnąć i rozkwitać. Ja niestety nauczyłam się tego na własnych błędach i MAM OGROMNĄ NADZIEJĘ, że w tym roku będę choć odrobinę lepiej zorganizowana xD!

Co do samej kwestii rysunków – próbować, próbować i próbować! Przestać się bać! Co złego może się stać? Spadnie meteor? Nie, zmarnujecie jedną kartkę papieru, a ich są miliardy na świecie. Nie namawiam Was do bezsensownego marnowania papieru i wyrzucania go, jeśli nie uda Wam się rysunek, ale do tego, byście się nie bali stawiać kroków. Obrazek nie będzie wyglądał tak, jak chcecie, jeśli nie będziecie go udoskonalali i pracowali nad swoją pracą. Chłońcie, co Wam daje świat, nie bójcie się – próbujcie nowych rzeczy, poszerzajcie swoje horyzonty! Co Wam szkodzi próbować?

M: Zgadza się z Tobą w 100%. Wygląd rysunku w dużej mierze jest owocem ciężkiej pracy, która jest wspomagana talentem. Bez wysiłku ciężko osiągnąć coś, co będzie nas całkowicie zadowalać, w sporej ilości przypadków. To bardzo dobra

porada. Swoją drogą właśnie zorientowałam się, że nie zapytałam Cię o ulubioną postać z serialu! Masz tę jedną, jedyną ukochaną, niezmienną od zawsze, czy raczej twoja sympatia zmieniała się wraz z upływem kolejnych sezonów serialu?

P: Na samym początku moją ulubioną postacią była Twilight Sparkle, ponieważ mogłam się z nią mocno utożsamić (i w sumie nadal tak jest, rip). Do dzisiaj patrzę na nią z ciepłym uczuciem w serduszkach, uwielbiam ją pomimo jej wad. Do końca mojego życia będzie moją waifu! Gdy jednak pojawił się sezon 6, to znalazłam TĘ idealną postać, a jest nią... Sunburst. Tutaj raczej nie powinno być większej niespodzian-



ki – niezdamy nerd, aspirujący czarodziej, który nosi gigantyczne okulary na nosie, cały jest w nieładzie i ma problemy z komunikacją międzykucykową? Tak, idealna partia dla mnie xD! Nie był on w stanie przyćmić mojego sentymentu do Twilight, ale jest z nią na równi.

Wraz z rozwinięciem się serii i tym, że dojrzywałam wraz z nią, poczułam też ogromną sympatię w kierunku Fluttershy i Pinkie Pie. Fluttershy zauroczyła mnie swoją nieśmiałością, delikatnością i dziewczęcym wdziękiem. Mimo bycia kruchą i skrytą potrafi postawić na swoim, kiedy trzeba. Podziwiam w niej to, że potrafi przezwyciężyć swoje lęki związane z relacjami międzykucykowymi. W tej kwestii jest lepsza ode mnie.

Natomiast Pinkie Pie pokochałam przez jej optymizm, kreskówkowość, dynamiczność i to... jak bardzo się stara dla swoich przyjaciółek. Każdy traktuje ją z przymrużeniem oka, że jest taka głupkowata i różowa, ale za nią kryje się coś więcej. Niezłomny, żelazny uśmiech. Piwniczka z folderami, gdzie każda znana jej osoba jest dla niej kimś godnym do zorganizowania imprezy. Porażająca determinacja do... czegokolwiek. Pinkie pokazała mi, jaką jest silną klaczą i jak ambitna jest w swoich działaniach. Od tamtej pory nie patrzę na nią już tak samo.

No i oczywiście niedoceniany Spike, który jest najlepszym pomagierem na świecie ;_:

M: To całkiem przemyślane decyzje i sympatie. Widać, że przemyślałaś najpierw mocno, jaką postać chcesz obdarować większą uwagą. Skoro już w siedzimy w tematyce fandomowej, masz jeszcze jakieś inne uniwersum, którym się bardziej interesujesz, poza kucykami? Jesteś fanką jakiejś konkretnej serii książek lub innej kreskówki?

P: Ojoj, tutaj będzie ciężko, bo chyba w żaden inny serial nie wsiąknęłam tak bardzo jak kucyki xD!



Hmm... jestem fanką wielu serii animowanych, kreskówek i anime, ale chyba nie znalazłam jeszcze żadnej produkcji, która by sprawiła, że chciałabym się przenieść do jej świata. Hazbin Hotel przykuł mocno moją uwagę, ale... chyba nikt z nas nie chciałby siedzieć w piekle xD. No chyba że miałabym zapewnioną jakąś ochronę i mogłabym się skupić na pomocy Charlie w rozwijaniu jej hotelowej działalności, to wtedy jak najbardziej!

Jeśli chodzi o anime, to ostatnio obejrzałam pierwszy odcinek serii „Nagi No Asukara”, gdzie życie pod wodą to po prostu drugi świat i nie jest on czymś wrogim. Po prostu jest, ludzie żyją tak jak na lądzie, mają tylko swoje obrządki i przyzwyczajenia. Fajnie by było raz przenieść się do świata pod wodą i móc obserwować życie ludzi z innej perspektywy. Najbardziej chyba chciałabym pozwiedzać dno morskie w poszukiwaniu zatopionych statków i możliwych ukrytych skarbów.

Mogłabym dodać jeszcze serię „Aa! Megami Sama!” gdzie źle wykręcony telefon przekieruje nas na Boską Infolinię i ześle nam boginkę prosto z nieba, która spełni dla nas jedno życzenie. Gdybym mogła sobie w tamtym świecie zażyczyć czegokolwiek, to poprosiłabym ją, by została ze mną na ziemi, dzięki czemu zyskałabym przyjaciółkę, której mogłabym pokazać życie na ziemi. Przepiękna wizja, która raczej nigdy się nie spełni.

Jeśli chodzi o serię książek, to pochłonęła mnie seria Marty Kisiel pt. „Dożywocie”. Motyw posiadania własnej epickiej posiadłości, w której mieszkają nieziemskie stworzenia zaprzyjaźnione z Tobą... czy można marzyć o czymś jeszcze? No, kurczę, kto nie chciałby zaprzyjaźnić się ze swoim aniołem stróżem i piec z nim ciasteczek?!

Było też wiele innych filmów, książek i gier, które miały niesamowity świat, ale jest ich za dużo, bym je wszystkie wymieniła!

M: Z Twojej wypowiedzi aż bije marzeniami o przyjaźni i chęci pomagania innym. Nic dziwnego, że Twoja fandomowa działalność też się z tym wiąże. Czy bycie w kucykowej społeczności pomogło Ci jakoś w znalezieniu przyjaciół? W jaki sposób fenomen serialu My Little Pony wpłynął na Ciebie? Jesteś zadowolona z tego wpływu?

P: Wiem, że zabrzmiało to naprawdę oklepanie, ale gdyby nie kucyki, to nie wiem, czy byłabym dzisiaj tu, gdzie jestem. Zawdzięczam temu serialowi naprawdę wiele. Niby zwykła kreskówka o gadających kucykach, które przeżywają wspólne przygody, ale lekcje płynące z odcinków wiele razy stosowałam w prawdziwym życiu, dzięki czemu uniknęłam wielu nieprzyjemnych sytuacji. Sama przez całe życie byłam bardzo skryta i nieśmiała, ale kiedy doszło do jakiejś konfrontacji z drugim człowiekiem, to przypominałam sobie lekcje z odcinków i starałam się zachowywać tak otwarcie i przyjacielsko, jak tylko mogłam. Gdyby nie to, to nie sądzę, że byłabym w stanie dzisiaj z kimkolwiek nawiązać jakiś kontakt.

Serial zmotywował mnie też do tego, by więcej rysować. Postacie tak mi się spodobały, że siedziałam i rysowałam, do skutku. Kiedyś potrafiłam machnąć kilka rysunków dziennie, taki miałam zapał. Dzięki kucykom testowałam nowe style, techniki, poszerzałam swoje możliwości. To dzięki temu serialowi umiem teraz tak rysować.

Dzięki kucykowej społeczności poznałam wielu wspaniałych ludzi, część z nich to moi bliscy przyjaciele, co jest dla mnie czymś... niesamowitym, bo tak naprawdę nigdy w swoim życiu nie miałam tylu osób, które są mi tak bliskie i które mogę swobodnie nazwać „przyjaciółmi”. Przez fandom poznałam też Semafor, z którym mam zaszczyt pracować i podróżować po konwentach, co dla mnie jest epicką przygodą. Poznałam niektóre legendy fandomu, które okazały się naprawdę sympatycznymi ludźmi pełnymi niespodzianek. Dzięki nowym znajomościom moje ścieżki się poszerzyły, rozpleniły, dały mi tyle możliwości na rozwój i dobrą zabawę. I finalnie, dzięki serialowi, przez przypadek, poznałam też kogoś, kto ma bardzo wyjątkowe miejsce w moim sercu... tak że – fandomowi zawdzięczam naprawdę dużo. Kocham go całym sercem pomimo jego wad i nie zamierzam go opuszczać!

M: Ow, obyś mogła cieszyć się nim jak najdłużej, a przynajmniej, by znajomości, które zdobyłaś dzięki niemu, przetrwały mimo końca serii. Jeśli

już o końcu mowa. Ze swoich źródeł wiem, że obejrzałaś już wszystkie odcinki czwartej generacji. Czy końcówka serialu była według Ciebie satysfakcjonująca? Jak nastawiasz się na piątą generację? Masz co do niej jakieś oczekiwania?

P: Kończówka serii była dla mnie ogromnie satysfakcjonująca. Uważam, że twórcy zrobili to idealnie, „w punkt” – nie przesadzili, nie przekombinowali, ale też nie zaniedbali. Ostatni dwuodcinkowiec był epicki, przepiękny akcją, emocjami, niespodziewanymi plot twistami, ale tego się spodziewałam. Musieli zrobić końcówkę z hukiem. To coś jak fajerwerki na koniec roku. Nie jestem jakąś wielką fanką takich niesamowitych scen akcji, ale uważam, że to było czymś, co musiało się stać. I, o ironio, uwielbiam to, że Discord doczekał się tego, że inni złoczyńcy zostali przemienieni w kamień, to było tak idealne!

Co do epilogu, byłam naprawdę wzruszona, ale też zadowolona z obrotu wydarzeń. Twórcy poukładali elementy tam, gdzie powinny przynależeć wraz z upływem czasu. Nic nie było na siłę, wszystko było dla mnie oczywistą konsekwencją tego, co działo się wcześniej. Spike nareszcie wyrósł na przystojniaka, Mane 6 się zestarzało, Twilight ma swoją pupilkę, historia zatacza koło. Jedyne, do czego mogłam się przyczepić, to głos Twilight, który brzmiał strasznie młodo jak na tak masywną alikornicę, ale to szczegół. Ten epilog dla mnie był właśnie tak dobry, że nie mam się zbytnio do czego przyczepić. Ostatnia piosenka na wiele tygodni zapadła mi w głowie, chyba stała się jedną z moich ulubionych!

