



Ralph Demolka w Internecie 3D Pressbook

Czołówka:

Reżyseria:

Rich Moore
Phil Johnston

Scenariusz:

Phil Johnston
Pamela Ribon

Produkcja:

USA

Czas Trwania:

112 min.

Obsada (dubbing):

Olaf Lubaszenko – Ralph Demolka

Jolanta Fraczyńska –
Wandelopa von Cuks /
Mulan

Katarzyna Dąbrowska –
Shank

Anna Gorajska – Yesss
Sebastian Stankiewicz –

Spamdarm
Edyta Olszówka – Sierżant
Rurecka

Waldemar Barwiński – Feliks
Zaradzisz

Przemysław Bluszczyński –
Besserwiseer



OPIS FILMU:

Akcja filmu "Ralph Demolka w Internecie" przenosi się z salonu gier do nieznanego i stale rozwijającego się świata Internetu. Przy czym nie ma ostatecznej pewności, czy Internet przetrwa demolkę Ralpa...

Ralph, czarny charakter gry wideo, wraz z przyjaciółką Wandelopą von Cuks stawiają wszystko na jedną kartę i wyruszają na tęczową drogę po sieci w poszukiwaniu części zamiennej, która uratuje grę Wandelopy. Zagubieni w nieznanym świecie bohaterowie zdają się w swojej wędrówce na internetową społeczność, w tym twórcę stron internetowych i biznesmena imieniem Yesss, będącego głównym algorytmem i duszą popularnej strony "BuzzTube".



RECENZJA:

Social network

Jakub Popielecki, 12 stycznia 2019

Jeśli "Ralph Demolka" był listem miłosnym do gier wideo, to "Ralph Demolka w internecie" jest chyba listem miłosnym do sieci. Twórcy sequela animowanego hitu wzięli sobie do serca zasadę, że druga część powinna podbijać stawkę, i skromny salon z automatami, w którym toczyła się akcja "jedynek", zastąpili CAŁYM internetem. Pierwsza część z ciepłą ironią spieniężała nostalgię za "Donkey Kongiem" czy słabość do shooterów w stylu "Halo", "dwójka" z kolei bierze na warsztat współczesny krajobraz portali, witryn i innych serwisów. Ale też - jak poprzednim razem - pikselowa otoczka jest w zasadzie tylko kostiumem dla uniwersalnej opowieści o przyjaźni.

Ralph i Wandelopa - dotychczas outsiderzy salonu gier - ułożyli sobie życie w zgodzie z sobą i otoczeniem. Przyjaciele usatkwali się i spędzają dni, równoważąc "pracę" w rodzinnych grach "relaksem" w grach sąsiednich: rano demolka i cukierkowe wyścigi samochodowe, wieczorem zabawa w jakimś okolicznym automacie albo odpoczynek w cyfrowym barze. Dla prostodusznego Ralpha taka "mała stabilizacja" jest spełnieniem marzeń, dla żywiołowej Wandelopy rutyna zaczyna być jednak nieznośna. "Ralph Demolka w internecie" przerabia "przyjaźnianą" zagwozdkę: co ma zrobić zgrany duet, kiedy ambicje i potrzeby partnerów zaczynają się rozjeżdżać? Próby zaradzenia sprawie rodzą tylko kolejne problemy, a świeżo podpięty internet kusi mieszkańców salonu gier nieskończony możliwościami. Ralph i Wandelopa postanawiają więc wyruszyć w świat tajemniczym korytarzem Wi-fi, kładąc na szali przyszłość swojej przyjaźni.

Naczelny pomysł filmu nadbudowuje na koncepcie oryginału: świat zer i jedynek zostaje tu przepisany za pomocą matrycy świata rzeczywistego, namacalnego, ludzkiego (jak zwał, tak zwał). W pierwszej części listwa przeciwprzebieciowa z salonu gier okazywała się poczekalnią, a bohaterowie kolejnych gier - odgrywającymi swoje role "pracownikami" automatów. Tym razem reżyserzy Rich Moore i Phil Johnston zastanawiają się, jak wyglądałby internet, gdyby był gigantyczną metropolią, albo jak zachowywałaby się wyszukiwarka, gdyby była osobą. Darknet jest tu więc szemraną dzielnicą, irytujące pop-upy to natrętni uliczni krętače, tu i tam fruują niebieskie twitterowe ptaszki, ćwierkając o kolejnych memach z kotkami, a na sieciowym wysypisku można wypatrzeć sztyld GeoCities. Istna rozpusta komediowych hiperłączy.

