***Walka, walka i jeszcze więcej walki, czyli pełen przekrój***

**autor: Malvagio**

Baner:<https://i.imgur.com/2eR2li2.jpg>

Źródło: <https://derpibooru.org/109926>

Art 1: <https://derpicdn.net/img/2015/3/6/843629/large.jpg>

Źródło: <https://www.deviantart.com/jayfosgitt/art/MY-LITTLE-PONY-FRIENDSHIP-IS-MAGIC-29-COVER-518190638>

Art 2: <https://derpicdn.net/img/view/2015/5/20/900330.png>

Źródło: <https://derpibooru.org/images/900330>

Art 3: <https://derpicdn.net/img/view/2016/4/25/1139963.png>

Źródło: <https://mlp.fandom.com/wiki/Creatures/Gallery>

Art 4: <https://vignette.wikia.nocookie.net/mlp/images/f/f8/Comic_issue_32_cover_A.jpg>

Źródło: <https://mlp.fandom.com/wiki/Night_of_the_Living_Apples>

Ciao tutti! W dzisiejszym numerze czeka nas prawdziwa odyseja poświęcona nie jednej, nie dwóm, ale aż trzem historiom, przedstawionym w numerach 29-33! Co więcej – przy każdej z nich pracowali zupełnie inni autorzy, możecie więc oczekiwać naprawdę potężnego artystycznego przekroju. Niestety ich specyficzne rozłożenie wyklucza możliwość podziału na mniejsze, a zarazem wciąż rozsądnie obszerne materiały, ale na pewno poradzimy sobie z tą drobną niedogodnością. Do dzieła zatem!

Pierwsza historia (nie posiada oficjalnego tytułu) zamyka się w tylko jednym zeszycie, za jej scenariusz odpowiada Ted Anderson, kreskę zapewnił Jay Fosgitt. Już od pierwszych kadrów staje się jasne, iż będzie to niecodzienna opowieść, czytelnik zostaje bowiem wraz z Mane6 rzucony w sam środek wielkiej gali zamaskowanych zapasów. Kuca Libre?! Ooo, tak, skarbie! To się nazywa punkt wyjścia! Zaskoczenia na tym się nie kończą – szybko okazuje się, że serialowe protagonistki pełnić będą jedynie rolę pomocniczą, na pierwszy plan wysuwa się natomiast Cheerilee. A wraz z nią jej bliźniacza siostra, Cherry Blossom, występująca w zawodach jako Mystery Mare (nie mam niestety pojęcia, jak i czy zostało to przetłumaczone w polskiej wersji językowej). Rodzeństwo od dawna jest ze sobą skłócone… i chyba nikogo nie zdziwi, że wszystko zakończy się na ringu! Czy siostrom uda się zakopać topór wojenny, nim wybije ostatni gong?

Historia nie jest szczególnie skomplikowana, co zresztą nie powinno dziwić, zważywszy, że zamyka się tylko w jednym zeszycie. Zaryzykuję stwierdzenie, że nie jest nawet szczególnie istotna, jej rola polega niemal wyłącznie na dostarczeniu tła. Stanowi też idealny pretekst do zaznajomienia czytelnika (zwłaszcza młodszego) z szalonym światem wrestlingu. Ogólnie radzi sobie z tym zadaniem całkiem sprawnie, ale… cóż, diabeł tkwi w szczegółach – a te, niestety, podkopują nieco „ogół”. Ted Anderson stworzył również scenariusz do nieszczęsnych „Tajemnic Manehattanu” i tym razem popełnił ten sam błąd. Postaci znów nie zawsze zachowują się tak, jak czytelnicy mogliby się tego spodziewać – na szczególne wyróżnienie zasługuje tu Rarity. O ile można zrozumieć jej chęć pomocy Cheerilee, tak nie do pomyślenia wydaje się, iż wkroczyłaby w tym celu na ring – a tak właśnie się dzieje. Komiks sam zresztą to podkreśla, ponieważ cała akcja zawiązała się właśnie dlatego, iż przywykła do elegancji i szyku jednorożka nie chciała oglądać zapaśniczych popisów. Pod tym kątem lepiej sprawdziłaby się chyba dowolna inna członkini grupki Twilight… no, może za wyjątkiem Fluttershy.