Co do generacji piątej, to nie wiem do końca, co myśleć. Boję się, że przez brak Lauren w drużynie serial nie będzie już taki sam, że twórcy wybudują złe fundamenty, na których będzie opierać się seria. Widziałam wycieki, które przedstawiały projekty postaci, i... z jednej strony jestem ciekawa, jak twórcy to rozwiążą, ale z drugiej strony czuję zawód i lęk, bo to może będzie tylko odgrzanie kotleta. Osobiście wolałabym, by następna generacja skupiała się na Student 6, ponieważ mieli oni strasznie mało czasu antenowego, a że Mane 6 stało się starszyskami, to oni mogliby przejąć akcję.

W składzie głównych bohaterów nie byłoby już tylko kucyków, a inne stworzenia z Equestrii. Dzięki temu moglibyśmy bliżej się przyjrzeć ich kulturom, zwyczajom, a także relacjom rodzinnym, które pa-

nują w ich domu. Dla mnie możliwości jest naprawdę wiele, ale twórcy jak to twórcy – zrobią coś i potem odstawią, by się kurzyło :V.

M: Ciekawa wizja. Zgadzam się z Tobą, że lepsze przedstawienie innych stworzeń zamieszkujących Equestrię byłoby przydatne. Masz spośród nich może jakąś konkretną rasę, która według Ciebie byłaby najciekawszą do głębszego poznania? Jaką rasę darzysz największą sympatią?

P: Szczerze mówiąc, pomimo mojego zainteresowania innymi rasami zamieszkującymi uniwersum kucyków, nie mam żadnej ulubionej rasy. Każda ma w sobie coś wyjątkowego, na co warto zwrócić uwagę. Ale jeśli miałabym wybierać, to chyba byłyby to kryształowe kucyki. Żyją w krainie, gdzie główną filozofią jest miłość, władczyni to propaguje, zapewnia wszystkim poczucie tego, że są ukochani, że mają bezpieczeństwo. Czego chcesz więcej?

M: W sumie to brzmi zachęcająco. Nie dość, że władczyni o nich dba, to jeszcze wszystkie kuce tej rasy są takie urodziwe... Zwłaszcza, że łączy ich też trudna przeszłość. I podążając tropem przeszłości, na sam koniec wywiadu, chciałabym, byś nieco przybliżyła naszym czytelnikom historię swojego przydomka. Jak powstał tak osobliwy i oryginalny nick?

P: W sumie za tym nie ma jakiejś niesamowitej historii. Nigdy nie byłam dobra w wymyślaniu imion/nicków dla postaci, przeważnie były to spontaniczne słowa. Tak też było w tym przypadku – gdy zakładałam swoje konto na Deviantarcie, to zastanawiałam się, jaką ksywkę sobie wybrać. Myślałam z dobre kilka minut, aż te dwa słowa przyszły mi do głowy, a że brzmiały razem dla mnie dość... elegancko? to je wybrałam. Dopiero z czasem zobaczyłam, że nick bardzo mocno odzwierciedla to, jaka jestem. Chociaż może część cech sama sobie dopowiedziałam? Nie mam pojęcia – to moi znajomi musieliby ocenić, haha!

Człon „Porcelanowy” odnosi się do dwóch rzeczy – mojej skóry, która dla wielu jest nienaturalnie blada, przez co przypominam taką łążącą lalkę (a przynajmniej tak słyszałam od moich bliskich i znajomych). Drugą rzeczą jest natomiast to, że... nie jestem zbyt silna, a wręcz przeciwnie; fizycznie bardzo szybko się męczę, ale podejrzewam, że to ze względu na arytmieję, której mam objawy (zamierzam to rozwiązać jak najszybciej, takie życie ssie! :P); psychicznie, ale tutaj raczej

nie ma co się zagłębiać (całe życie pracujemy nad sobą, hii). Natomiast „Okular” to symbol tego, że jestem obserwatorem i bardzo lubię patrzeć na rzeczy, przyglądać się im, ale z daleka, ostrożnie. Nie jestem typem, który działa bez rozeznania terenu :P! Część osób domyślała się, że chodzi tutaj o okulary, które noszę ja i moja ponysonka, i... po części mają rację, bo mam do tego „gadżetu” słabość!

M: Myślę, że po części zgadzam się z Twoim porównaniem do swojego przydomku, choć moim zdaniem, swoimi ostatnimi działaniami i odwagą w dążeniu do celu udowadniasz, że wcale nie jesteś aż taka krucha. Jeszcze raz dziękuję Ci, że zgodziłaś się ze mną porozmawiać i przy okazji uchylić rąbka tajemnicy, kim jest dziewczyna odpowiedzialna za tyle świetnych grafik w naszym fanzinie. Miło było dowiedzieć się, że Twoja działalność tak bardzo się rozrosła. Chciałabyś jeszcze na sam koniec powiedzieć coś do naszych czytelników?

P: Fandom może i jest już stary, czeka go śmierć, ale jeśli dobrze się w nim czujecie, to nie uśmiercajcie go na siłę.

Dziękuję, że mogłam stać się Waszą częścią życia! Przesyłam wszystkim mnóstwo pozytywnych wibracji! Trzymajcie się ciepło!

M: I Ty też trzymaj się ciepło! Tym pozytywnym akcentem dziękuję Ci za bardzo miłą rozmowę i liczę na dalszą owocną współpracę!





Wywiad z Moonlight

Gdy znajdujecie się wśród innych uczniów/studentów z klasy, to zastanawiacie się kim są w swoich czterech ścianach? Nie? Cóż, powiem Wam, że Wasze myśli nie byłyby nawet w stanie tego ogarnąć! Właśnie taka niepozorna dziewczyna z laboratorium chemicznego, która kryje w sobie wiele tajemnic, jest moim dzisiejszym gościem! Mowa tutaj o Moonlight-ki – redaktorce, graficzce i wicenaczelniej w zespole Equestria Times, która ma bardzo wiele do opowiedzenia! Zapraszam!

» Porcelanowy Okular

Porcelanka: Serwus Moon! Strasznie się cieszę, że znalazłaś chwilkę na ten wywiad! Nie spełniam się aż tak dobrze w roli redaktora w naszym fanzinie (bo nim nie jestem, cough), ale jeśli przyszło mi przeprowadzić z kimś wywiad, to cieszę się, że mogę go przeprowadzić właśnie z Tobą!

Może najpierw zacznijmy od czegoś prostego – mogłabyś się nam przedstawić i przybliżyć czytelnikom, czym się zajmujesz? Nie musisz ograniczać się tylko do życia redakcyjnego, bo myślę, że jesteś tu bardzo rozpoznawalna, haha!

Moon: Dzień dobry, Paprotko! Przyznam Ci, że zabawnie się czuję, bo dopiero co skończyłyśmy Twój wywiad, który zrobił na mnie duże wrażenie. Ciekawie być tym razem po drugiej stronie i odpowiadać, zamiast zadawać pytania. Z góry przepraszam, ale mam tendencję do słowotoku. Miło

mi, że uważasz, że jestem bardzo rozpoznawalna. Ja nigdy nie uważałam się za osobę jakoś bardzo znaną w fandomie. Może dlatego, że od małego miałam problem z prezencją i „sprzedawaniem siebie”, jeśli wiesz, co mam na myśli. Lubię moją pracę w redakcji. Tutaj czuję się potrzebna i cieszę się, że mogę współpracować z ludźmi, których polubiłam przez długie rozmowy na różne tematy na naszej redakcyjnej konferencji. Odkąd moja rola z redaktorki i grafika wspierającego, została wzbogacona o stanowisko redaktor wicenaczelniej, mam czym się zająć, co mnie bardzo cieszy. Choć dalej miewam problemy z pilnowaniem terminów.

Hmm... aktualnie w życiu prywatnym zajmuję się głównie studiowaniem. Zaczęłam właśnie drugi stopień na Chemii Medycznej, sesja się zbliża, więc wypadałoby zabrać się do nauki. W wolnych chwilach staram się ćwiczyć rysowanie tradycyjne, ale chcę też rozwinąć umiejętności sztuki digitalowej, co idzie mi straszliwie topornie... Zajmuję się też muzyką, to już bardziej amatorsko i dla przyjemności. Bardzo lubię śpiewać, ale nie wiem jak mogłabym to porządnie wykorzystać. Oprócz tego mam też Semafor, a zbliżają się konwenty, więc trzeba zabrać się za merch i organizację. Jestem też oficjalnym grafikiem na forum MLP Polska, choć ostatnio trochę zaniedbałam tę funkcję, czego żałuję. Mam do tej strony ogromny sentyment. Ostatnio też przypominałam sobie o opowiadaniu fantasy, które zaczęłam pisać cztery lata temu. Miło by było kiedyś je skończyć. Zostałam też kocią mamą, co znacząco pochłania mój czas. Młode kociaki są strasznie atencyjne.

P: Za jedną osobką kryje się tak wiele zainteresowań! Chemia, rysunek, muzyka, pisarstwo... no i opieka nad zwierzakiem. Dobrze, że nie trzymasz się tylko jednej rzeczy kurczowo i próbujesz poszerzać swoje horyzonty w innych dziedzinach, to sprawia, że życie jest ciekawsze, a nasze mózgi tak szybko nie obumierają. Z którym z tych wszystkich zainteresowań chcesz wiązać swoją przyszłość? Czemu chciałabyś poświęcić najwięcej uwagi? Poznałam w swoim życiu kilka osób, które chodziły na studia „A”, a poszły do pracy „B”, więc przypuszczam, że wszystko jest możliwe.

M: Szczerze, nie potrafię jednoznacznie odpowiedzieć na Twoje pytanie. Od dzieciaka mam wiele zainteresowań, które jakoś w mniejszym lub większym stopniu rozwijałam lub dalej rozwijam. W podstawówce zaczęłam chodzić do szkoły muzycznej, więc jestem przyzwyczajona, że zajmuję się wieloma rzeczami naraz. Inaczej gubię rytm i dni zaczynają się ślimaczyć. Źle się czuję, gdy nic konkretnego nie robię. Wybierając się na studia

chemiczne, szłam z myślą, że muszę zrobić jeden kierunek ścisły, by móc jako dodatkowy wziąć coś artystycznego. Taki miałam warunek od rodziców. Wtedy bardzo chciałam iść do szkoły teatralnej na kierunek wokalnno-aktorski. Po roku intensywnych przygotowań do egzaminów musiałam zrezygnować z tego pomysłu z powodów zdrowotnych, ale też bezpośrednio związanych z moim charakterem i samymi możliwościami. Środowisko aktorskie nie jest dla mnie. Wtedy też postanowiłam bardziej zająć się rysunkiem, dalej kontynuując studia z chemii medycznej. Niestety chyba nigdy nie odważę się spróbować dostać się do szkoły plastycznej, ale może kiedyś uda mi się dorwać jakiś ciekawy kurs.

