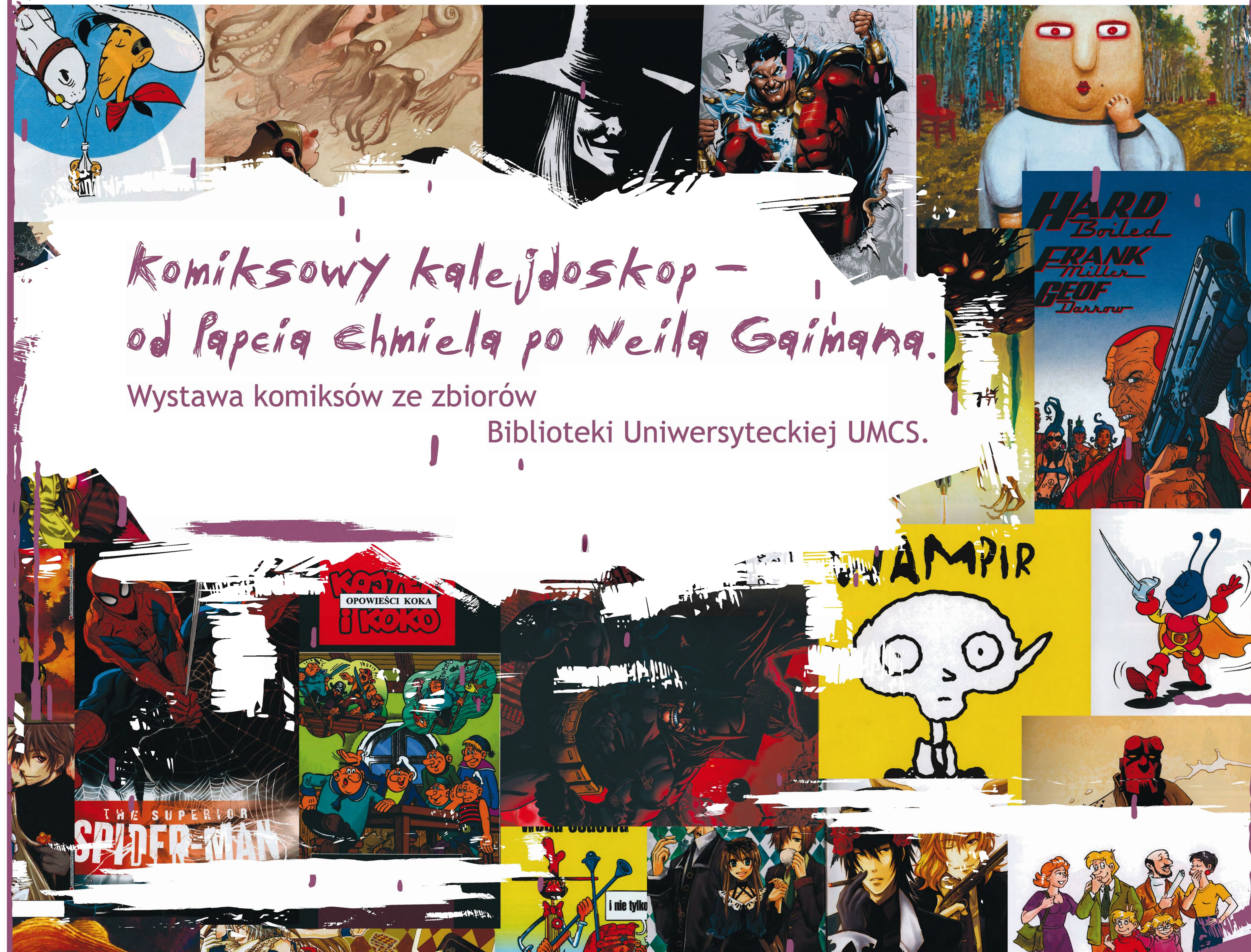
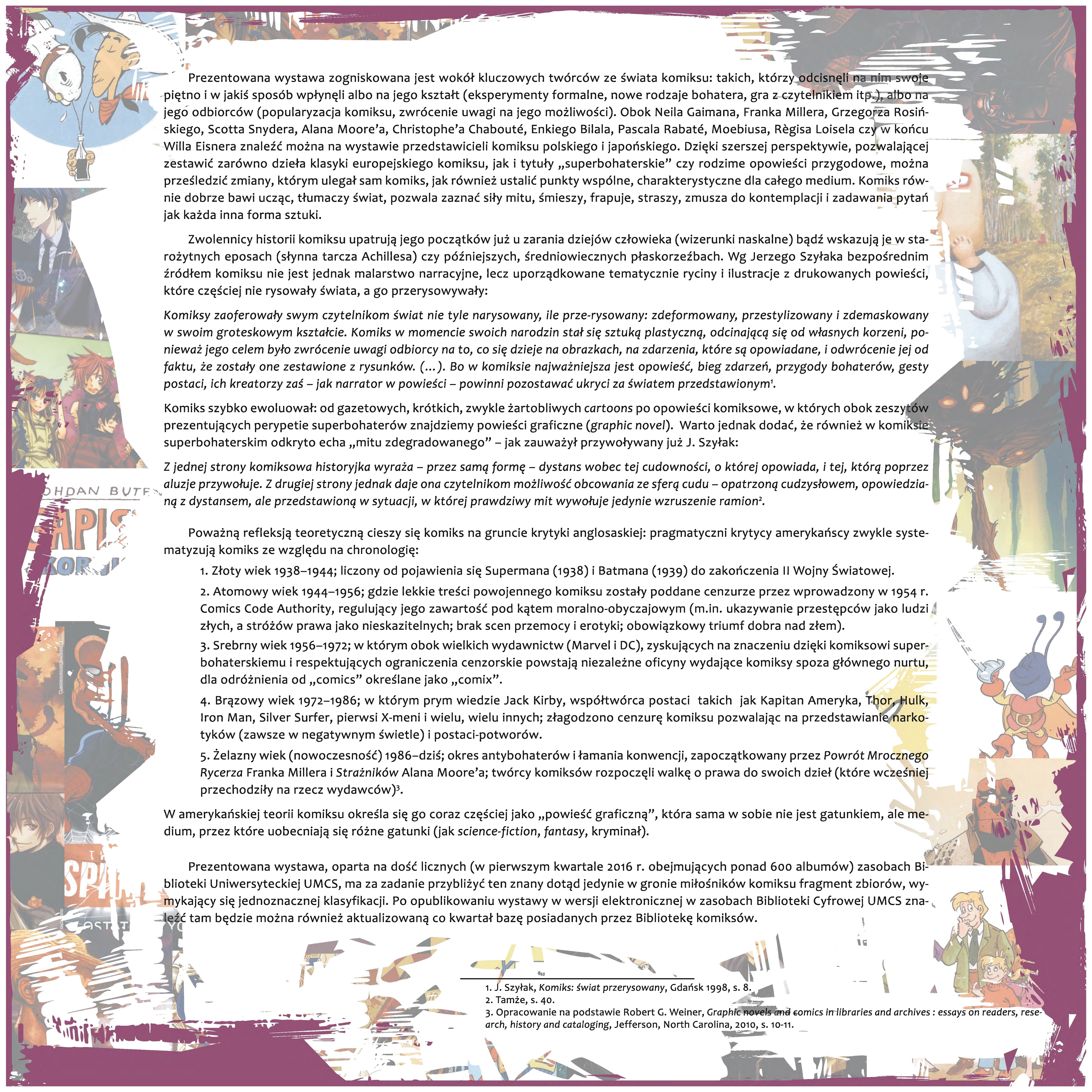


Komiksowy kalejdoskop - od Papeia Chmiela po Neila Gaimana.

Wystawa komiksów ze zbiorów
Biblioteki Uniwersyteckiej UMCS.





Prezentowana wystawa zogniskowana jest wokół kluczowych twórców ze świata komiksu: takich, którzy odcisnęli na nim swoje piętno i w jakiś sposób wpłynęli albo na jego kształt (eksperymenty formalne, nowe rodzaje bohatera, gra z czytelnikiem itp.), albo na jego odbiorców (popularyzacja komiksu, zwrócenie uwagi na jego możliwości). Obok Neila Gaimana, Franka Millera, Grzegorza Rosińskiego, Scotta Snydera, Alana Moore'a, Christophe'a Chabouté, Enkiego Bilala, Pascala Rabaté, Moebiusa, Règisa Loisele czy w końcu Willa Eisnera znaleźć można na wystawie przedstawicieli komiksu polskiego i japońskiego. Dzięki szerszej perspektywie, pozwalającej zestawzić zarówno dzieła klasyki europejskiego komiksu, jak i tytuły „superbohaterskie” czy rodzime opowieści przygodowe, można prześledzić zmiany, którym ulegał sam komiks, jak również ustalić punkty wspólne, charakterystyczne dla całego medium. Komiks równie dobrze bawi ucząc, tłumaczy świat, pozwala zaznać siły mitu, śmieszy, frapuje, straszy, zmusza do kontemplacji i zadawania pytań jak każda inna forma sztuki.

Zwolennicy historii komiksu upatrują jego początków już u zarania dziejów człowieka (wizerunki naskalne) bądź wskazują je w starożytnych eposach (słynna tarcza Achillesa) czy późniejszych, średniowiecznych płaskorzeźbach. Wg Jerzego Szyłaka bezpośrednim źródłem komiksu nie jest jednak malarstwo narracyjne, lecz uporządkowane tematycznie ryciny i ilustracje z drukowanych powieści, które częściej nie rysowały świata, a go przerysowywały:

Komiksy zaoferowały swym czytelnikom świat nie tyle narysowany, ile prze-rysowany: zdeformowany, przestylizowany i zdemaskowany w swoim groteskowym kształcie. Komiks w momencie swoich narodzin stał się sztuką plastyczną, odcinając się od własnych korzeni, ponieważ jego celem było zwrócenie uwagi odbiorcy na to, co się dzieje na obrazkach, na zdarzenia, które są opowiadane, i odwrócenie jej od faktu, że zostały one zestawione z rysunków. (...). Bo w komiksie najważniejsza jest opowieść, bieg zdarzeń, przygody bohaterów, gesty postaci, ich kreatorzy zaś – jak narrator w powieści – powinni pozostawać ukryci za światem przedstawionym¹.

Komiks szybko ewoluował: od gazetowych, krótkich, zwykle żartobliwych cartoons po opowieści komiksowe, w których obok zeszytów prezentujących perypetie superbohaterów znajdziemy powieści graficzne (*graphic novel*). Warto jednak dodać, że również w komiksie superbohaterskim odkryto echa „mitu zdegradowanego” – jak zauważył przywoływany już J. Szyłak:

Z jednej strony komiksowa historyjka wyraża – przez samą formę – dystans wobec tej cudowności, o której opowiada, i tej, którą poprzez aluzję przywołuje. Z drugiej strony jednak daje ona czytelnikom możliwość obcowania ze sferą cudu – opatrzoną cudzysłowem, opowiedzianą z dystansem, ale przedstawioną w sytuacji, w której prawdziwy mit wywołuje jedynie wzruszenie ramion².

Poważną refleksją teoretyczną cieszy się komiks na gruncie krytyki anglosaskiej: pragmatyczni krytycy amerykańscy zwykle systematyzują komiks ze względu na chronologię:

1. Złoty wiek 1938–1944; liczony od pojawienia się Supermana (1938) i Batmana (1939) do zakończenia II Wojny Światowej.
2. Atomowy wiek 1944–1956; gdzie lekkie treści powojennego komiksu zostały poddane cenzurze przez wprowadzony w 1954 r. Comics Code Authority, regulujący jego zawartość pod kątem moralno-obyczajowym (m.in. ukazywanie przestępców jako ludzi złych, a stróżów prawa jako nieskazitelnych; brak scen przemocy i erotyki; obowiązkowy triumf dobra nad złem).
3. Srebrny wiek 1956–1972; w którym obok wielkich wydawnictw (Marvel i DC), zyskujących na znaczeniu dzięki komiksowi superbohaterskiemu i respektujących ograniczenia cenzorskie powstają niezależne oficyny wydające komiksy spoza głównego nurtu, dla odróżnienia od „comics” określane jako „comix”.
4. Brązowy wiek 1972–1986; w którym prym wiedzie Jack Kirby, współtwórca postaci takich jak Kapitan Ameryka, Thor, Hulk, Iron Man, Silver Surfer, pierwsi X-meni i wielu, wielu innych; złagodzona cenzura komiksu pozwalając na przedstawianie narkotyków (zawsze w negatywnym świetle) i postaci-potworów.
5. Żelazny wiek (nowoczesność) 1986–dziś; okres antybohaterów i łamania konwencji, zapoczątkowany przez Powrót Mrocznego Rycerza Franka Millera i Strażników Alana Moore'a; twórcy komiksów rozpoczęli walkę o prawa do swoich dzieł (które wcześniej przechodziły na rzecz wydawców)³.

W amerykańskiej teorii komiksu określa się go coraz częściej jako „powieść graficzną”, która sama w sobie nie jest gatunkiem, ale medium, przez które uobecniają się różne gatunki (jak *science-fiction*, *fantasy*, kryminał).

Prezentowana wystawa, oparta na dość licznych (w pierwszym kwartale 2016 r. obejmujących ponad 600 albumów) zasobach Biblioteki Uniwersyteckiej UMCS, ma za zadanie przybliżyć ten znany dotąd jedynie w gronie miłośników komiksu fragment zbiorów, wymykający się jednoznacznej klasyfikacji. Po opublikowaniu wystawy w wersji elektronicznej w zasobach Biblioteki Cyfrowej UMCS znaleźć tam będzie można również aktualizowaną co kwartał bazę posiadanych przez Bibliotekę komiksów.

1. J. Szyłak, *Komiks: świat przerysowany*, Gdańsk 1998, s. 8.

2. Tamże, s. 40.

3. Opracowanie na podstawie Robert G. Weiner, *Graphic novels and comics in libraries and archives: essays on readers, research, history and cataloging*, Jefferson, North Carolina, 2010, s. 10-11.

Neil Gaiman

Ur. 10.11.1960 w Portchester. Scenarzysta komiksowy, autor powieści fantasy, twórca powieści graficznych i albumów dla dzieci; wielokrotny laureat nagród Hugo, Nebula, Bram Stoker Award oraz nagród magazynu Locus; 14-krotny laureat Eisner Award w dziedzinie komiksu. W latach 1988-1996 (pierwsze polskie wydania w latach 2002-2005) stworzył scenariusze do swojego najbardziej popularnego cyklu Sandman. Komiks przedstawia rozbudowaną, pełną intertekstualnych odniesień historię tytułowego bohatera, będącego Władcą Snów, nieco zbliżoną postacią do mitologicznego Mofreusza. Wraz ze swoim rodzeństwem (Rozpaczą, Pożądaniem, Losem, Maligną, Zniszczeniem i Śmiercią) jest on jednym z Nieskończonych, uosabiających siły rządzące człowiekiem. Nieskończeni są starsi od bóstw, które są w świecie Gaimana uzależnione od wiary ich wyznawców (bóstwa tracące wiernych podupadają, tracą moc i mogą umrzeć bądź wtopić się w szeregi śmiertelników).

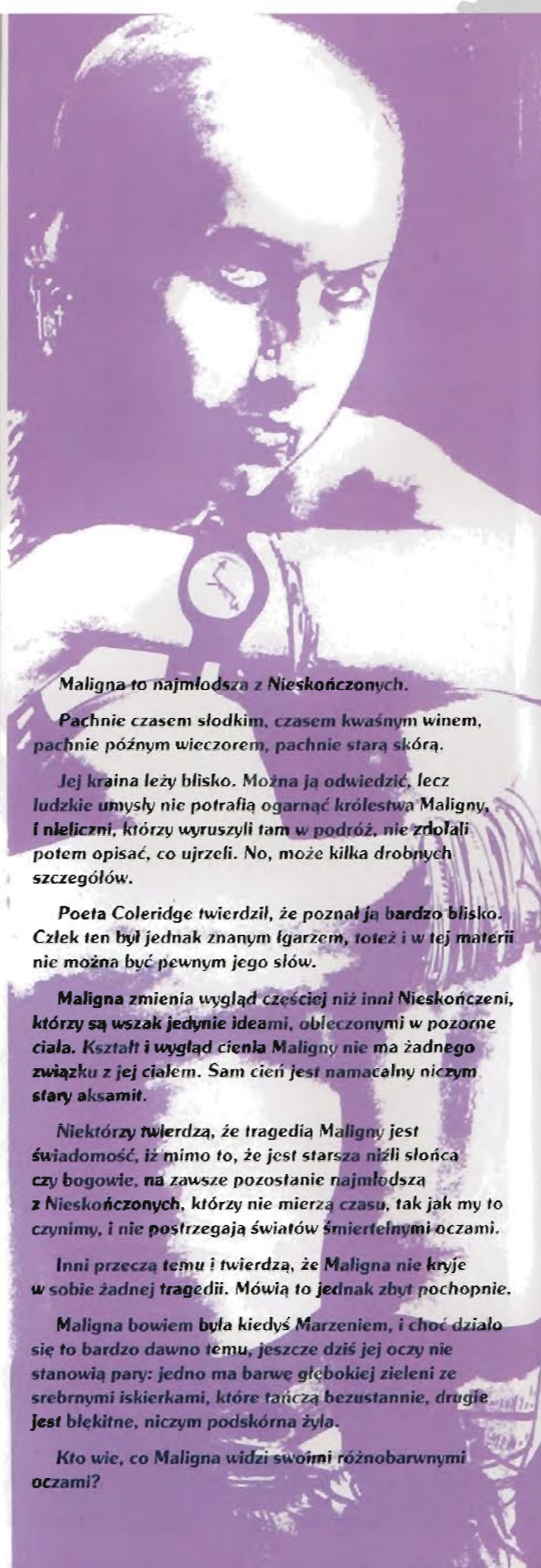
Los to najstarszy z Nieskończonych. Na początku było słowo, zapisane na pierwszej karcie jego księgi, nim jeszcze zostało wymówione głosem.

Los jest także najstarszym z Nieskończonych, przynajmniej w czasach współczesnych.

Niektórzy twierdzą, że jest słowy, imię, co rozsądniejsi, uważają, iż przekroczył granicę ślepoty. że może wyłeczyć paraliz. że dostarcza klucze galaktyki wstępujących w światłość, że obskuruje skomplikowane słowa, pozostawiane przez żywc słoty podczas ich wędrowki przez czas.



Los nie chce iść z wami do biblioteki woy. Nie pogostawia słów wó. Nie rzuca cięcia.



Malina to najmłodszy z Nieskończonych.

Pachnie czasem słodkimi, czasem kwiatowym wienem, pachnie później wyczeraniem, pachnie starą siostrą.

Jej kłopoty były blisko. Można ją odwinąć, lecz ludzie umieli nie potrafiła ogarnąć Malinę. Malina i ślepoty: którzy wstępujący tam w podziemie, nie wrzali potem opisać, co ujrżeli. No, może kilka drobnych szczegółów.

Postać Colebridge twierdził, że poznał ją bardzo blisko. Ciek ten był jednak znanym figurant, toteż i w jej materii nie można być pewnym jego słów.

Malina zmieniła wygląd. Często jej już Nieskończonych, którzy są wazali jedynie kłopoty, nie czuwała w powołanie ciała. Kształt i wygląd ciała Maliny nie ma żadnego związku z jej głosem. Sam ciał jest namacalny, nieczym stary alchemik.