Jak to jednak już stwierdziłem – to nie historia jest tutaj najważniejsza, musi ustąpić pola kresce. I to kresce wyjątkowej. Nie będzie chyba zbytnią przesadą, jeśli stwierdzę, iż wzbudza ona zrozumiałe kontrowersje. Wyraźnie odstaje od tego, do czego odbiorców przyzwyczaił nie tylko serial, ale też wszyscy poprzedni rysownicy i rysowniczki. Tak radykalna zmiana nie wszystkim oczywiście przypadnie do gustu, osobiście uważam ją jednak za niezbędny dla medium (a może nawet i całego uniwersum) powiew świeżości. Od razu mogę powiedzieć, że miłośnicy anatomicznej poprawności nie mają tu czego szukać. Postaci są nieco… kleksowate, jeśli idzie o kształt, co jednak sprawia, że ich ruchy sprawiają wrażenie bardziej płynnych, a przez to doskonale wpasowują się w dynamikę kadrów. Co więcej, rysownik często też zdaje się „zapominać”, iż kuce zazwyczaj przemieszczają się na wszystkich czterech kończynach i przydaje im pionową sylwetkę. Wszystkie te elementy całościowo budzą oczywiste skojarzenia ze stylem charakterystycznym dla starszych kreskówek, w których akcja toczy się szybko, nacisk kładziony jest na ruch, a wszystko podlane jest łagodniejszym lub ostrzejszym sosem szaleństwa. Oczywiście stylistyka taka nie sprawdziłaby się w każdej historii, ale wydaje mi się, iż do wrestlingowej opowieści pasuje jak ulał.

Największą wadą – zaryzykuję przy tym stwierdzenie, że do tego obiektywną – ringowej przygody Cheerilee jest jednak jej długość. Konieczność zamknięcia jej w tylko jednym zeszycie doprowadziła do naprawdę bolesnego cięcia pod jej koniec. Czytelnik został najzwyczajniej w świecie ograbiony z połowy finału – a choć scenarzysta podjął próbę (mimo wszystko przyznam, iż całkiem udaną) obrócenia tego w żart, nie udało mu się w pełni przegnać uczucia niedosytu. W komiksie, w którym osią jest akcja, po prostu boli to o wiele mocniej, niż w jakimkolwiek innym przypadku. Naprawdę wielka szkoda, która niestety nieco obniży ocenę końcową.

Początek był obiecujący, przejdźmy zatem do drugiej, podzielonej na dwa zeszyty, historii – „Dni Ponyville”. Jej scenariusz napisała Christina Rice, zilustrowała ją natomiast Agnes Garbowska… uch-och. Ale nie uprzedzajmy faktów, skupmy się w pierwszej kolejności na fabule. Akcja rozpoczyna się w przededniu tytułowego święta, w najdrobniejszych szczegółach zaplanowanego przez Twilight. Sama księżniczka musi udać się z wizytą do Canterlotu, nie może więc uczestniczyć w przygotowaniach. Te zaś błyskawicznie przeradzają się w konflikt, gdy mieszkańcy nie potrafią zgodzić się co do tego, czy najstarszym budynkiem miasteczka jest farma rodziny Apple, czy sklep założony przez rodzinę Filthy Richa. Kucyki dzielą się na dwa obozy, a Ponyville staje się strefą wojny. Czy święto będzie musiało zostać odwołane, czy może wojujące frakcje pogodzą się, nim będzie za późno?

Pod kątem scenariusza komiks jest bardzo bezpieczny. Podczas lektury z łatwością można wyobrazić sobie podobną fabułę w jednym ze środkowych odcinków serialowego sezonu. Z całym, że się tak wyrażę, „dobrodziejstwem inwentarza”… głównie w postaci nudy, charakterystycznej dla niewnoszących nic fillerów. Próżno w nim szukać jakichkolwiek zwrotów akcji czy szaleństw, nawet średnio zaznajomiony z marką odbiorca będzie w stanie dokładnie przewidzieć rozwój wypadków już od chwili zawiązania się konfliktu. Pierwsza próba załagodzenia sporu oczywiście zakończy się porażką, by następna sprawiła, że mieszkańcy Ponyville ostatecznie po raz n-ty zrozumieją lekcję o cudownej wartości Współpracy. A za jakiś miesiąc lub sezon będą mogli zrobić to jeszcze raz! I jeszcze raz! I jeszcze jeden raz! Nie twierdzę oczywiście, że jest to najgorszy scenariusz, jaki kiedykolwiek powstał – muszę podkreślić, że historia jest solidna i spójna, a postaci zachowują się tak, jak można tego po nich oczekiwać (zdarza się więc też parę głupstw z ich strony). Po prostu po komiksach, które niejednokrotnie udowodniły już, iż mogą pozwolić sobie na więcej, oczekiwałem czegoś… no… więcej. Scenariusz „Dni Ponyville” najzwyczajniej w świecie nie zakorzenia się w pamięci.

