***Pucuśne zwierzątka i dalekie wycieczki, czyli czarna dziura***

**autor: Malvagio**

Witam, witam komiksiarzy! Nadeszła pora na kolejną recenzję, tym razem pod sztandarem "pucuśności" pucyków i nie tylko. Na warsztat trafiają numery 21-24, w sumie trzy (sic!) historie – jedna dwuzeszytówka i dwa oneshoty, kolejna mała nowość w kuco-komiksowym półświatku.

Zanim jednak przejdziemy do standardowego omówienia nowych rzeczy - myślę, że dobrze byłoby powspominać stare, dobre czasy. Pamiętacie jeszcze recenzję historii o Powrocie Krysi? Niesamowita sprawa! Twilight i spółka ruszały śmiało na kolejną przygodę, rzucając wyzwanie złowieszczej królowej podmieńców! Ja pamiętam to doskonale. Tak, stare, dobre - nie tak odległe - czasy. A przecież tych historii było więcej, na przykład… dobra, wystarczy.

Zastanawiacie się pewnie: „czemu, do diabła, miał służyć ten akapit?” – spieszę zatem z odpowiedzią, że… absolutnie niczemu! Niespodzianka! Jedyną jego rolą było wypełnienie pustej przestrzeni i zajęcie czytelnikowi cennego czasu… a co za tym idzie, doskonale wpasowuje się we wszystkie historie z niniejszej recenzji. Właśnie tak, jesteśmy wszyscy w odcinku fillerowym, gdzie rzeczy mające jakiekolwiek znaczenie nie dzieją się zbyt często.

Filler nie musi być jednak czymś złym z założenia i może dostarczać frajdy – przejdźmy zatem do meritum. Pierwsza z interesujących nas historii („Tajemnice Manehattanu”), autorstwa Teda Andersona (scenariusz) oraz Agnes Garbowskiej (rysunki), jest opowieścią o charakterze lekko kryminalnym. W Manehattanie grasuje Rough Diamond, nieuchwytny złodziej biżuterii, a w całą sprawę zamieszany jest nie kto inny, jak Trixie! Iluzjonistka wplątuje w nią zaś odwiedzające akurat miasto Fluttershy, Rarity, Applejack z siostrą oraz mieszkającą na miejscu Babs. Czy uda im się schwytać złodzieja i uratować niewinną osobę przed strycz… więzieniem? Być może nie wszystko jest tym, na co wygląda…

Zarys historii prezentuje się całkiem ciekawie, ale… cóż, komiks niestety zupełnie nie dorasta do rozbudzanych przezeń oczekiwań. Aby zacząć jednak od pozytywnych aspektów, muszę stwierdzić, że na pierwszy rzut oka wspominana już kilkukrotnie „pucuśność” jest naprawdę przyjemna do oglądania. Postaci wyglądają jak żywcem wyjęte z ilustracji do kucowych książeczek i dobrze wpasowują się do pastelowej stylistyki uniwersum. Na wzmiankę zasługuje również fakt, iż już na początku historii wspomniane zostają wydarzenia z innego komiksu z równoległej serii (której na razie na łamach zina nie omawiałem) – między różnymi zeszytami zostaje zachowana choć drobna ciągłość fabularna! Wszyscy wielbiciele wszelkiej maści kontinuów powinni się więc poczuć usatysfakcjonowani.

Wady, niestety, przeważają jednak nad pozytywami. Po początkowym zauroczeniu szybko okazuje się, że styl, który sprawdza się do ilustracji, zawodzi na polu komiksowym – zwłaszcza w sytuacji, gdy scenariusz wymaga rozrysowania scen akcji. W „Tajemnicach Manehattanu” próżno szukać jakiejkolwiek dynamiki kreski, plansze są tak statyczne, że niemal martwe. W bardziej plasterko-życiowej historii nie byłoby to zapewne aż tak zauważalne, ale podczas wszelkiego rodzaju pościgów i ucieczek to naprawdę boli. Co gorsza, wrażenie jest dodatkowo potęgowane przez nagminne powtarzanie ujęć postaci (szczególnie komisarza policji) – w pewnym momencie doprowadzone już do absurdalnego poziomu, gdzie sąsiadujące ze sobą pionowo kadry są jawną kopiuj-wklejką. Oj, bardzo nieładnie…

Wątpliwości budzi nawet wybór postaci biorących udział w historii – sprawia wrażenie nie do końca przemyślanego. Autor nigdy nie wyjaśnia, z jakiego powodu przybyły do Manehattanu, można jedynie domniemywać, że jest nim pokaz sztuczek magicznych, od którego zaczyna się akcja. Ciężko mi uwierzyć, by Applejack była nim zainteresowana, jej siostra natomiast otwarcie oznajmia, że cieszy się wyłącznie ze spotkania z kuzynką. Czytelnikowi nie jest dane również poznać odpowiedzi na pytania, dlaczego Rarity nie zabrała ze sobą Sweetie, ani czemu nikt nie pomyślał o Scootaloo, skoro obie na pewno ucieszyłyby się z wyjazdu równie mocno. Wydaje się, że postaci zostały dobrane do historii losowo.