Zawsze łatwo przychodziła mi nauka chemii i matematyki, lubię też biologię, więc mogłabym zajmować się tym zawodowo, choć czułabym się źle, gdybym obok jednocześnie nie robiła czegoś kreatywnego. Lubię dzielić się z ludźmi moją twórczością, nieważne jaką. Będę zadowolona, jeśli dalej będę mogła pokazywać innym moje rysunki, wiersze, artykuły, opowiadania, piosenki czy coś całkowicie innego. Wtedy czuję się bardziej spełniona. Nie jestem pewna, czy z pracy kreatywnej byłabym w stanie wyżyć. Z tego wychodzi, że chyba będę musiała dalej traktować ją jako hobby, a bardziej na poważnie zająć się pracą naukową albo w jakimś laboratorium pracującym nad lekami. Zobaczymy. Na tę chwilę nie jestem w stanie stwierdzić nic konkretnego i w sumie to jest w tym wszystkim szalenie intrygujące. Wszystko może się zdarzyć.

P: Nieznane są nasze przyszłe losy... i to chyba dobrze, bo co to byłoby za życie wiedząc, co się stanie z nami jak dorośniemy? Życie stoi otworem i masz mnóstwo możliwości, które mogą się dla Ciebie okazać tymi, które pozwolą Ci się rozwinąć w takim kierunku, jakim tylko wymarzysz, wierzę w to! Przepuśćmy jednak, że skupiłaś się na naukach ścisłych. Jesteś już doroślejsza, masz własny kitel i zajmujesz się badaniami/prowadzisz zajęcia w jakiejś placówce. Czy poza swoim życiem zawodowym nadal trzymałabyś się pastelowych kucyków i kontynuowała to, co robisz do tej pory? Czy jednak chciałabyś zostawić ten etap za sobą i szukać kolejnych nowych rzeczy?



M: Zdecydowanie nie mam zamiaru porzucić tego, co pozostało mi po tym etapie. Aktualnie chcę rozszerzyć moją działalność rysunkową. Zbyt długo bałam się postawić ten krok, przez to, że myślałam, że potrafię rysować tylko kucyki i nic ponad to. Teraz staram się to zmienić, ale jednak przez te prawie dziewięć lat rysowania kolorowych kopytnych, ciężko by mi było się z nimi całkowicie rozstać. Zresztą, dopiero co zaczęliśmy rozwijać skrzydła w Semaforze. Nadal nie wierzę, że zaledwie rok temu w marcu byliśmy razem na naszym pierwszym ponymeecie jako wystawcy. Nasza działalność się rozszerza, oferowanych pozycji w moim osobistym merchu jest coraz więcej i mam nadzieję, że ta tendencja, będzie się utrzymywać, jak najdłużej. Chciałabym, by oprócz pracy w labie, ludzie kojarzyli mnie też z mojej artystycznej działalności. To takie moje małe marzenie. Nieważne, w której z dziedzin. Miło by było zostać dostrzeżoną chociaż w jednej z nich. Szczerze powiedziawszy, najbardziej liczę na rysunek i muzykę, bo te są chyba najbliższe mojemu sercu. Chociaż w rysunku mam moim zdaniem większe szanse, mimo tego, że jestem tylko samoukiem. Muzyka jest trudniejszą dziedziną, która wymaga większej odwagi, kontaktów, umiejętności i pomysłu na siebie, a tego mi brakuje.

P: Jestem przekonana, że z czasem będziesz coraz bliżej swoich upragnionych celów, a Semafor będzie Cię w tym wiernie wspierał!

Wspomniałaś, że w zeszłym roku byłaś na swoim pierwszym ponymeecie razem z ekipą rysunkową, a od tego czasu Twój asortyment znacznie się powiększył (co mogę potwierdzić, razem z zadowolonymi klientami :P). Czy zamierzasz dalej jeździć na konwenty, a jeśli tak, to tylko na kucykowe, czy też zdecydujesz się na wejście w inne fandomy? Czym dla Ciebie jest bycie wystawcą? Czy jest to coś, co planujesz robić dłużej?

M: Tak, chciałabym dalej jeździć na konwenty jako wystawca. Jest to dla mnie swego rodzaju wyjściem

ze strefy komfortu. Z natury jestem bardzo skryta i długo zajmuje mi otwarcie się na ludzi (a potem już nie potrafię się zamknąć, bo jestem katarynką). Prowadząc stoisko, musiałam przezwyciężyć strach, by lepiej przyciągać do siebie zainteresowane osoby. Miło jest od czasu do czasu usłyszeć czyjąś opinię bezpośrednio z jego ust i to na żywo. To bardzo motywujące. Zdarzają się



też ludzie, którzy sami coś tworzą, dzięki czemu mam możliwość wymienić z kimś opinię na tematy, które bardzo lubię. Ma to też swoją ciemną stronę, bo wśród tych osób są też jednostki, które na widok moich prac stwierdzają, że nigdy nie będą tak tworzyć, więc nie ma sensu w ogóle się starać. To mnie za każdym razem bardzo boli, bo sama kiedyś byłam taka. Zamiast czerpać od innych inspirację, dobijałam się, że w danej chwili nie tworzę wystarczająco dobrych rzeczy, przez co ćwiczenie szło mi wyjątkowo topornie. Dlatego, gdy mam okazję staram się jakoś zachęcić innych, by się nie poddawali. Regularne ćwiczenia zaprowadziły mnie do tego miejsca, a ja nie mam zamiaru się zatrzymać. Bardzo bym chciała poszerzyć działalność też na konwenty o innej tematyce. Bardzo lubię szeroko pojętą fantastykę i różnego rodzaju animacje, więc na pewno mam w czym wybierać. Myślę, że jeśli uda mi się w końcu zrobić niekucykowe wzory, to zacznę szukać sposobu, by zaprezentować moją sztukę na imprezie spoza naszego fandomu. Miło byłoby zajmować się tym bardziej regularnie i na



Vivienne „Vivziepop” Medrano, takie jak Hazbin Hotel, który wspominałaś w wywiadzie z Tobą. SU porwał mnie fabułą i ciekawym podejściem do poruszanych tematów, a także świetną muzyką i projektami postaci. Podobnie było z pilotem Hazbin Hotel i teraz ogromnie czekam na nadchodzący serial. Te serie są aktualnie dosyć modne i mają wielu fanów, więc miło by było spróbować się jakoś bardziej aktywnie zainteresować tymi społecznościami.

szerszą skalę. Myślę, że jest to coś, co mogłabym robić dłużej i mam zamiar się tego trzymać.

P: Bycie wystawcą to faktycznie „wystawienie się” (słowny żarcik, idealnie!) na opinię innych, która nie zawsze jest lekka i przyjemna, sama mogę to potwierdzić. Jednak aby się rozwijać, musimy skierować głowę w dobrą stronę i iść po prostu dalej, dając dobry przykład innym, nie tylko z naszej branży! Uważam, że jak najbardziej dasz radę i zajdziesz daleko, nawet poza granice naszego kucykowego stadka! A propos przekraczania granic... czy są jakieś inne produkcje lub serie, które mocno przykuły Twoją uwagę? A jeśli tak, to czy też udzielasz się w ich fandomach, jeśli takowe istnieją?

M: Ojeju... jest kilka produkcji, które bardzo lubię, ale do tej pory nawet nie myślałam, by bardziej zagłębiać się w ich fandom. Jakoś się zadomowiłam w kucykowym stadku i nie czułam potrzeby wchodzić do innych karczm. Możliwe, że to przez moją nieśmiałość. Mówi się, że w Internecie można być kim się chce, a ja tutaj boję się czasem robić rzeczy bardziej niż na żywo wśród innych ludzi. Aktualnie kreskówkami, którym poświęcam więcej uwagi jest Steven Universe, serial animowany stworzony przez Rebeccę Sugar, oraz zapowiadane serie od

Jestem też fanką anime i przez ostatnie lata, odkąd zaczęłam studia, dosłownie pochłaniam jedną serię za drugą, bo mam jeszcze mnóstwo tytułów, które chciałabym zobaczyć, a jednocześnie wciąż wychodzą nowe. Nie sposób się z tym nudzić. Tutaj możliwości udzielania się jest bardzo dużo, dlatego na razie mam zamiar poduczyć się w rysowaniu

postaci humanoidalnych, by móc czynniej działać w tej tematyce. Choć na tę chwilę chciałabym spróbować moich sił w tematyce Pokemonów, bo jestem ich fanką od berbecia i tworzenie w tej tematyce powinno być łatwiejsze od rysowania ludzi. Bardzo lubię też opowieści fantasy. Moją ulubioną trylogią z tego gatunku jest cykl Mojra, do której należą „Wilczyca i Córka Ziemi”, „Wojna Wilków” i „Noc wilczycy”. To taka opowieść o druidach i rycerzach, w której jednocześnie opowiadana jest historia samotne wilczycy z perspektywy zwierzęcia. Książki te napisał Henri Loevenbruck, pochodzący z Francji. Nie jestem pewna, czy seria ta ma w Polsce grono aktywnych fanów. Bardziej popularnych tytułów jeszcze nie czytałam, więc wolę na razie nie przekraczać ich terenów, by nie świecić moim brakiem wiedzy. Może kiedyś spróbuję.

P: Wiedziałam, że w tej kwestii mogę się od Ciebie spodziewać kolejnych rzeczy, które ukrywasz! Jako rysownik na pewno zgodzisz się ze mną gdy powiem, że przed nami jeszcze dużo do odkrycia w kwestii rysunków, jest od groma płaszczyzn, których jeszcze nie tknęłyśmy. Jedną z nich jest m.in. rysowanie ludzi, o którym wspomniałaś. Jeśli zdecydujesz się poświęcić więcej czasu innym fandomom, to rysowanie fanartów będzie idealnym pretekstem do przeciwiczenia ludzkiej anatomii!

A tak właściwie... chciałybyś rysować ludzi? Pragniesz rozwinąć swoje możliwości artystyczne czy wolisz jednak skupić się na swojej strefie komfortu? Czy rysunek jest dla Ciebie na tyle istotny, by byłby w stanie Cię do tego zmotywować? Co czujesz, kiedy rysujesz?