Niektórzy twierdzą, że tragedia Maliny jest świątobliwość. Iż mimo to, że jest starsza niżli słoty, czy bogowie, ma znowe porostanie najmłodsza z Nieskończonych, którzy nie mierzą czasu, tak jak my to czujemy, i nie postępują światłom śmieciowymi oczami.

Inni przeczą temu i twierdzą, że Malina nie kładzie w sobie żadnej tragedii. Mówią to jednak zbyt pochopnie.

Malina bowiem była kiedyś Marzycielką. I choć działała to bardzo dymno, to mu, gdyby ktoś jej oczy nie stanowią parę: jedno ma barwę górkowej zieleni ze srebrnymi kaktusami, które rzuca bezstrasznie, drugie jest błękitne, niczym postać z bajki.

Kto wie, co Malina widzi w swoim różnobarwnym oczyma?

Sen z Nieskończonych: to dopiero zagadka.

W tym aspekcie (gostrogami bowiem jedynie pewne aspekty Nieskończonych, niezam reflexy świata odbijają się w materialnych formach obfitego, nieskończonego esziflowanego klejnotu) jest chyba jak wkleć. Jego skóra ma barwę jaskrawego słońca.

Sen gromadzi wokół siebie imiona, tak jak inni przyciąga. Przyciągał natomiast ma nieśmiało.

Jeśli ktośkolwiek jest mu blisko, to stara się słowem, która jednak rzadko widuje.



Dawno temu we śnie szeptal, że co stało się to nastąpi, jeżeli gdy Senie przedstawiła ludzkie ciało, aby lepiej rozumieć, czym jest życie, które odbrała. Była zadowolona z goryczy smiercielności. To cenna była pamiątka za to, iż oddała swoje życie od wspaniałego, co już się zdarzyło i co ma się wydarzyć.

Sen często o tym rozmyśla. Nigdy jednak nie wyżył się, czy to przynosi. Może i tak się, które usłyszy odpowiedź?

Ze wszystkich Nieskończonych, może przez Losa. Sen jest najbardziej świadomy swoich obywatelstwa. Wykonuje je niecierpliwie.

Sen, jeśli pamięta, by to robić, rzuca ludzki cień.



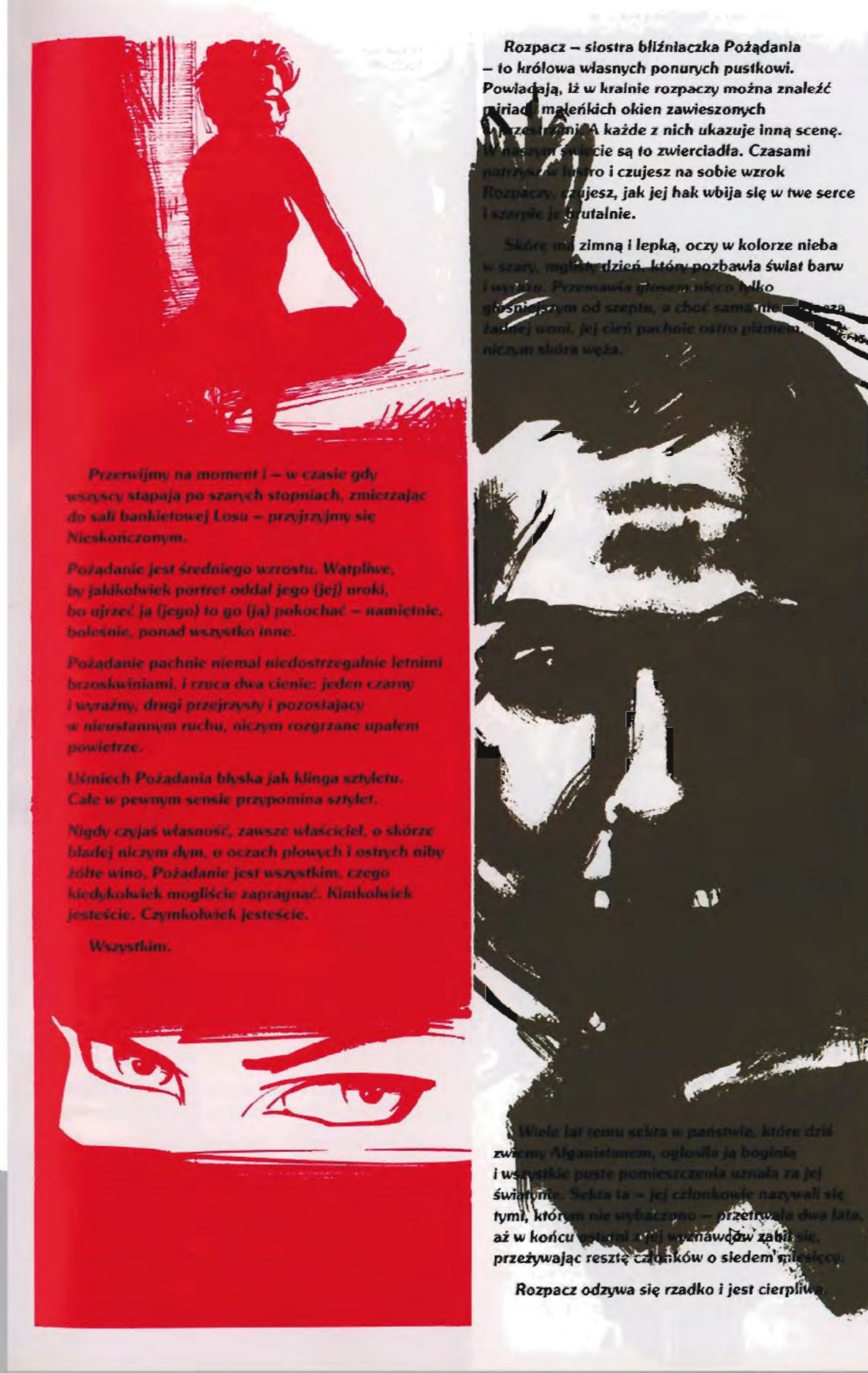
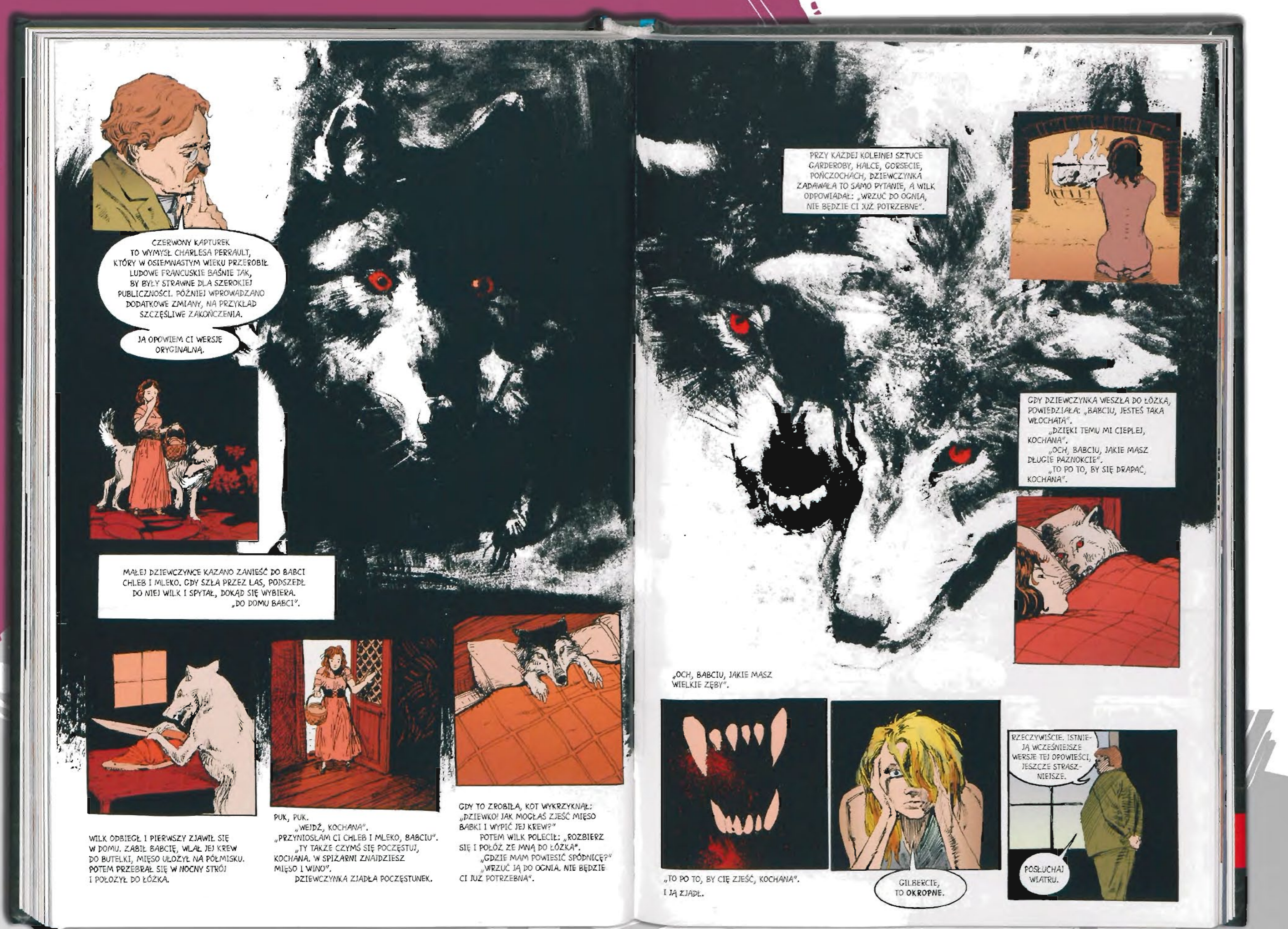
I jest jeszcze Śmierć.



Sandman to jeden z najpopularniejszych komiksów naszych czasów - i to wśród najróżniejszych ludzi. Wszyscy przywykliśmy do tego, że w komiksach odbijają się podstawowe schematy mitów. Tak działo się w świętej pamięci Supermanie i, znów świetnie sobie radzących, Batmanie i Wonder Woman. W sumie jednak typowe komiksy podchodzą do owych mitów dość brutalnie. Sandman natomiast pod batutą Gaimana czyni to delikatnie, sięgając do obszarów, w których często nie podejrzewaliśmy nawet ukrytych wątków mitycznych. A kiedy ich dotyka, robi to z lekkim ironicznym uśmiechem. Z przymrużeniem oka. Patrząc z ukosa. Pomysły Gaimana raz po raz wstrząsają nami, budzą dreszcz, trafiają prosto w serce. Dzięki nim przenosimy się w najosobliwsze miejsca, na najodleglejsze brzegi krain mistyki i fantazji, przyglądając się zjawiskom, które można zrozumieć jedynie we śnie...



Samuel R. Delany, Wysepkki snów. Wstęp, w: Sandman, Zabawa w ciebie, t. 5, Egmont Polska 2011.



Rozpacza - cięcia bliźniacza Pożądania - to królowa własnych pomręczeń pustkowi.

Powstała, iż w krainie rozpaczy, moimśa reakcją. Przejawiać się w każdej z nich okazuje lona scenę. Nie ma tu zwierzęcia. Czasami i czuje na sobie wrok.

Wzrost, jak jej jak ułaja się w two serce. Wzrost, jak jej jak ułaja się w two serce.

Wzrost, jak jej jak ułaja się w two serce. Wzrost, jak jej jak ułaja się w two serce.

Wzrost, jak jej jak ułaja się w two serce. Wzrost, jak jej jak ułaja się w two serce.

Wzrost, jak jej jak ułaja się w two serce. Wzrost, jak jej jak ułaja się w two serce.

Wzrost, jak jej jak ułaja się w two serce. Wzrost, jak jej jak ułaja się w two serce.

Wzrost, jak jej jak ułaja się w two serce. Wzrost, jak jej jak ułaja się w two serce.

Wzrost, jak jej jak ułaja się w two serce. Wzrost, jak jej jak ułaja się w two serce.

Wzrost, jak jej jak ułaja się w two serce. Wzrost, jak jej jak ułaja się w two serce.

Wzrost, jak jej jak ułaja się w two serce. Wzrost, jak jej jak ułaja się w two serce.

Wzrost, jak jej jak ułaja się w two serce. Wzrost, jak jej jak ułaja się w two serce.

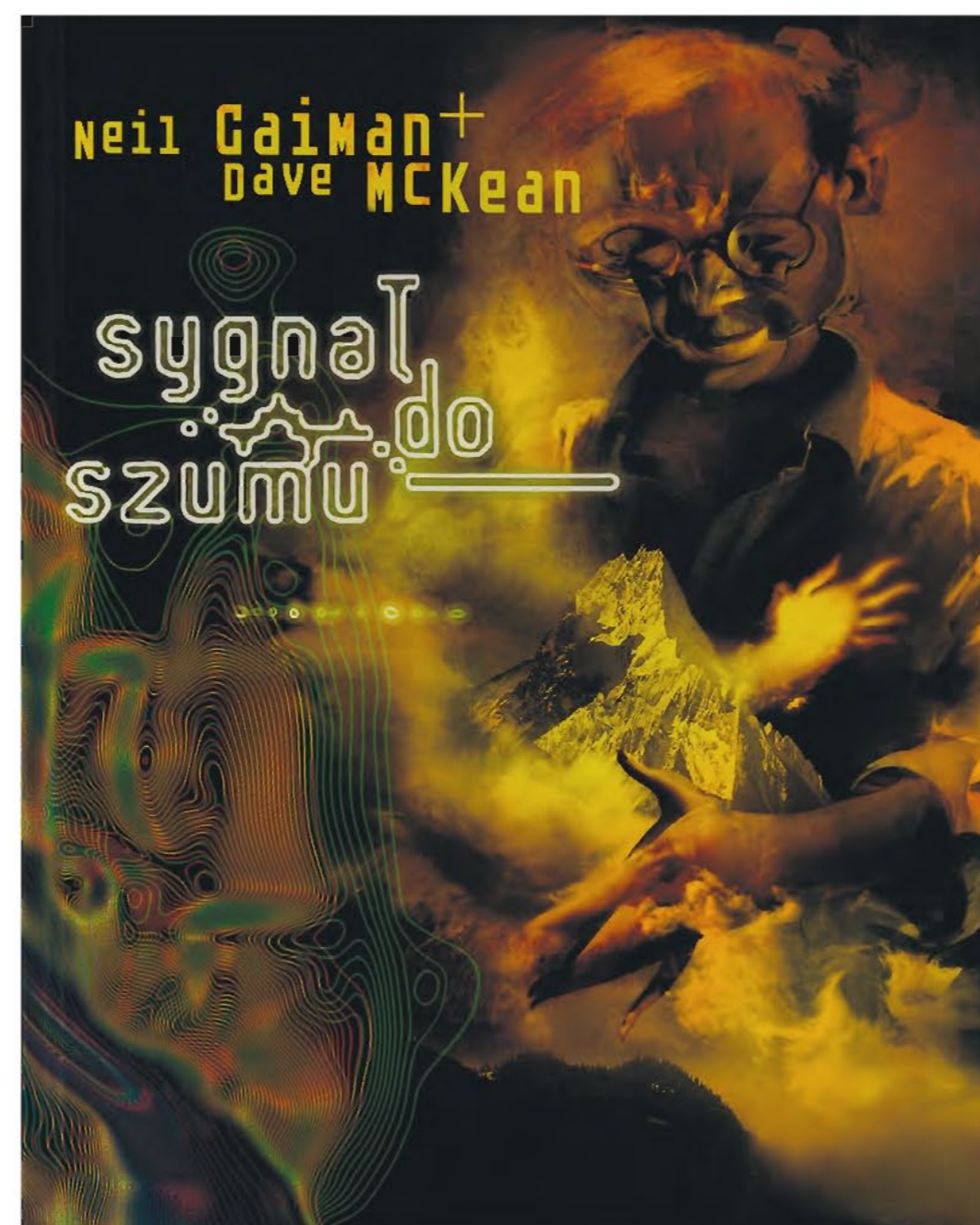
Wzrost, jak jej jak ułaja się w two serce. Wzrost, jak jej jak ułaja się w two serce.

Wzrost, jak jej jak ułaja się w two serce. Wzrost, jak jej jak ułaja się w two serce.



W większości opowiadań, zarówno mainstreamowych, jak i fantastycznych, czasami można wyczuć ukrytą głębię, świadomość tego, że traktują o poważnych rzeczach, lecz rzadko towarzyszy temu jakiegokolwiek poczucie humoru i dystans. W dziełach literacko-obrazkowych – innymi słowy: komiksach – zwykle mamy mnóstwo humoru... ale brak im głębi intelektualnej, czytelnik nie ma poczucia, że powinien je traktować poważnie, na ich własnych warunkach, że stanowią one dzieło sztuki. Historie zebrane w *Końcu Świata* czerpią zarówno z tradycji literackiej, jak i charakterystycznych cech sztuki komiksu. W rezultacie są proste niczym bajki, z inteligentnym podtekstem godnym najlepszej literatury współczesnej. (...) I jeszcze jedno, coś bardzo ważnego: w opowiadaniach tych kryje się olbrzymia dobroć oraz przekonanie, że ludzie w większości są dobrzy i warci ocalenia.