Wszystko to jednak blednie wobec całkowitego zmasakrowania charakteru Trixie. Ujmując rzecz delikatnie, chwilami zupełnie, ale to ZUPEŁNIE nie przypomina siebie. Rozumiem, iż intencją autora było ukazanie, jak próbuje się stać lepszą osobą, ale odnoszę wrażenie, że jakikolwiek rozwój (i próbowanie) zastąpiony został przełącznikiem „jestem dobra i milusia”. Początkowe strony jeszcze tego nie zwiastują, ale Trixie szybko pozbawiona zostaje swojej charakterystycznej zadziorności. Gdzie się podziały jej drobne złośliwości i egocentryzm? To wie tylko autor, który między „dobrym” (choć to może słowo nieco na wyrost) a „mdłym” postawił znak równości; to naprawdę wielki zawód.

Pozostałe dwie historie (o ile mi wiadomo, nie mają żadnych oficjalnych tytułów), choć nie są ze sobą powiązane fabularnie, omówię już zbiorczo – jest to o tyle łatwe, że w obu oneshotach za scenariusz odpowiedzialny jest Jeremy Whitley, za rysunki odpowiadają natomiast kolejno Amy Mebberson i Brenda Hickey. Pierwszy komiks poświęcony jest zwierzakom Mane6, które odkrywają, iż ich właścicielki oraz pozostali mieszkańcy miasteczka gdzieś zniknęli. Grupa pod światłym przewodnictwem Angela rusza na poszukiwania, by odkryć, iż Ponyville grozi niebezpieczeństwo i tylko zwierzaki mogą je powstrzymać. Druga opowieść prezentuje się już bardziej klasycznie – Fluttershy pragnie zabrać Znaczkową Ligę na wycieczkę, wszystko jednak komplikuje niespodziewane przybycie Discorda (już „zreformowanego”), któremu proste przyjemności zawsze wydawały się zbyt nudne. Kiedy rusza się na eskapadę w towarzystwie Chaosu, trzeba być gotowym na ciekawe czasy…

Zacznijmy od przygód zwierzaków – na uwagę zasługuje tu fakt, iż niemal do samego końca komiks pozbawiony jest dialogów. Dzięki temu lektura jest błyskawiczna, przeczytanie (czy raczej obejrzenie) całego zeszytu nie powinno zająć więcej niż tylko parę minut, nawet przy dokładnym przyglądaniu się wszystkim kadrom. Niestety, sprawia to również, że naprawdę niewiele jestem w stanie powiedzieć o tej historii; nie zrozumcie mnie źle, istnieją doskonałe komiksy, w których nie pada nawet jedno słowo, ale prostsze, adresowane również do młodszych czytelników, kucykowe przygody to trochę nie ta liga. Kreska jest przyjemna dla oka i w przeciwieństwie do „Tajemnic Manehattanu” potrafi dobrze oddać ruch, kadry są dzięki temu o wiele bardziej „żywe”. Zwierzątka posiadają własne charaktery, z których najmocniej oczywiście zarysowany został Angel – królik udowadnia, iż wbrew obiegowej opinii fandomu - nie jest socjopatą (tę rolę zajmuje dla siebie Opal), a jedynie silną osobowością o przywódczym zacięciu. Na plus można zaliczyć także czytelność komiksu – odczucia i intencje bohaterów zawsze pozostają jasne, choć mają oni do dyspozycji wyłącznie własną mimikę, miejscami nieco jedynie wspomaganą przez charakterystyczne dla kreskówek i komiksowych stripów piktogramy. Słowa nie są w zasadzie potrzebne.

…zwłaszcza, że kiedy wreszcie pojawiają się w epilogu historii, czytelnik z miejsca może pożałować, iż komiks nie wytrwał w swych ślubach milczenia do samego końca. Biedną Twilight zmuszono do wypowiedzenia kwestii w kontekście całej historii tak idiotycznej, iż stała się na pewien czas fandomowym memem. Bynajmniej nie jednym z tych wynikających z sympatii do sceny. Jest to w mojej opinii potężne potknięcie, które ostatecznie nie pozwala komiksowi przebić się do wyższych stanów średnich.