M: Tak właściwie, to pragnę nauczyć się rysować ludzi, odkąd zaczęłam się bardziej poważnie zajmować rysowaniem. Będąc małą Moon (nie żebym teraz była jakaś duża) miałam marzenie, by nauczyć się rysować mangi i komiksy. Ekspresja, poziom rysunków, dynamika scen w tego rodzaju dziełach strasznie mi imponowała. W sumie to nie wiem, dlaczego porzuciłam te próby, gdy odkryłam kucyki. Może dlatego, że w tym wypadku znalazłam osoby, którzy zareagowały na moje prace, przez co moja motywacja przerosła poprzednią? Było to coś świeżego i niezwykłego, co pochłonęło mnie całkowicie. Patrząc na to od ciemnej strony, przez kucyki nie nauczyłam się do tej pory rysować ludzkich postaci, ale nie lubię tego typu myślenia. Kuce dały mi powód, do szlifowania mojego warsztatu i aktualnie mam już dużo większe szanse na wdrożenie się w tworzenie wizerunków postaci humanoidalnych. Bardzo, ale to bardzo chciałabym to rozwinąć. To taki cel, którego do tej pory nie osiągnęłam, a który jest ze mną od dawna. Z tej historii można wywnioskować, że jestem bardzo zmotywowana i kiedyś mi się uda, a przynajmniej taką mam nadzieję. Z tego też powodu staram się w miarę regularnie robić szybkie szkice ludzi na podstawie zdjęć, by móc lepiej dostrzec zasady wiążące się z ich anatomią i przyzwyczaić rękę do nowych rzeczy. Gdy rysuję, czuję się bardzo różnie. To często zależy od tego, co tak właściwie tworzę. Emocje są też bardzo istotne. Bardzo lubię pracować kolorem. Daje on pewną wolność, bo od odpowiednio dobranych barw zależy późniejszy odbiór pracy. Staram się, by moje rysunki w jakiś sposób nawiązywały do mnie. By było w nich widać, że to akurat ja jestem ich autorką. Z tego też powodu uwielbiam rysować oczy. Można z ich pomocą przedstawić naprawdę wiele i jednocześnie dają ogromne pole do popisu, jeśli chodzi o kolorowanie. To prawdziwe zwierciadła dla artysty.

P: Wiem, że zabrzmiało to nieco nieokrzesanie, ale... that's deep, man! Czytelnicy, zanotujcie sobie te słowa – rysownicy to nie bezduszne maszyny, które robią dla Was ładne obrazki! Czujemy i to czujemy dużo, a za pewnymi drobiazgami w naszych pracach może ukrywać się bardzo dużo, chociażby w oczach. W naszych pracach kryje się o wiele więcej, niż sobie wyobrażacie. Ale, ale, Moon, nie opuszczam Cię! Kolejne pytanie do Ciebie – jak lubisz przedstawiać swoje rysunki, w jakiej formie? Mam tutaj na myśli Twoje ulubione techniki, media, ale też motywy! Wolisz przedstawiać rzeczy takimi, jakie są, czy sięgasz też po symbolizm, abstrakcjonizm lub surrealizm?

M: Hmm... to zależy od pracy (wszystko od czegoś zależy). Bardzo lubię bawić się technikami, mieszać je i łączyć w różny sposób. Uwielbiam mieć dużo możliwości. Odkąd zaczęłam więcej eksperymentować z formą, to mój postęp w tej dziedzinie w końcu nabrał rozpędu. Kiedyś robiłam to bardzo





zachowawczo, bałam się kombinować, a to aktualnie sprawia mi największą radość, jeśli chodzi o tworzenie. Mixmedia to taki mój mały plac zabaw. Ostatnio najczęściej łączę akwarele z kredkami i różnymi markerami, ale połączenie farb akrylowych z flamastrami też daje interesujące efekty. Lubię bawić się sztuką. Próbować nowych rzeczy, czy to miałyby być nowa paczka kredek, czy też styl malarski. To jest w tym wszystkim niesamowite, ile sztuka daje nam swobody działania. Można wybrać dany styl i wyćwiczyć go na wysokim poziomie, a można też szaleć z konwencją. W sumie to wiąże się trochę z moim charakterem, bo z jednej strony lubię, gdy moje plany są dosyć uporządkowane i jasne, a z drugiej strony jestem bardzo chaotyczną osobą. Podobnie jest z moją sztuką. Czasami tworzę bardzo zachowawcze rysunki, by mieć pewność, że niczego nie spartaczę, a innym razem daję się ponieść chwili. Moją ulubioną rzeczą podczas używania farb z tubki jest tworzenie różnych spontanicznych obrazków z materiałów pozostałych po „pracy właściwej”. Nazywam je „obrazkami z resztek” i w ten sposób powstały chyba najciekawsze prace w moim portfolio, a przynajmniej tak lubię myśleć. Co do przekazu...

to z tym też się nie ograniczam. Czasami tworzę coś banalnego, a czasem ma to jakieś ukryte znaczenie. Tak jak w przypadku jednego z moich ulubionych obrazków, który przedstawia półprzezroczystego, szarego jelenia wyrastającego z ziemi, z widocznym sercem i gałęziami pełnymi liści zamiast poroży. W sumie w tę stronę chciałabym kiedyś iść. W obrazki bardziej tajemnicze. Mogłabym w ten sposób ilustrować moje wiersze. To mogłoby być ciekawe. Chociaż zanim to nadejdzie, muszę podszlifować rysowanie rzeczy rzeczywistych. Wszak to podstawa, a bez niej ciężko szaleć.

P: Olsikowa byłaby z Ciebie niezwykle dumna za to, że nie boisz się mieszać technik i czerpiesz z nich ogromną przyjemność! Może kiedyś napiszesz jakiś artykuł do Equestria Times, w którym pokażesz naszym czytelnikom jak fajną zabawą to może być? Zahaczając jeszcze o kwestię rysunków, chciałabym Cię zapytać, czy zdarza Ci się rysować swoje własne OC, jeśli takowe masz? Jeśli tak, to uchyliłabyś rąbka tajemnicy i opowiedziała coś o nich? Jaka jest ich historia, jak ważne są dla Ciebie te postacie, kiedy je stworzyłaś itp.

M: Od jakiegoś czasu mocno zastanawiam się nad serią poradników dla młodych twórców, która będzie odstawać od moich typowych recenzji i porad, które prowadzę w naszej gazecie, więc możliwe, że ten projekt obejmie Twoją sugestię.

Co do OCKów, posiadam cztery postaci, które są mi szczególnie bliskie i jedną, która nie do końca jest OCKiem, ale jest dla mnie ważna, ponieważ używam jej wizerunku do sprawdzania tak zwanych „kamieni milowych”. Zwykle, gdy chcę sprawdzić, czy zrobiłam przez dany okres jakieś postępy, rysuję Toy Artist, bo tak się ta OCKa-NieOCKa nazywa. Dobrze jest mieć jedną konkretną postać lub obrazek, który odtwarza się w jakimś odstępie czasowym, by kontrolować swój progres. Wracając do faktycznych „oryginalnych postaci”, najstarszymi ze wspomnianej

czwórki są Moonlight, swego czasu moja flagowa OCKa i White Knight. To były chyba pierwsze kucyki, które w ogóle narysowałam, odkąd zaczęłam oglądać serial. Przez te lata wiele razy zmieniałam koncept i wygląd Moon, za to WK zmieniał się tylko wygląd, bo od początku należał do wymyślonej przeze mnie rasy lodowych kucy z Zaginionego Śnieżnego Królestwa. Chyba większość ludzi wchodzących do fandomu zrobiła sobie kiedyś postać alicorna i ja z moją Moonlight nie byłam wyjątkiem. Na początku była bowiem kucykiem, który z za kurtyny pomagał Celestii panować nad nocą, gdy księżniczce dnia zaczął doskwierać brak siostry. Niby koncept jakoś się bronił, ale po długich przemyśleniach postanowił odebrać Moon róg i zrobić z niej pegaza. Jej postać od zawsze była związana z moją pasją do muzyki, więc zamiast marionetki kierującej ciałem niebieskim, stała się aktorką teatralną, która ponad wszystko pokochała śpiewanie kołysanek w świetle księżyca dla tych, którzy w danej chwili jej potrzebują. Czasami miewam słabość do takich romantycznych dyrdymałków. Co do pozostałej dwójki, to są tylko dwa lata młodszy od opisanej już pary. Obecnie moja główna OCKa, Bloody Herb, powstała tak właściwie jako żart. Miała być parodią kucyka reprezentującego



subkulturę emo, którą za czasów gimnazjum często mi wmawiano (niesłusznie). Los chciał, że ta postać wyszła mi na tyle dobrze, że ludzie ją pokochali, a ja dzięki niej odkryłam nową przyjemność w rysowaniu, dzięki tej strasznie sarkastycznej klaczy. W sumie każda z moich postaci w jakimś małym stopniu reprezentuje mnie, nawet jeśli te cechy są czasem skrajnie różne i z pozoru wykluczające się wzajemnie. Bloody Herb jest zielarką/znachorką, więc poniekąd nawiązuje do ścieżki jaką aktualnie obrałam na moich studiach. Jest przeciwieństwem Moon, która reprezentuje bardziej artystyczną naturę i chęć uwagi (możecie nie wiedzieć, ale ja uwielbiam występować na scenie, mimo że jestem nieśmiała). Ostatnia postać, ma podobne pochodzenie do Bloody'ego. Ten specyficzny ogier powstał w ramach żartu, do rozgrywki RPG prowadzonej w dziale Applejack na MLP Polska, w czasach, gdy jeszcze byłam awatarem elementu szczerości. Secret jest tęczowym zebroidem z zamką... tak, nie przestyszeliście się. Kocham tę jego groteskowość. Jest straszliwie nieśmiały, a oczy zastępuje mu wyczulony zmysł słuchu. Kocha grać na bębnach, co nawiązuje do moich lekcji ze szkoły muzycznej, gdzie moim ulubionym ćwiczeniem było przypisywanie rytmu do melodii ze słuchu.

Co do rysowania mojej gromadki, to bardzo lubię to robić, ale niestety z powodu nawarstwiających się obowiązków, nie robię tego tak często, jak bym chciała. To paczka bardzo różnych indywiduali, co sprawia, że są tak interesujący. Jeszcze nigdy nie skończyłam żadnego opowiadania z tymi postaciami, choć zaczynałam je tworzyć już niejednokrotnie. Może to i lepiej. W ten sposób mam wciąż otwartą kartę, jeśli chodzi o ich zmiany i rozwój. Skoro te postaci w jakiś sposób mnie reprezentują, to naturalne jest, że zmieniają się razem ze mną.