S. King, Wstęp, w: *Sandman, Koniec Świata*, Egmont Polska, 2015, Wyd. 2

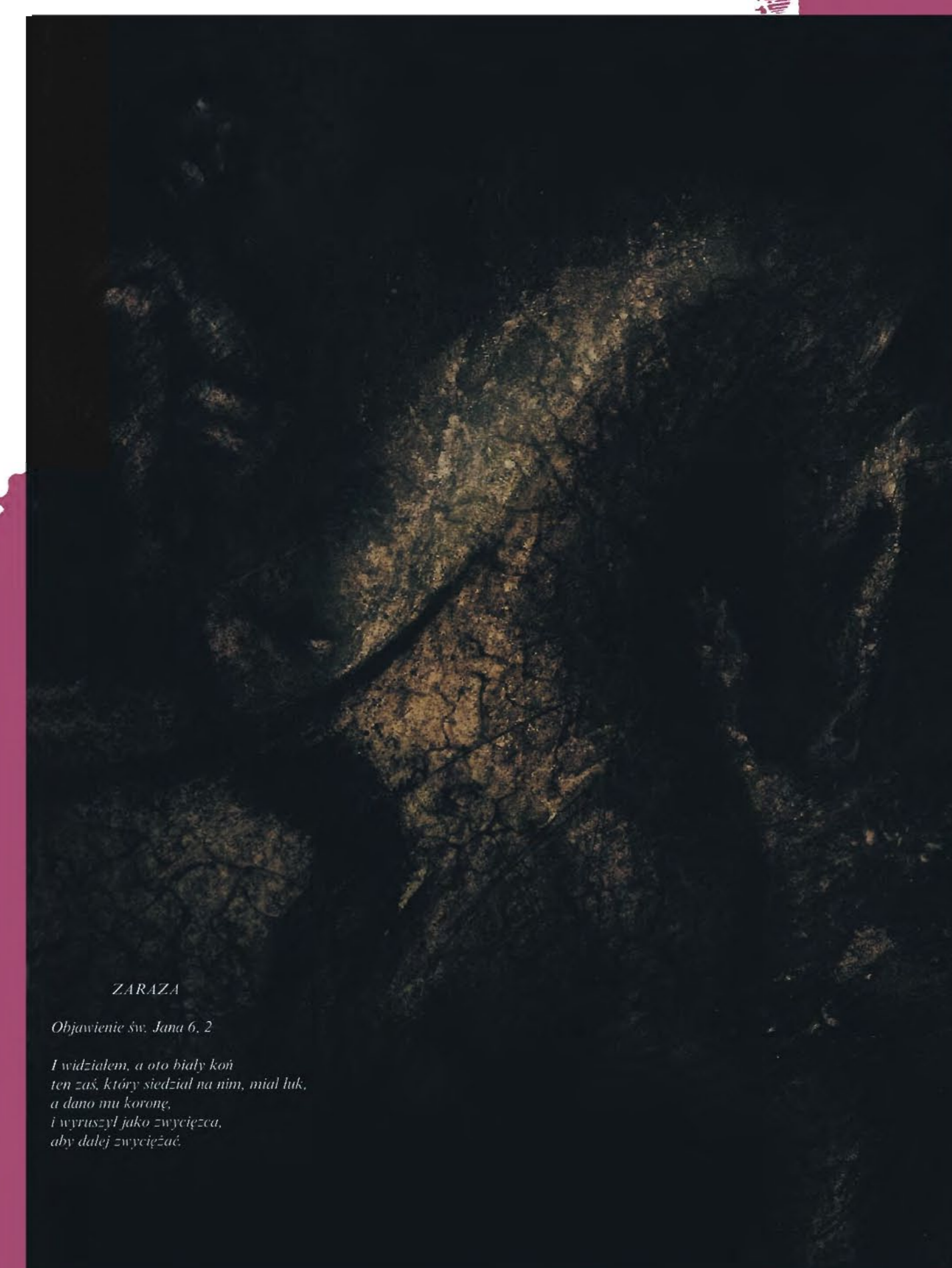
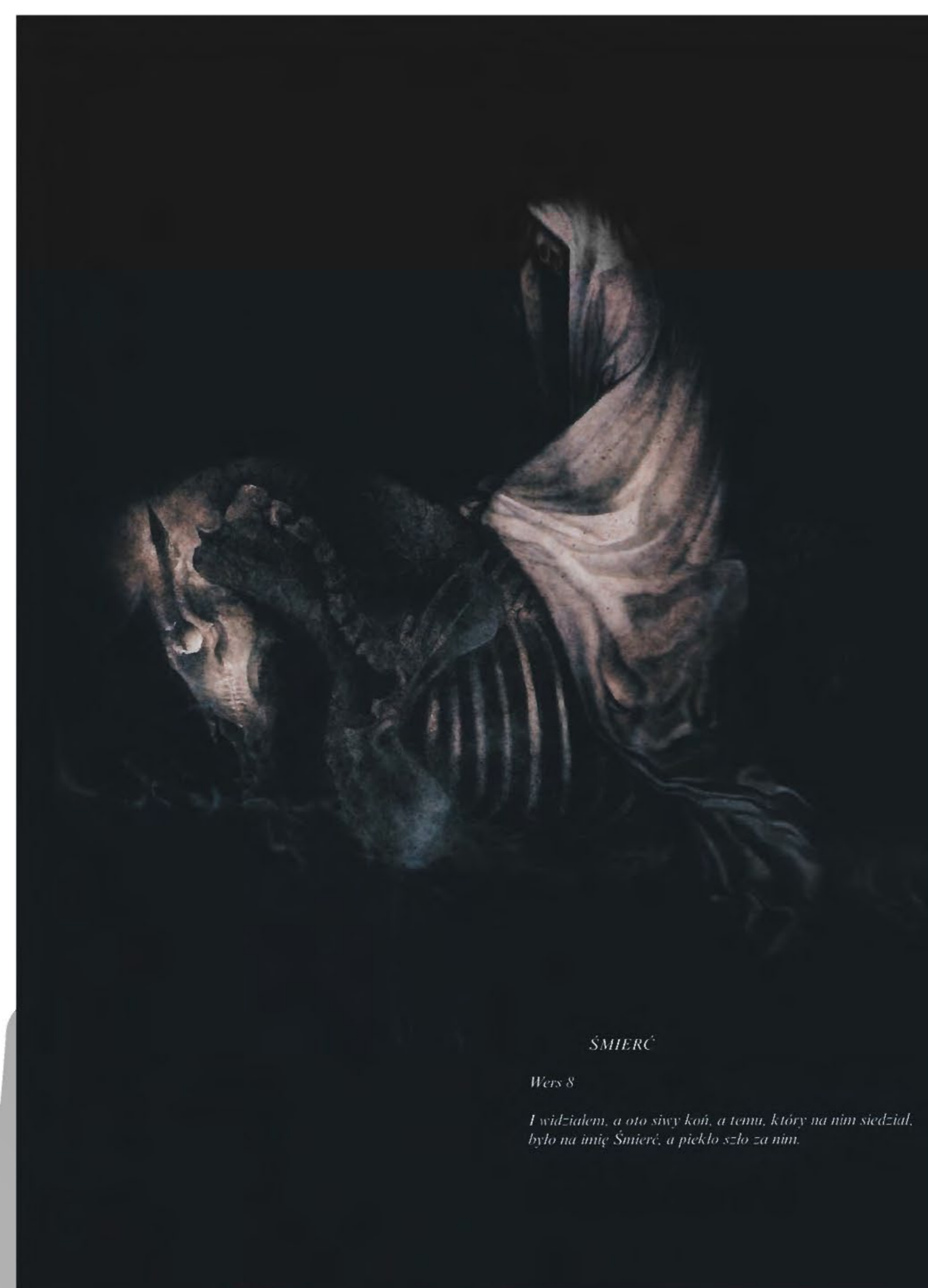
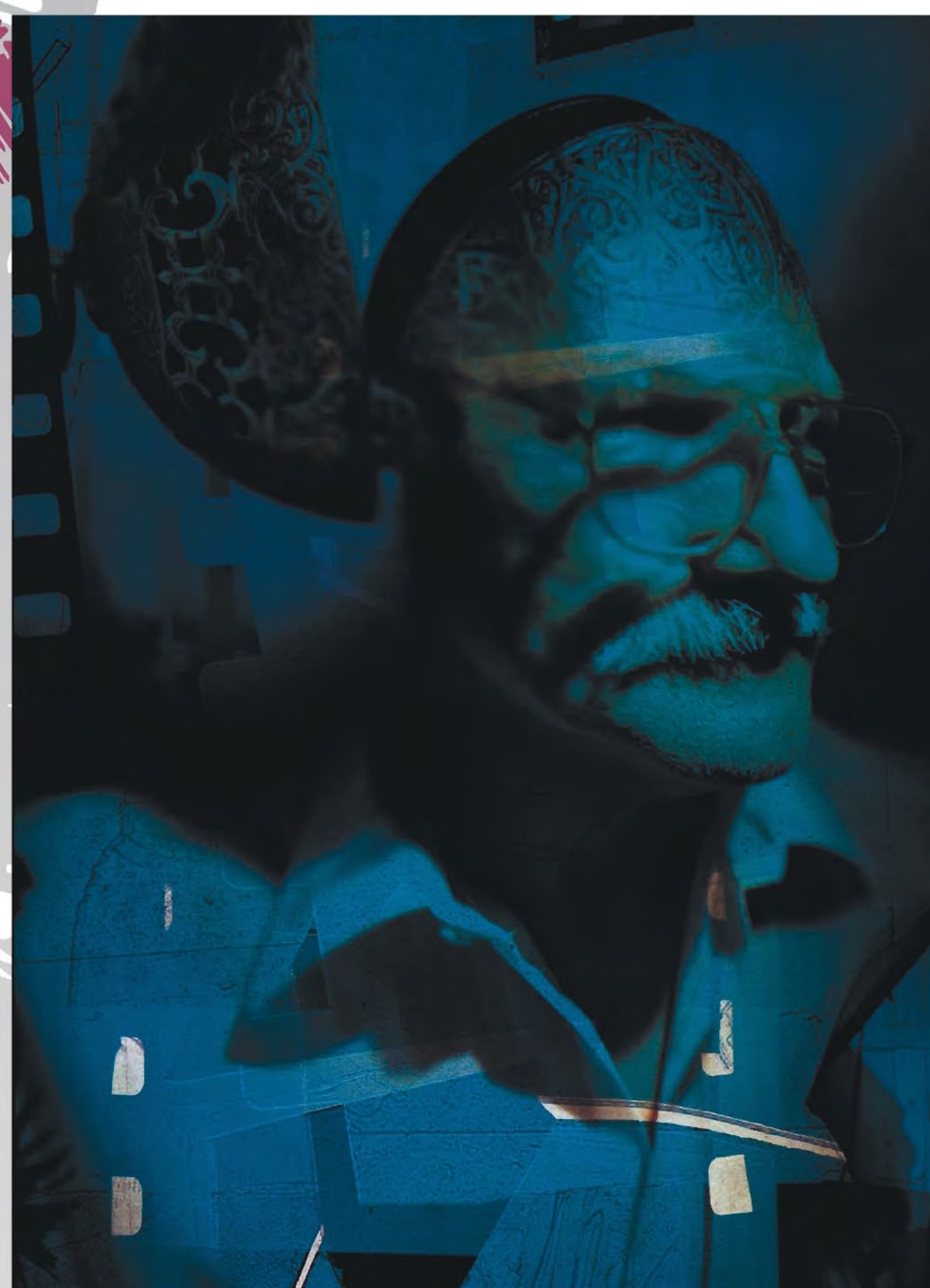


Ostatnio dużo napisano o tym, że komiksy dorosły, ale to naprawdę niewłaściwe określenie. Od początku intencją komiksów było nieść rozrywkę. Ale *Sygnał do szumu* nie jest zabawą. Zostawia rysy, prowokuje, przeraża. Przedstawia Ci rzeczy, których nie chcesz wiedzieć, ale wtedy przemienia cię, mówiąc, byś spojrzał uważnie i dostrzegł jego siłę oddziaływania, piękno światła tańczącego na krawędzi życia, prawdę, która jest prosta i jednoznaczna jak śmierć. To nie „komiks”. To nie „powieść graficzna” (...). Chciałbym, żeby ktoś podrażnił temat trochę głębiej i stworzył dla takiego rodzaju dzieł właściwą nazwę. Dlaczego? Ponieważ w najlepszym przypadku obcowanie z takimi pracami jest jak miesiąc spędzony w wysokich Alpach. Wracasz szczuplejszy, mocniejszy. Przyzwyczaiłeś się do ciszy i dzięki temu nauczyłeś się słyszeć swój wewnętrzny głos, który od dawna mówił Ci coś natarczywie, ale pozostawał niewysłuchany. Masz teraz mniej cierpliwości dla białego szumu świata, ale takie podejście do życia tylko przyniesie ci korzyść. Na początku tej opowieści lekarka mówi do umierającego człowieka: „Musisz się przebiadać, musisz nam pozwolić cię leczyć”. On odmawia, ale każdy, kto czyta *Sygnał do szumu*, właśnie rozpoczął terapię.

Jonathan Carroll, Wstęp, w: *Sygnał do szumu*, Egmont Polska, 2009.

Gaiman w trakcie tworzenia swojej epickiej historii wymyślił wiele postaci i wątków. Pokazał nam na nowo bogów germańskich, greckich, egipskich i japońskich, przedstawionych z ogromną dbałością i szacunkiem. Wynałazł wspaniałe postacie z *Krainy snów* (...). Chce powiedzieć, że historia ta jest wspaniałą przypowieścią dotyczącą humanizacji mitu, tego, że wartości takie jak żal, odpowiedzialność i straszliwe wymagania miłości przerażają nawet potęgę i majestat bogów, których wynajdujemy i których czcimy.

Frank McConnel, Wstęp, w: *Sandman. Panie Łaskawe*, Egmont Polska 2015, Wyd. 2.



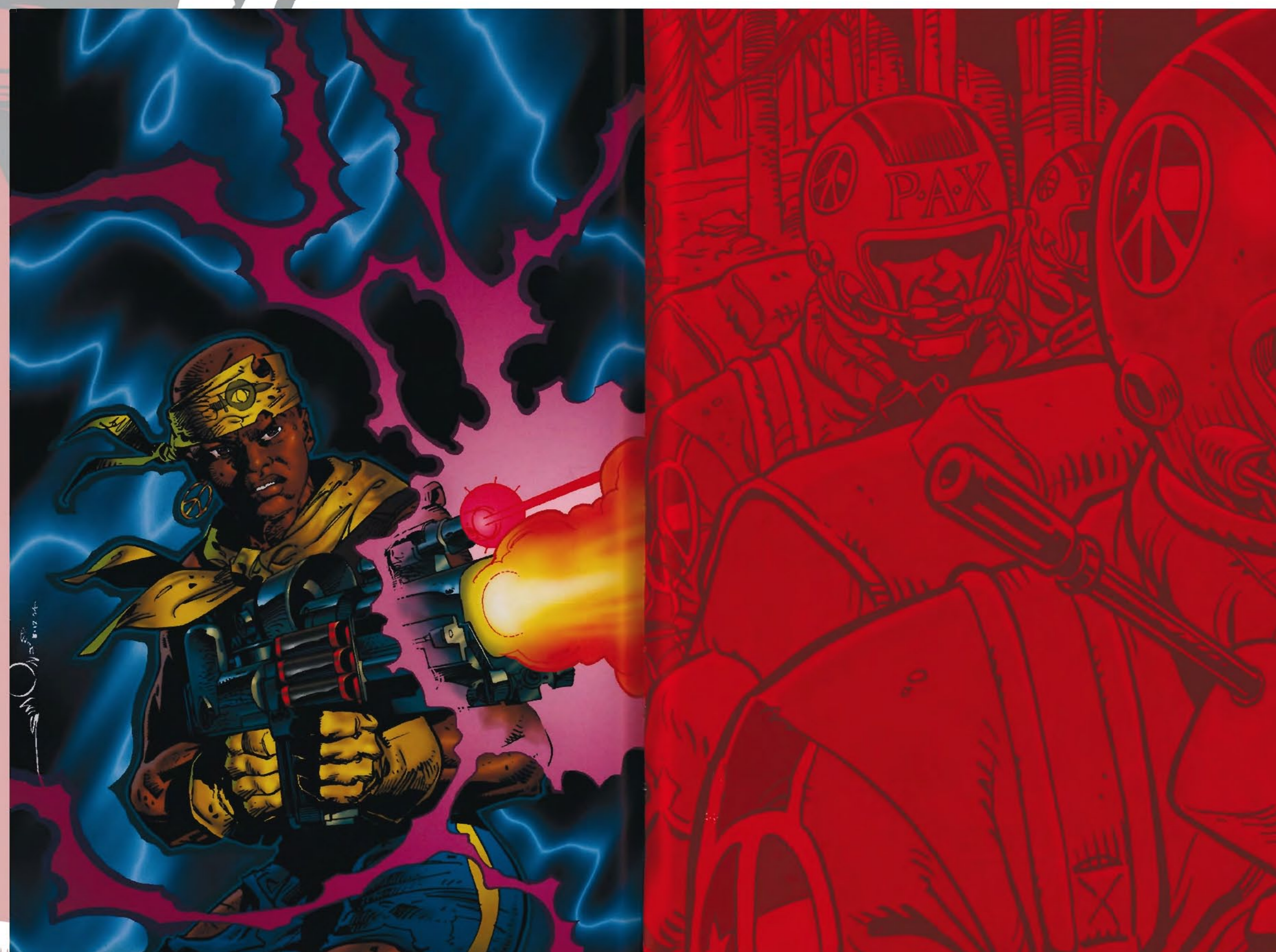
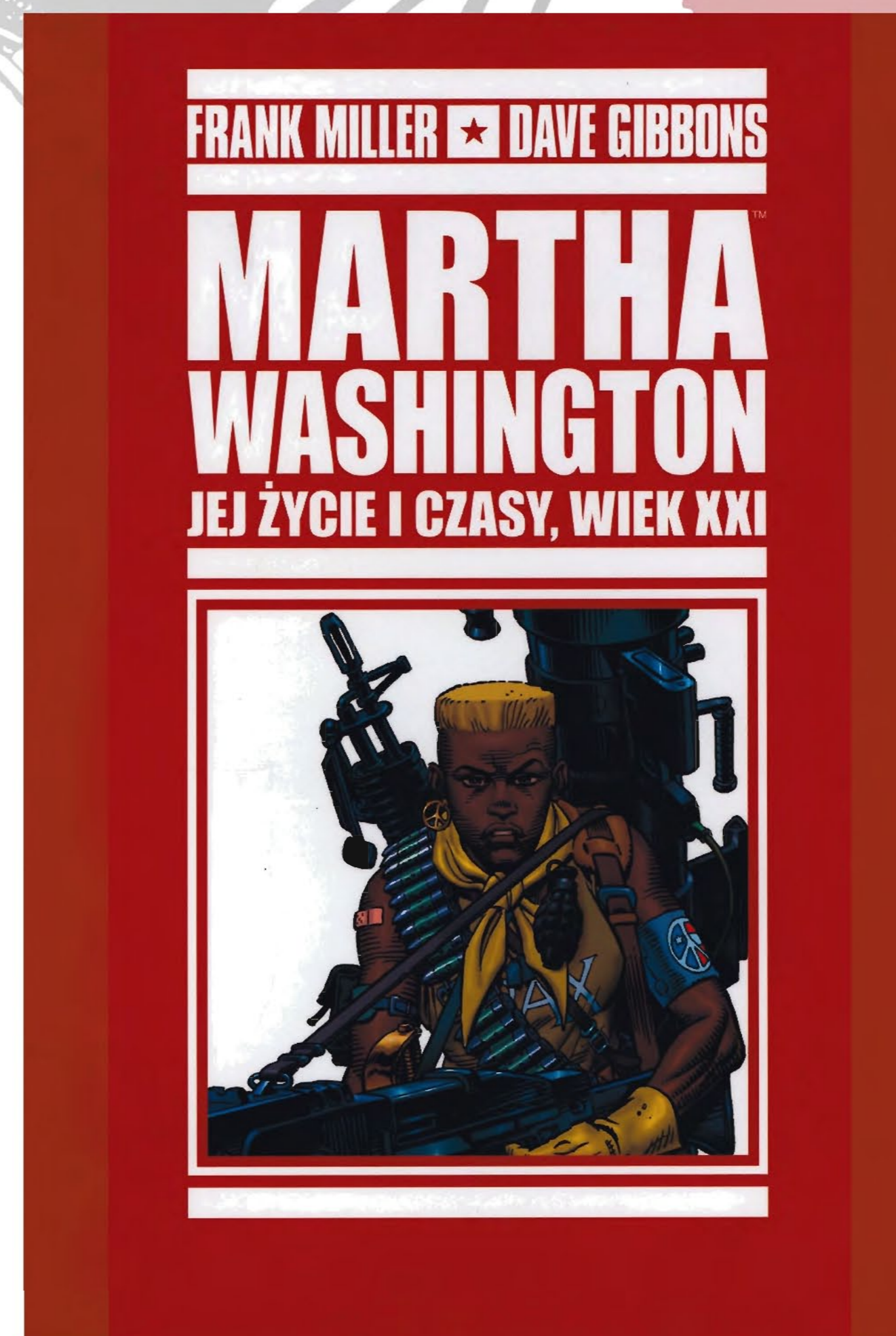
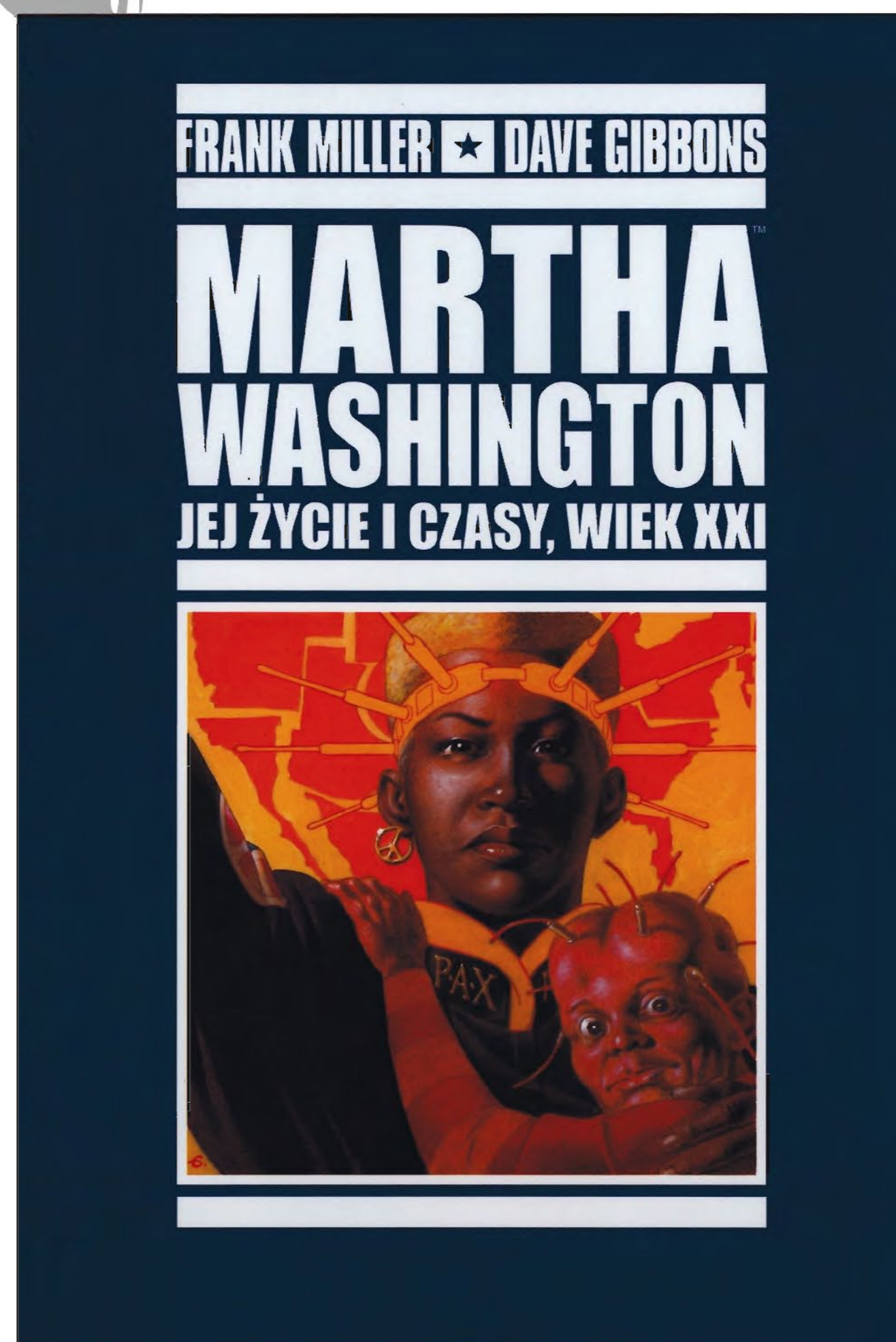
Ostatnio dużo napisano o tym, że komiksy dorosły, ale to naprawdę niewłaściwe określenie. Od początku intencją komiksów było nieść rozrywkę. Ale *Sygnał do szumu* nie jest zabawą. Zostawia rysy, prowokuje, przeraża. Przedstawia Ci rzeczy, których nie chcesz wiedzieć, ale wtedy przemienia cię, mówiąc, byś spojrzał uważnie i dostrzegł jego siłę oddziaływania, piękno światła tańczącego na krawędzi życia, prawdę, która jest prosta i jednoznaczna jak śmierć. To nie „komiks”. To nie „powieść graficzna” (...). Chciałbym, żeby ktoś podrażnił temat trochę głębiej i stworzył dla takiego rodzaju dzieł właściwą nazwę. Dlaczego? Ponieważ w najlepszym przypadku obcowanie z takimi pracami jest jak miesiąc spędzony w wysokich Alpach. Wracasz szczuplejszy, mocniejszy. Przyzwyczaiłeś się do ciszy i dzięki temu nauczyłeś się słyszeć swój wewnętrzny głos, który od dawna mówił Ci coś natarczywie, ale pozostawał niewysłuchany. Masz teraz mniej cierpliwości dla białego szumu świata, ale takie podejście do życia tylko przyniesie ci korzyść. Na początku tej opowieści lekarka mówi do umierającego człowieka: „Musisz się przebiadać, musisz nam pozwolić cię leczyć”. On odmawia, ale każdy, kto czyta *Sygnał do szumu*, właśnie rozpoczął terapię.



