

SZLAMZIN

TEMAT NUMERU: ŻABA Z MIOTACZEM OGNI



48

ZAVKA · KRZTOŃ · HAIN · KOWALCZUK · MELON · NIEMCZYK
NIGHTRUN87 · DEADLY PREY · DUNGEON DEGENERATES

Cześć!

Zin, który trzymasz w rękach, został wydany z okazji drugiej edycji SzlamFestu. W ramach naszego festiwalu kultury śmieciowej i popularnej odbywa się też piąta edycja Złotych Kurczaków. To jedyne nagrody dla polskiego komiksu niezależnego i jedyne sensowne nagrody komiksowe w tym kraju (to nie jest moje widzimisię ani inne ura-bura, tylko fakt). Pomyśleliśmy więc, że fajnie będzie zrobić zina.

Szlam. Zin. **Szlamzin**. Proste.

Nie chcieliśmy, żeby to było artystowskie pitu-pitu, tylko coś, co będzie można poczytać w ubikacji, w autobusie, albo w kolejce do dentysty. Jarek Kowal (to on wymyślił festiwal, ja wymyśliłem nazwę) przeprowadził wywiady i napisał o filmie, który powinniście obejrzeć choć raz. Opuśćcie bezmyślne skakanie po Netflixie i postawcie na bezmyślne kino zerobudżetowe. Niżej podpisany splotził opowiadanie (niestety płodzi ich coraz więcej), pięknie zilustrowane przez Zawkę. Są też komiksy autorstwa czołowych młodych twórców. Zakładam, że Melon jest młody.

Nie ma numeracji na okładce.

Nie ma stopki redakcyjnej.

Nie ma biogramów i tekstów o tym, jacy fajni są autorzy oraz rozmówcy.

Większość czytelników o tym wie, pozostali są wystarczająco rzutcy, żeby użyć internetu.

Jest za to profesjonalny skład - dzieło Łukasza Mazura, który jest też jednym z gości SzlamFestu 2.

Ufff. Nie potrafię pisać wstępów, więc wyliczyłem co jest, a czego nie ma.

Nakład to 200 egzemplarzy.

Dzięki za wsparcie!

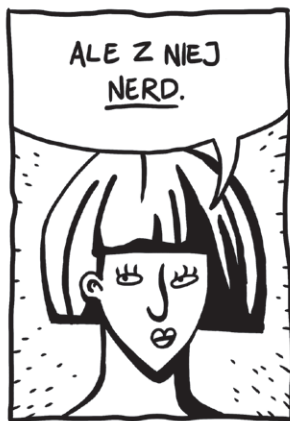
Łukasz Kowalczuk

SPIIS TREŚCI

- 002 CEGŁA** Krzysztof Hain
facebook.com/k.hain.art
- 006 KASIA NIEMCZYK** wywiad
instagram.com/kate.niemczyk
- 010 WALKA WIECZORU**
OPOWIADANIE Łukasz Kowalczuk
lukaszkowalczuk.com
ILUSTRACJA Zavka
behance.net/ZAVKA
- 016 DEADLY PREY**
TEKST Jarosław Kowal
facebook.com/
zlyczlowiekjaroslawkowal
ILUSTRACJA Łukasz Kowalczuk
lukaszkowalczuk.com
- 020 SUCHARPG** Anna Krztoń
anna.krzton.com
- 024 DUNGEON DEGENERATES**
Krzysztof Hain
facebook.com/k.hain.art
- 026 NIGHTRUN87** wywiad
facebook.com/
WilliamMalcolmNightrun87
- TYŁ MELON** szlam kiwi
facebook.com/tenmelon

SCENARIUSZ + RYSUNKI: KRZYSZTOF HAIN





STO LAT PÓŹNIEJ...







KASIA NIEMCZYK

Jarosław Kowal: Wszyscy nas pytają, dlaczego „szlam”, a z czym kojarzy się on tobie?

Kasia Niemczyk: Od przeczytania „Harry’ego Pottera” słowo „szlam” kojarzy mi się już wyłącznie z przezwiskiem „szlama”.

Poza komiksami, będziemy mieli retro-gry komputerowe i konsolowe, wrestling, koncert synthwave’owy i pokaz filmu z czasów świetności kaset VHS. Jakbyś uszeregowała, co z tego jest dla ciebie najbardziej interesujące, a co najmniej?

Gry retro na pierwszym miejscu, bo wychowywałam się na grach z lat 80. i 90.; wrestling na drugim, bo nigdy nie widziałam wrestlingu na żywo i jestem ciekawa. Do filmów z czasów świetności VHS jakoś nie mam szczególnego sentymentu, a na koncerty raczej sporadycznie chodzę, choć jak każdy uwielbiam słuchać muzyki.

Rysowanie komiksów to dobra zabawa... a przynajmniej tak myślałam, dopóki nie poznałam „komiksiarzy”, którzy nie tworzą wyłącznie dla zabawy. Stała współpraca z wydawnictwem, które co miesiąc publikuje nowy zeszyt nie wygląda już tak różowo, bo nie ważne, czy choroba, czy brak inspiracji, czy po prostu potrzeba chwilowego lenistwa – rysunki muszą być gotowe. Zdarzyło się, że miałaś tego dosyć?

Cały czas i nie dotyczy to wyłącznie pracy nad komiksami, ale w branży kreatywnej ogólnie. Czasami wszystko idzie super sprawnie, a czasami po prostu nie ma się dnia i nic nie wychodzi. Najbardziej lubię ten moment, kiedy praca jest już skończona i to niezależnie od tego, czy jest to praca komercyjna, czy rzecz prywatna.

Jak to wyglądało na przykład przy pracy nad „Mockingbird”? Dostawałaś od razu scenariusz kilku zeszytów i mogłaś pracować z dużym wyprzedzeniem czy materiały pojawiały się tydzień po tygodniu i trzeba było pracować nad nimi na szybko?

„Mockingbird” wychodziła co miesiąc – w tym tempie trudno by było pracować „na zaś”, także scenariusze otrzymywałam na bieżąco.

Przyznam, że Mockingbird to postać, o której nie wiem prawie nic i wydaje mi się, że nie jestem w tym odosobniony. Miałaś sporo do nadrobienia przed przystąpieniem do pracy nad rysunkami?

Poczytałam z grubsza, kim jest ta postać, ale w zasadzie nikt ode mnie nie wymagał jakiejś super jej znajomości. To była bardziej rola Chelsea, która pisała scenariusz, a i tak w zasadzie było to jej spojrzenie na tę postać, a nie próba jak najwerniejszego podążania za tym co już było.

Było przykro, kiedy tytuł został skasowany?

I tak, i nie. Pracowałam ze świetnymi ludźmi nad super projektem, ale gdyby seria trwała dłużej, to pewnie bym się nią zmęczyła. Nie chciałabym pracować nad jedną historią latami, ciekawiej jest co jakiś czas podejmować nowy temat.

Wyczytałem gdzieś, że zdecydowanie wolisz rysować kobiety niż mężczyzn. Co jest z nami nie w porządku?

Nic [śmiech]. W moim przypadku jest to głównie związane z utożsamieniem się w jakiś sposób z postacią – wolę rysować kobiety, a w gry grać żeńskimi bohaterkami, jeśli jest taka możliwość, bo jestem w stanie lepiej się w nie wczuć. Jest sporo ilustratorów i ilustratorek, które wolą rysować postaci konkretnej płci – bez reguły – a ta druga średnio im podchodzi i nie ma to nic wspólnego z jakimiś szczególnymi preferencjami w życiu.