P: Moon, czekam na więcej dzieł z Twoimi postaciami! Mam nadzieję, że w przyszłości znajdziesz czas i będziemy mogli zobaczyć nieco przygód Twojej kucykowej ekipy! Może jakieś opowiadanko lub komiks? Albo seria pojedynczych prac? Nie ukrywam – bardzo chciałabym się o nich dowiedzieć nieco więcej.

Oho, moje małe oczko zauważyło wśród literek coś bardzo ciekawego... prowadziłaś dział Applejack na MLPPolska! Pamiętam, że jesteś oficjalnym grafikiem i wiem, że swego czasu prowadziłaś dział z Trixie, a tutaj okazuje się, że robiłaś coś jeszcze! Domyślam się, że wybór działu był jakkolwiek uzasadniony. Czy AJ jest Twoją ulubioną postacią? A może masz jeszcze inne sympatie z serialu?

M: Pomoc w poprowadzeniu działu AJ jako regentka i późniejsze przejęcie opieki nad nim, było moją pierwszą odpowiedzialną rolą w tym fandomie. Trafiłam tam już na początku mojej przygody z kolorowymi taboretami, lecz to nie Applejack była wtedy moją faworytką. To trochę oklepane,

ale moją pierwszą ulubienicą była księżniczka Luna i to przez nią w ogóle trafiłam na MLPPolska, gdzie zawitałam podczas poszukiwania jej fanartów. W przypadku Applejack to był proces bardziej złożony. Tak naprawdę, nauczyłam się ją doceniać dopiero, gdy już zaczęłam prowadzić jej dział za namową znajomego. Za moich czasów (jeny, jak to brzmi), jeśli ktoś był odpowiedzialny za daną postać, to wcielał się w jej rolę podczas pisania postów, prowadząc z reprezentowanym kucykiem coś na kształt dialogu. Jako, że musiałam się odgrywać szczerą kowbojkę, postanowiłam bardziej zagłębić się w jej charakter. Przez to, z dnia na dzień, coraz bardziej ją lubiłam. Aktualnie AJ jest na równi z Luną w moim rankingu. Reprezentuje sobą taką prostą i ciepłą miłość do bliskich. Może nie zawsze wszystko jej wychodzi i jest strasznie uparta, ale bardzo się stara i jest szczerą nie tylko w słowach, ale też w swoim postępowaniu. Jest zdecydowanie moim ulubionym ziemniakiem! Oprócz tej dwójki lubię też Chrysalis, bo mam ogromną słabość do czarnych charakterów. Jako, że kocham muzykę, to oczywistymi wyborami są też Sweetie Belle, Rara i Octavia. Pierwsze dwie za śpiew, a trzecia za grę na wiolonczeli (która wygląda swoją drogą jak kontrabas). Wiolonczela to mój główny instrument, na którym skończyłam szkołę muzyczną I stopnia, a jest to mało popularny instrument, więc doceniam, że twórcy serialu uwzględnili go, tworząc jedną z postaci tła. Mam też kilka ulubionych postaci, które lubię za powiązania lub po prostu za wygląd. Dr. Whooves (nawiązanie do Doktora Who, którego zawsze chciałam obejrzeć, co może mi zająć trochę czasu) i Sunset Shimmer (matko, jak ja kocham jej design). Moją najświeższą ulubioną gromadką

jest Starlight wraz z Trixie i Sunburstem. Te dwie kłaczki zrobiły ogromny progres od pierwszego pojawienia w serialu, z czym trochę się utożsamiam, patrząc na to, w jaki sposób zmieniałam się pod wpływem serialu i ludzi z nim powiązanych.

P: Każdy z nas chyba miał w życiu taki etap, że Luna była „tym kimś”. W końcu nasza kucykowa społeczność to taka zleпка nieśmiałków i ludzi z przeszłością z całej Polski (co nie jest niczym złym!). Muszę przyznać, że kryjesz w sobie tak wiele niespodzianek! Jesteś istną skrzynią



skarbów bez dna! Tyle postaci zyskało Twoje uznanie i to nie byle jakich! Ciekawa jestem co masz do powiedzenia w kwestii serialu... Masz jakieś ulubione sezony bądź momenty?

M: Pewnie nie zaskoczę Cię, gdy powiem, że od początku moją ulubioną częścią serialu była muzyka i piosenki, prawda? Wiele z nich zdarzało mi się potem słuchać podczas rysowania. Najbardziej lubię chyba kołysankę wykonaną przez Sweetie Belle i przez długi czas ta scena, była jedną z moich ulubionych. Poza tym wszystkie odcinki, w których pojawiała się Luna zawsze robiły na mnie ogromne wrażenie... z wiadomych względów. Jej piosenka, gdy wcielała się w ducha przyszłych świąt, podczas opowieści wigilijnej (serdeczności), zrobiła na mnie duże wrażenie. Podobnie z piosenkami śpiewanymi przez Rare. Oba jej kawałki słuchałam swego czasu w różnych dostępnych na YouTube językach. Polecam, czasami brzmi to naprawdę zabawnie. Podobnie z piosenką Autumn Blaze... ogółem sam koncept kirinów wydał mi się ciekawy. Szkoda, że tak późno go przedstawili i tak słabo rozwinęli. Wręcz zakochałam się w odcinku opowiadającym o historii rodziców Applejack, to było szalenie wzruszające, a jednocześnie takie ciepłe widowisko. Z ulubionych odcinków mam też dwuczęściową historię ślubną Cadance i Shining Armora, gdzie po raz pierwszy pojawiła się Chrysalis. „This Day Aria” była swego czasu moją ulubioną piosenką do domowego karaoke. Z innych odcinków lubię też wszystkie, w których pojawia się Discord, to kolejna intrygująca postać. W tym przypadku największą sympatią darzę odcinek „Dungeons & Discords”, ponieważ uwielbiam odgrywane sesje w klimacie fantasy. Bardzo lubię też „Slice of Life”, które jest jednym wielkim fanserwisem z okazji setnego odcinka serialu. Z rzeczy drobniejszych, lubiłam też wstawki, gdy kamera przybliżyła się na Gummię, który po prostu był sobą. Co do ulubionego sezonu, to ciężko mi go określić, bo mam tragiczną pamięć do nazw i zwyczajnie nie potrafię podporządkować, który odcinek był w jakim sezonie.

P: Mimo Twojego zainteresowania muzyką zdziwiło mnie, że zainteresowały Cię piosenki z serialu! Nie znam wielu osób, które je szczerze lubią, raczej traktują je jako interesujący przerywnik, ale nic innego, więc... wow! Z pewnością nie jesteś jedyną, która się gubi w nazwach odcinków, jest ich już ponad 200, czemu się dziwić? W sumie... jak to się stało, że obejrzałaś pierwszy odcinek i poznałaś pierwszą piosenkę? Jak natrafiłaś na serial?

M: Ojoj, to w sumie czysty przypadek. Na serial trafiłam przez satyryczny obrazek, na który trafiłam czytając blog o nazwie „Chata Wuja Freda”. Jej satyra tak bardzo przykuła moją uwagę, że postanowiłam sprawdzić, czym tak naprawdę jest nowa bajka o kucykach. To było jakoś w 2010 roku, więc na samym początku wydawania serialu. Zaczęłam od pierwszego odcinka, po czym obejrzałam drugi, trzeci, czwarty i nagle okazało się, że na następne odcinki muszę już czekać w tygodniowych interwałach. To było bardzo szybkie, średnio nad tym panowałam. Dość interesująca fabuła, jak na bajkę dla dzieciaków, świeża kreska, przyjemna muzyka i ciekawe postaci sprawiły, że związałam się z tą produkcją na dłużej. Wszystkie odcinki oglądałam wtedy na YT, kiedy jeszcze tłumaczył je Obsession Octopus, który później musiał usunąć wszystkie przełożone na język polski filmy z kolorowymi napisami (które uwielbiałam) ze swojego kanału po tym, jak został poinformowany o naruszeniu praw autorskich ze strony Hasbro Polska. Jejuś, jak o tym myślę, to uświadamiam sobie, że powoli robię się stara...





P: Ojejku, same początki hype'u na kucyki... tylko nieliczni pamiętają te czasy – rok 2010. Jesteś swego rodzaju szczęściarą, że udało Ci się natrafić na serial tak wcześnie! Muszą się z tym wiązać przemiłe wspomnienia... szkoda, że czas tak szybko leci. Minęła dekada i tak serial o kucykach dobiegł końca, a przynajmniej jedna z wielu generacji. Jak chyba każdy szanujący się fan kuców wie, Hasbro przewidziało plany na kontynuację serii, ale w zupełnie nowej odsłonie. Jakie jest Twoje zdanie na ten temat? Myślisz, że kolejna generacja przebije obecną? Czy fandom ma szansę ponownie rozkwitnąć pod napływem nowej, świeżej krwi? Jak zapatrujesz się na dostępne wycieki serii?

M: Szczerze powiedziawszy, staram się nie szukać żadnych przecieków, by nie psuć sobie pierwszego wrażenia jeszcze przed oficjalną premierą piątej generacji. Staram się też nie nastawiać w żaden sposób, by później serial nie zawiódł moich oczekiwań. Podchodzę do tego bardzo zachowawczo. Po

prostu staram się o tym nie myśleć i dalej tworzyć sztukę inspirowaną generacją czwartą, coraz bardziej idąc w stronę mojego własnego stylu, nad którym pracuję. Co do fandomu, to myślę, że skoro tyle razy już umierał, a jednak dalej żyje, to nie ma sensu się o niego martwić. W tym fandomie od dawna nie chodzi tylko o serial, a raczej o relacje, które stworzyli fani w ciągu tych wszystkich lat. Łączą nas konwenty, cała biblioteka fanfików, fanartów, akcji czy też zwykłych rozmów, które zaczęły się od tematu kucyków. Możliwe, że kolejna generacja przyciągnie nowych ludzi i oni także będą mogli doświadczyć tego ciekawego zjawiska. Na razie możemy tylko gdybać, podczas cieszenia się znajomościami, które udało nam się nawiązać, dzięki społeczności fanów pastelowych kopytnych.

P: Yay, czyli nie jestem jedyną, która nie wierzy w upadek fandomu! To pocieszające, nawet nie wiesz jak. Zmieniając jednak nieco wątek... na taki, głębszy, ale nadal trzymający się tematu serialu! Powiedz mi, czy jesteś jedną z tych

fanów, którzy marzyli o tym, by przenieść się do Equestrii? Po śmierci, za życia, a może za pomocą snów? Jeśli tak, to co byś robiła w tamtejszym świecie?