Frank Miller

Ur. 27 stycznia 1957, Olney / stan Maryland / USA. Od dziecka pragnął rysować komiksy. W wieku 19 lat przeprowadził się do Nowego Jorku, by mieć bliżej do wydawców. Drzwi do kariery otworzyła mu nowa wersja komiksu o Daredevilu. W roku 1983 wydał swój pierwszy autorski komiks Ronin. Bardzo ważnym utworem w karierze Millera jest Powrót Mrocznego Rycerza z 1986 roku, który obok Watchmenów uważany jest za komiks przełomowy dla świata superbohaterów. W 1998 r. Miller przedstawił 300, heroiczną opowieść o Spartanach walczących w Wąwozie Termopilem. Ponadto napisał scenariusze dla wielu znanych rysowników, byli to m. in. Bill Sienkiewicz (*Electra Assassin*) i Simon Bisley (*Bad Boy*). Zdobył wiele zasłużonych nagród komiksowych, w tym kilka Nagród Eisnera.

Biogram ze strony Gildia.pl



Frank Miller jest twórcą, który wywarł istotny wpływ na kształt amerykańskiego komiksu zarówno jako rysownik, jak i w roli scenarzysty. Uważano go za nowatora już wówczas, gdy rysował i pisał scenariusze do powieści o superbohaterach. Przełom w jego karierze nastąpił, gdy Miller rozpoczął tworzenie miniseriów i *graphic novel*, wykorzystujących postaci z panteonu wykreowanych przez wielkie wydawnictwa superbohaterów, lecz będących osobnymi (fabularnie i kompozycyjnie zamkniętymi) całościami. Uznanie i sławę przyniosły mu dwa tytuły: *Elektra Assassin* i *Dark Knight Returns* (z jego własnymi rysunkami). Tej drugiej – wydanej w 1986 – ponad dwustustronicowej historii, opowiadającej o starości Batmana, krytycy napisali, że pokazała ona, czym może być komiks o superbohaterach, i przyczyniła się (wraz z *Watchmen* Moore'a i Gibbonsa) do zrewidowania i przededefiniowania mitologii komiksowych herosów.

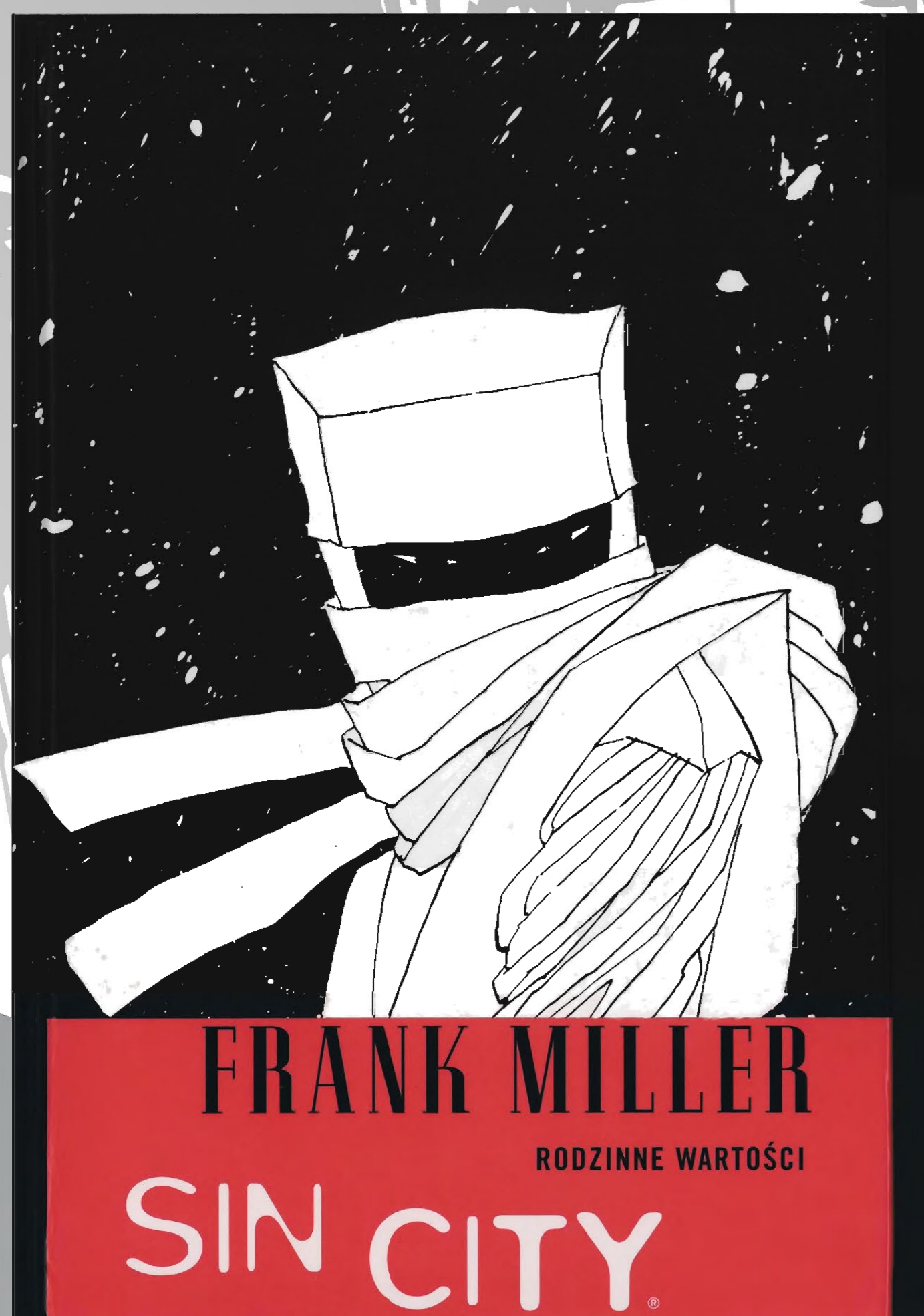
Miller jako rysownik najchętniej tworzy opowieści tematycznie związane z Japonią (co ma związek ze stylem jego prac, inspirowanym japońską grafiką) i pozostaje blisko tradycyjnych tematów komiksowych opowieści, dokonuje jednak w ich obrębie znaczących transformacji. Pozostaje również twórcą poszukującym ciągle nowych możliwości, czego najlepszym dowodem jest jego *Sin City*, zrealizowany w czerni i bieli komiks, w którym niemal każdy kadr został wyczyszczony i przestylistyzowany tak, by wydobyć efektowne kontrasty pomiędzy światłem i cieniem.



Jako scenarzysta, Miller najczęściej porusza się po obszarze science fiction, tworząc wizje światów przyszłości oparte na przerysowaniu bolączek współczesności i traktując swych bohaterów z dużą dozą ironicznego dystansu. Jego scenariusze są pisane z myślą o wykonawcy rysunków i dają rysownikom okazję do artystycznego wyżycia się. *Give Me Liberty*, do którego rysunki zrobił Brytyjczyk Dave Gibbons, było ironiczną antyutopią, w której Stany Zjednoczone toczyły kilka wojen na raz, włącznie z domową, przeżywały ciężki kryzys gospodarczy i zmieniły się w państwo totalitarne, gdzie słowa „demokracja”, „sprawiedliwość”, „równość” traciły wszelkie znaczenie. Kadr pokazujący prezydenta (wciąż tego samego), który przejeżdża przez miasto po „wygraniu” kolejnych wyborów, powtarzał się w opowieści kilkakrotnie, pełniąc funkcję przepojonego sarkazmem refrenu. Obrazowi nie towarzyszył żaden komentarz, ale za każdym razem na obrazku przybywało żołnierzy, stanowiących ochronę głowy państwa. Na ostatnim obrazku prezydent występował jako ludzki mózg, umieszczony w metalowym ciele robota. Z kolei *Hard Boiled*, zrealizowane wspólnie z Geoffem Darrowem, było nader krwawą opowieścią o robocie, który nie chciał się zbuntować przeciw władzy człowieka.

J. Szyłak, *Komiks przerysowany*, Gdańsk 2009.





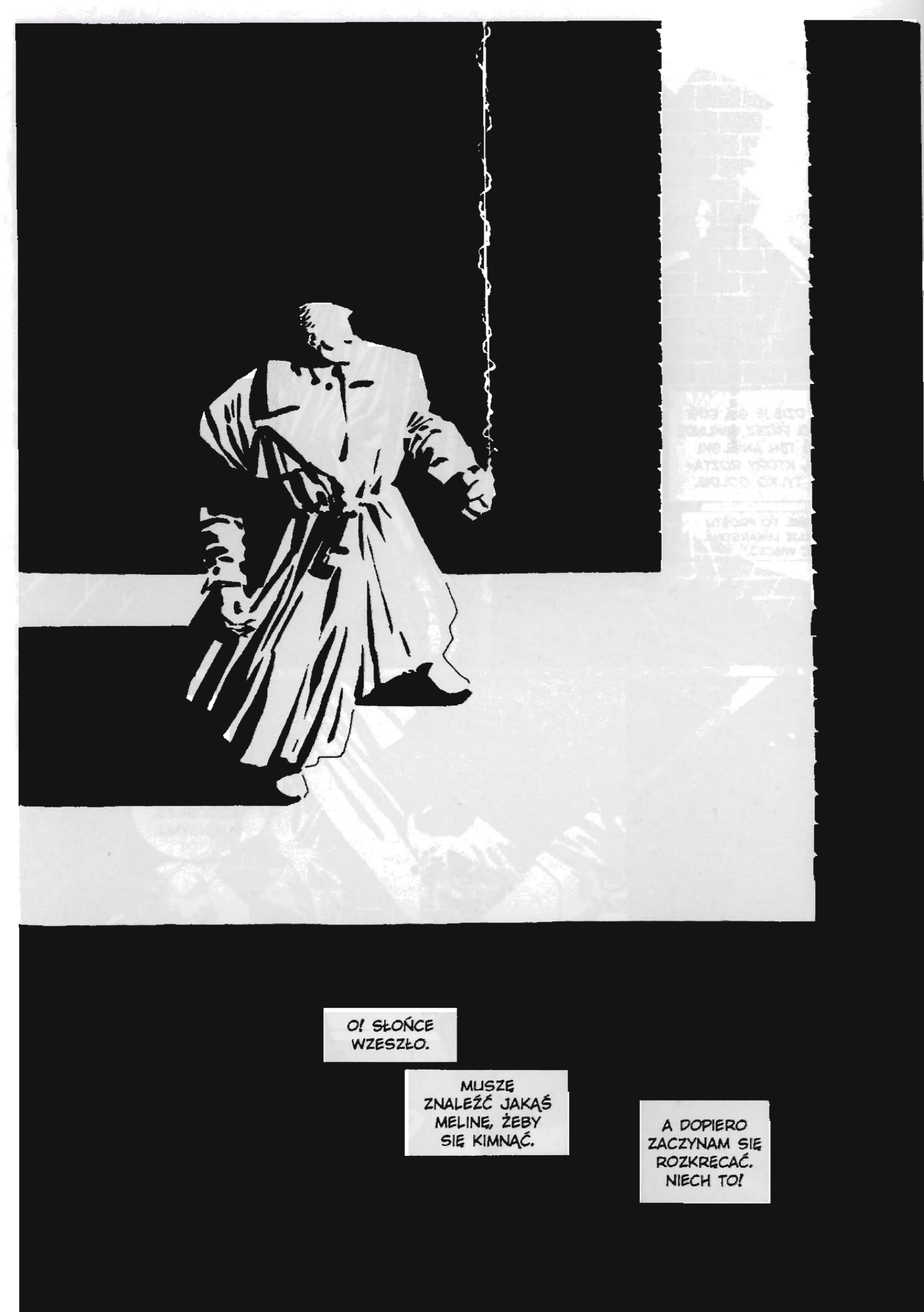
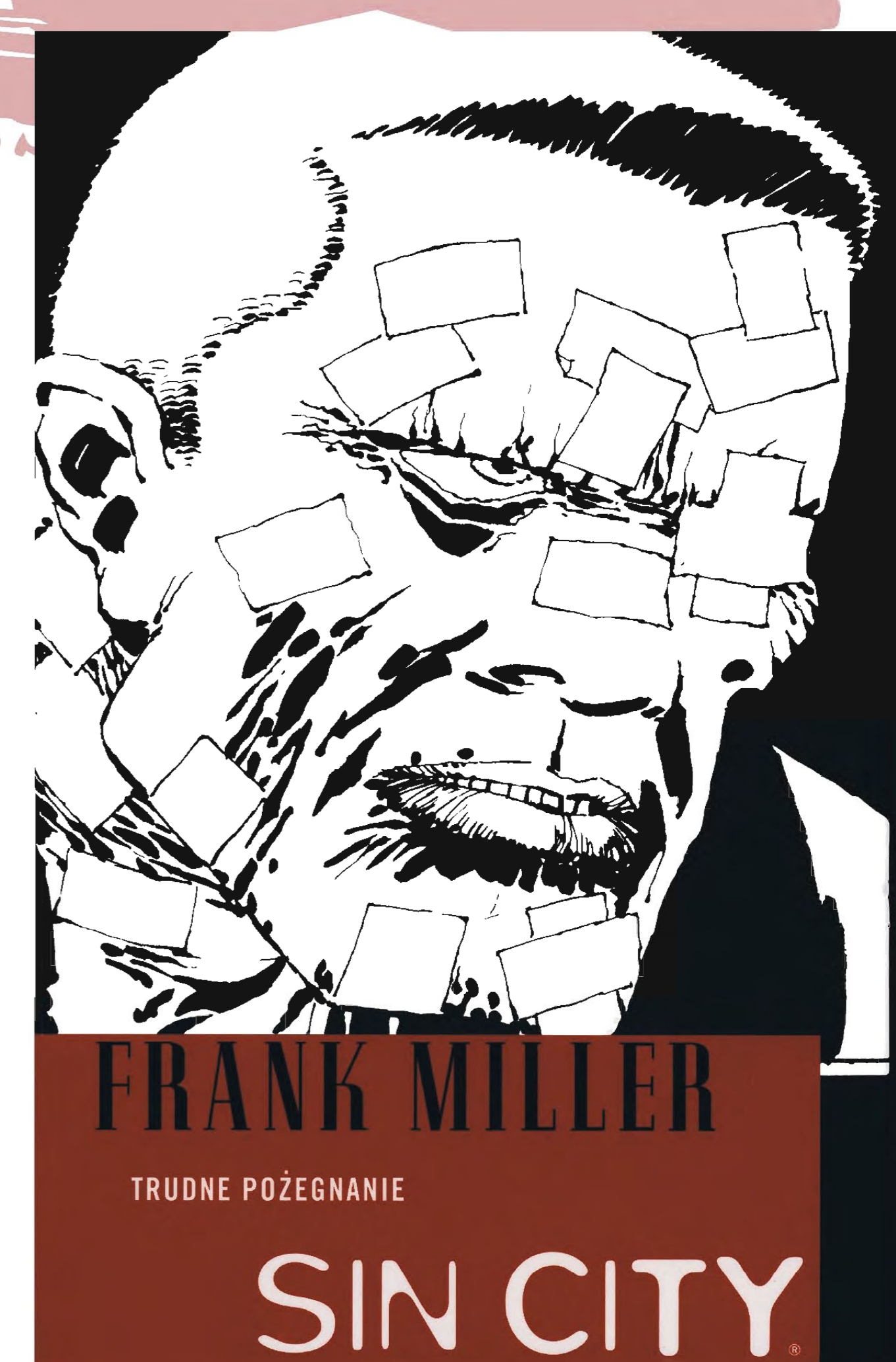
Sin City jest widowiskiem hiperkonwencjonalnym. Osadzonym w spójnej konwencji złożonej ze znanych i obecnych w kulturze elementów zaczerpniętych z czarnego kina, niemieckiego ekspresjonizmu, eposu rycerskiego oraz anarchistycznych i okrutnych widowisk campowego kina gore lat osiemdziesiątych.

