

36. Międzynarodowy Festiwal Komiksu i Gier

Od ponad trzydziestu lat Festiwal stanowi miejsce spotkań twórców, wydawców, badaczy, entuzjastów komiksów i gier.

Program MFKiG obejmuje liczne spotkania autorskie z polskimi i międzynarodowymi twórcami, premiery i prezentacje wydawnictw, dyskusje panelowe, warsztaty, wystawy tematyczne i retrospektywne oraz wydarzenia edukacyjne. Ważnym punktem programu Festiwalu jest także strefa autografów, która od lat cieszy się ogromnym zainteresowaniem publiczności. To wyjątkowa okazja, by spotkać na żywo największe gwiazdy światowego i polskiego komiksu i zdobyć ich podpisy.

W 2025 roku wśród gości znajdą się m.in.:

● Keum Suk Gendry-Kim – autorka przełomowych albumów „Trawa” oraz „Czekanie” ● Bill Sienkiewicz – legenda amerykańskiego komiksu znana z przełomowych prac dla Marvela i DC ● Sean Murphy – autor bestsellerowych serii, takich jak „Batman: White Knight” ● Enrico Marini – włoski mistrz narracji wizualnej, twórca komiksów „Skorpion” czy „Orły Rzymu” ● Przemysław Truściński ● Arkadiusz „Dark Archon” Kamiński – główny redaktor serwisu Arhn.eu oraz autor książki „Zagrajmy jeszcze raz” o początkach gamingu w Polsce ● Marcin Rustecki – Redaktor naczelny legendarnego TM-Semic, które 35 lat temu wprowadziło na polski rynek super bohaterów Marvela i DC ● Alexey Sityanov – Od niemal 25 lat działa w świecie projektowania gier. Lead game designer, scenarzysta i współtwórca m.in. „S.T.A.L.K.E.R.: Cień Czarnobyla”, „SURVARIUM”, „Chernobylite”, serii „Metro” i „Warface” ● Adam Badowski – od 2002 związany z CD Projektem, współtwórca pierwszego łódzkiego zespołu pracującego nad „Wiedźminem”. Odpowiadał za koncepcję artystyczną gier „Wiedźmin” (2007) i „Wiedźmin 2: Zabójcy Królów” (2011) ● Andrzej Sapkowski – pisarz, twórca postaci wiedźmina Geralta, najczęściej po Lemie tłumaczony polski autor fantastyki, laureat wielu nagród. Popularność przyniósł mu cykl opowiadań i saga o Wiedźminie. Autor m.in. „Trylogii husyckiej”, „Żmii” oraz esejów i leksykonów o fantasy. Na podstawie jego twórczości powstały komiksy, film, serial oraz gry fabularne i komputerowe z serii „Wiedźmin” studia CD Projekt RED.

Integralną częścią Festiwalu są również rozbudowane strefy gier: planszowych i cyfrowych. Strefa gier „bez prądu” to przestrzeń, w której królują pionki, plansze, kości i wyobrażenia. Uczestnicy będą mieli do dyspozycji bogatą wypożyczalnię obejmującą 500 tytułów gier planszowych oraz pomoc doświadczonych animatorów. Dla miłośników fabularnych opowieści przygotowano strefę RPG z otwartymi sesjami w różnych systemach. Dodatkowymi atrakcjami będą również gry wielkoformatowe, turnieje oraz warsztaty malowania figurek.

Strefa gier wideo, zlokalizowana w Sport Arenie, zaoferuje ponad 100 stanowisk free2play i pozwoli uczestnikom odbyć podróż od retro po przyszłość elektronicznej rozrywki. W specjalnej strefie retro pojawią się legendarne komputery i konsole (m.in. Amiga, Atari, Commodore, Sega, ZX Spectrum). Nie zabraknie urodzinowej strefy Amigi, prezentacji dawnych pecetów oraz Nintendo Zone z najnowszymi tytułami na Switcha. Goście sprawdzą swoje siły w grach esportowych, przetestują niezależne produkcje w strefie indie, wejdą w świat VR, zagrają w Zbijaka 2.0 w rozszerzonej rzeczywistości oraz zanurzą się w pinballowej „Flippermanii”. Dodatkową atrakcją będzie strefa indie, w której zaprezentowane zostaną gry niezależnych twórców. Strefę uzupełnią spotkania z twórcami i dziennikarzami poświęcone m.in. gamedevom i kulturze gier. Nieodłącznym elementem Międzynarodowego Festiwalu Komiksu i Gier jest także rozbudowana

strefa targowa. To największy w Polsce kiermasz komiksowy, na którym swoją ofertę prezentuje kilkuset wystawców – od dużych wydawnictw po niezależnych twórców i kolekcjonerów. Uczestnicy Festiwalu będą mogli nabyć premierowe albumy i klasyczne tytuły, oryginalne plansze, plakaty, ilustracje, a także szeroką gamę gadżetów związanych z komiksem, mangą i grami.

Festiwalowi towarzyszą konkursy i plebiscyty. Od 2022 roku organizowany jest konkurs na projekt publikacji komiksowej, który zastąpił dawną formułę konkursu na krótką formę. Na laureatów czekają Grand Prix, trzy nagrody oraz możliwość współpracy z organizatorem w celu wydania pełnometrażowego albumu. Wyróżniani są także najlepsi wydawcy oraz autorzy najlepszych polskich albumów wydanych w okresie między kolejnymi edycjami Festiwalu, a także autorzy najlepszych przekładów, którzy otrzymują statuetkę Nagrody translatorskiej im. Sophie Castille. Ważnymi elementami programu są także: konkurs komiksowy dla dzieci i młodzieży, konkurs im. Zbigniewa Lengrena o statuetkę Profesora Filutka, organizowany we współpracy z Muzeum Karykatury im. Eryka Lipińskiego w Warszawie, którego celem jest promocja pasków komiksowych, oraz konkurs cosplay rozgrywany na scenie. Wręczenia nagród odbywają się na scenie głównej przez całość trwania festiwalu.

Integralną częścią Festiwalu są także wernisaże wystaw w Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej EC1 Łódź. W tym roku flagową ekspozycją jest wystawa prac Przemysław Truścińskiego, "TRUST the Process", prezentująca bogaty dorobek tego wybitnego przedstawiciela średniego pokolenia twórców komiksowych. Towarzyszy jej mniejsza ekspozycja Roberta Adlera, autora tegorocznej identyfikacji wizualnej festiwalu i twórcy kultowych serii "48 stron" czy "Status 7". Wystawie Przemysław Truścińskiego towarzyszy katalog, a na MFKiG swoją premierę będzie mieć też najnowsza publikacja wydawnictwa Centrum Komiksu EC1 Łódź: "Botanica" kth. Obie publikacje dostępne będą na stoisku handlowym EC1 Łódź przez cały festiwalowy weekend.

36. edycja Festiwalu odbędzie się w dniach 27–28 IX w trzech obiektach zlokalizowanych w bezpośrednim sąsiedztwie: Atlas Arenie, Sport Arenie oraz na Stadionie Miejskim im. Władysława Króla w Łodzi przy al. Bandurskiego 7.