Jeśli idzie o kreskę… cóż… nie jest tak źle, jak w „Tajemnicach Manehattanu”! Nie znaczy to jednak, że jest dobrze – pucuśny styl Garbowskiej w dalszym ciągu o wiele lepiej nadawałby się do ilustrowania książeczek dla dzieci, niż komiksów. Postępy zostały jednak poczynione – tym razem nie wszystkie kadry są aż do bólu statyczne, na niektórych pojawiają się nieśmiałe sugestie jakiegokolwiek ruchu czy dynamiki. Dobre i to. Zasadniczo wyeliminowany został też problem powtarzających się ujęć – wyjątkiem są tu dwie strony z numeru 31, w całości podzielone na zbliżenia twarzy kolejnych mieszkańców Ponyville. Wszystkie dzielą ze sobą to samo tło, przez co sprawiają wrażenie bieda-albumu, zwykłego zapychacza, na którym de facto nic się nie dzieje; problem zmniejszyłby się zdecydowanie, gdyby ograniczono się do poświęcenia mu tylko jednej strony. Oczywiście najlepszym wyjściem byłoby wprowadzenie jakiegokolwiek urozmaicenia, choćby w postaci drobnych smaczków, ale niestety nie każdy kucowy rysownik jest Andym Price’em. Czytelnikom pozostaje jedynie głośno wzdychać. Ech.

Ok, pozostała ostatnia, co wcale nie znaczy, że najgorsza historia, zatytułowana „Noc (Żywych) Jabłek”; tym razem na liście płac znajdują się Thom Zahler (scenariusz) oraz Tony Fleecs (rysunki). Dwuzeszytowa opowieść ma swój początek w kosmicznej walce Celestii z Nightmare Moon, odciskającej swój ślad na krążących nad Equestrią asteroidach. Zgodnie z prawidłami wszelkich opowieści, jedna z przesyconych konfliktem skał spada w końcu na powierzchnię planety… i zgodnie z kucowymi prawidłami narracyjnego przyciągania, uderza prosto w jabłkowy sad rodziny Apple. Zaklęte w meteorycie negatywne emocje (oraz magia) budzą do życia Złe Jabłka, które ruszają na podbój Ponyville i nie zamierzają na tej mieścinie poprzestać! Czy kucyki zostaną zmuszone do zastosowania drastycznych środków? I czy wszystkie owoce są zepsute do samego gniazda nasiennego?

Na usta ciśnie mi się tylko jedno słowo – wow! Po ciągu stosunkowo słabych i co najwyżej średnich historii nareszcie znowu trafiła się prawdziwa bomba. Historia płynie wartko i próżno w niej szukać przestojów czy cięć – dwa zeszyty są w tym przypadku objętością doskonałą. Scenariusz to prawdziwa perełka, a może raczej ogromny, wypełniony perełkami małż – ich naturę zwiastuje już sama okładka (a konkretnie jej podstawowy wariant), w oczywisty sposób nawiązująca do plakatów klasycznych horrorów i pulpowych magazynów. Sam motyw zeźlonych jabłek to wyraźny ukłon w stronę Morderczych Pomidorów, spadający na farmę meteoryt budzi skojarzenia z „Kolorem z przestworzy” Lovecrafta, a wszystko to stanowi jedynie wierzchołek góry lodowej! Mamy tu więc do czynienia z pastiszem, ale ewidentnie wynikającym z miłości do gatunku. Wszyscy tropiciele nawiązań powinni poczuć się usatysfakcjonowani, podobnie jak miłośnicy humoru i lekkiego tonu; horrorowa otoczka dodaje jedynie pikanterii, w żadnym razie nie kieruje scenariusza w rejony tagu [Dark].