P. Ciećwierz, *Jeszcze kwadrans w mieście grzechu*, w: „Dialog”, nr 1, 2006, s. 195.



Filmowa legenda głosi, że reżyser Robert Rodriguez pokazał Millerowi jedynie wstępne materiały, a ten zachwycony efektami od razu wyraził zgodę na kręcenie pełnego metrażu. Obrazki z trzech nowelek o Mieście Grzechu stały się po prostu storyboardami, według których kadr po kadrze kręcono film. Od strony technicznej *Sin City* to majstersztyk nowoczesności. Nakręcony został prawie całkowicie przy pomocy techniki greenscreenu kamerami High Definition. Sam obraz w procesie postprodukcji komputerowo pozbawiono kolorów wprowadzając jedynie jaskrawe jednobarwne akcenty. Zachowanie czarno-białego charakteru oryginału to zresztą nie jedyny wymóg Millera. Również aktorzy, tacy jak Bruce Willis, Benicio del Toro czy Mickey Rourke dzięki wielogodzinnym zabiegom charakteryzatorów stali się idealnymi odwzorowaniami komiksowych postaci. Pozostawiono także specyficzną dla serii narrację oraz zaskakujące pomysły i wisielczy humor Millera.

Sebastian Jakub Konefał, *Frank Miller – komiksy, kłopoty i kino*, w: „Kino”, nr 4, 2007 r., s.31-33.



CI SŁOŃCE
WZESZŁO.

MUSZE
ZNALEŹĆ JAKĄŚ
MELNIE, ŻEBY
SIE KIMNĄĆ.

A DOPIERO
ZACZNAM SIE
ROZKRĘCAĆ.
NIECH TO!

66



67



40



41

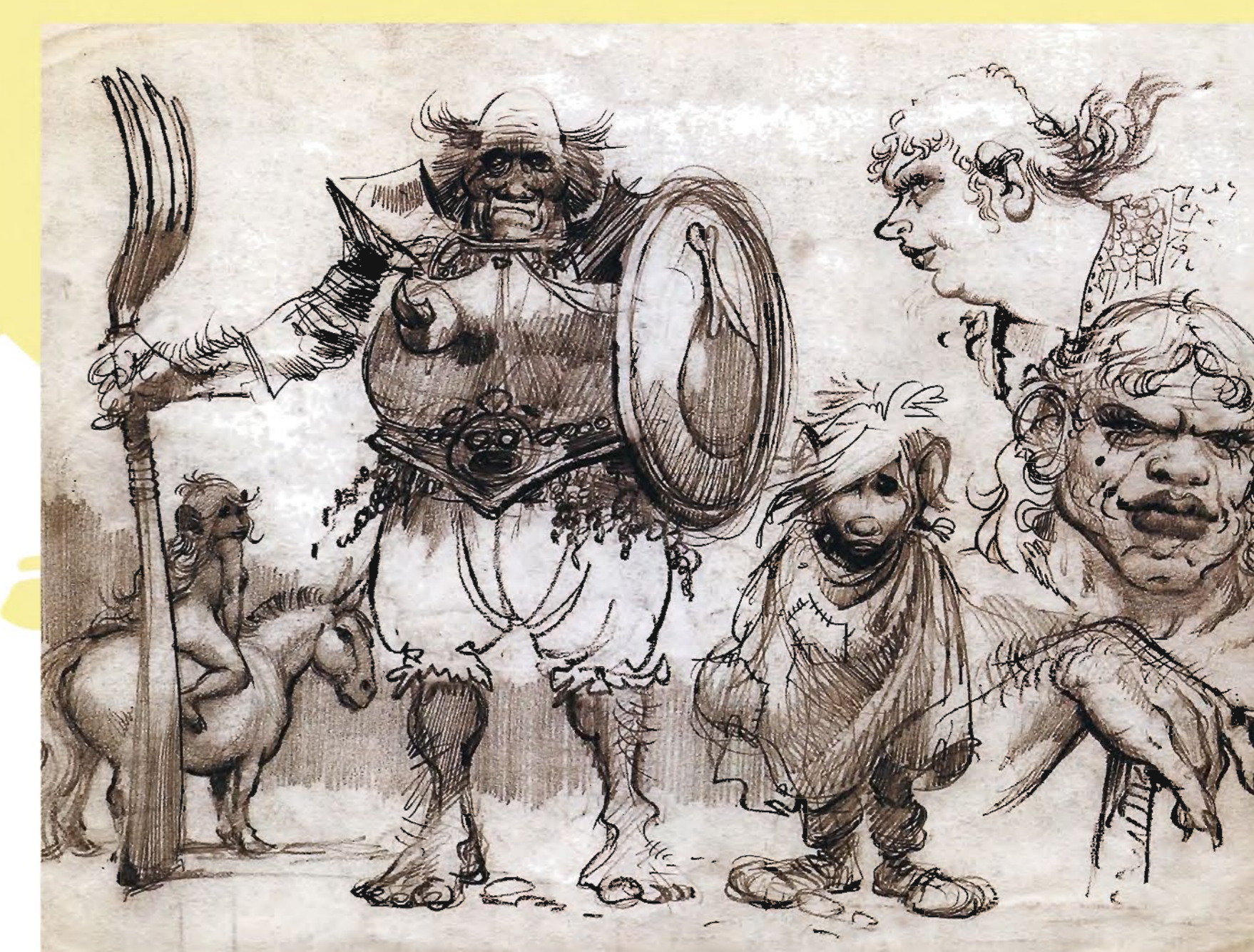
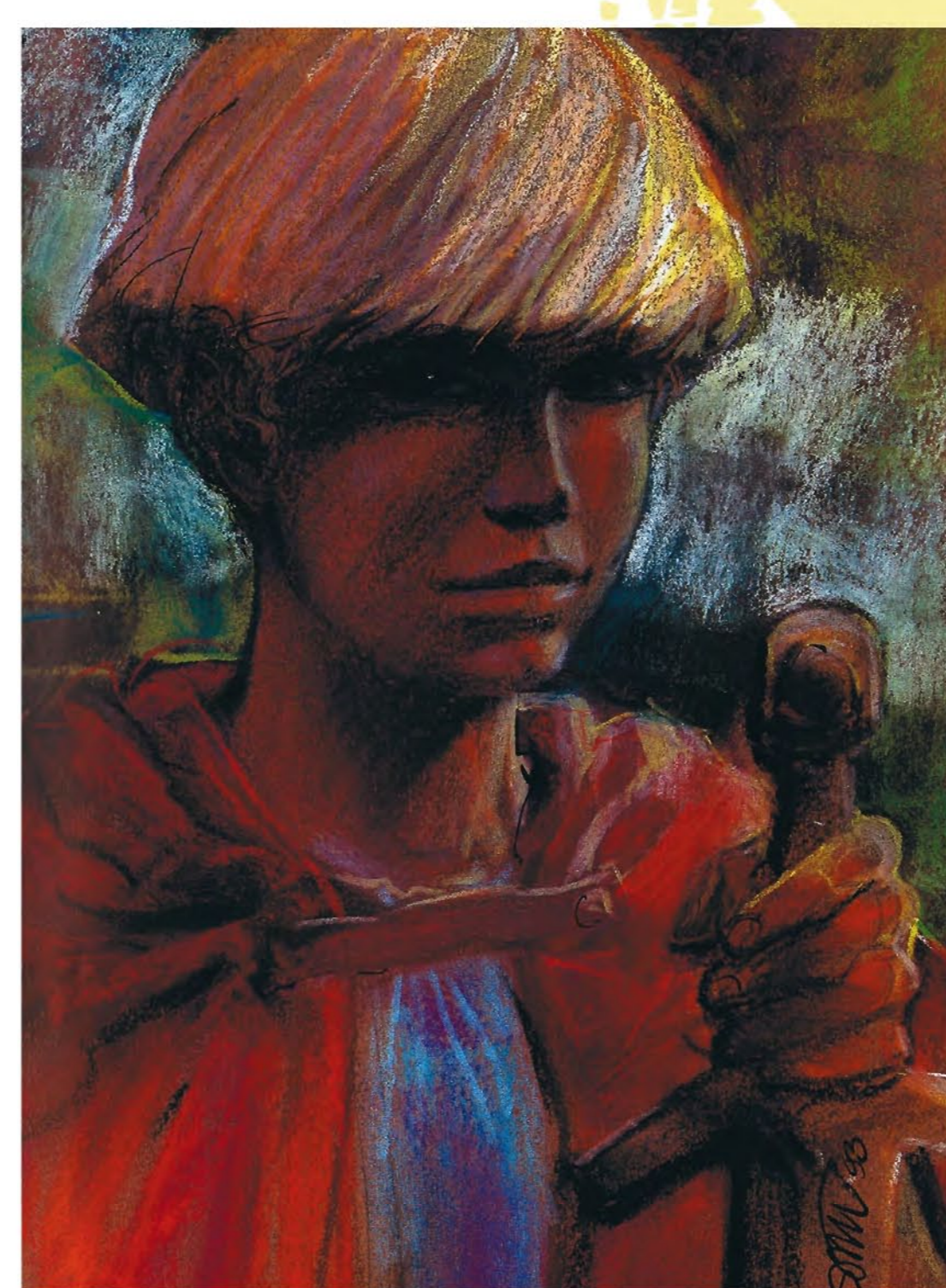
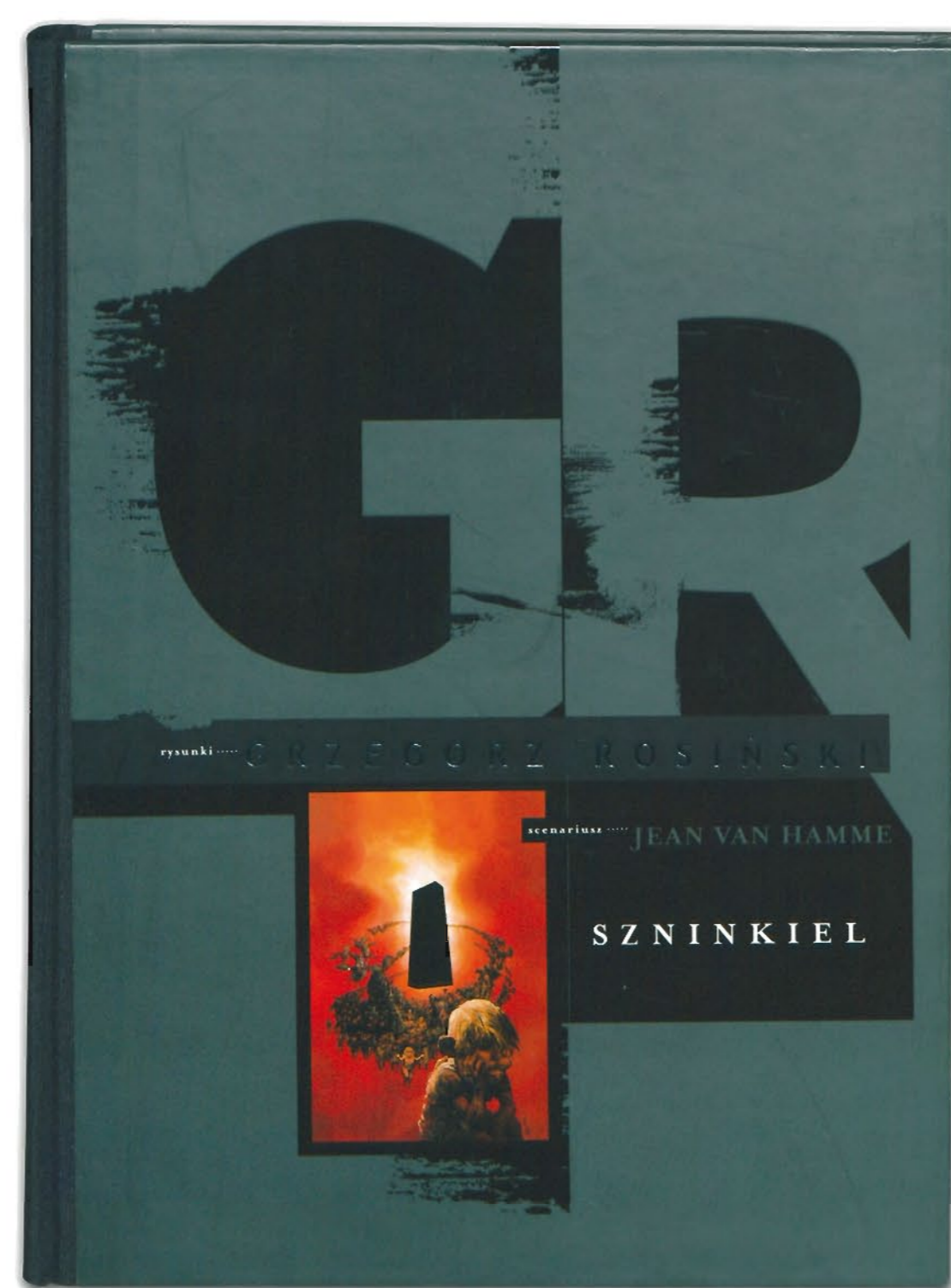
Grzegorz Rosiński

Ur. 1941 roku w Stalowej Woli, uznawany za najbardziej znanego polskiego twórcę komiksów poza granicami kraju. Po ukończeniu warszawskiej ASP rysował m.in. *Kapitana Żbika*, *Pilota śmigłowca* czy *Legendarną historię Polski*; w latach 1976-78 był dyrektorem magazynu komiksowego „Relax”. W 1981 r. Rosiński wyjechał na stałe do Szwajcarii. Najpopularniejszą serią stworzoną przez Rosińskiego wraz z Jeanem Van Hamme jest *Thorgal*, którego pierwszy odcinek ukazał się w 1977 roku na łamach belgijskiego magazynu „Tintin” oraz w polskim „Relaxie”. Od 1980 roku seria ukazywała się w formie książkowej, do dziś wydano 34 tomy. Rozgłos zyskały też inne tytuły Rosińskiego: *Yans* (scenariusz André-Paul Duchâteau, w sumie 6 tomów), *Skarga Utraconych Ziem* (scenariusz Jean Dufaux, 4 tomy), trylogia *Szninkiel* (scenariusz Jean Van Hamme) i dwutomowa *Zemsta hrabiego Skarbka* (scenariusz Sente). Artysta jest również uznanym malarzem (portrety, akty, pejzaże i sceny batalistyczne).



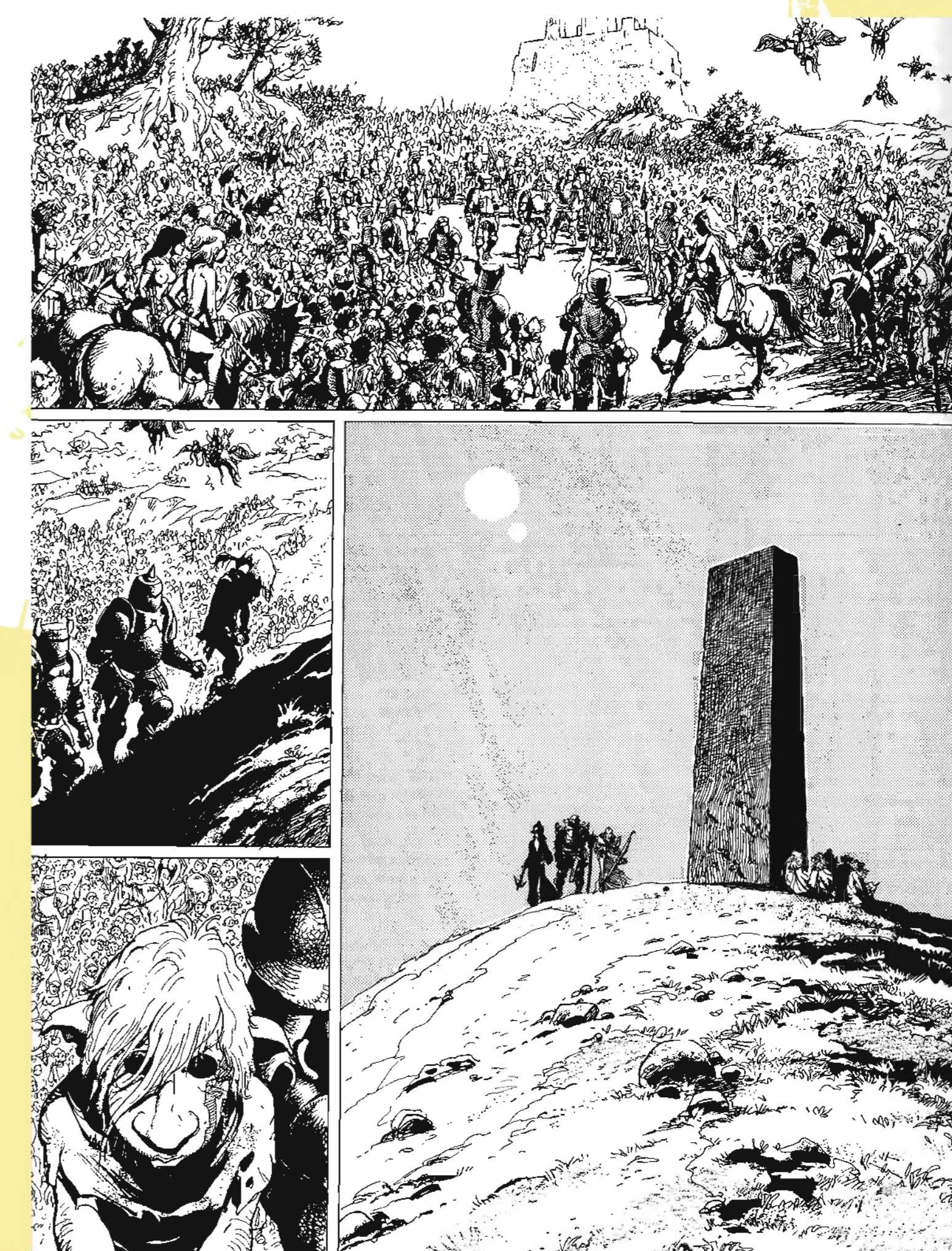
Gdy byłem w Belgii ktoś ze znajomych powiedział, że ma kolegę, który zrezygnował z pracy w dużym koncernie, by pisać scenariusze do komiksów. Umówił nas. Najpierw robiliśmy próby. Wy tłumaczyłem Jeanowi, że ja nie mogę rysować historii współczesnej, bo nie znam dobrze tamtejszych realiów, tamtejszych ulic, samochodów, mody. Dodatkowo obowiązywała mnie cenzura - nie mogło być żadnych wątków politycznych. Dlatego powiedziałem, że możemy współpracować pod warunkiem, że będzie to zupełnie neutralna historia, ponadczasowa, ponadpolityczna, moralnie do zaakceptowania przez wszystkie kultury. Wyeliminowaliśmy wszystkie cechy, które normalnie daje się superbohaterowi. Bardzo ważny był dla mnie też język - jestem bardzo wrażliwy na wulgarność językową. Zastrzegłem również, że nie godzę się na nieuzasadnioną przemoc. Bardzo szybko dogadaliśmy się. Okazało się, że dla nas obu bardzo ważne są te same wartości moralne, że mamy takie same spojrzenie na rodzinę, na cywilizację, na świat, na kulturę. Tak powstał *Thorgal*, którego Jean napisał specjalnie dla mnie.