No dobrze, przejdźmy wreszcie do ostatniej historii. Choć również nie jest pozbawiona problemów, prezentuje się całkiem nieźle. Za jej największy plus uważam trafne uchwycenie charakteru Discorda – nie wpada w pułapkę, której nie udało się uniknąć Trixie w „Tajemnicach Manehattanu”; wciąż pozostaje znanym i lubianym przez fanów zwichniętym umysłowo szachrajem. Dla porównania, Fluttershy wypada pod tym kątem odrobinę niespójnie – choć początkowo cieszy się z odwiedzin draconequusa, przez większość wycieczki pozostaje niezadowolona z faktu, iż ten postanowił wziąć w niej udział; charakterystyczna dla niego nieodpowiedzialność może tłumaczyć jej zachowanie jedynie częściowo.

Wprowadzenie Discorda do, w gruncie rzeczy, „plasterka życia” niesie ze sobą powiew świeżości, umożliwiając zaprezentowanie naprawdę interesujących miejsc, postaci… a także czasów, jako że Pan Chaosu (jak sam siebie tytułuje) wciela się w rolę Doktora Who. Otwiera to oczywiście furtkę do licznych nawiązań, ich wielbiciele mogą więc poczuć się zadowoleni – o ile nie przeszkadza im miejscami łopatologiczna oczywistość. Jej najsilniejszym przejawem jest grupka sześciu kotów-rebeliantów o identycznej kolorystyce jak grupka pewnych sześciu klaczy… Nie od dziś wiadomo, że historia zatacza kręgi, ale osobiście uważam, iż ten motyw został niepotrzebnie przesadzony.

Największy zgrzyt paradoksalnie dotyczy najjaśniejszego punktu komiksu, czyli Discorda. Pod koniec historii z jego ust pada stwierdzenie, iż jedna z prezentowanych postaci jest „ostatnim przyjacielem, jakiego miał przed Fluttershy”. Jawnie kłóci się to z ustanowionym przez serial kanonem, wedle którego Discord nigdy wcześniej nie miał przyjaciół i to stanowiło kluczowy element do jego zreformowania się. Problem wykracza jednak znacznie poza jedno, łatwe do ominięcia zdanie – ogólny, dostarczany przez przeszłość obraz draconequusa zupełnie nie zgrywa się z serialowym przedstawieniem. Podważa wręcz koncept zmiany, jaka w nim zaszła – jeśli bowiem wszystko, czego czytelnik się dowiaduje, jest prawdą, Discord od zawsze był istotą „chaotyczną neutralną z przechyleniem ku dobru” i żadna zmiana nie musiała w nim zachodzić. Wydaje mi się, że w tym miejscu scenariusz nie został odpowiednio mocno przeanalizowany; wielka szkoda, zważywszy na fakt, że dobrze zrealizowany motyw przeszłości Pana Chaosu z pewnością byłby niezmiernie ciekawy. Zasługiwałby też na więcej niż tylko jeden zeszyt.

To wszystko na dziś. I co ja mam zrobić z tymi nieszczęsnymi komiksami? Spośród wszystkich, które do tej pory recenzowałem, wypadają zdecydowanie najsłabiej. Manehattańskie perypetie Trixie zasługują niestety najwyżej na ocenę 2,5/10 – jak się okazuje, "pucuśność" pucyków może i bywa przyjemna dla oka, ale nie w sytuacji, gdy kryje się za nią martwota. Wyczyny zwierzątek Mane6… tu przyznam półtora punktu więcej: 4/10; pomysł przedstawienia historii niemal wyłącznie za pomocą rysunków był śmiały, lecz ostatecznie nie do końca wypalił, w czym aktywnie pomogło memiczne zakończenie. Pozostały podróże w czasie z Doktorem Discordem – choć niemożebnie mnie wręcz drażnią zmiany w ustanowionym kanonie, nie mogę zaprzeczyć, iż historia prezentuje się najlepiej ze wszystkich. Z tego też względu podbijam punktację do 4,5/10; naprawdę nie mogę przyznać lepszej oceny.

Uff, tak oto udało nam się przebrnąć przez fillery. Czy było warto? Pewnie nie. Bolało? Trochę. A co nas czeka następnym razem? Ojoj… no cóż, zostańcie z nami!

Adios!