Coraz rzadziej, ale jednak wciąż komiks czy wszystkie inne rozrywki, jakie proponujemy na Szlampie postrzegane są jako typowo męskie. Spotkały cię kiedyś nieprzyjemne sytuacje z powodu twoich nerdowych zainteresowań czy pracy jaką wykonujesz?

Ja małolata ze dwa razy nie została potraktowana serio przez innego dziecka przed rundką w „Tekkena”, ale że kończyło się moją wygraną, to trudno tu mówić o szczególnej nieprzyjemności, skoro skutkiem była podwójna satysfakcja [śmiech]. W dorosłym życiu nie trafiają mi się takie sytuacje, ale znam je z opowiadań koleżanek. Sama nie postrzegam zainteresowań pod kątem przypisania do płci, to bez sensu, wszystko jest dla ludzi.

Zupełnie inną kwestią, jaka potrafi wzbudzić kontrowersje jest manga. Od lat pozostaje dla mnie zagadką, dlaczego fani komiksów japońskich i fani wszystkich innych komiksów często za sobą nie przepadają. Na moim regale stoją obok siebie „One-Punch Man”,

„Dylan Dog”, „Będziesz smażyć się w piekle” i „Punisher Max” – wszystkie cenię tak samo. Jako twórczyni związana i z mangą, i z komiksem „superbohaterskim” wiesz, skąd się to może brać?

Nie mam pojęcia ale niektórzy „fani” potrafią zachowywać się wyjątkowo nieracjonalnie w jakimś dziwnym przekonaniu o własnej wyższości i niższości fanów czegoś innego lub nawet tego samego. W ogóle dziwi mnie, jak ogromną wagę niektórzy ludzie przywiązują do popkultury, tak, że są w stanie zachowywać się agresywnie w stosunku do innych – czy to do innych fanów, czy do samych twórców. Nawet jeśli to tylko agresja werbalna, nie mająca nic wspólnego ze zdrową, kulturalną krytyką oczywiście. Trudno mi powiedzieć, skąd w ludziach te negatywne emocje.

Japończycy raczej nie bawią się w tworzenie rozległych uniwersów i crossoverów przeróżnych postaci, ale gdybyś miała okazję stworzyć rysunki do dowolnego, nawet już zakończonego tytułu, jaki byś wybrała?

Trudne pytanie, ale chyba „Sailor Moon”, bo kocham „Sailor Moon”. Choć ciężko mi sobie wyobrazić inny styl do tej historii niż już ustanowiony przez mangi Naoko Takeuchi i anime.

Podejrzewam, że profesorowie od anatomii na Akademii Sztuk Pięknych nie byłoby zachwyceni ani kształtami Mockingbird, ani dowolnej postaci z mangi. Studia na takim kierunku są pomocne dla kogoś, kto myśli o tworzeniu komiksów?

Nie, na pewno nie we Wrocławiu. Lepiej ten czas przeznaczyć na samodzielną naukę lub jakąś naprawdę dobrą szkołę prywatną – niektóre organizują kursy internetowe i nie trzeba jechać na drugi koniec świata, żeby uszczknąć wiedzy od najlepszych w tej dziedzinie. Podobno świetna jest szkoła komiksu w Rzymie.

Odrobinę znam to środowisko – przynajmniej w Trójmieście – i wiem, że treść nie jest w nim szczególnie ceniona, prędzej forma, a zwłaszcza forma abstrakcyjna. Miałas z tym kiedyś problemu?

Nigdy, mój największy problem z ASP to brak przekazywania przydatnej, konkretnej wiedzy, najlepiej przez młodą kadrę, aktywną zawodowo. Natomiast bardzo ciężko tam nie zaliczyć przedmiotu jeśli robi się cokolwiek. Przygodę z ASP w ogóle wspominam pozytywnie ale niestety nie merytorycznie.

Planujesz narysować coś według własnego scenariusza?

Nic poważnego, nie jestem pisarką i zostawię to ludziom, którzy znają się na swoim fachu. Mam w planach bardziej autorski komiks, oczywiście z profesjonalnym scenarzystą, ale wolalabym zachować szczegóły w tajemnicy dopóki sam komiks nie powstanie.

To na koniec zapytam jeszcze, jak bardzo irytują cię pytania o współpracę z Marvelem? Dostę [śmiech].



WALKA WIECZORU

— Paaanie i Panooowie... Oto El Viajero, wschodząca gwiazda zapasów z Guadalajary!

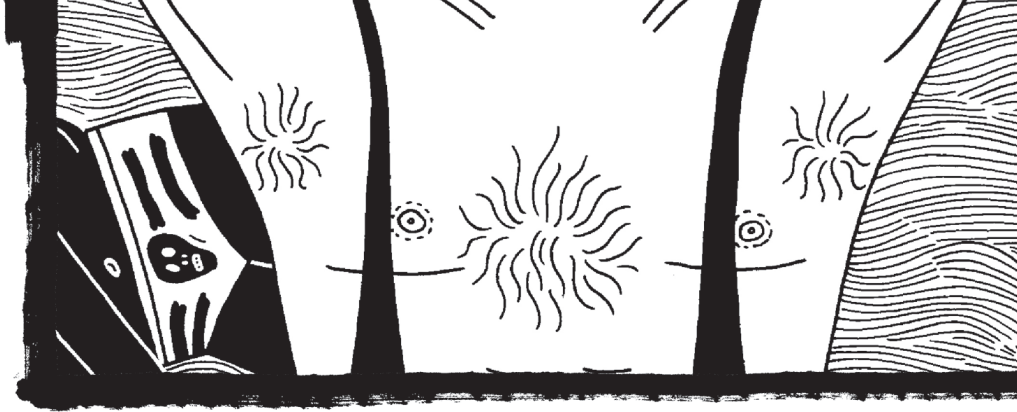
Przybysz przeszedł przez kurtynę. Stanął w świetle reflektora, rozejrzał się bez pośpiechu, po czym zaczął spacer w kierunku ringu. W walce wieczoru miał zmierzyć się z lokalnym herosem. Nie spodziewał się miłego powitania ze strony publiczności. Nie pierwszy raz zamierzał zdetronizować małymieścieczkowego króla. Fani robili z reguły wszystko, żeby zniechęcić przeciwnika, tymczasem na El Viajero nie zwracano większej uwagi. Nie poleciało w jego kierunku jedzenie, nie usłyszał obelg, nawet go nie opluto. Wyglądał jak Amerykanin. Był wysokim, potężnie zbudowanym blondynem. Nie nosił maski. To powinno wzbudzić jakąś reakcję. Ludzie z Santa Lagartija zachowywali się normalnie w trakcie poprzednich pojedynków. Czyżby to był ich patent na onieśmienie pretendenta? El Viajero wszedł na ring, został ponownie przedstawiony przez konferansjera, pocałował swoje bicepsy i pozdrowił publiczność. Tuż przed walką skupiał się na jednej rzeczy lub osobie. Tym razem jego wybór padł na prowadzącego galę.

Enrique był konferansjerem, jakich wielu. Niski, z lekką nadwagą i wyraźną łysiną, wzbudzał sympatię oraz szacunek. Zapowiadał wszystkich zawodników z taką samą powagą i bez emocji, nie opowiadając się po żadnej stronie. Spojrzał El Viajero prosto w oczy i pod jego zadbanym wąsem ukazał się przerażający uśmiech. Nie miał co drugiego zęba. Te, które jeszcze tkwiły w dziąsłach, były wyszczerbione niczym tulipany z rozbitych butelek. Młody zapaśnik zaczął żałować wycieczki do Santa Lagartija po raz pierwszy. Plan ewakuacji musiał jednak poczekać, bo salę wypełnił nieludzki krzyk. To Enrique przybrał pozę telewizyjnego kaznodziei i zaczął zapowiadać przeciwnika.