Grzegorz Rosiński dla portalu Culture.pl



„Powieść o Szninkielu jest ważnym dziełem w historii komiksu europejskiego i nie daje się łatwo zasufladkować. Jest nasycona licznymi nawiązaniem do znanych dzieł kultury europejskiej i światowej. Historia ta, a szczególnie jej zakończenie, gdy Szninkiel – niczym Jezus – przykuty zostaje do monolitu, pełna jest wątków nowotestamentowych. Z kolei czarny i gładki monolit, pod którego postacią ukazuje się Władca Stworzyciel Światów, neodparcie przywołuje wizję z filmu Stanleya Kubricka, nakręconego według książki Artura C. Clarke’a *Odyseja kosmiczna 2001*. Jak źródło inspiracji scenarzysty można by również wskazać Tolkienowskiego *Hobbita*, którego główny bohater nie tylko przypomina Szninkiel z wyglądu, ale także ma do wypełnienia trudną misję stojącą w sprzeczności z jego żywotnymi interesami. (...) O’n, Władca Stworzyciel Światów, powierza Szninkielowi J’onowi misję zakończenia wojny od dawien dawna szalejącej na Daarze. Wypełnienie zadania oznacza próbę zmiany porządku całego świata, walkę Dawida z Goliatem, z której nikt nie wychodzi zwycięsko. Van Hamme w gorzki sposób pokazuje upiorną zabawę Władcy Stworzyciela Światów, który niczym dziecko igra ze światami i istotami je zamieszkującymi, by potem zostawić je samym sobie i, co gorsza, zapomnieć o nich. Wszystko jest kwestią jego kaprysu. Takie przedstawienie Boga stoi w sprzeczności z wyobrażeniami na temat Boga Ojca miłosiernego, wybaczącego i kochającego. A przecież ten wątek to tylko jedna z wielu płaszczyzn interpretacyjnych opowieści, *Szninkiel* należy do tych komiksów, które kryją drugie dno i pozostawiają każdemu czytelnikowi swobodę poszukiwania i odkrywania znaczeń. Siłą tego dzieła jest również fakt, że Van Hamme, stawiając czytelnikowi poważne filozoficzne pytania, okraszył scenariusz subtelnymi żartami, pięknymi scenami erotycznymi i zaskakującymi zwrotami akcji. Oczywiście, nawet doskonały scenariusz to za mało, żeby komiks odniósł prawdziwy sukces. Rosiński na kartach tego albumu w mistrzowski sposób przedstawił walkę, miłość, okrucieństwo i zmysłowość. Jego rysunki przenoszą czytelnika do świata pełnego fantastycznych stworzeń, przeżających pojedynków, namiętnych kochanek i bezlitosnych władców”.

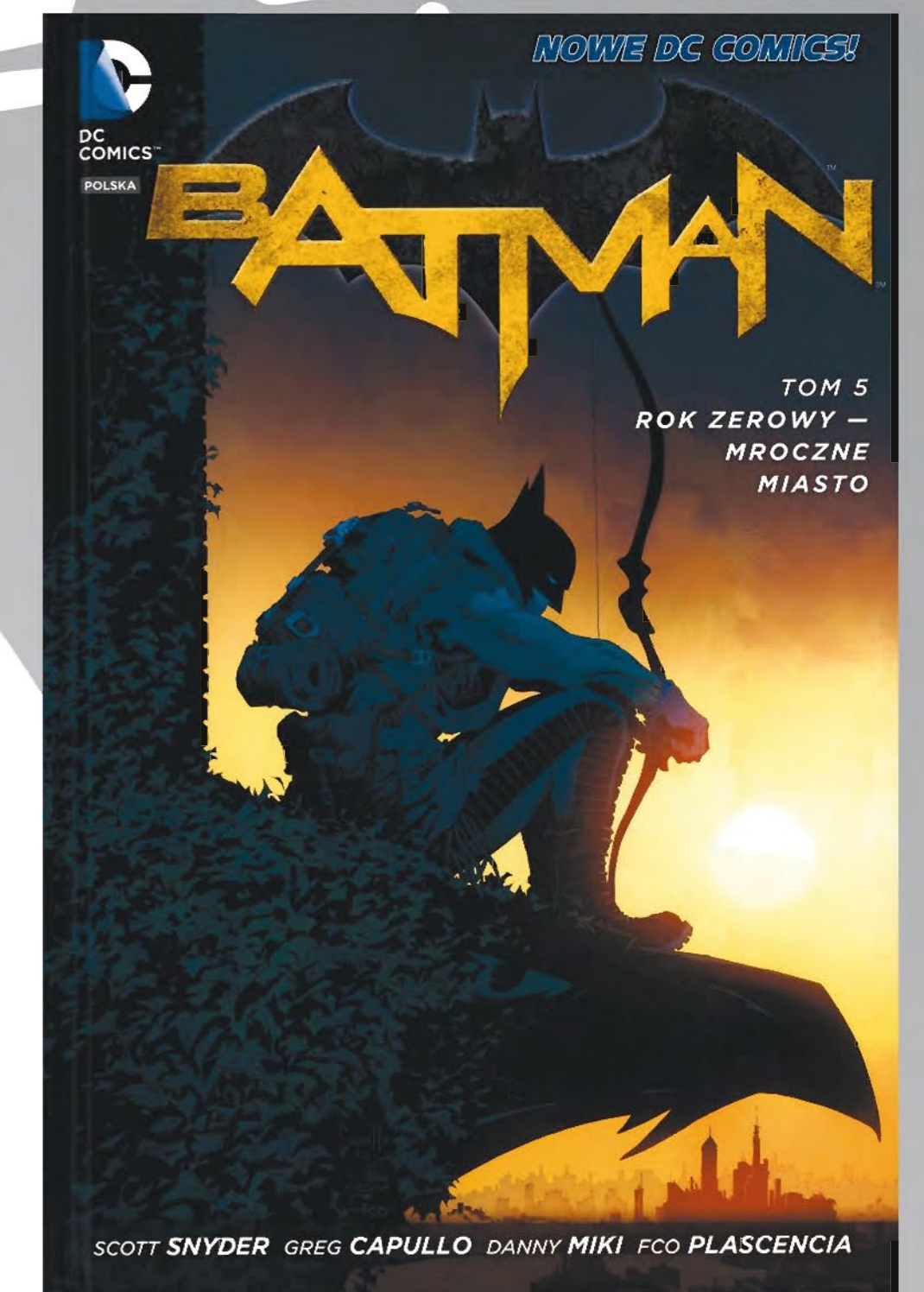
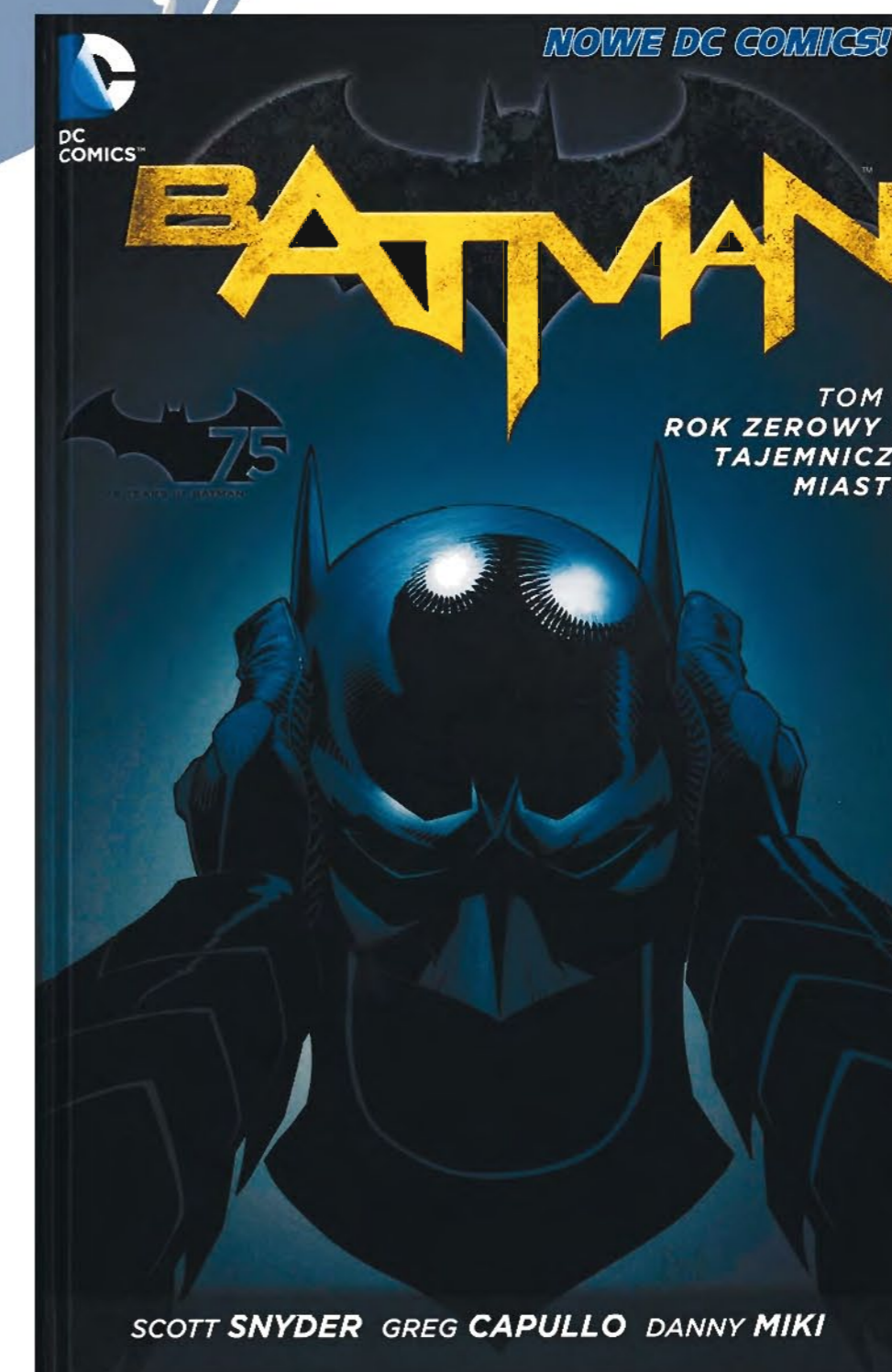
Ksenia Chamerska, Wstęp, w: *Szninkiel*, Rosiński/Van Hamme, Egmont Polska 2009



Scott Snyder

Ur. 1976 w Nowym Jorku; wielokrotny laureat Nagrody Eisnera i Nagrody Harveya; kilkakrotnie zdobywał listy bestsellerów „New York Timesa” (komiksy z serii *Amerykański wampir*, jak też historie o Batmanie); ma na koncie także scenariusze do takich serii jak *Batman: The Gates of Gotham*, *The Wake* oraz *Swamp Thing*. Jest również autorem zbioru opowiadań *Voodoo Heart*. Wykłada w Sarah Lawrence University, a mieszka w Nowym Jorku z żoną Jeanie i synami – Jackiem Presleyem i Emmettem Aaronem. Od 2011 r. pracuje na wyłączność dla DC Comics; cieszy się opinią jednego z najbardziej rozpoznawalnych scenarzystów komiksowych na świecie.

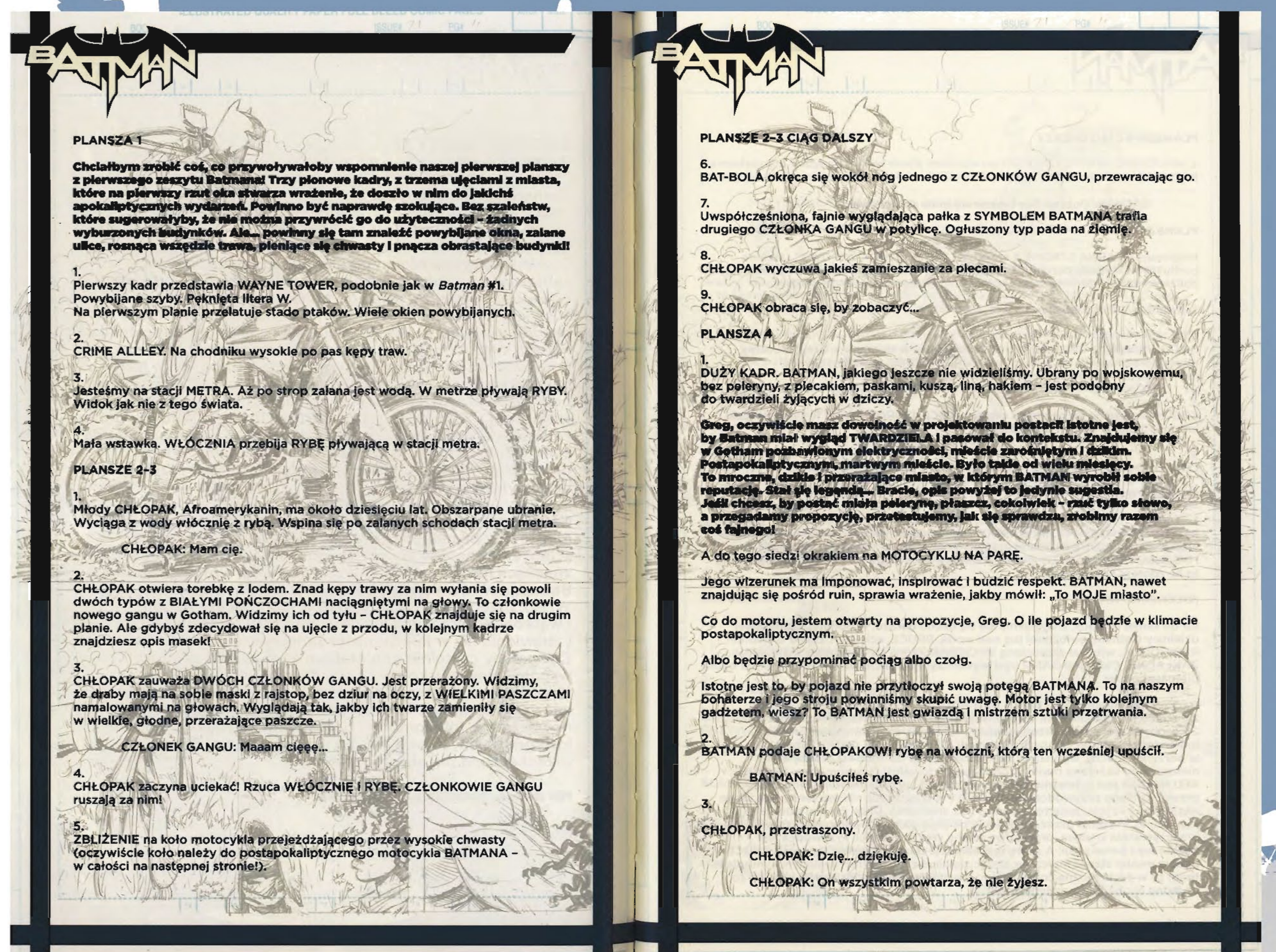
Oto, czym nie powinny być wampiry: bladymi detektywami, którzy popijają Krwawą Mary i pracują jedynie nocą; melancholijnymi, spragnionymi miłości dżentelmenami z Południa; nastoletnimi anorektyczkami; chłoptasiami o wielkich, sarnich oczach.



A czym być powinny?

Zabójcami, skarbami. Zimnymi jak gład zabójcami, którym nigdy dość smakowitej grupy A. Złymi chłopcami i dziewczynami. Łowcami. Innymi słowy - głęboką, amerykańską nocą. Czerwoną, białą i niebieską, z akcentem na czerwień. Dawne wampiry zostały przechwycone przez autorów grzesznie romantycznych romansów. Dlatego właśnie tak bardzo podekscytował mnie e-mail, w którym Scott Snyder - autor znany mi ze świetnego zbioru opowiadań *Voodoo Heart* - wspominał, że rozmawiał z gośćmi z Vergito o serii komiksowej o wampirach. Jego podejście do tematu było wyjątkowe, entuzjazm niezwykle zaraźliwy.

Miał też ambitne plany dotyczące długiej historii Skinera Sweeta i jego ofiar: zamierzał ni mniej ni więcej, tylko opisać powstawanie Ameryki oglądane nieśmiertelnymi oczami nowego rodzaju wampira, który potrafi chodzić w słońcu. Dostrzegłem w tym potencjał do świetnych historii, spodobały mi się też implikacje samego pomysłu. Kryje się w nim podtekst mówiący bardzo ważne rzeczy na temat nieograniczonej amerykańskiej energii i jej mrocznej strony: chciwości, niewahającej się przed niczym żądzy pieniędzy i władzy.