M: Kiedy byłam młodsza, to zdarzało mi się o tym sporo rozmyślać. Później te myśli wyparło tworzenie scenariuszy do opowiadań. Chyba faktycznie się starzeję. Gdybym była kucykiem w Equestrii, to zapewne byłabym małym ziemniakiem z wielkimi marzeniami. Tak jak strasznie intryguje mnie istnienie magii w tym świecie (w końcu aż dwa z czterech moich OCKów mają magiczny róg), to nie uważam się za osobę na tyle odpowiedzialną, by dźwżyć coś tak potężnego, a używanie magii tylko i wyłącznie do unoszenia przedmiotów nie wykorzystuje w pełni jej możliwości. Zapewne tak jak w tym świecie, byłabym twórcą, który pracuje dla własnej przyjemności i też dla przyjemności innych. Choć, jak tak teraz myślę, rysowanie przy pomocy pyszczka musi być trudne. Może jednak

jednorożec nie byłby taki zły. Albo kryształowy kucyk lub kirin... Jest tyle ciekawych opcji, że ciężko zdecydować się na jedną. Jednego jestem pewna. Przy pierwszej możliwej okazji poprosiłabym jakiegoś pegaza, by przyniósł mi małą chmurkę. Od małego marzy mi się dotknięcie takowej... Intryguje mnie to, czy poczułabym cokolwiek... Czy chmury mają jakąkolwiek teksturę, jaki stawiają opór podczas przesuwania przez nie dłoni... W jaki sposób odbija się od nich światło widziane z bliska. To mogłoby być ciekawe.

P: Hm, mówisz, że myślałaś dużo o przeniesieniu się do Equestrii, ale gdy byłaś młodsza. Czy było to spowodowane Twoją fascynacją serialem, czy raczej otaczającymi Cię realiami życia? Jak to ma się do Twojej obecnej sytuacji? Mam tutaj na myśli Twoją pozycję w fandomie i znajomości, które zdobyłaś dzięki serii.

M: Raczej było to spowodowane moją bujną wyobraźnią. Lubiłam się wtedy stawiać w sytuacji moich ulubionych postaci z seriali, książek czy filmów. To był taki sposób, by oderwać się na moment od codzienności i też z czystej przyjemności. Traktowałam to też jako ćwiczenie kreatywności. Wymyślałam różne historyjki lub alternatywne zakończenia, by czymś się zająć i nie czuć się samotnie. Do teraz czasami to robię podczas jazdy tramwajem lub gdy nie potrafię zasnąć. Odplýwanie w myślach jest całkiem relaksujące i pomaga na chwilę zapomnieć o problemach. Raczej nigdy nie mieszałam tego z faktyczną pozycją w fandomie czy zawartymi tu znajomościami... to chyba po prostu takie moje małe hobby, pomagające mi utrzymać ostrość umysłu.

P: A jak się właśnie czujesz wśród ludzi z fandomu? Traktujesz go jako bezpieczny schron, gdzie masz zaufanych znajomych, czy też podchodzisz do całości z dystansem, a może nawet przestraszonym? Jesteś otwarta na nowe znajomości? Czy zawdzięczasz coś naszej kucykowej społeczności?

M: Fandom jest poniekąd częścią

mojego życia już od bardzo dawna. Nie mogę zaprzeczyć, że to dzięki rysowaniu kucyków odnalazłam swojego chłopaka, z którym jestem już od ładnych paru lat. Dzięki niemu spotkałam też wielu ludzi, przy których czuję się swobodnie, tak jak przy członkach redakcji czy z Wami w Semaforze. Na pewno nie doskwiera mi samotność, bo zawsze mam możliwość z kimś porozmawiać. Podobnie jest z odzewem dotyczącym moich prac. Na początku mojej kariery moja samoocena była skrajnie niska, ale z pomocą życzliwych ludzi, zdołałam ją odbudować i aktualnie uważam, że mam już całkiem niezły poziom w tym co robię. Mam jeszcze spore pole do poprawy, ale to co już osiągnęłam jest całkiem niezłe. Dlatego jestem niezwykle wdzięczna ludziom, którzy w jakiś sposób wspierali mnie podczas tego procesu. Jak już wielokrotnie wspominałam, jestem skrajnie nieśmiała, więc otwarcie na nowe znajomości to bardzo duże słowo, ale myślę, że na pewno jestem na to dużo bardziej gotowa, niż na początku mojej drogi. Lubię wymieniać się doświadczeniami z innymi, więc to zawsze dobry pretekst do zapoznania się. Z tego, co pamiętam, podobnie było w naszym przypadku.



P: Ojejku, to są czasy nieco zamierzchłe... starość nie radość! Ale uważam, że warto było się przełamać (mówię tu o nas obu)! Cieszę się, że czujesz się tutaj dobrze, bo to tylko potwierdza jak przyjazne potrafi być nasze środowisko. Oby z czasem było coraz lepiej... niech nowa generacja nie zmaci tylko obecnego stanu rzeczy!

Na samym początku naszej rozmowy wspomniałaś, że zajmujesz się muzyką hobbystycznie, ale nie bardzo wiesz jak mogłabyś to wykorzystać. Czy zamierzasz zrobić coś w tym kierunku w tym roku (kolejne postanowienie noworoczne)? Jeśli pojawią się jakieś okazje w fandomie, np. udział w konkursie, czy projekcie, to skorzystasz z okazji? Opowiedz jakie są Twoje odczucia wobec tego!

M: Na razie największym krokiem w tym kierunku było wysłanie mojej autorskiej piosenki do projektu „Helpie’s Corner”, którego jesteś szefową. To ważny dla mnie utwór, bo pierwszy raz udało mi się napisać słowa, które nadały się później do zaśpiewania. Mimo, że lwią część pracy wykonał tu Magpie, który skomponował i nagrał akompaniament, a potem pomógł mi z nagraniem i sklejeniem wokalu. Cieszę się, że ta piosenka może się przydać podczas charytatywnego projektu. Jest nieco melancholijna, minimalistyczna i bardzo amatorska, ale i tak jestem z niej strasznie dumna. Poza tym pracujemy aktualnie nad utworem bardziej w stronę oldschoolowego rocka. Mamy już gotową muzykę i tekst, zostało nagrać wokale i zobaczyć, co nam z tego wyjdzie. Muzyką zajmuję się znacznie dłużej od rysunku, bo skończyłam szkołę muzyczną trybem sześciolatnim jeszcze zanim natrafiłam na kucyki z G4. Byłam też w wielu chórach, uczestniczyłam w zajęciach z warsztatu piosenki i w sumie uczyłam się grać na trzech instrumentach (jeju, jak to zajeżdża szpanem), więc ciężko byłoby mi się od tego całkowicie odciąć. Chciałabym znaleźć sposób, by jakoś bardziej zająć się muzyką, bo często brakuje mi występów na scenie, ale jeszcze nie znalazłam sposobu, by to zrealizować. Jakby istniała możliwość wzięcia udziału w jakimś projekcie, w którym mogłabym wykorzystać moje zdolności wokalne, to zapewne bym z tego skorzystała. Ekscytują mnie tego typu rzeczy. Zaś

śpiewanie przed widownią do muzyki wykonywanej na żywo zawsze było moim marzeniem. Może kiedyś uda mi się je spełnić. Śpiew jest jedną z tych rzeczy, które pozwalają mi się czuć swobodnie. Kiedy to robię nie czuję ograniczeń, które normalnie na siebie nakładam. Wtedy jestem tylko ja, muzyka, widownia i emocje zawarte w piosence.

P: Przyznam się, że Twój utwór jest jednym z moich ulubionych z całego albumu charytatywnego! Trzymam kciuki za to, że natrafi się mnóstwo okazji do tego, byś mogła pokazać ludziom swój talent muzyczny. Mimo iż polski fandom nie jest mocno

przywiązany do muzyki (zdarzają się jednak wyjątki), to nie powinnaś rezygnować ze swoich marzeń! Fandom rozciąga się na cały świat, fanów znajdziesz wszędzie – kwestia w tym, by się zareklamować. Nasz wywiad powoli dobiega końca, dlatego mam do Ciebie jeszcze dwa pytania. Pierwsze z nich, nieco bardziej z przyzwyczajeniem oka: czy masz jakieś porady dla otaku? Wyobraź sobie, że masz przed sobą grupę ludzi,

k którzy nie mają bladego pojęcia jak być otaku, a Ty byłabyś ich nauczycielem. Czego byś chciała ich nauczyć, na co chciałabyś zwrócić ich uwagę? Nie musisz ograniczać się tylko do „must watch” anime i mang.

M: Takiego pytania się nie spodziewałam. To by mogło być ciekawe zadanie. Ciężko jest kogokolwiek nauczyć jak być fanem czegoś konkretnego, bo każdy ma do tego inne podejście. Na pewno zachęcałabym ich do dzielenia się przemyśleniami dotyczącymi tytułów, które ich zainteresowały. Omawiania stylów, które wpadły im w oko. Gatunków anime jest od groma, więc każdy ma szansę znaleźć coś dla siebie. Staralabym się ich im przedstawić, że nie muszą lubić wszystkiego, by czuć się dobrze w tej społeczności. Dyskusje są dobre i przedstawianie tego, co nam się nie podoba również. Acz jawne, niekonstrukttywne wyzywanie czegoś nie prowadzi do niczego dobrego. Sama mam takie serie, których nie lubię i mówię o tym otwarcie, ale staram się jednocześnie nie cisnąć po tym dziele (a mogłabym), bo



komuś może być drogie. Na początek mogłabym im zaproponować obejrzenie jakichś krótszych serii, by od razu nie rzucali się na głębokie wody tasiemców typu Naruto, Bleach, HunterxHunter, Gintama czy też One Piece, acz to też nie jest reguła. W końcu każdy ma swój gust (sama zaczynałam od Naruto). Ja osobiście uwielbiam anime typu isekai, które czasem bywają bardzo przewidywalne, ale też thrillery psychologiczne, kryminały i epickie opowieści fantasy. Chociaż jeśli ktoś zaproponowałby mi jakiś tytuł na temat okruczeń życia szkolnego i przedstawiłby mi to ze swojej perspektywy, to dałabym temu szansę. W tego typu sprawach warto nie zamykać się tylko na to, w czym czujemy się komfortowo, ale być otwartym na nowe doświadczenia. To może przynieść niespodziewane doznania i wprowadzić nieco nowego powiewu na naszej liście obejrzanych tytułów. W sumie polecam też prowadzić takowy spis i umieszczać w nim faktycznie obejrzone produkcje wraz z datami ich rozpoczęcia i zakończenia, by potem ułatwić sobie właśnie dyskusowanie z innymi fanami, ale też możliwość powrotu do konkretnych tytułów po czasie.

