Exit 8

2026-11-20



Czyli: Iść, ciągle iść, w stronę wyjścia.

Młody mężczyzna (Kazunari Ninomiya) jedzie do dodatkowej pracy, tokijskim, zatłoczonym metrem. Podróż umila sobie, słuchając Bolero, dodatkowo odcina się tym od odgłosów pociągu. Ignoruje też telefon od swojej dziewczyny (Nana Komatsu). Odbiera go, dopiero kiedy wysiada z pociągu i zmierza na powierzchnię. Ta chce, aby przyjechał on do szpitala, była na badaniach i okazało się, że jest w ciąży. Są co prawda już po rozstaniu, ale trzeba coś ustalić. Nie słyszy jednak całości rozmowy, choć przyznaje, że słucha. Zasięg na stacji też nie pomaga. Wie tylko, że dziewczyna podjęła jakąś decyzję…

Rozmowa zostaje przerwana, bohater nie mając zasięgu, kieruje się do wyjścia 8. Korytarz po, którym idzie, jest prawie całkowicie pusty, tylko z naprzeciwka idzie inny pasażer (Yamato Kochi). Korytarz ma też w sobie coś dziwnego, co bohater dopiero odkryje. Jest to bardzo zaskakująca i niepokojąca rzecz…

Cała fabuła, jak widać, jest znikoma. Tajemniczy korytarz, anonimowy bohater i jego rozważania o życiu. Musi zacząć uważać na detale, a niektóre z nich są niemal znikome. Bohater musi odkryć sposób, jak można się wydostać z korytarzowej pętli. Zasady są proste. Nie będzie to jednak szybkie i łatwe, należy mieć oczy z tyłu głowy i uważać na wszystko. Wystarczy popełnić najmniejszy błąd i dotychczasowe dokonania znikają.

Film powstał na podstawie gry. Jest od niej bardziej rozbudowany – trzeba było dodać jakąś fabułę – pomimo że jest ona znikoma, to i tak jest jej o wiele więcej niż w grze. Ma lekkie elementy horroru, ale nie ma tego dużo i nie było w stanie mnie przestraszyć. Takim kolejnym plusikiem, odróżniającym film od gry, jest to, że bohater nie jest sam. Twórcy pokazują też innych ludzi, którzy znaleźli się w

tajemniczym korytarzu.

Scenografia jest prosta, korytarz jest bardzo podobny do tego z gry, jest niemal identyczny. Trzeba jednak przyznać, że nie było to nic specjalnie trudnego. Ot biały korytarz, kilka zakrętów, 3 drzwi i parę plakatów.

Film był realizowany w studiu, gdzie powstał korytarz, i na prawdziwych tokijskich stacjach metra, moim zdaniem dodaje to autentyczności. Podobnie ma się ze sposobem nagrywania, filmowi dużo daje nagrywanie kamerą z ręki. Brak super statycznego obrazu pozwala wczuć się niemal w uczestnika zdarzeń. Spodobały mi się umiejętnie zaplanowane cięcia.

„**Exit 8**" jest bardzo pomysłowy. Choć pomysł wydaje się banalny, to jakoś nie słyszałem o podobnym, ani w filmie, ani w grze, ani nigdzie indziej. Kolejny przykład, że dobry pomysł i skromny budżet potrafią stać się sukcesem. Wciągnął mnie.

Tytuł: **Exit 8**, **8-ban deguchi**, **8□□□**
Reżyseria Genki Kawamura

Kazunari Ninomiya jako bohater
Yamato Kochi jako pasażer
Nana Komatsu jako dziewczyna bohatera
Reo Soda jako dziecko
Hikaru Kaihotsu jako pasażerka

Artur Wyszyński