

33. Międzynarodowy Festiwal Komiksu i Gier

Wielopokoleniową publiczność przyciągają na festiwal liczne atrakcje - od możliwości spotkania najślynniejszych polskich i zagranicznych twórców komiksowych, przez zakupy na stoiskach na największych targach komiksowych w Polsce, udział w warsztatach twórczych i zwiedzanie wystaw, po zabawę na festiwalowych imprezach.

W tym roku największy w Polsce festiwal komiksu, rozrywki elektronicznej i gier planszowych - po pandemicznych obostrzeniach - wraca na dobre do zapraszania gości zagranicznych. Bezsprzecznie największą gwiazdą wrześniowej imprezy będzie twórca ilustracji do plakatu festiwalu Kim Jung Gi - artysta podziwiany przez rzesze grafików na całym świecie, posiadający zagorzałych i lojalnych fanów w Korei, Japonii, Chinach, Europie oraz w Ameryce Północnej i Południowej. Jego talent, umiejętności i niezwykła pamięć, dzięki której potrafi narysować wszystko co zobaczy sprawiają, że często bierze udział w spotkaniach, podczas których rysuje na żywo bardzo skomplikowane i wielowątkowe ilustracje. Jest niezwykle precyzyjny, doskonale zna ludzką i zwierzęcą anatomię, którą konfrontuje z grafiką urządzeń i maszyn, dbając przy tym z zegarmistrzowską precyzją o detale. Tylko na Instagramie obserwuje jego poczynania ponad 1,5 miliona osób.

Tegoroczny plakat festiwalu powstał pod kierownictwem Adama Radonia, ilustrację na zamówienie wykonał właśnie Kim Jung Gi, a kolor i typografię opracował Krzysztof Ostrowski. Kim Jung Gi zaprojektował także mural namalowany jesienią ubiegłego roku na budynkach Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej powstającego w kompleksie EC1.

Na festiwalu będzie można również spotkać polskich autorów mieszkających na stałe w Belgii - Zbigniewa „Kasa” Kasprzaka i Grażynę „Grażę” Fołtyn-Kasprzak (Kas to rysownik m.in. komiksów „Yans”, „Halloween Blues” i „Shooting Star Marylin Monroe”, Graza jest uznaną kolorystką komiksową). Ich pobyt w Łodzi dopełni monograficzna wystawa prezentująca dorobek twórczy obojga artystów.

Publiczność festiwalu przyzwyczała się już do programu, który składa się z kilkunastu elementów. Nie inaczej będzie i w tym roku. Na publiczność czekać będą: spotkania z twórcami komiksu z całego świata; strefa autografów, gdzie autorzy rysują dedykacje w zakupionych albumach komiksowych; targi komiksowe, które cieszą się niezwykłą popularnością zarówno wśród wystawców jak i klientów - można tam kupić najnowsze komiksy z kraju i ze świata oraz znaleźć prawdziwe białe kruki wśród komiksów antykwarycznych; warsztaty praktyczne ze znanymi rysownikami i scenarzystami; wystawy, prelekcje, panele dyskusyjne, premiery, konkursy - w tym konkursy cosplay i gala rozdania nagród festiwalowych, podczas której przyznawane są Komiksusy i nagroda Humoris Causa im. Pappia Chmiela (autora „Tytusa, Romka i A'Tomka”).

Nowością będzie strefa literacka poświęcona twórczości J. R. R. Tolkiena ze specjalnym konkursem cosplay odnoszącym się do twórczości tego pisarza. Strefa i konkurs zostaną zorganizowane przez Wydawnictwo Zysk i S-ka.

Tegoroczną festiwalową nowością jest zmiana formuły konkursu na krótką formę komiksową. Od tego roku będzie to konkurs na projekt publikacji komiksowej. Zgłoszona praca powinna mieć objętość co najmniej 8 i maksymalnie 12 gotowych plansz stanowiących przeznaczony do kontynuacji spójny, logiczny fragment komiksu. Oprócz plansz zgłoszona praca powinna zawierać streszczenie całej opowieści, przy czym planowany album powinien mieć co najmniej 32 strony i nie więcej niż 100 stron objętości. Po raz pierwszy należy przesyłać plansze wyłącznie w wersji cyfrowej.

Termin nadsyłania prac upływa z dniem 31 lipca 2022. Organizatorzy zaplanowali przyznanie Grand Prix oraz trzech nagród. Pełny regulamin konkursu zamieszczony jest na www.komiksfestiwal.com

Większa niż przed rokiem będzie strefa gier komputerowych, konsolowych i planszowych, z blokiem teoretycznym wypełnionym spotkaniami z badaczami i twórcami gier. 33. MFKiG zaoferuje interaktywne stanowiska dla zwolenników tak starszych, jak i współczesnych platform gamingowych, a także bogaty program merytoryczny, który wypełnią dyskusje nt. dziedzictwa oraz perspektyw polskiego gamedevu. W sekcji „retro” skoncentrujemy się na rywalizacji pomiędzy kolejnymi generacjami konsol Sega i Nintendo, której apogeum przypadło na lata 90. XX wieku. Będzie okazja, by chwycić za pad i osobiście przekonać się, jakimi atutami dysponowały urządzenia tych firm. Osoby preferujące bardziej aktualne rozwiązania sprzętowe otrzymają do dyspozycji najnowsze komputery i konsole oraz okazję, by zmierzyć się z innymi amatorami gier zręcznościowych. Dla najlepszych przewidziano atrakcyjne nagrody rzeczowe. Pole do popisu będą mieli także miłośnicy gier tanecznych i wirtualnej rzeczywistości. Zmaganiom na ekranach towarzyszyć będą wykłady i rozmowy, udziałem dziennikarzy, badaczy, twórców niezależnych oraz reprezentantów czołówki krajowego gamedevu.

Bilety: 60 zł - karnet dwudniowy, 30 zł - ulgowy karnet dwudniowy, 40 zł - jednodniowy, 20 zł - ulgowy jednodniowy.