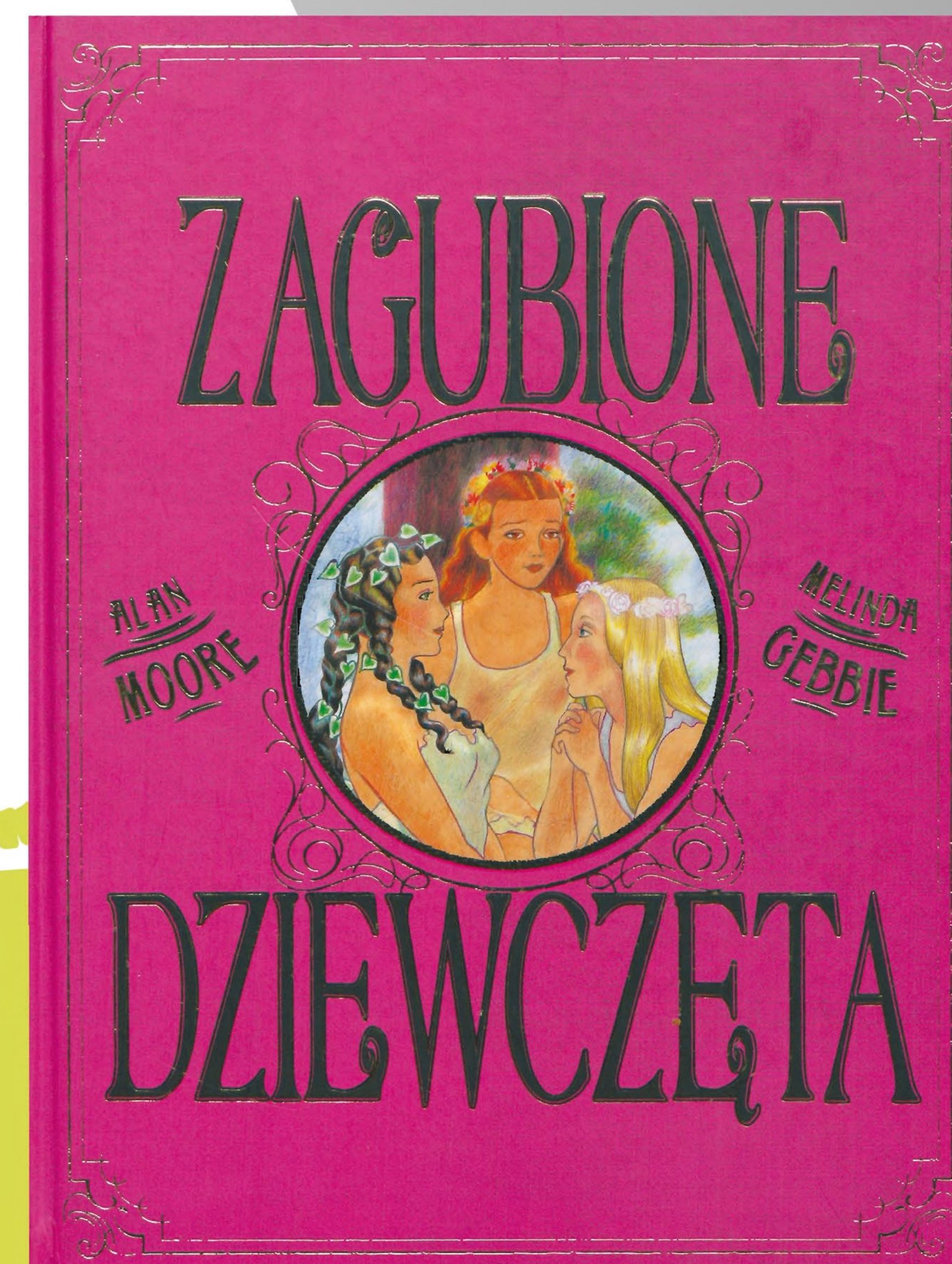
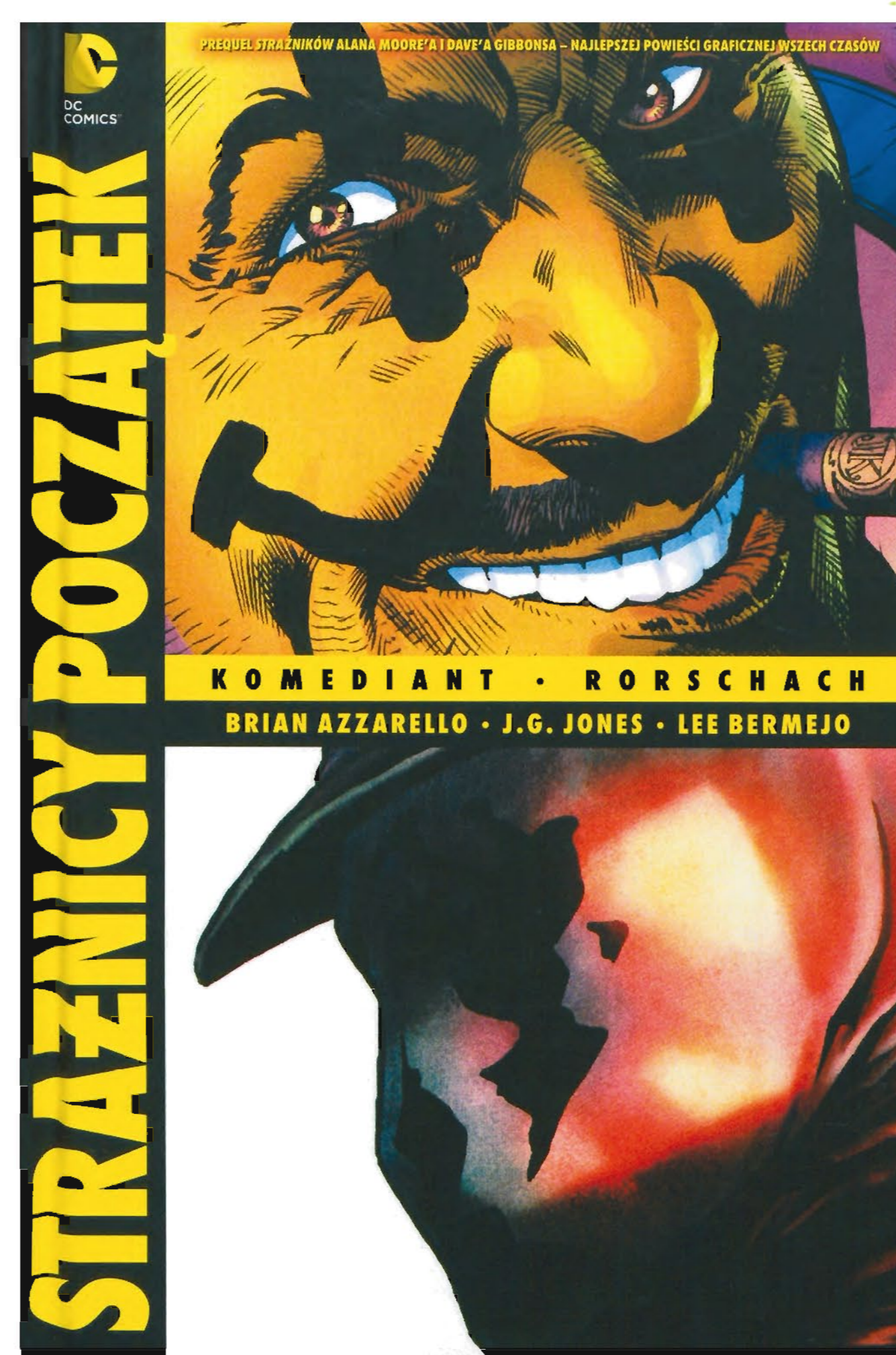
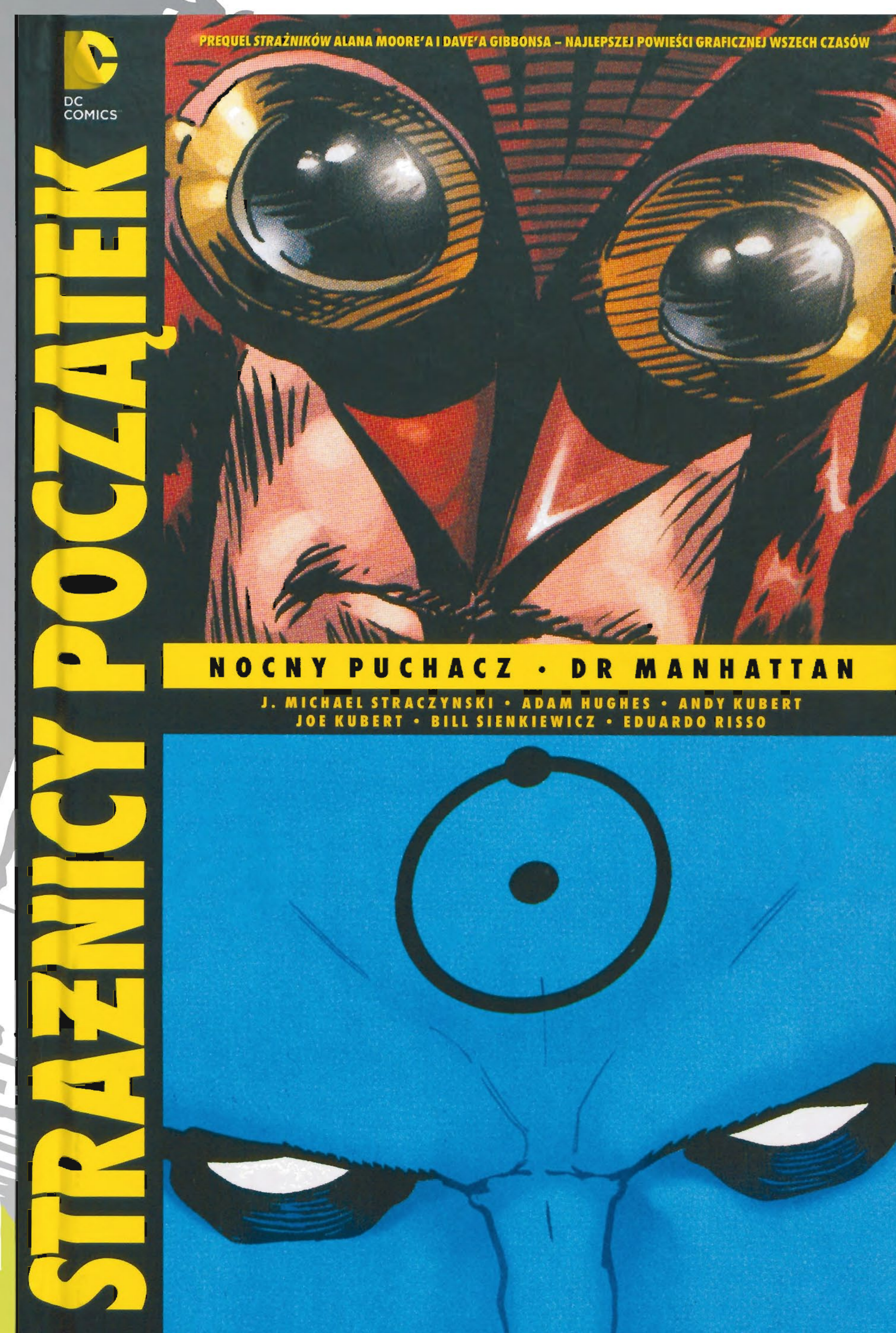
Lecz w ostatecznym rozrachunku chodzi przede wszystkim o to, by zwrócić wampirów ich kły, w znacznym stopniu ukradzione przez najnowszą modę na słodkie wampirki. Chodzi o to, by znów stały się straszne. Dzięki, koledzy, za to, że pozwoliliście mi stać się częścią tego projektu. Skinner Sweet naprawdę ssie i to ssie, jak należy. Tak właśnie być powinno.

Stephen King, *Wstęp*, w: *Amerykański wampir*, Egmont 2010.

Alan Moore

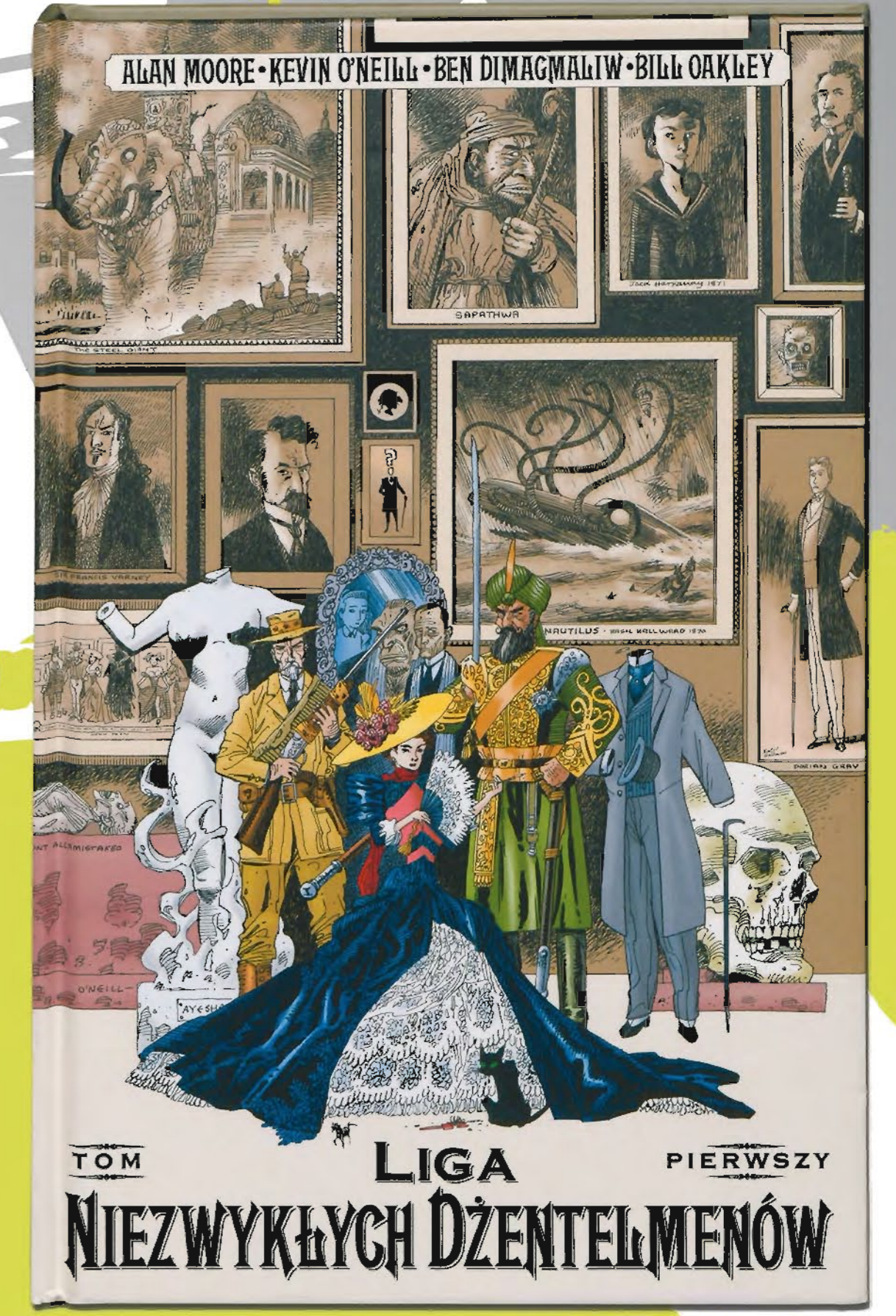
Alan Moore pochodzi z Anglii. W 1980 roku zaczął pisać scenariusze dla potrzeb brytyjskich magazynów „2000 A. D.” i „Doktor Who Weekly”. W 1981 – dla pisma „Warrior” – napisał oryginalną historię *V for Vendetta* (narysowaną przez Davida Lloyd'a) – mroczną wizję futurystycznej Anglii jako państwa totalitarnego. Pracował również nad serialem *Miracleman*. W 1983 rozpoczął współpracę z amerykańskim wydawnictwem DC Comics, „ożywiając” serial *Swamp Thing* (który wystartował w 1972, ale przestał się ukazywać po kilkunastu odcinkach). W 1986 we współpracy z Dave'em Gibbons'em stworzył dla tego wydawnictwa miniserial *Watchmen*, który opowiadał o bohaterach obdarzonych nadludzkimi możliwościami (jak Superman czy Batman) i angażował ich w proces przemian społecznych i politycznych, zachodzących w ich świecie.

Podstawą konstrukcji rzeczywistości przedstawionej w *Watchmen* stała się powojenna historia USA, alternatywna jednak wobec tej prawdziwej, bo zmieniona przez działania bohaterów (w komiksie na przykład Amerykanie wygrali wojnę w Wietnamie, natomiast afera „Watergate” nigdy nie wyszła na jaw, co sprawiło, że Nixon został prezydentem po raz trzeci). Historia opowiedziana przez Moore'a i Gibbons'a ma wydźwięk pesymistyczny i traktuje superbohaterów z daleko posuniętą ironią, która jest wymierzona w cały nurt komiksów poświęconych herosom w trykotach.



Komiks w ciągu kilku lat zebrał około czterdziestu prestiżowych nagród i wyróżnień, przyznanych mu w najróżniejszych krajach świata. Sukces ten umożliwił Moore'owi założenie własnego wydawnictwa, Mad Love Publishing, i osiągnięcie artystycznej niezależności. Jego kolejnymi pracami były scenariusze do komiksu *Batman. Killing Joke* (opublikowanego w Polsce jako *Zabójczy żart* – z rysunkami innego Anglika, Briana Bolland'a), miniserialu *Big Numbers* (z rysunkami Billa Sienkiewicza), *From Hell* (z Eddie'em Campbellem), *A Small Killing* (z Oscarem Zarate'em).

W tej niezwyklej historii osadzonej w realiach wiktoriańskiej Anglii spotykają się razem postacie znane z literatury: Allan Quatermain (Henry Rider Haggard *Kopalnie króla Salomona* i inne), kapitan Nemo (Juliusz Verne *20 000 mil podmorskiej żeglugi* i *Tajemnicza wyspa*), Dr Henry Jekyll i jego alter-ego pan Edward Hyde (Robert Louis Stevenson *Dr Jekyll i pan Hyde*), wampirzyca Mina Harker (Bram Stoker *Drakula*) oraz niewidzialny człowiek Hawley Griffin (Herbert George Wells *Niewidzialny człowiek*). Ta niezwykła liga ma za zadanie chronić Anglię przed niebezpiecznym kryminalistą zagrażającym Londynowi. Krótko mówiąc: superbohaterowie na miarę XIX wieku.



W twórczości Alana Moore'a wyraźnie przebijają trzy nurty:

1. Urealnienie superbohaterów - to Moore pierwszy najpierw w serii *Marvelman* a potem w *Watchmen*, odpowiadał na pytanie co by było, gdyby wśród nas żyli superbohaterowie. Czy zyskaliby popularność gwiazd filmowych? Jak wykorzystywano by ich w krajach socjalistycznych? Jak reagowano by na skandale? Co by było gdyby jeden z superherosów okazał się homoseksualistą? Na te pytania dawno już odpowiedziano i dzisiaj nie stanowią już żadnego novum, pamiętać jednak należy, że to Moore jako jeden z pierwszych zaproponował taki styl opowiadania o ludziach w trykotach.

2. Realizm magiczny - magia, przesady, niewyjaśnione zjawiska, duchy w naszym zwykłym szarym świecie początku XXI wieku. Realizm magiczny stał się sztandarową konwencją linii wydawniczej Vertigo, ale pod-

waliny pod tą linię i pod tego typu opowieści dał Moore w *Saga of the Swap Thing* i wielu kolejnych opowieściach aż po współczesną *Prometheę*.

3. Science-heroes - Alan Moore ma jeszcze jedną obsesję. Pytanie, na które próbuje odpowiedzieć przy użyciu wszystkich tytułów ABC Comics, a które stanowi hołd autora wobec komiksów i opowieści na których sam się wychował. Pytanie to można ująć tak: „Co by było, gdyby nie wymyślono Supermana?” lub tak „Jak DZIŚ wyglądałyby komiksy, które były wydawane jeszcze zanim wymyślono Supermana?”.

Źródło: komiks.gildia.pl

Lektura komiksu daje satysfakcję na wielu poziomach. Przede wszystkim jest to fantastycznie napisana opowieść przygodowa uwodząca czytelnika od pierwszej strony i trzymająca w napięciu aż do ostatniej. Oryginalny pomysł, sprawdzeni bohaterowie, błyskotliwe dialogi i zachwycające rysunki Kevina O'Neilla czynią z *Ligi* dzieło, którego się nie zapomina. Jednocześnie, album Moore'a to spełnienie marzeń wszystkich tych, którzy w młodości zrywali noce przy lekturze Verne'a, Conan Doyle'a czy Edgara Allana Poe. Alan Moore z niezwykłą lekkością i wdziękiem żongluje gatunkami, cytatami i aluzjami, których odkrywanie (nie tylko w tekstach, ale również i w rysunkach) jest zabawą samą w sobie. Wnikliwi czytelnicy oprócz wymienionych wcześniej utworów znajdą w *Lidze* nawiązania do wiktoriańskich opowiadań erotycznych, dzieł Karola Dickensa i Hermana Melville'a a nawet do filmów o Jamesie Bondzie.