— Paaanie i Panooowie... Przed wami Niepokonany, Nieustraszony, Nieustępliwy, Przebiegły, Piekiełny Władca Santa Lagartija, EIII Poossseidooo! — nie było mowy o bezstronności, konferansjer upadł na kolana i nie wywoływał zwykłego zapaśnika, tylko swojego idola.

Podróżując i walcząc od czterech lat, El Viajero popadł w rutynę. Nie odrobił pracy domowej, nie zebrał informacji o rywalu. Spytał kilku starszych kolegów, ale ci nic nie wiedzieli, więc nie szukał dalej. Opieszałość mogła go teraz sporo kosztować.

Miejscowi chyba pomylili dyscypliny sportu, bo zapłonęły race. Nikt już nie ukrywał wrogich zamiarów wobec gościa. El Viajero w ostatniej chwili uniknął rakiety rzuconej



w jego kierunku, druga trafiła go w plecy. Oparzenie do kolekcji. Zachował zimną krew. „Chciałeś reakcji to ją masz, bywało gorzej” – zaczął truchtać w ringu i odbijać się od lin. Ruchomy cel był trudniejszym zadaniem dla tubylców.

Na salę wkroczył El Poseido i rozpętało się piekło. Chaotyczny ryk przerodził się po chwili w coś przypominającego hymn, ale El Viajero nie był w stanie rozpoznać słów tej strasznej pieśni. Władca Santa Lagartija przeskoczył przez liny. Nie biorąc przy tym rozbiegu ani nie stając na krawędzi ringu! El Viajero nie przypominał sobie, żeby ktoś stawiał z tamtej strony trampolinę. Nie przypominał też sobie równie brzydkiego przeciwnika. Stał przed nim mężczyzna mierzący niewiele ponad półtora metra wzrostu. Jego ciało wyglądało jak groteskowa mapa. Sino-zielonkawą skórę pokrywały wysepki siwiejących włosów, żyłki tworzyły pasma górskie, a blizny przypominały o najważniejszych bitwach. El Poseido był wyposażony w zapaśnicze minimum. Jego buty, spodenki i maska były proste. Wyglądały na bardzo stare, jednocześnie zachowały kolor krwistej czerwieni. Oczy i usta upiornego zapaśnika były zasłonięte czarną siatką i był to jedyny element stroju w innym kolorze. El Viajero wołał mierzyć się z zawodnikami, którzy ubierali się krzykliwie. Kostiumy dodawały im animuszu, a to oznaczało że nie byli tak mocni, jak twierdzili. Ten tutaj należał do typu „Mały, ale wariat”, był na pewno szybki, wyglądał na nieobliczalnego. Możliwe, że ukrył broń. Brzydał czy nie, to nie będzie trwało długo. Między adwersarzy, na kolanach, wślizgnął się Enrique. Skłonił się i, nie patrząc w górę, podał mikrofon prawdziwemu gospodarzowi.

– Nędzniku, który udaje gringo! Rozповідаasz, że ściągniesz mi maskę i zakończysz moje rządy! Spotka cię kara! – „Gringo” nie wiedział, czy charkliwy głos zabrzmiał w głośnikach czy w jego głowie. Faktycznie, twierdził że ściągnie maskę przeciwnikowi. To było częścią gry.

Publika zawyla. Gong. A może to były dzwony? Nagle El Viajero uświadomił sobie, że na ringu nie było sędziego! Rozejrzał się. Arbiter siedział w pierwszym rzędzie i popijał piwo, szczerząc się równie paskudnie, co konfensjer. El Poseido wykorzystał tę chwilę nieuwagi. Nie było podchodów, próbnych chwytów, siłowania się. Żadnej zapaśniczej gry wstępnej. Na El Viajero spadł grad ciosów. Po minucie jego ramiona i klatka piersiowa krwawiły od zadrapań. Wreszcie młodszemu zapaśnikowi udało się zablokować jedno ze wściekłych uderzeń. El Viajero otrząsnął się z szoku, złapał rywala za ręce, obrócił go i popchnął na liny. Chciał uderzyć El Poseido obunóż, kiedy ten odbije się od lin,

potem dopaść małego diabła w parterze i zakończyć jak najszybciej walkę. Pretendent obliczył odległość, wyskoczył i wtedy stało się coś niezwykłego. El Poseido nienaturalnie się zgarbił i uniknął ciosu, a kiedy był pod lecącym El Viajero, wyprostował się i wyrzucił większego przeciwnika za liny!

Barierki rozsypały się pod impetem uderzenia. Ludzie, którzy stali najbliżej zaczęli natychmiast okładać leżącego zapaśnika. El Viajero wstał i odepchnął najbardziej krewkiego widza tak, że ten przetoczył się po posadzce i zatrzymał na stoisku z przekąskami. To na chwilę uspokoiło miejscowych. Tłum powstrzymał się od rękoczynów, ale nadal falował wokół „Gringo”. Kakofonia, złożona z wycia, bluzgów i wybuchających fajerków, była nie do zniesienia.

— Wracaj tu, jeszcze z Tobą nie skończyłem, Gringo! — grzmiał z ringu El Poseido.

„To najsilniejszy i najszybszy skurczybyk jakiego spotkałem, dlaczego nic o nim nie słyszałem?” — El Viajero analizował pospiesznie sytuację, wdrapując się na ring. „Pewnie nikt nie przeżył, żeby o nim opowiedzieć.” — dodał w myślach, kiedy na jego głowie wyładował czerwony but. Kolejny kopniak trafił El Viajero w brzuch. To co nastąpiło potem, nie było wyrównaną walką. El Poseido nieustannie atakował, a El Viajero rozpaczliwie się bronił. Gospodarz nie pozwolił na założenie dźwigni, sam też nie próbował ich zakładać. Kopat i uderzał. Stojąc, wyskakując, zeskakując, turlając się. Tak, jakby chciał pokazać każdy sposób zadania ciosu.

— Uderz! Oddaj! Ty! Parszywa! Podróbko! Jankesa! — El Poseido wykrzykiwał słowo przy każdym ciosie. Tak minął najdłuższy kwadrans w życiu El Viajero, który zauważył, że agresor robi coraz dłuższe pauzy. Ciosy, choć nadal silne, można było jakoś wytrzymać. „Męczysz się staruszk” — pomyślał El Viajero i prawie się uśmiechnął.

Władca Santa Lagartija objął dalej przybysza, przygotowując wiwatujących poddanych na wielki finał. Kopniakiem z pótbrotu posłał El Viajero na deskę, po czym podniósł do góry znokautowanego „Gringo”. Uniesiony zapaśnik był demonstrowany niczym kawał mięsa, które lada chwila wyładuje na patelni.

— Ukorz się głupcze, a może skrócę twoje cierpienia! — El Poseido syknął do trzymanego nad głową przeciwnika.

— Błagam, daj mi... chwilę... do namysłu... — wyjęczał El Viajero.

— Nie będziesz mi stawiał warunków, bękarcie! — El Poseido był coraz bardziej zdenerwowany.



— Minuta... nie robi ci przecież... różnicy... — mówienie ze złamanym nosem i wybitymi zębami było dla El Viajero jeszcze trudniejsze niż przyjmowanie ciosów.

— Kurwa Twoja Mać! Poddaj się i umrzesz szybko! — wrzasnął El Poseido poirytowanym głosem, zupełnie innym od złowieszczonego charkotu, którego używał dotychczas.

