

STRANGER THINGS™

SZÓSTKA



JODY HOUSER EDGAR SALAZAR

KEITH CHAMPAGNE MARISSA LOUISE NATE PIEKOS

[Recenzja] Edgar Salazar, Jody Houser „Szóstka. Stranger Things”

Fahrenheit Crew

Liczba to bowiem człowieka. A liczba jej: Sześć

Stworzony przez braci Matta i Rossa Dufferów *Stranger Things* stał się sztandarową produkcją *Netflixa*. Serial, będący już współczesnym fenomenem kultury popularnej, opiera się na sentymencie do Kina Nowej Przygody i innych analogicznych utworów z końca XX wieku, jednocześnie go podsycając. W tym sensie nie jest szczególnie oryginalny, ponieważ wykorzystuje i powiela znane schematy fabularne, podając je po prostu w zupełnie nowej, jakkolwiek niewątpliwie, atrakcyjnej, oprawie. Podobnie ma się sprawa z kolejnym komiksem Jody Houser (scenariusz) i Edgara Salazara (rysunki), którego akcja rozgrywa się w uniwersum *Stranger Things*.

Historia obrazkowa przenosi czytelnika do lat 70. XX wieku, kiedy pod auspicjami Centralnej Agencji Wywiadowczej doktor Martin Brenner rozwija projekt tajnego laboratorium w Hawkins, skupionego na dzieciach posiadających niezwykle umiejętności umysłowe. Jedną z badanych nastolatek jest Francine, zwana Szóstką. Dziewczyna miewa wizje, czy raczej mgliste przeczucia, odnośnie przyszłych wydarzeń. W końcu, poddawana coraz bardziej wyczerpującym testom, doświadcza niepokojących przeblysków dotyczących dalszych losów podopiecznych placówki. W tej sytuacji decyduje się działać wbrew woli swoich opiekunów.

W przeciwieństwie do poprzedniego komiksu, „Stranger Things. Po drugiej stronie”, którego fabuła toczyła się równolegle do pierwszego sezonu serialu, „Szóstka” może stanowić niejako wprowadzenie do całej opowieści, ponieważ jej akcja rozgrywa się na kilka lat przed telewizyjnymi odcinkami. Autorka scenariusza była w minimalnym stopniu ograniczona zakresem dostępnych postaci czy koniecznością zachowania zgodności ze znanymi epizodami i mogła w pełni skorzystać ze znanych literackich i filmowych motywów, co też uczyniła. Czytelnik dostaje zatem tajne rządowe laboratorium, gdzie pracują uczynni sanitariusze, a pensjonariuszami są nieprzeciętni nastolatki, nieco zagubieni w świecie dorosłych. Nad całością pieczę sprawuje pogodny, lecz zarazem demoniczny naukowiec. I w końcu jest osoba protagonistki, niegodzącej się na rolę bezwolnego królika doświadczalnego.

W konsekwencji charakterystyka postaci występujących w komiksie nie jest szczególnie rozbudowana. To raczej powielenie klisz typowych dla historii fantastycznych z młodzieżą w roli głównej. Na przykład, jeśli na scenie pojawia się chłopak – Ricky (Trójka) – to wiadomo, że połączy go z bohaterką uczucie. Bunt, będący sprzeciwem wobec zamknięcia, jest równie ewidentny. Z kolei ceną za paranormalne zdolności są traumatyczne albo tragiczne rodzinne doświadczenia badanych dzieci. Nawet główny antagonist, jakim bez wątpienia jest doktor Martin Brenner, okazuje się bezbarwny. Nie do końca można zrozumieć, co nim kieruje – czy rzeczywiście jest to troska o objęte badaniem nastolatki, czy raczej pragnienie zrozumienia nieznanego i okiełznania drzemających w nim możliwości. Nie wiadomo również, jaki dokładnie wpływ na jego dalsze postępowanie miały przedstawione losy Szóstki.

Można zatem stwierdzić, że mimo stojących przed nią obiecujących perspektyw Jody Houser nie zdecydowała się w żaden sposób zaryzykować i postąpiła wyjątkowo zachowawczo. Fabuła komiksu właściwie niczym nie jest w stanie zaskoczyć. A mając za punkt wyjściowy tak świetny materiał, jakim jest serial (nawet jeśli wtórny względem dotychczasowych osiągnięć kultury popularnej), autorka mogła pokusić się o poprowadzenie losów Szóstki w zupełnie inny sposób. Nie wiadomo

oczywiście, na ile jest to efekt braków kreatywności autorki, a w jakim stopniu restrykcyjnych wymogów wydawnictwa czy zastrzeżeń poczynionych przez twórców *Stranger Things*.

Edgar Salazar postąpił w zbliżony sposób, chociaż w jego wypadku nie jest to aż tak – *nomen omen* – widoczne. Każdy z kadrów jest od siebie oddzielony wyraźną ramką, podobnie jak wypowiedzi występujących na nim postaci czy komentarze, a kreska rysownika jest realistyczna. Nie zawsze jednak można zrozumieć zasadność zastosowanego planu, a pojawiająca się na stronie wielkość czy liczba obrazków niekiedy nie oddaje dynamizmu akcji. Nie są to może szczególnie dotkliwe błędy kompozycyjne, lecz zarazem można było pokusić się o nieco lepsze zaprezentowanie dramatyzmu scen.

W przypadku ilustracji warto zwrócić uwagę na jeszcze jedną rzecz. Kiedy akcja komiksu dzieje się współcześnie dla toczącej się fabuły, w tajnym rządowym laboratorium, tło rysunków jest zdecydowanie mniej szczegółowe (pomieszczenia są nie tyle puste, co minimalistycznie urządzone), a kolory bardziej stonowane. Z kolei obrazy z retrospekcji są dużo bogatsze w barwy i różnego rodzaju obiekty oraz przedmioty znajdujące się na drugim oraz dalszym planie. Pogłębia to wrażenie oderwania głównej bohaterki i pozostałej grupy nastolatków od realnego świata. Trudno natomiast stwierdzić, czy rzeczywiście był to w pełni świadomy zabieg twórcy.

Tak, jak miało to miejsce w przypadku „Po drugiej stronie”, na oddzielną pochwałę zasługuje wysoka jakość wydania „Szóstki”. Komiks to dziewięćdziesiąt sześć kredowych stron, które otacza twarda okładka. Dodatkowo są one pozszywane a nie klejone, dzięki czemu nawet wielokrotna lektura nie powinna szczególnie naruszyć woluminu.

W przeciwieństwie do pierwszego tomu, „Stranger Things. Szóstka” jest zdecydowanie bardziej uniwersalną opowieścią. O ile pod względem schematów fabularnych wykorzystanych przez Jody Houser komiks nie jest szczególnie oryginalny, o tyle czyta się go z przyjemnością, a przedstawiona historia jest spójna i właściwie nie wymaga żadnej wiedzy o serialu bądź książkach czerpiących z franczyzny *Stranger Things*. Podobnie ma się sprawa z ilustracjami – chociaż Edgar Salazar niczym nie zaskakuje, to poszczególne kadry ogląda się przyjemnie, a efekt końcowy jest zadowalający. Oczywiście, to wszystko za mało, by „Szóstka” została zapamiętana z jakiegoś innego powodu niż rozbudowa świata braci Dufferów. Ale wydaje się, że każdy czytelnik sięgający po ten konkretny komiks jest tego w pełni świadomy.

Maciej Tomczak