W mojej osobistej topce, mam aktualnie „Kiseijuu: Sei no Kakuritsu” (thriller psychologiczny), „Shingeki no Kyojin” (akcja z elementami fantasy i horroru), „One Punch Man” (parodia z elementami akcji), „Mob Psycho 100” (połączenie akcji, komedii i wydarzeń paranormalnych), „Death Parade” (thriller psychologiczny), „Banana Fish” (kryminał), „Tate no Yuusha no Nariagari” (isekai w klimacie fantasy), „Kimetsu no Yaiba” (akcja z elementami supernaturalnymi), „Dr. Stone” (przygodówka naukowa, duuużo chemii) i Psycho Pass (psychologiczny kryminał w klimacie sci-fi)... ale mam tego o wiele więcej. To w sumie mógłby być temat na oddzielny wywiad albo serię recenzji do gazetki.

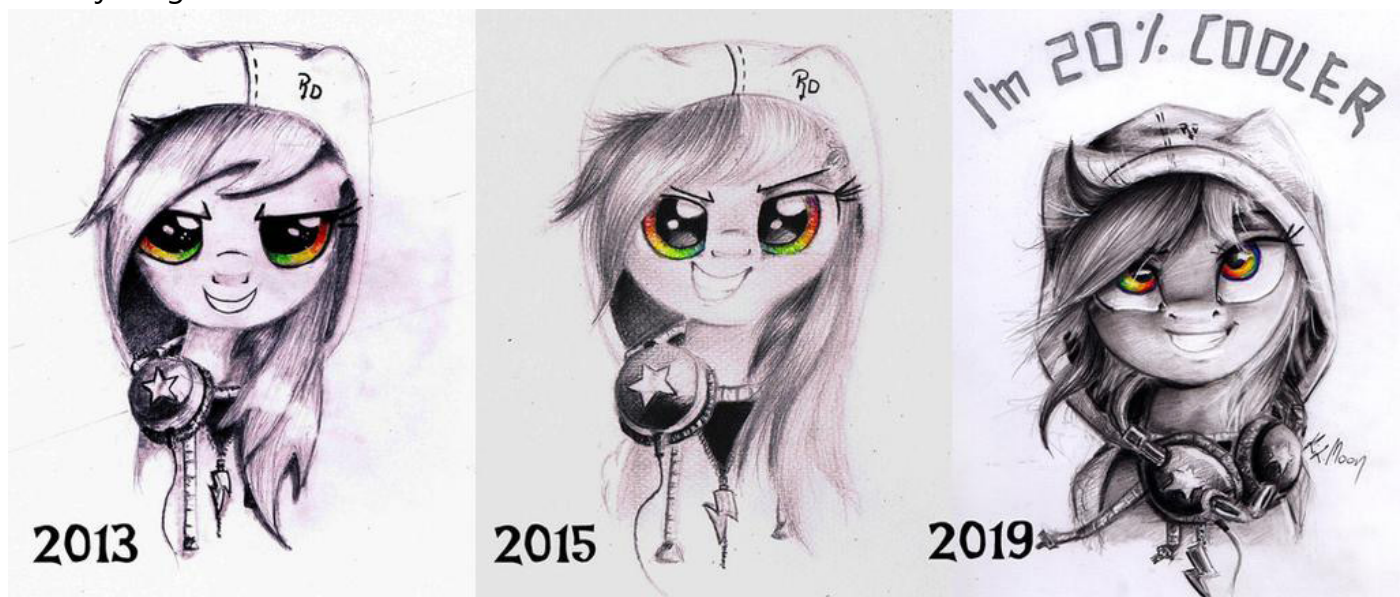
P: Moon-sensei, byłąbyś dobrą mentorką dla początkujących! Popieram Twój tok myślenia w kwestii dotyczącej pokojowej wymiany zdań na temat gatunków. No i też samo podejście do tematu, które pozwala ludziom sięgnąć po to, co oni chcą. Spotkałam w swoim życiu niewielu „mangozjebów”, ale gdy zadawałam im to pytanie, to zawsze odpowiadali, że „Musisz obejrzeć „Deathnote”, bo inaczej nie jesteś fanem anime!”, więc myślałam, że w społeczności otaku są jakieś konkretne wymogi i zasady. A tutaj wychodzi na to, że po prostu nie każdy do tego podchodzi z taką tolerancją jak Ty. Mam nadzieję, że takich ludzi będzie tylko więcej!

No i nadszedł też czas na ostatnie pytanie, a mianowicie – co chciałabyś powiedzieć naszym drogim czytelnikom? Masz dla nich jakieś rady, uwagi czy też chciałabyś kogoś pozdrowić?

M: Jejuś, co by tu rzec... To może na początek, pozdrawiam serdecznie moich kolegów po fachu. Obyście dalej tworzyli świetne rzeczy i mieli z tego równie wielką przyjemność. Samym czytelnikom chciałabym podziękować za czas, który poświęcają naszej gazetce i innej twórczości, bo bez ich uwagi, nasza praca nie byłaby taka wyjątkowa. I ogółem, zachęcam by doceniać swoją twórczość i cieszyć się nią, bo w końcu hobby jest od tego, by trochę oderwać się od szarej rzeczywistości.

I pamiętajcie – szanować kredki!

P: Haha, szacunek do kredek i ich właścicieli. Dziękuję Ci za ten wywiad Moon, świetnie się przy nim bawiłam! Trzymaj się ciepło i bezpiecznie!





Panie Miki, co to ku*wa ma być?

Recenzja Star Wars: Rise of Skywalker

Każdy pewnie słyszał o motywie wypadku samochodowego. Oglądacie karambol, ciała na ulicy, krew, flaki, obrzydlistwo, ale jednocześnie nie jesteście w stanie odwrócić wzroku. Widok tej masakry przyprawia Was o mdłości, możecie chcieć krzyknąć, ale jednak cały czas patrzycie na to, co się dzieje. Tak mniej więcej czułem się oglądając ostatni film z nowej trylogii wydanej przez naszą ukochaną Myszkę Miki.

» M.C.

Zacznijmy od najważniejszego, nie należę do ludzi, którzy uważają, że jakiegokolwiek zmiany w ich wymyślonej kontynuacji SW są karygodne i nie powinny mieć miejsca. Dalej uważam, że The Force Awakens było filmem ok, może nie szalowym ale dało podwaliny pod ciekawą historię, zaskoczyło nas śmiercią Hana, dało nowych Sithów w postaci Kylo, jak i Snoke'a i zapowiadało się ok z następnymi odsłonami. A potem przyszedł The Last Jedi i się zesrało.

Pierwszą, rażącą w oczy rzeczą jest spoiler w pierwszych minutach filmu. W dzisiejszych czasach ciężko unikać spoilerów, więc ludzie, którzy próbują podejść do filmu bez zepsutych wrażeń, mają utrudnione życie. Ale jednak dalej się to udaje, a informacja iż Palpatine powrócił nie była aż tak szeroko promowana. Co na to Disney? Pierdzielić to, dajemy info że Palpi wysłał

info w kosmos i wrócił w pierwszym akapicie, bo po co jakakolwiek tajemnica czy też zaskoczenie widza, niech wie jak się film będzie kończył, skoro i tak wiemy, że to ostatnia część trylogii tak więc Darth Sidious musi umrzeć. A jeżeli zastanawialiście się gdzie ta wiadomość się pojawia, to musieliście grać w Fortnite w trakcie eventu. Nie w Battlefronta, nie też w ostatnio wydaną przez EA grę, a Fortnite. Pozwolicie, że nie będę tego komentował.

No dobrze, pierwsza scena to walka na jakiejś losowej planecie. I kolejna wpadka, Kylo, Sith, który powinien wiedzieć jak walczyć mieczem, atakuje przeciwnika w dosyć oryginalny sposób. Mianowicie obraca się do niego plecami, przystawia sobie miecz świetlny do pleców i biegnie do niego w takiej pozycji. Tak, na ślepo, z mieczem jak halabardą, plecami, biegnie w stronę przeciwnika. Przeciwnik zamiast wykorzystać fakt, że wielki Lord zachowuje się jak człowiek, który zamiast mózgu ma cegłę, grzecznie stoi i daje się nadziać. Cóż za dobre wychowanie. Kylo podnosi holokron i bum następna scena.

Lecimy przez kosmos z Poe, Chewbaccą i Finnem. Jest ogólnie fajnie, muszą zabrać jakieś informacje od przemytnika i uciec przed TIE fighterami. Ok, jest przynajmniej co oglądać. Tylko, że kolejny, kuźwa, problem. A nawet kilka. W trakcie ucieczki Poe wpada na pomysły skoków w hiperprzestrzeń. Brzmi spoko, prawda? No właśnie nie, bo TIE skaczą za nimi.

I tu pierwszy problem, TIE nigdy nie posiadały silników hiperprzestrzeni, dlatego musiały wszędzie być dostarczane większymi statkami na duże odległości, ale jak widać tutaj Najwyższy Porządek im takowe zamontował. Nie wiem, może w zawieszeniu się jednak gdzieś silnik zmieścił. Następny fakt, Disney już w The Last Jedi pokazał nam, czym kończy się skok jeżeli mamy coś na swojej drodze, gdy genialna pani admirał wykonała atak kamikaze i rozpieprzyła niszczyciela Supremacy. No, ale jak widać musiała mieć pecha, gdyż w TRS można wykonać skoki nawet przed budynkami i nie sprawia im to problemu. Widocznie pani admirał tego dnia czarny kot przeszedł przez drogę. Kolejna rzecz, kilkukrotne skoki. Nawet nie chce mi się tego tematu poruszać.

Kolejna scena, dalej moi drodzy, nie ma co zwlekać. Nasza ukochana Mary... znaczy Rey, uczy się od Lei jak być Jedi. Lata w powietrzu i stara się przyzwać duchy Jedi do siebie, by wspomogły ją w walce. Kiepsko jej to idzie, no ale nie mam ochoty dalej rozmawiać o każdej scenie w tym filmie, która nie miała sensu, bo ta recenzja nadałaby się na scenariusz do części 4: Zawiedzeni Fanowie.

Ten film zawodzi nie tylko jako kolejna część tej marki. Ten twór zawodzi jako Film. Muzyka, choreografia, postaci, wypowiedzi ludzi, plany antagonistów, czołowe postaci, które tylko ładnie stoją, ale nic nie robią. Nic tutaj nie wyszło. Jeżeli to by był losowy obraz filmowy jakiegoś reżysera, który pierwszy raz się bierze za sci-fi ze średnim budżetem, to spoko. Ale to jest wielomilionowa produkcja obrzydliwie bogatej firmy, z marką, która ma tyle materiału do wyboru, że mogliby przez 10 lat co miesiąc wypuszczać filmy, a nie skończyły by im się rzeczy, z których mogą brać nowe pomysły. Nie mam zielonego pojęcia jak można tak bardzo zawieść na tylu poziomach.