Noga demonicznego wojownika zachwiała się pod ciężarem wroga, który czekał tylko na ten moment. El Poseido został trafiony piętą w sam środek maski, El Viajero spadł na niego i zaczął bombardować pięściami tak, jakby oddawał zaabsorbowane wcześniej ciosy. Sytuacja na ringu zmieniła się diametralnie. To musiało być nie lada zaskoczenie dla publiczności. Na sali zrobiło się ciszej, o dziwo w kierunku ringu nie poleciał żaden przedmiot. El Viajero nie zamierzał przedłużać tego spektaklu. Postanowił powtórzyć plan z początku walki, tylko trochę go modyfikując. Postawił ogłuszonego El Poseido na środku ringu, wziął rozbieg, odbił się od lin, wyskoczył i trafił przeciwnika obiema stopami w głowę. To był dropkick jak z obrazka.

Zapanowała konsternacja. El Viajero zastanawiał się przez moment, czy nie wziąć nóg za pas, póki mieszkańcy Santa Lagartija stoją beczynnie z rozdziawionymi gębami. “Nie, El Viajero...”

— ...zawsze dotrzymuje słowa! — pomyślał głośno, choć zabrzmiało to bardziej jak agonalne stęknienie.

Czuł jednocześnie obrzydzenie i ulgę, kiedy uklęknął przy leżącym bezwładnie El Poseido. „Zaraz się okaże, że to kolejna sztuczka” — pomyślał, ale sięgnął po maskę. Bez problemu rozsnuował mocowanie i zdjął materiał z głowy pobitego rywala. Ręka, podniesiona w triumfalnym geście, bolała jak wszyscy diabli, ale nie zwracał już na to uwagi. Miejscowi nadal stali w milczeniu. Wpatrywali się w ring, ale znowu nie zwracali uwagi na przybysza. El Viajero opuścił ręce i odwrócił się. Nigdy nie krzyczał tak głośno, jak teraz.

Pod maską El Poseido nie było twarzy, tylko biała czaszka. Wydawała się wpatrywać w zwycięzcę pustymi oczodołami, a odsłonięte zęby wyglądały jak wykrzywione w szyderczym uśmiechu.

El Viajero przyglądał się czaszce przez chwilę, po czym spojrzał na publiczność. Teraz wzrok wszystkich był skupiony na nim. Enrique wskazywał triumfatora palcem. El Viajero wziął głęboki oddech, po czym zaczął zakładać maskę. Koniec ciszy. Piekło rozpętało się na jego cześć.







rys. **Zavka**

ZAVKA

DEADLY PREY

TRZYDZIESTOLECIE LEGENDY KINA KLASY B

VHS – te trzy litery dla wielu są zaklęciem, które błyskawicznie przywołuje nostalgię dawnych czasów. Wypożyczalnie kaset wideo były wówczas świątyniami rozrywki, a Jean Claude Van-Damme, Michael Dudikoff czy Chuck Norris ich kapłanami. Nie każdego interesowała jednak rozrywka z wyżyn kina klasy B, dla poszukiwaczy ekstremalnych wrażeń liczyły się tylko dolne półki regałów, gdzie przez lata na legendę wyrastało „Deadly Prey” – dzisiaj pozycja kultowa, która właśnie skończyła trzydzieści lat.

Autorami jednego z najdorodniejszych pomników kultury kiczu są bracia Prior – reżyser David oraz aktor Ted. Żaden z nich nie krył głównej inspiracji stojącej za najbardziej krwawym obrazem, jaki wydało na kasetach wideo Hanna-Barbera Poland (to samo, które dystrybuowało taśmy z misiem Yogi czy Pixie, Dixie i Panem Jinksem) – to miał być „Rambo: Pierwsza krew”, ale brutalniejszy, bardziej bezwzględny i nieznający litości. Po latach Ted Prior wspominał, że od grania w filmach interesowała go bardziej kulturytyka, ale gdy wracał z bratem z seansu klasyku Teda Kotcheffa, zrozumiał, że stworzenie czegoś podobnego nie może być trudne. „Trzeba nam tylko lasu, spluw i ludzi” – jednogłośnie uznali i właśnie wtedy, w 1982 pojawił się pierwszy pomysł na „Deadly Prey”.

Jak zrealizować marzenie o imponującym kinie akcji z budżetem na poziomie pięciu procent wypłaty Sylwestra Stallone za rolę zmagającego się z zespołem stresu pourazowego żołnierza? Priorowie nie zadawali sobie podobnych pytań, dla nich liczyło się rozwiązanie, a nie problem, czego dowiedli już rok wcześniej w „Killer Workout” – typowym dla lat 80. slasherze o maniakalnym mordercy odbierającym życie wielbicielkom fitnessu przy użyciu... agrałki. Jak w takim razie udało im się wykorzystać ciężkie pojazdy wojskowe na planie tak skromnej produkcji? Nic prostszego, po prostu zrealizowano zdjęcia na terenie kalifornijskiego The American Heritage Military Museum i skorzystano ze stacjonującego tam uzbrojenia. Bez porównania większym wyzwaniem było natomiast napisanie zaskakującego scenariusza.

„Deadly Prey” to źródło wielu kultowych scen, od tej, gdzie główny bohater wyłania się spod sterty liści z wyszczerzonymi zębami po tę, gdzie na pytanie „po co się zaciągnąłeś, synu?” młody wojak odpowiada: „Dla jaj”. David A. Prior miał jednak duże ambicje i w już mocno wyeksploatowanym świecie „złych” filmów akcją zamierzał stworzyć coś nowego. Sceną, która przeszła do historii została ta, gdzie porucznik Thornton zostaje pozbawiony ręki, a następnie zostaje nią zaatakowany. Według słów reżysera: „Wpadłem

na ten pomysł, kiedy pisałem scenariusz. Chciałem zrobić coś, czego nikt dotąd nie zrobił”. Rezultat jest fascynujący w swojej dwoistości – streszczenie fabuły skutkuje stworzeniem wrażenia, jakoby był to po prostu kolejny film pełen wybuchów i testosteronu, sam seans zachwyca natomiast absurdalnością oraz przerysowaniem, przy których „Wojenny autobus” urasta do rangi dramatu wojennego na miarę „Dunkierki”.

Dla braci Prior był to moment przełomowy. Ted właśnie wtedy odkrył swoje prawdziwe powołanie: „Po raz pierwszy poczułem się jak aktor – wspominał po latach. – Poczuję, że chcę coś zrobić z moją postacią i jej relacjami. Kim jestem, czego chcę, dlaczego tego chcę, jak to zdobędę? Odkrywałem wszystkie te standardowe aktorskie rozterki, nad którymi trzeba się zastanowić, czytając scenariusz. Nie żeby było to widać w filmie, ale miałem takie myśli w głowie”. W naturalny sposób przemienił się także w nieoficjalnego drugiego reżysera, co wynikało z doskonałego zrozumienia intencji brata, zanim jeszcze zostały zwerbalizowane. David doskonale potrafił rozmieścić kamery, był niezastąpiony we wszelkich kwestiach technicznych, jednak w relacjach z obsadą potrzebował „tłumacza”, swoistego bosmana, który przekazywałby załodze wytyczne kapitana. Fabio Soldani, polski producent filmów klasy B, wspominał zresztą, że młodszy Prior zgodził się pełnić funkcję asystenta reżysera bez dodatkowego obciążania budżetu przy pracach nad sequelem... Tak, istnieje również część druga, a w dodatku powstała w 2013 roku z niemal identyczną obsadą.