Mamy tu jednak tyleż zabawę w "znajdź wszystkie nawiązania", co po prostu machinę korporacyjnego brandingu pompującą agresywny product placement. Dość powiedzieć, że jednym z motorów fabuły jest przecież... aukcja na eBayu, a od wypełniających ekran logotypów Google'a, YouTube'a czy Instagrama można dostać oczopląsu. Prym wiedzie oczywiście autopromocja studia odpowiedzialnego za film: jest logo z magicznym zameczkiem, jest Kłapouchy, jest Iron Man, jest Baymax, są imperialni szturmowcy, długo by wymieniać. Inna sprawa, że oddaje to faktyczny stan naszego świata, w którym Disney wydaje się na dobrej drodze, by w końcu kupić wszystko. Poza tym nawet jeśli Moore i Johnston odbębiają tu korporacyjny obowiązek, to przy okazji pieką na tym ogniu jeszcze jedną pieczeń.

Disnejowski "Ralph Demolka w internecie" podchodzi przecież do animowanego dziedzictwa wytwórni ze zdrowym dystansem. Oczywiście film podtrzymuje szereg tradycji i "oddycha" klasyką Disneya: od pożyczonego z "Toy Story" motywu antropomorfizacji cyfrowych "zabawek" po pastisz sceny z "Króla Lwa", w której Timon i Pumba filozofują o swoim miejscu w kosmosie. Ale na tym nie koniec. Wystarczy przywołać wątek disnejowskich księżniczek, które zapraszają Wandelopę do swojego grona na bazie dość



upiornych kryteriów. Wychodzi na to, że flagowe bohaterki wytwórni - regularnie ciemnione, niewygodnie wystrojone i wiecznie czekające na jakiegoś księcia - nie stanowią zbyt pozytywnego wzorca kobiecości.

Niepokorna, wyszczekana Wandelopa przynosi więc zastrzyk świeżej krwi (przy okazji brawa dla dubbingującej Sarę Silverman Jolanty Fraczyńskiej oraz tłumaczy, którzy musieli oddać słowotwórczą inwencję postaci, choćby uroczy inwektyw: "syn skarpety"). Absolutnym spełnieniem "podwójnej strategii" twórców jest scena musicalowa: oto bowiem świeżo mianowana na księżniczkę Wandelopa dostaje własną, obligatoryjną piosenkę. Tyle, że zamiast o jakimś "kolorowym wietrze" śpiewa o "spalinach i krwi", w scenerii ponurej sepii i ulicznych walk rodem z "Need for Speed" czy innego "GTA". Bo kto powiedział, że dziewczynki nie mogą być "szybkie i wściekle", marzyć o nowych furach i ubierać się w bluzy z kapturem?

Szkoda tylko, że film nieco zbyt wiernie powielił bezkształtność internetu, brakuje mu fabularnej przejrzystości jedyńki. Co więcej, twórcy w dziwny sposób naginają relację między cyfrowym a rzeczywistym światem. Wątek, w którym Ralph zostaje niespodziewanie gwiazdą wiralowych filmików, prowokuje nieco zbyt dużo niewygodnych pytań o ontologię świata przedstawionego, o możliwość interakcji między zerojedynkowymi istotkami a ludźmi. Historia Ralpa i Wandelopy działa przecież najlepiej, kiedy funkcjonuje w pewnym niedopowiedzeniu, jako metafora, jako zantropomorfizowany cyfrowy mikrokosmos stanowiący model - a nie element - naszego świata.

Ale może chodzi po prostu o to, że za dużo w "Ralphie Demolce w internecie" anegdotek, dystrakcji, fabularnych memów i pop-upów (nawet jeśli pierwszorzędnych). W efekcie puenta wydaje się doklejona - a nie kupiona. Morał brzmi zaś jak przypis z ostatniej chwili; nie tyle wygrany, co wypowiedziany. Plus należy się jednak za niesztampowy temat wielkiej przyjaźni, która niespodziewanie staje się toksyczna, bo chce zastygnąć w jednej formie i zmienia się w więzienie. Nikogo nie zdziwi pewnie fakt, że lekiem na całe zło okaże się tu - mimo kolejnych kuksańców, jakie sprzedają mu twórcy - właśnie internet. Ale już sama wizja sieci - która nie tylko łączy, ale pozwala też nabrać zdrowego dystansu - jest całkiem niespodziewana i ciekawa. Pamiętajcie więc, że tę recenzję też przeczytaliście w internecie. [<https://www.filmweb.pl/review/Social+network-22107>]

Na podstawie materiałów:

<https://www.filmweb.pl/film/Ralph+Demolka+w+internecie-2018-768001>

[dostęp: 20.08.2019 r.]