W tym miejscu słów kilka na temat dobrze zrobionego fanserwisu i – na wszelki wypadek, bo komiksy tak naprawdę nigdy nie robiły z tego motywu tajemnicy – alarm spoilerowy. Wszyscy niezainteresowani przeszli już do następnego akapitu? Zatem dobrze. Pierwszy zeszyt kończy się wyczekiwanym przez fanów powrotem ich ulubienicy, odznaczającej się niepohamowanym apetytem na jabłka Flutterbat! Doskonałość tego fanserwisu wypływa z jego naturalności – podczas lektury nie ma się wrażenia, iż wampirzyca została wrzucona do historii na siłę. Jej przebudzenie nie wynika z nieodpowiedzialności czy głupoty podejmującej się tego zadania Twilight, lecz stanowi logiczny – nawet jeżeli niebezpieczny – wybór. Poprzez odwołanie się do magii, która została wcześniej zaprezentowana w serialu, Zahlerowi udało się również nie wpaść w pułapkę deus ex machina. Wielkie brawa dla scenarzysty.

Pomimo wszystkich zalet scenariusz nie ustrzegł się jednak drobnych niedociągnięć – za największe należy uznać udział Luny w toczonej z jabłkami bitwie o Ponyville. Z kolejnych stron czytelnik dowiaduje się, iż owoce odcięły wszelką łączność miasteczka z resztą Equestrii (zmieniając je w najprawdziwszy obóz koncentracyjny!), by zaatakować następne rejony z zaskoczenia, co jawnie kłóci się z wcześniejszą obecnością Pani Nocy. To jedynie drobny mankament, a fakt, iż stanowi największe niedociągnięcie scenariusza, świadczy tylko dobrze o jego jakości. Przy tej okazji chciałbym nadmienić, że Twilight nie ma tym razem żadnych obiekcji przed używaniem swojej magii przeciwko jabłkom – ożywiająca je siła czyni je jednak niewrażliwymi na jej działanie i czary spływają po nich jak po kaczkach. Proste rozwiązania niekiedy bywają najlepsze, prawda?

Co się tyczy rysunków Tony'ego Fleecsa… muszę przyznać, iż w moim osobistym rankingu plasują się chyba w pierwszej trójce, może nawet tuż za tworami Andy'ego Price'a. Nie znajdzie się wśród nich zbyt wielu wplecionych w tło żarcików czy nawiązań, ale doskonale wypełniają swoją rolę, wspierając scenariusz. Można powiedzieć, iż zostały doskonale doń skrojone; reprezentują złoty środek – nie próbują ani wybijać się na pierwszy plan kosztem tekstu, ani też nie niweczą jego pracy. Gdybym miał wskazać jakąś wadę stylu Fleecsa, powiedziałbym, że chyba odrobinę zbyt często ucieka się do upraszczania modeli postaci, czy to przez pozbawianie ich źrenic, czy przedstawianie skrzydeł jako pozbawionych wewnętrznych linii plam. Te szczegóły nie zaburzają jednak ogólnej estetyki obrazu, a przy napiętych deadline'ach, myślę, iż można wybaczyć artyście stosowanie takich drobnych skrótów.

No, to czas najwyższy wystawić oceny. Chyba dla nikogo nie będzie zaskoczeniem, że z dzisiejszych historii najbardziej przypadł mi do gustu „Świt Żywych, Złych Jabłek”, najmniej zaś pucuśna domowa wojenka. Pierwsza z nich otrzymuje ode mnie zatem ocenę 8,5/10, wraz ze znakiem jakości „Tak trzymać!”, druga natomiast… mimo wszystko wypadła chyba lepiej od manehattańskiej intrygi z Trixie, toteż zasłużyła na 3,5… może naciągane 4/10. Wrestlingowa przygoda Cheerilee plasuje się w środku stawki, a dzięki naprawdę oryginalnej kresce (i pomysłowi), przyznaję jej 5,5 punktu.

I tak oto zawinęliśmy do portu w Itace, kończąc tę wyczerpującą odyseję. Nie myślcie jednak, że to koniec naszych przygód. W następnym numerze znów ruszamy na czterozeszytową wyprawę, co już może sugerować, że będzie się działo! Alarm spoilerowy – oj, zapewniam, że będzie! Ale na razie…

Adios!