Historia drugiego życia „Deadly Prey” jest zabawna, bo jak często bywa w podobnych przypadkach, twórcy filmu nie mieli pojęcia o gwałtownym wzroście popularności ich – jak sądzili – zapomnianego dzieła. Był jeden, jedyny wyjątek – środowisko gejowskie, w którym ociekające potem mięśnie Priora oraz jego opięte w dżinsowych spodniach pośladki zyskały rzeszę fanów już dawno, dawno temu. Kiedy więc aktor niespodziewanie otrzymał zaproszenie na projekcję filmu, bez pardonu zapytał: „Stary, czy chodzi o coś gejowskiego? Jeżeli tak, to i tak przyjadę, nie mam z tym żadnego problemu, chciałbym tylko wiedzieć, czy mogę zabrać syna”. Organizator wydarzenia oniemiał ze zdziwienia, ale panowie szybko wyjaśnili sytuację i niedługo później doszło do seansu w samym sercu Hollywood.

„Zaparkowałem mojego minivana, wziąłem dwóch synów i poszliśmy wzdłuż ulicy – wspomina tamten wieczór odtwórca roli Mike’a Dantona. – Kolejka była długa, jak na premierę jakiegoś filmu, miała z piętnaście metrów długości, po trzy osoby w rzędzie. Przeszedłem obok niej, szukałem innego wejścia, bo byłem przekonany, że równolegle odbywa się inna projekcja. Wtedy spostrzegłem, że ludzie szturchają się i spoglądają na mnie. Od lat nie czułem takiego zainteresowania moją osobą”. Po powrocie do domu Ted natychmiast skontaktował się z Davidem i opowiedział mu o całej sytuacji. Później pojawiały się kolejne zaproszenia na niszowe projekcje, aż wreszcie bracia uznali, że stoi za nimi wystarczająco potężna grupa fanów, aby do tematu raz jeszcze powrócić.

„Obcy: Przymierze”, „Ghostbusters” z 2016 roku czy właściwie każdy „Terminator” zrealizowany bez Jamesa Camerona odnosiły klęski z prostej przyczyny – ich twórcy chcieli realizować własne wizje, nie bacząc na oczekiwania fanów. Priorowie nie popełnili tego błędu, ale nie potrafili rozstrzygnąć, czy kluczem do sukcesu będzie żart i autokarykatura, czy potraktowanie kiczowatego scenariusza ze śmiertelną powagą. Na spotkaniach z widzami pytali o to wprost i oczywiście jednogłośnie wygrała opcja druga. Tutaj pojawia się wątek polski – Fabio Soldani to pseudonim posiadacza prawdopodobnie

największej kolekcji kaset VHS nad Wisłą, ale jego miłość do kina akcji klasy B w pewnym momencie wykroczyła poza samo zbieractwo. Za pośrednictwem internetu poznał Davida A. Priora, a po jakimś czasie panowie podjęli decyzję o zaangażowaniu się we wspólne przedsięwzięcie. Tak powstał horror „Night Claws” z Leilani Sarelle w jednej z głównych ról (wybór nieprzypadkowy – wystąpiła także w kultowych „Neonowych maniakach”, które Soldani uważa za szczytowe dokonanie filmu grozy).

Pomysł na kontynuację „Deadly Prey” wyszedł z polskiej strony bardzo szybko, ale reżyser twierdził wówczas, że tego typu rozrywka całkowicie wypaliła się i nie będzie na nią choćby minimalnego popytu. Dopiero wspomniane projekcje i relacje Teda, naoczniego świadka popularności filmu z 1987 roku, przekonały Davida do zmiany zdania. Prace nad scenariuszem rozpoczęły się błyskawicznie, choć było to bardziej przepisywanie niż pisanie od zera, ponieważ historia jest niemalże identyczna, różni ją nieco starsza obsada i drobne smaczki. Na planie ponownie pojawił się David Campbell, czyli bezwzględny pułkownik Hogan, a do pełni szczęścia brakowało jedynie Fritza Matthews, czyli wielkiego jak ciężarówka porucznika Thorntona. Przypadek chciał jednak, że dosłownie kilka tygodni po rozpoczęciu prac nad fabułą, aktor, który od początku lat 90. w żadnym filmie nie zagrał, wysłał e-maila do starszego Priora. Jego powrót mógłby wydawać się niemożliwy, w końcu stracił rękę i został oskalpowany, ale Ted nie widział w tym problemu – jednoręki zbir z potężną tysią idealnie pasowałby do konwencji. Ostatecznie postawiono na inną kliszę – złego brata bliźniaka.

„Nawet Sean Holton jest w tym filmie – wspomina Ted Prior. – Za każdym razem, gdy kręcimy film albo strzela z broni, albo wysadza coś w powietrze, albo po prostu jest w nim, a ja go zabijam. Zabiłem go ze cztery razy w oryginalnym »Deadly Prey«, po prostu nie zdajecie sobie z tego sprawy. Jest taka scena, kiedy wynurzam się z wody, łapię kolesia i rzucam nim – to właśnie on. Jest scena, gdzie podnoszę kolesia i łamię mu kręgosłup na drzewie - to też on”. Można więc śmiało uznać, że „Deadliest Prey” było nie tylko prezentem dla wielbicieli filmu, ale także złotem rodzinnym. Czy to dobry film? Oczywiście nie i tak przecież miało być. Na pewno nigdy nie dorobi się statusu porównywalnego z oryginałem, ale jako ukłon w kierunku wszystkich tych, którzy latami wspierali Priorów sprawdza się doskonale.

Po trzydziestu latach od premiery „Deadly Prey” wciąż cieszy się ogromną popularnością. Można by nawet uznać, że jego sława ma tendencję zwyżkową. W sieci aż roi się od gifów, wideo-recenzji, a nawet remiksów charakterystycznego motywu muzycznego, który pojawia się w filmie średnio co kwadrans. O popularności w Polsce najlepiej świadczy natomiast internetowe aukcje, gdzie VHS z pierwszą częścią pojawia się dość rzadko, ale zawsze cieszy się dużym zainteresowaniem. Ostatnio za pojedynczy egzemplarz trzeba było zapłacić ponad dwieście pięćdziesiąt złotych.

Co sprawia, że „Deadly Prey” jest aż tak wyjątkowe? To proste – znajdziecie tu wszystko, co kojarzy się wam z kiczem lat 80. w najczystszej, najszczerzej postaci; od mięśniaków z włosami wyciągniętymi wprost z reklamy szamponu przez absurdalne, krwawe sceny morderstw aż po naturalszczyków grających aktorów, a nie swoje postacie.

Niewiele innych filmów tak dosadnie oddaje sens popularnego hasła „tak złe, że aż dobre”.

DOUBLE FEATURE PRESENTS



WHSHELL.