Muzyka. Kto w dzisiejszych czasach nie jest w stanie po usłyszeniu klasycznego motywu powiedzieć skąd pochodzi. Marsz imperialny, który napełnia przerażeniem. Każdy utwór z Gwiezdných Wojen zapisał się w ludzkiej pamięci. A tu? Nic. Nawet użycie muzyki nie pasowało, gdyż motyw danego utworu potrafił nie pasować do sceny.

Choreografia. Już wspomniałem o tym, co zrobił Kyo i powiem wam, to nie jest jedyny raz, kiedy wykonuje on atak/obronę plecami. W tym filmie walki nie mają takiego znaczenia jak w pierwszej trylogii, ani nie są tak widowiskowe jak

IGN.COM

Star Wars: The Rise of Skywalker Creative Team 'Took a Lot of Notes' From George Lucas - IGN



Congrats, you played yourself

w prequelach. Są nijakie, nudne, pozbawione jakiegokolwiek ducha i uczucia. Szczerze mówiąc, wyglądają po prostu brzydko plus są pełne dziwnych, bezsensownych zachowań.

Postaci. Leia pojawia się by umrzeć, Rose, która była tak promowana w drugiej części, ledwo co się pojawia, Poe i Finn mogliby w ogóle w tym filmie nie być i nie zauważyłoby się różnicy, Rey jest jaka jest i są już setki filmików na YT. Nie mam nawet zamiaru zaczynać tej rozmowy. Kylo, mimo swoich idiotycznych zachowań, jest daję się przynajmniej tolerować. Palpatine został Glados. Hux jest cielesnym uosobieniem tych filmów – od nazisty, przez comic relief w drugiej części, aż po zostanie agentem Ruchu Oporu, kiedy ginie zastrzelony przez swojego dowódcę. Mógłby chłopak się zdecydować ,co chce zrobić ze swoim życiem.

Rycerze Ren? Pfffffff, po co się nimi interesujecie, pojawiają się 3 razy w filmie, z czego 2 razy tylko po to by stać/chodzić złowrogo, a za 3 razem umrzeć.

Jak ktoś tęskni za Snoke'em to spoko, Palpi ma ich pełny słoik, można zawsze wziąć nowego. Chewbacca umiera, ale jednak nie. C3PO ma skasowaną pamięć, więc praktycznie umiera, ale jednak też nie, bo pamięć mu wraca. R2D2 dalej robi bib bup. Pojawia się nowy robocik. I to w sumie tyle. Serio, to jest to, na co stać Disneya, kiedy pisze ostatnią część swojej nowej, epickiej trylogii?

Wypowiedzi. Nie wiem, kto pisał te scenariusz, ale zdecydowanie nie powinien robić tego więcej. Słynna wypowiedź Anakina o piasku była miłsza do słuchania niż jakikolwiek monolog w tym filmie. Ba, w porównaniu z tym można by pomyśleć, iż w/w scena była napisana przez geniusza.

Plan Palpiego jest kretynski. Ma nową flotę, która działa jak tysiące Gwiazd Śmierci, gdyż każdy statek ma zamontowany promień, który jest w stanie niszczyć

planety (jak ta technologia idzie do przodu, kiedyś potrzeba było całej Gwiazdy Śmierci, teraz wystarczy statek), a jednocześnie chce zabić/zjeść/przytulić swoją wnuczkę (jak ktoś jeszcze nie wie, Rey jest jego wnuczką), by zrobić z niej Sitha, ale jednak nie, bo chce przejąć jej ciało, ale też nie bo próbuje ją zabić. A jednocześnie sam ją informuje, że jeśli ona go zabije, to wyświetli mu się ogromny napis YOU DIED przed ekranem. Brawo za dzielenie się takimi informacjami. Koniec końców sam już nie wiem, co on chciał z nią zrobić, chyba demencja starcza za bardzo mu uszkodziła mózg. Demencja i wybuch w reaktorze.

Mówiąc o wybuchu, nie ma to jak zdanie sobie sprawy z tego, że nawrócenie się Darth Vadera i zrzucenie Palpiego nie miało w ogóle znaczenia, gdyż on i tak przeżył.

Muszę podziękować natomiast za piękne nawiązanie do husarii. Ta szarża na koniach po niszczycielach Darth Sidiousa... brakowało tylko Bogurodzicy w tle. Łezka się w oku kręci jak cholera. Niemcy robili propagandówkę o szarzy kawalerii na czołgi, Disney robi o szarzy kawalerii na okręty gwiazdne. Witamy w XXI wieku.

I ostatnia scena, ostatnie splunięcie w stronę widza. Rey przybiera nazwisko Skywalker jako swoje. Chyba nie muszę już więcej mówić, a nawet jeżeli, to mam dość. Miki skutecznie obrzydził mi tę markę, za co dziękuję.

“Somehow Palpatine has returned”

Everyone at the cinema:



MANAD.PL



**W NASZYM SKLEPIE ZNAJDZIECIE WIELE
INTERESUJĄCYCH GADŻETÓW!**

**REALIZUJEMY ZAMÓWIENIA
Z WŁASNYM WZOREM NA:**

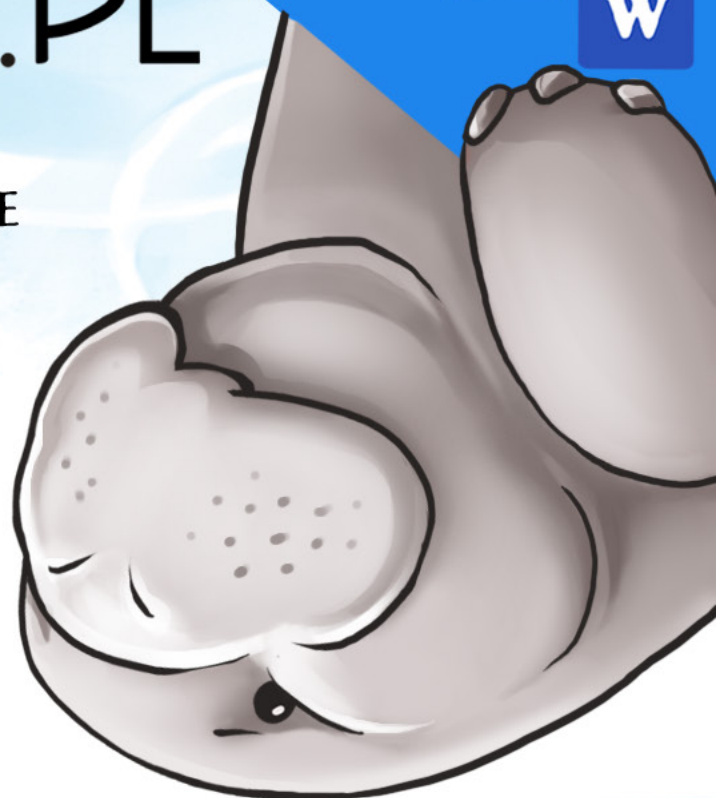
- **PODKŁADKI**
- **PRZYPINKI**
- **NASZYWKI**
- **KOSZULKI**
- **KUBKI**

I WIELE INNYCH!

**WSPIERAMY OD STRONY
TECHNICZNEJ ORGANIZACJĘ
IMPREZ TYPU MEET/KONWENT
O DOWOLNEJ TEMATYCE**

WYPOŻYCZAMY TEŻ SPRZĘT:

- **KONSOLETY/MIXERY**
- **NAGŁOŚNIENIE**
- **OKABLOWANIE**
- **OŚWIETLENIE**
- **MIKROFONY**

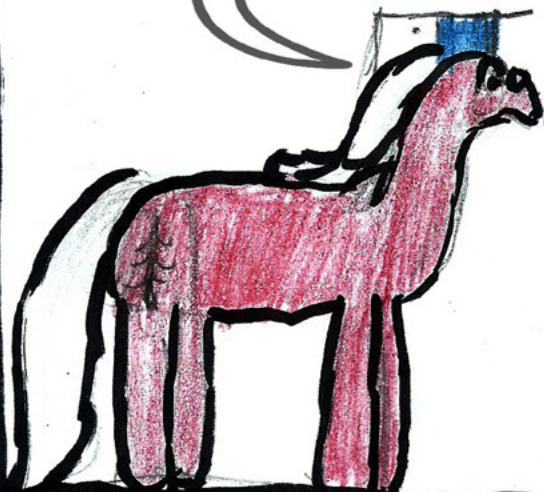


SOSNA VS. PRACA

HISTORIA Z ŻYCIA (RZYU?)

BY SOSNA

Obronitem magistra!
Myśle, że nie powinienem
mieć problemu
ze znalezieniem pracy!



W DOMU

No to proszę.
CVki złożone.
Teraz trzeba
czekać~



PIERWSZA ROZMOWA
O PRACĘ

Dziękujemy Panie Sosna.
Zadzwonimy do pana~



Nie poszło mi najgorzej.
Może dostanę tę pracę...



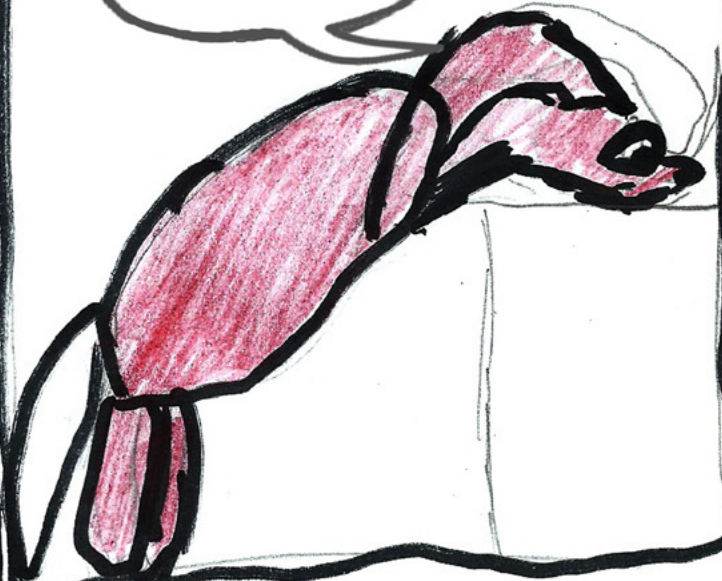
MIESIĄC PÓŹNIEJ

Cóż, nie zadzwonili.
Może następnym
razem się uda!



PÓŁ ROKU, 5 ROZMÓW,
500 CV PÓŹNEJ...

No k*#\$@ mać...
Co ja robię źle!?



TYDZIEŃ PÓŹNIEJ

Dobra. Ostatni raz
Sktładam CV do ChemPuru.
Potem najwyżej pójdę
na kasę w Biedrze.



CHEM PUR

Zatrudniamy Pana
na okres próbny.

Zadzwonimy,
kiedy będzie można
odebrać dokumenty.