#75

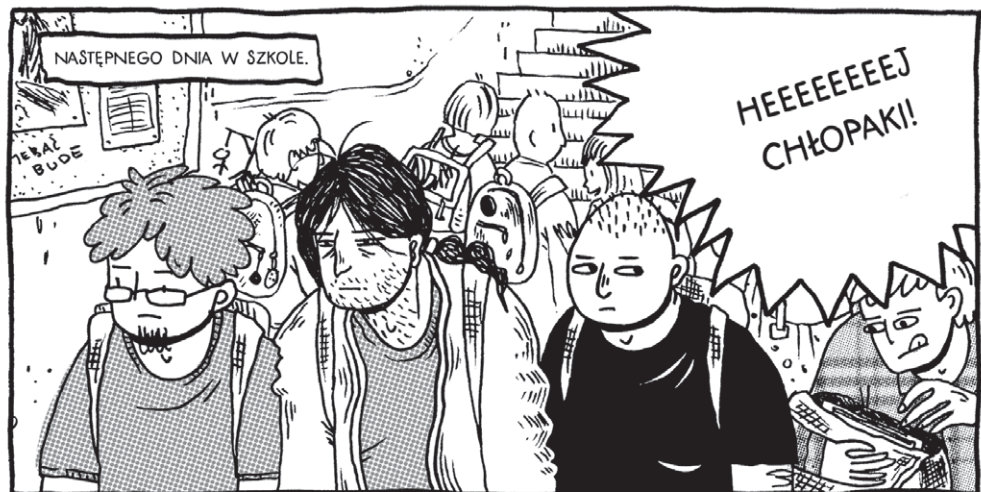
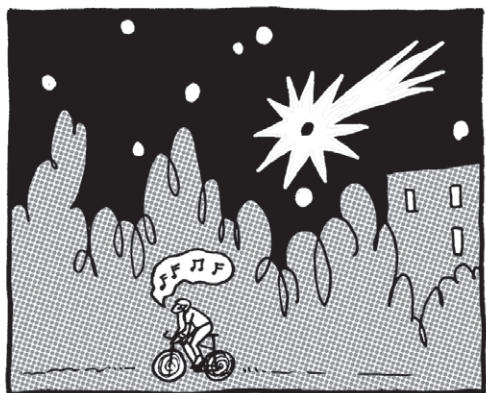
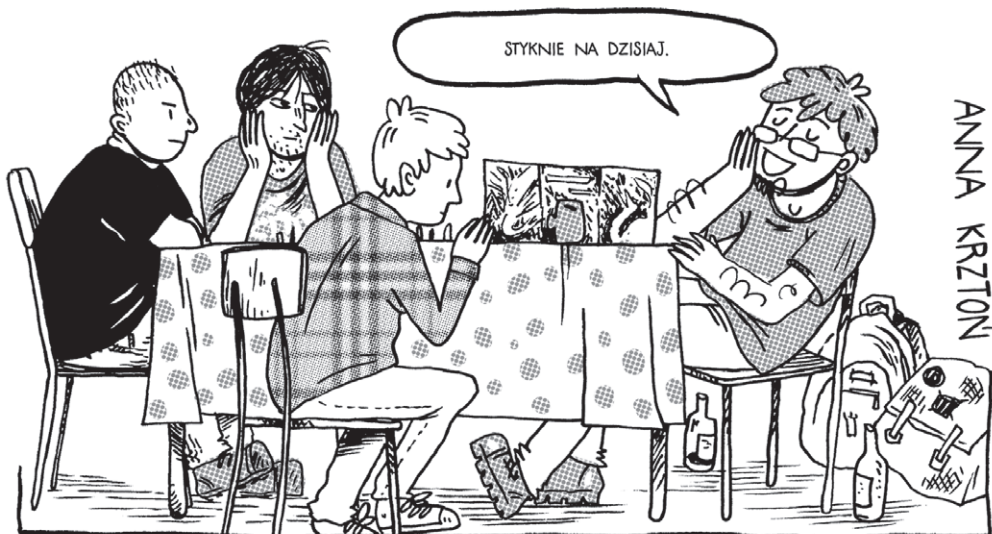
**KLUB FILMOWY
GDYNIA
UL. WASZYNGTONA 1**

27.11:18:30

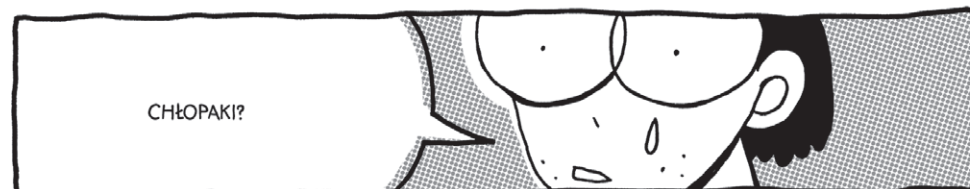


rys. Łukasz Kowalczuk

STYKNIE NA DZISIAJ.









DUNGEON DEGENERATES

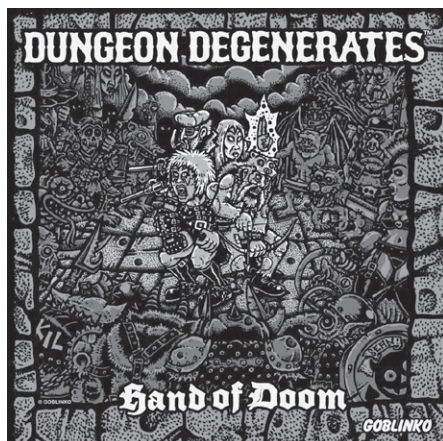
HAND OF DOOM

„Dungeon Degenerates” jest przygodową grą planszową stworzoną i wydaną przez firmę Goblinko z Portland w Stanach Zjednoczonych (jeżeli o nich nie słyszeliście, to polecam nadrobić zaległości). Została sfinansowana dzięki Kickstarterowi rok temu. Po miesiącach niecierpliwego czekania w końcu trafiła w moje ręce. To, co znajduje się w pudełku wygląda jak produkt rodem z alternatywnej rzeczywistości, w której lata 80. nigdy się nie skończyły, a większość populacji chodzi w podartych dżinsowych kurtkach i słucha Manilla Road.

Zasady zaprojektował Eric Radey, natomiast neonową oprawę graficzną stworzył Sean Åberg. Wspierając projekt nie wiedziałem, jak dobra będzie sama gra i czy trafi w moje gusta. Zakochałem się natomiast w rysunkach Åberga i po cichu liczyłem, że produkt z tak niesamowitą oprawą graficzną nie może być zły. Wiem, nie powinno się oceniać rzeczy po wyglądzie, ale w tym przypadku było warto.

Akcja gry rozgrywa się w Würstreich, pokręconej krainie inspirowanej oldskulowym Warhammerem, pulpą i heavy metalem. Gracze wcielają się w rolę wyrzutków i awanturników, którzy z różnych powodów popadli w konflikt z prawem (o co w Würstreich nie jest trudno). Gnijący za kratami bohaterowie przypadkiem otrzymują szansę na ucieczkę z więzienia. Czy z niej skorzystają, to już zależy od graczy. Tymczasem nad pograniczem królestwa krąży tytułowa Ręka Zagłady, postaniec tajemniczego Nekromanty, szerząca zło i występ.

Hand of Doom może się wydać kolejną przygodówką, jakich wydano wiele. Bohaterowie podróżują po mapie wykonując rozmaite zadania. Walczą z potworami i próbują opóźnić ogarniającą świat zagładę. Format rozgrywki jest tutaj trochę inny, niż w podobnych produkcjach. Nacisk jest postawiony na rozgrywanie kampanii, czyli serii połączonych ze sobą scenariuszy. Pokażna książeczka z misjami dołączona do gry to tak naprawdę jedna, rozbudowana kampania. Każdy scenariusz można potraktować jako zamkniętą przygodę, ale to chyba nie jest optymalny sposób na zabawę. Serce rozgrywki to obserwowanie rozwoju bohaterów oraz świata w kolejnych misjach kampanii, wszelkie trwałe zmiany przechodzą bowiem do kolejnych scenariuszy.



Sama rozgrywka jest zaskakująco płynna, kiedy zrozumiemy już podstawowe zasady. Początkowy kontakt z instrukcją wymaga cierpliwości. Choć po pierwszej partii wszystko zaczyna się układać w logiczną całość, dużo szczegółów i wyjątków może przytłaczać, szczególnie mniej doświadczonych graczy. Zasady są na szczęście dobrze zorganizowane, a do gry dołączono też przydatne karty referencyjne ze skrótem zasad. Choć „Dungeon Degenerates” odwołuje się do dziedzictwa gier z lat 70 i 80., to gra nie sprawia wrażenia anachronicznej. Próbuje raczej, z dobrym skutkiem, łączyć stare z nowym. Zawiera oczywiście, jak na oldskulową grę przystało, wiele szczegółów dodających taktycznej głębi. Gracze przyzwyczajeni do nowoczesnych planszówek uznają pewnie Hand of Doom za produkt niepotrzebnie skomplikowany i trudny, ale dla koneserów retro gier produkt od Goblinsko będzie kompromisem między tradycją a nowoczesnością. Zasady są dostępne za darmo na stronie dungeondegenerates.com.

Jedyną słabością gry jest, moim zdaniem, jakość komponentów. Ekipa z Goblinsko wykonała solidną robotę z zasadami oraz projektem wizualnym, ale chiński producent nie stanął na wysokości zadania. Elementy nie są tak wysokiej jakości, jak na przykład w grach Fantasy Flight Games. Tragedii nie ma, są niedociągnięcia. Wypraski z żetonami sprawiają wrażenie niedociętych, co wymaga ostrożności przy ich wybijaniu, jeżeli nie chcemy podrzeć nadruku na elementach. W moim egzemplarzu elementy włożono do pudełka zbyt szybko po wydrukowaniu, przez co plansza była sklejana arkuszem żetonów. Efekt: lekko podarta mapa. W pudełku brakowało też dwóch kości. Od gry za 70 dolarów oczekuję trochę więcej.

Pomimo kilku wad (wysoka cena i niedostatki produkcyjne), „Dungeon Degenerates” jest naprawdę solidnym produktem. To gra skierowana do niszowego odbiorcy. Trzymacie w rękach Szlamzin, istnieje więc duża szansa, że należycie do grona nielicznych, którzy właśnie takiej planszówki szukali. Ja z zakupu jestem zadowolony i mam dla was radę. Jeżeli po ujrzaniu szalonych grafik Åberga wasze serce zabito szybciej, to radzę nie opierać się zbyt długo i czym prędzej wyruszyć z bandą innych degeneratów na przygodę do Würstreich.

NIGHTRUN⁸⁷

Jarosław Kowal: Nie chcę dorabiać ideologii do rozrywki, ale jak to się dzieje, że piosenka dostaje tytuł „Maniac Cop”? Oglądasz te wszystkie dziwaczne sceny i nagle spływa na Ciebie inspiracja czy masz już gotowy kawałek i szukasz na regale dobrego tytułu?

William Malcolm: To zależy od kawałka. Czasami zaczynam od tytułu, kiedy indziej od melodii, tekstu, samego pomysłu, a czasami nie mam tytułu i rzeczywiście szperam po regałach, licząc na natchnienie. Z „Maniac Cop” – z tego, co pamiętam, a pracę nad nim zacząłem dość dawno temu – było akurat tak, że bardzo szybko wiedziałem, o czym ma być ten utwór i faktycznie jest zainspirowany filmami o Maniakalnym Gliniarzu. To nie jest seria idealna, nie jest nawet moją ulubioną, ale każdy powinien przynajmniej raz w życiu ją obejrzeć. Zacząłem ją oglądać w dobrym dla mnie czasie i chciałem w ten sposób oddać hołd.

Zdradzę nasze zakulisowe rozmowy – masz francuskie wydanie z całą trylogią i mnóstwo innych popkulturowych artefaktów. Ja powoli zaczynam borykać się z problemem zmieniania pokoju w magazyn, masz podobnie?

Chyba aż takiego problemu nie mam [śmiech], ale pewnie tylko dlatego, że niedawno przechodziłem dużą przeprowadzkę do mieszkania, które kupiliśmy z żoną. Niestety dużo rzeczy musiałem zostawić albo się ich pozbyć. Nad niektórymi ubolewam, ale takie porządki mają też plusy. W tej chwili skupiam się przede wszystkim na tym, żeby inwestować w instrumenty i rzeczy związane z muzyką, mniej niż kiedyś w figurki czy komiksy. Kolekcja ciągle rośnie – wolniej, ale rośnie. Nie inwestuję

już w gry, raczej w płyty DVD czy Blue-Ray'e, od czasu do czasu VHSy, ale na pewno masz ich dużo więcej. Komiksy często sprowadzam ze Stanów, co miesiąc przychodzi paczka.

Wybierasz głównie klasyczne historie czy śledzisz też nowości?

Z niektórymi tytułami jestem w miarę na bieżąco albo nawet bardzo na bieżąco, a kilka razy w roku zamawiam starsze komiksy z Mile High Comics. To głównie tytuły z lat 80. i 90., ten okres najbardziej mnie interesuje. Komiksy z lat 70. ciężko się już czyta, mocno się zestarzały. Panele są zupełnie inaczej rozkładane, język jest zupełnie inny. Teraz nie ma już w komiksach „chmurek”, kiedy ktoś myśli, inaczej się to rozwiązuje...

Swojego czasu próbowałem przebrnąć przez pierwszy rok Batmana, czyli koniec lat 30.

Jak daleko doszedłeś?

Ze trzy zeszyty.

Brawo, bo ja chyba dwa i nie dałem rady dalej [śmiech]. Pod względem historycznym jest to fascynujące i miałem ambitny plan, żeby przeczytać wszystko, od pierwszego do dziewięćsetnego czy jakoś tak, ale nie da się. Początkowe zeszyty są ciekawe, ale trudno się je czyta i tak naprawdę dopiero gdzieś w połowie lat 70. Batman zrobił się interesujący, bardziej mroczny. Wszystko się zmieniło dzięki Frankowi Millerowi i „The Dark Knight Returns” albo Alanowi Moorowi i „The Killing Joke”. Później każdy szedł tym tropem, wiedzieli już, że to powinny być mroczniejsze historie. Na bieżąco jestem natomiast



wyłącznie z dużymi wydarzeniami w świecie DC. Marvela od lat nie kupuję. Filmy robią dobre, ale komiksy są zbyt chaotyczne, nie wiadomo, co się tam dzieje.

Jako fan DC musisz przeżywać trudne chwile, kiedy idziesz do kina.

[śmiech] Kiedyś bardzo bym się tym przejmował. Pamiętam, jak pierwszy raz zawiodłem się na filmie z superbohaterami, to była trzecia część „X-Men”. Dwójka na nasze czasy nie jest może czymś niezwykłym, ale kiedy pojawiła się, była naprawdę wyjątkowym i bardzo dobrym filmem. W 2006, kiedy „X-Men: Ostatni bastion” wychodził, wszyscy byli bardzo podhype’owani i przez długi czas wmawiałem sobie, że to był dobry film, ale to nie był dobry film [śmiech] i od tamtej pory zacząłem inaczej patrzeć na tego rodzaju produkcje. To, że lubisz ten gatunek czy te postacie nie znaczy, że musisz kochać wszystko, co jest z nimi związane. Lubię czytać komiksy DC, choć ich filmy są paskudne, ale nie jestem zawiedziony na tyle, żeby martwić się, co teraz z moimi bohaterami. Czekam po prostu na te dobre filmy... ale troszkę straciłem nadzieję [śmiech]. Rok temu rozmawialiśmy na podobny temat. Jedynym filmem, jaki naprawdę chciałem, żeby dobrze wypadł nie był „Blade Runner”, bo reżyser był dobry, więc wiedziałem, że przynajmniej wizualnie uda się i rzeczywiście tak było. To porządny film. Liczyłem natomiast na nowego „Obcego”, ale znowu okazało się, że nie należy spodziewać się cudów, nawet jeżeli sprowadzają z powrotem Ridleya Scotta i wygląda na to, że będzie horrorowo, a trailer zapowiada coś dobrego.



fot. Preemo

Ten film złamał mnie i byłem strasznie smutny, kiedy wyszedłem z kina, więc do kolejnych wolę podchodzić z dystansem. Jak przychodzi dobry film, to bardzo się cieszę, jak przychodzi zły, to idę dalej.

Często jest tak, że „niedzielni” odbiorcy kina klasy B albo komiksów spodziewają się na każdym kroku trafiać na arcydzieła kiczu pokroju na przykład „Samurai Cop” albo „Deadly Prey”, a faktycznie są to pojedyncze przypadki i trzeba przebrnąć przez mnóstwo słabych, nużących pozycji, żeby do nich dotrzeć.

Są różne rodzaje widzów, a ja nie należę do tych, którzy potrafią spędzać czas przed naprawdę złym filmem i czerpać z tego radość. Mnie to męczy. Wiem, że wszyscy szaleją teraz na punkcie „The Room”, jest mnóstwo fanów, którzy oglądają to dziesiątki razy. Ja nie jestem natomiast w stanie przebrnąć przez ten film, bo aż tak niski poziom mnie nie kręci. Jeżeli chodzi z kolei o „Samurai Cop”, to bardzo lubię, ale wszystko zależy chyba od klimatu. Nie jestem fanem podejścia „to jest aż tak niekompetentne, że muszę to zobaczyć”. Lubię jednak, kiedy coś, co można nazwać filmem, a wiele tych kulturowych tytułów dla mnie filmami nie jest. To są jakieś niepowiązane ze sobą obrazy, dziury w scenariuszach i tyle.

Mam podobne odczucia, „The Room” obejrzałem przede wszystkim z poczucia obowiązku, jako fan „złego” filmu, ale była to dla mnie tortura. Zupełnie innym doznaniem jest oglądanie na przykład naprawdę złego włoskiego horroru, gdzie przynajmniej praktyczne efekty specjalne albo muzyka

budują ciekawy nastrój, a „The Room” to jak oglądanie bardzo złego teatru.

Jak ja się cieszę, że to powiedziałeś [śmiech]. Obawiałem się, że to będzie tylko moja opinia i wszyscy mnie teraz zjedzą, bo „The Room” ma teraz taki status, że nie wypada go nie lubić. Mi podoba mi się ten film, ale rzeczywiście wiele włoskich horrorów z późnych lat 70. i 80. jest teoretycznie strasznych – i nie w tym sensie, że ktoś mógłby się bać – ale mają coś w sobie. Coś, co sprawia, że oglądam je i cieszę się, choć na ekranie dzieją się okropne rzeczy [śmiech]. Czasami muzyka, jak przed chwilą powiedziałaś, jest ponadczasowa, choć łatwo można ją przypisać do tamtej epoki; efekty specjalne są bardzo ciekawe albo postacie, które robią niesamowicie głupie rzeczy, ale przymykasz na to oko, bo w tym świecie to wszystko się zgadza. W tamtych czasach to działało, ale „Sharknado” to kolejny przykład współczesnego filmu, przez który nie jestem w stanie przebrnąć. Ta seria też ma wielu fanów, ale dla mnie nie jest to ciekawe. Jeden z nielicznych „złych” filmów, który trafił do mnie to „Kung Fury”. To genialny film, ale i tak niektóre rzeczy wyciąłbym [śmiech].

Wydaje mi się, że kluczową kwestią są intencje. Przy tworzeniu „The Room” przyświecała chęć stworzenia kina artystycznego, ale zwyczajnie nie wyszło, a przy filmach pokroju włoskiego sequeła „Obcego” wszyscy mieli świadomość, że tworzą tandetę i kierowała nimi czysta pasja, a nie wyrachowanie.

Tak i dlatego wysokobudżetowy „Kung Fury” według mnie nie będzie dobrym pomysłem. Budżet powinien być bardzo ograniczony, do tego kilku dobrych aktorów, a reszta w ogóle nie musi umieć grać. Przy takich filmach reguła jest odwrotna – im więcej pieniędzy, tym mniejsza autentyczność.

Swojego czasu Kevin Smith dostał ofertę nakręcenia remake’u „Toksycznego Mściciela”, ale odrzucił ją właśnie dlatego, że zaproponowano mu budżet na poziomie trzydzi-

tu pięciu milionów dolarów, a oryginał nakręcono za pół miliona.

Bardzo, bardzo szanuję Kevina Smitha i bardzo lubię jego podcast „Fatman on Batman”. Jest cały czas zjarany, ale wydaje mi się, że to naprawdę mądry człowiek i fajnie mówi o popkulturze i to, co teraz powiedziałaś jest tego potwierdzeniem. Ja też za takie pieniądze nie podejmowałbym się tego, bo tak można tylko zepsuć Toksycznego Mściciela.

A na SzlamFeście na co najbardziej czekasz?

Czekam na wrestling. W zeszłym roku pierwszy raz w życiu widziałem go na żywo i udało mi się nakłonić żonę, żeby poszła ze mną. Wahała się, ale w końcu udało się ją namówić i to było fantastyczne przeżycie, które chciałbym powtórzyć. Oczywiście ktoś zaraz powie, że to nie jest prawdziwe, ale włączmy dowolny film albo pójdźmy do teatru – to też nie jest prawdziwe. Ci wrestlerzy są przecież sportowcami, robią rzeczy, przy robieniu których ja bym się połamiał. To jest dobra rozrywka i nie ma sensu zastanawiać się, czy jest to ustawione, czy nie. Będzie też sporo ciekawych paneli z rysownikami, wielu z nich nawet nie znam, bo nie śledzę tak bardzo polskiego komiksu. Chciałbym sprawdzić, kto to jest, dowiedzieć się czegoś nowego, ale na pewno wrestling przede wszystkim.

Nie wiem, czy masz tego świadomość, ale zespół Tester Gier po zeszłorocznym koncercie wygłosił kilka słów o „nieprawdziwości” wrestlingu i został przez zapaśników z KPW dotkliwie pobity na scenie. Nie obawiasz się podobnej konfrontacji?

Byłbym skłonny stanąć w ringu, aczkolwiek musiałbym przejść kurs upadania na matę [śmiech]. To, co w zeszłym roku widziałem było znacznie bardziej profesjonalne, niż się spodziewałem. Myślałem, że trochę sobą porzucają, jakieś fikołki i tyle, ale naprawdę wysoko skakali, poturbowali się i dawali radę. Ale na razie nie chciałbym stawać do ringu – początek trasy, wołałbym mieć wszystkie palce sprawne [śmiech].

WYBIERZ BROŃ.

MICHAEL TANNER & ŁUKASZ KOWALCZUK & JACK TEAGLE

ZA PÓŹNO,
BY PRZEBACZYĆ

RAD
ERWANK



„THIS BOOK
KNOCKED MY
DICK IN THE DIRT!”

BROCKTON
MCKINNEY
(AMERIKARATE,
GINGERDEAD MAN)

„FULL-THROTTLE
FAMILY SPLATTER.
WHERE'S #2?”

BRIAN CHURILLA
(BIG TROUBLE IN LITTLE CHINA,
HELLBOY & THE BPRD)

WIOSNA 2018

ŁUKASZKOWALCZUK.COM
SLOWOBRAZ.PL



Wytwórnia
Słowobrazu

PATRONAT:



VHS
HELL



szlam kiwi



szlam kiwi