Źródło: ksiazki.onet.pl

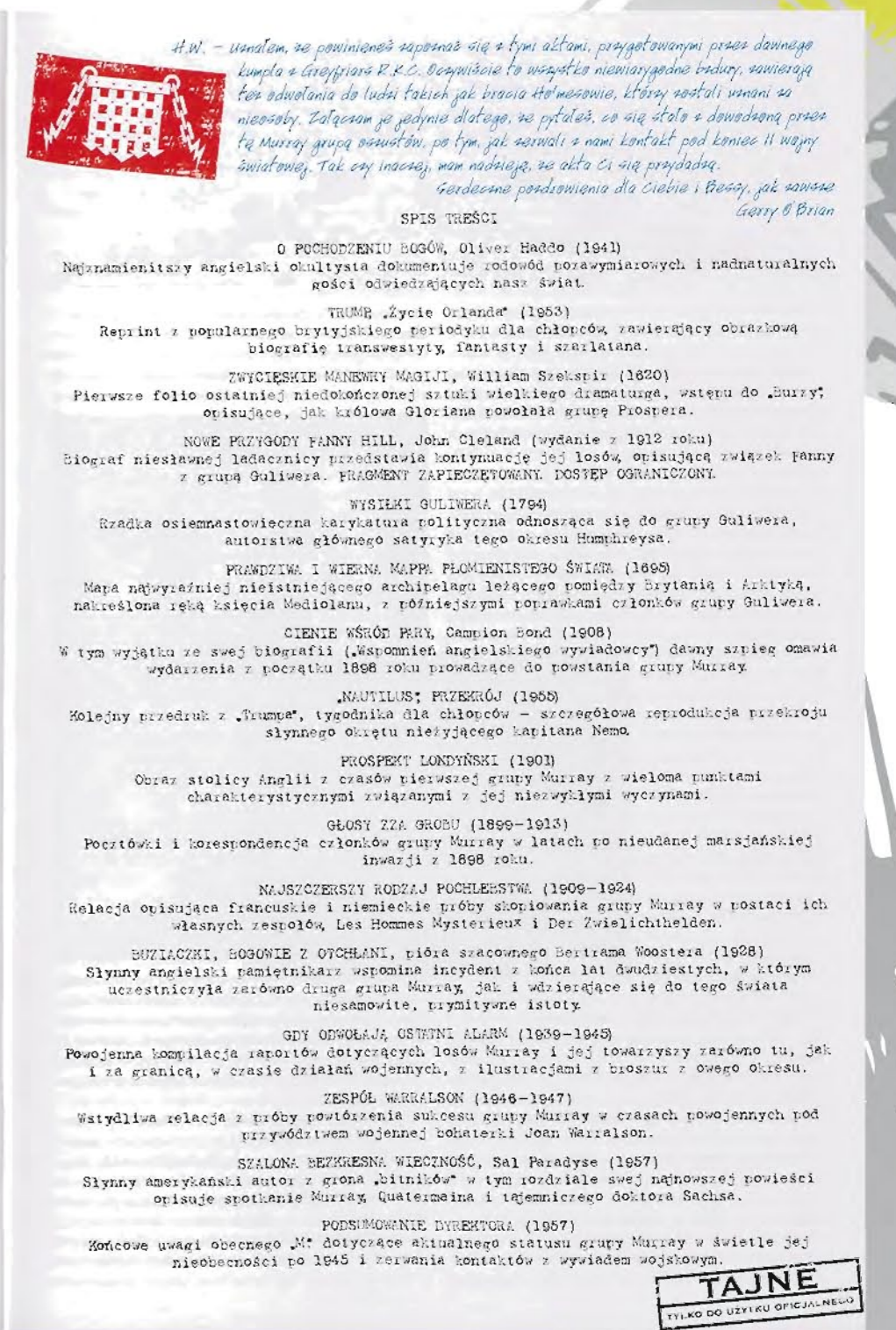
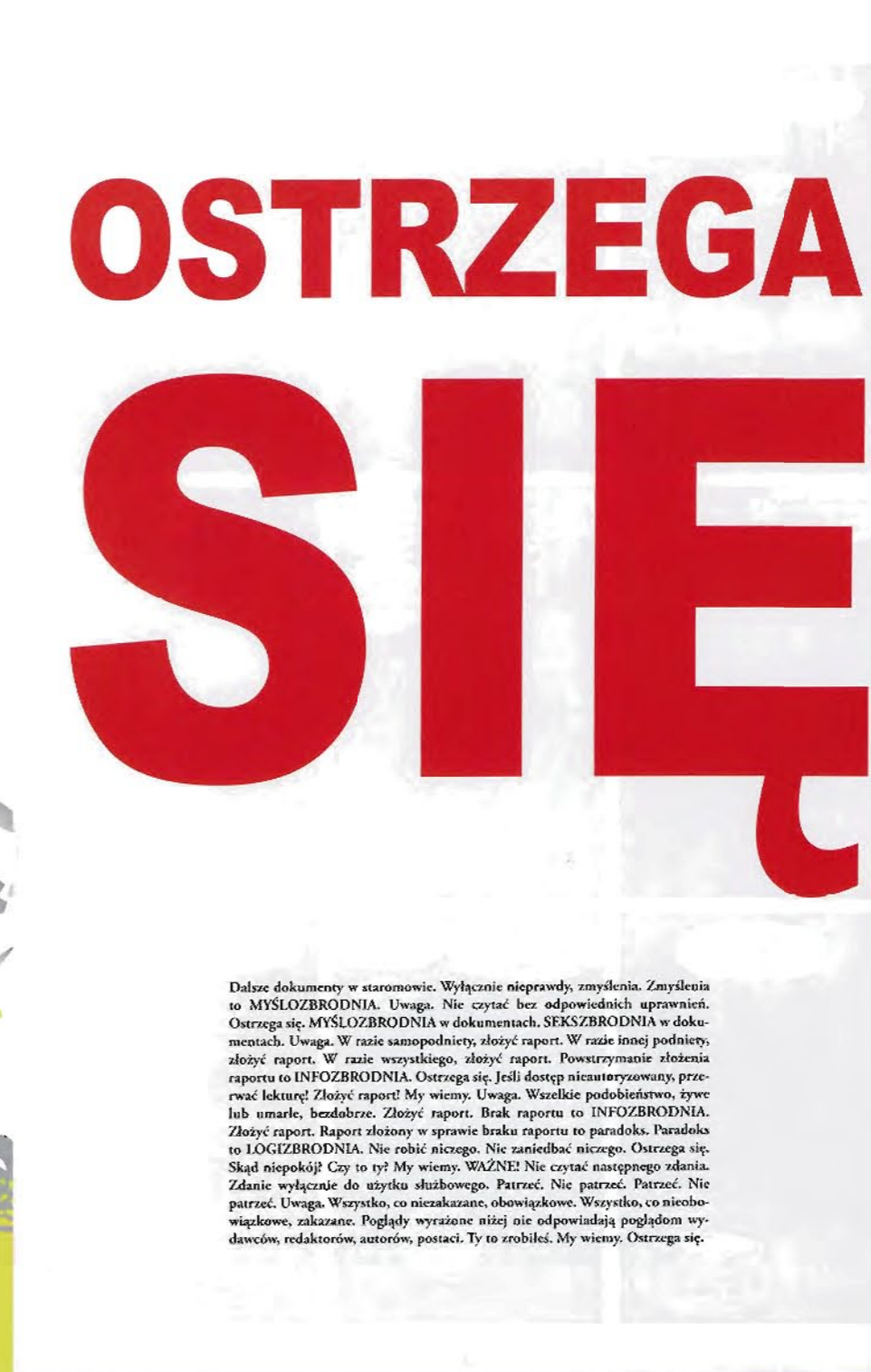
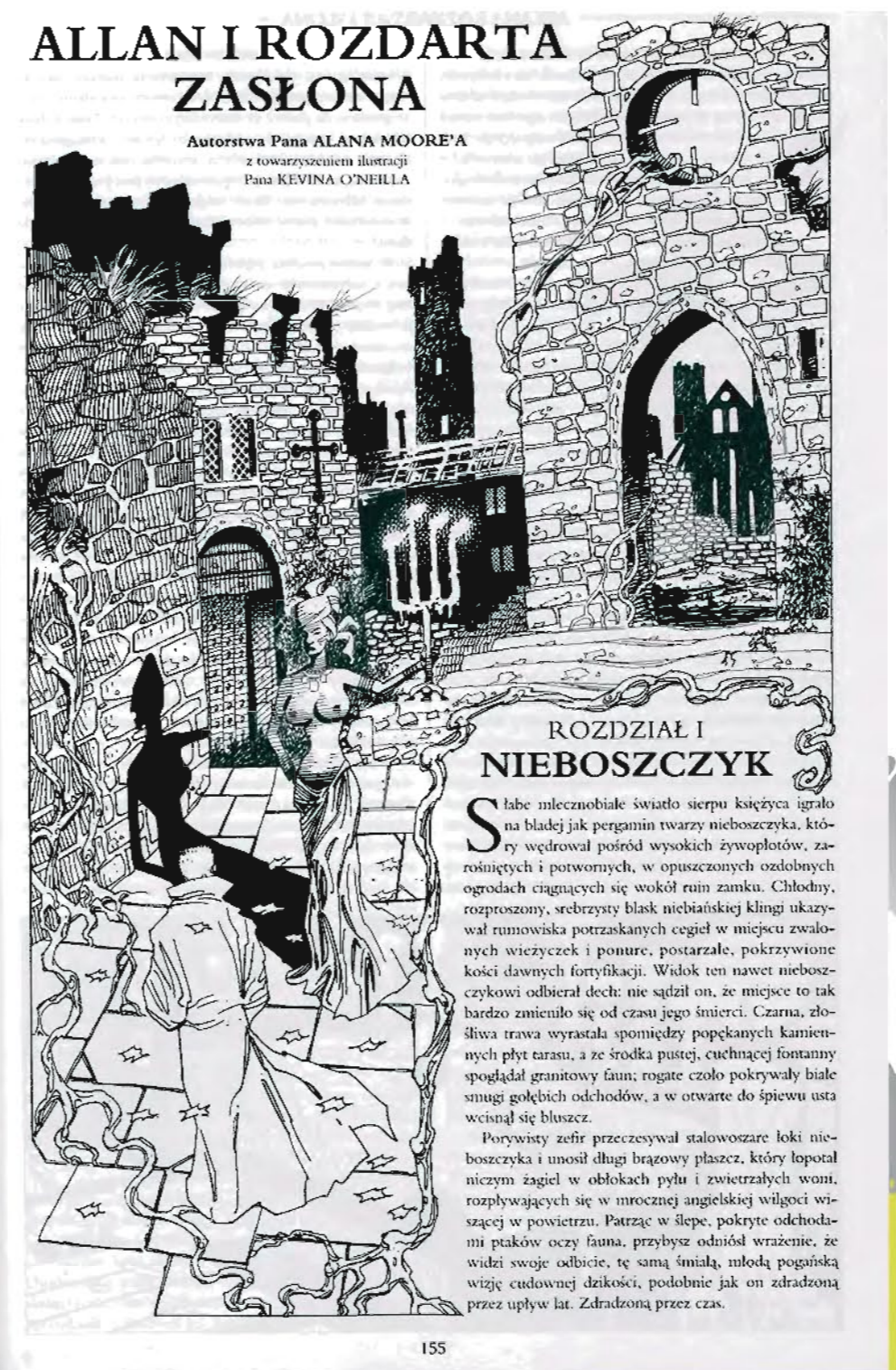
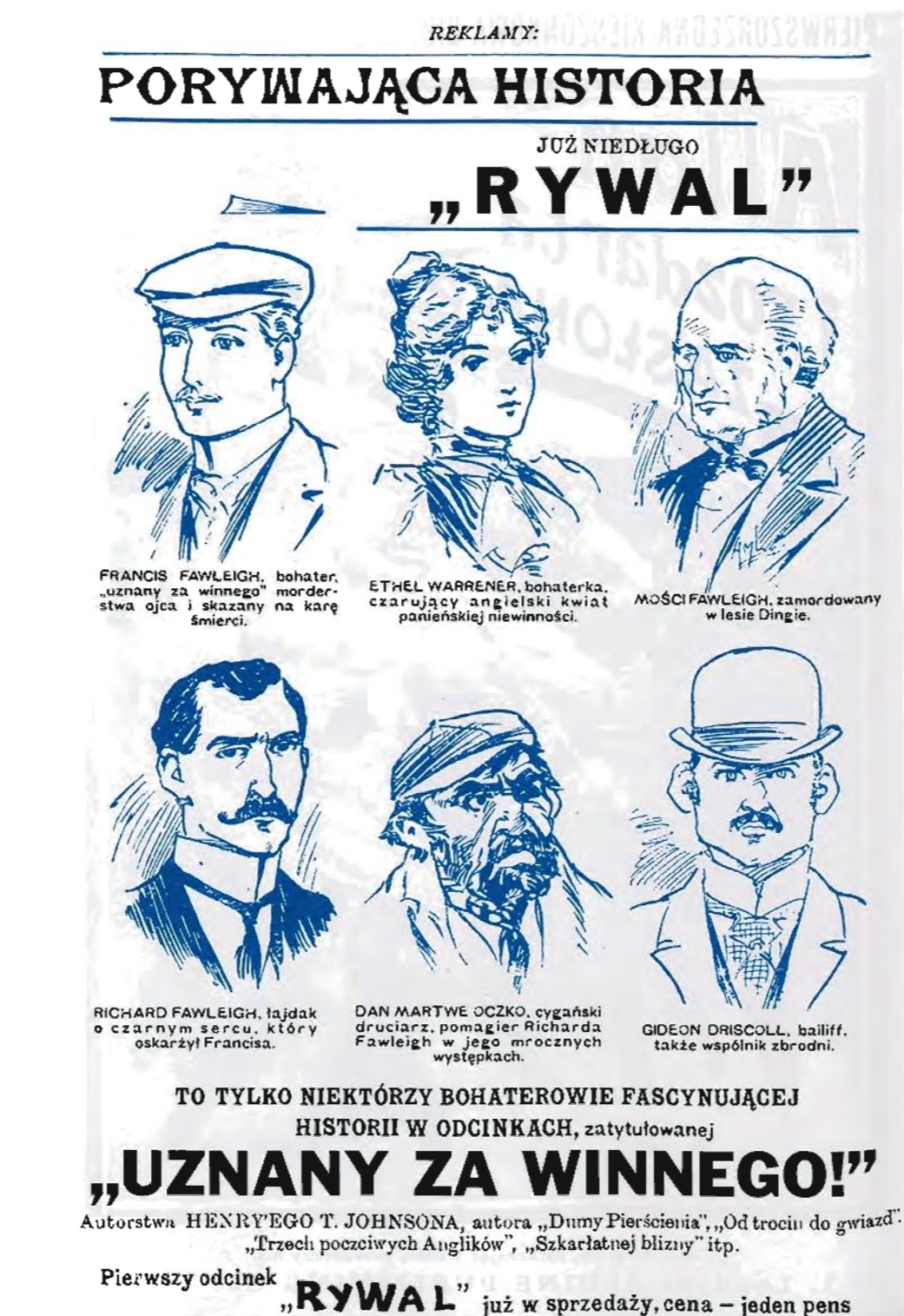
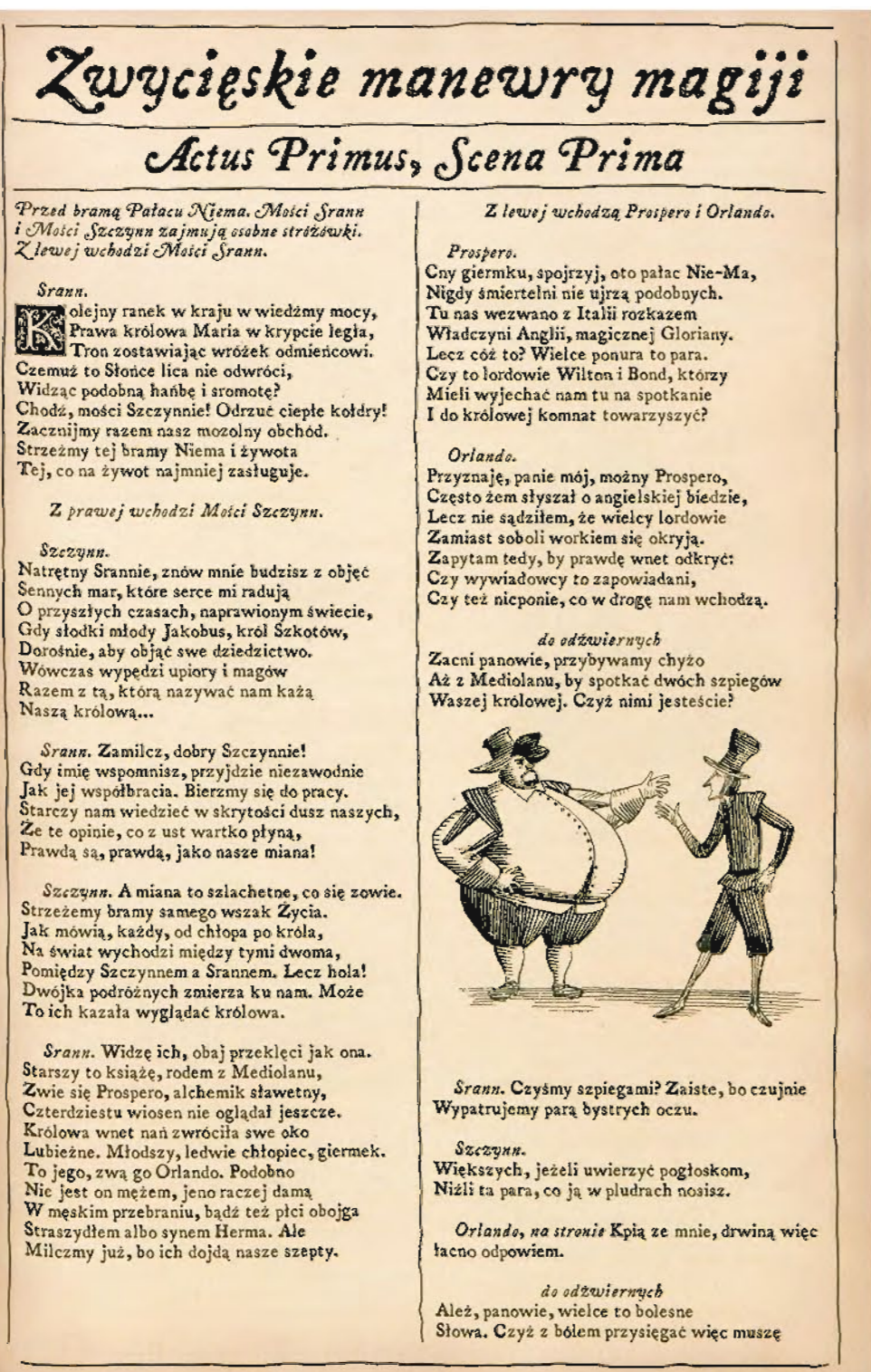
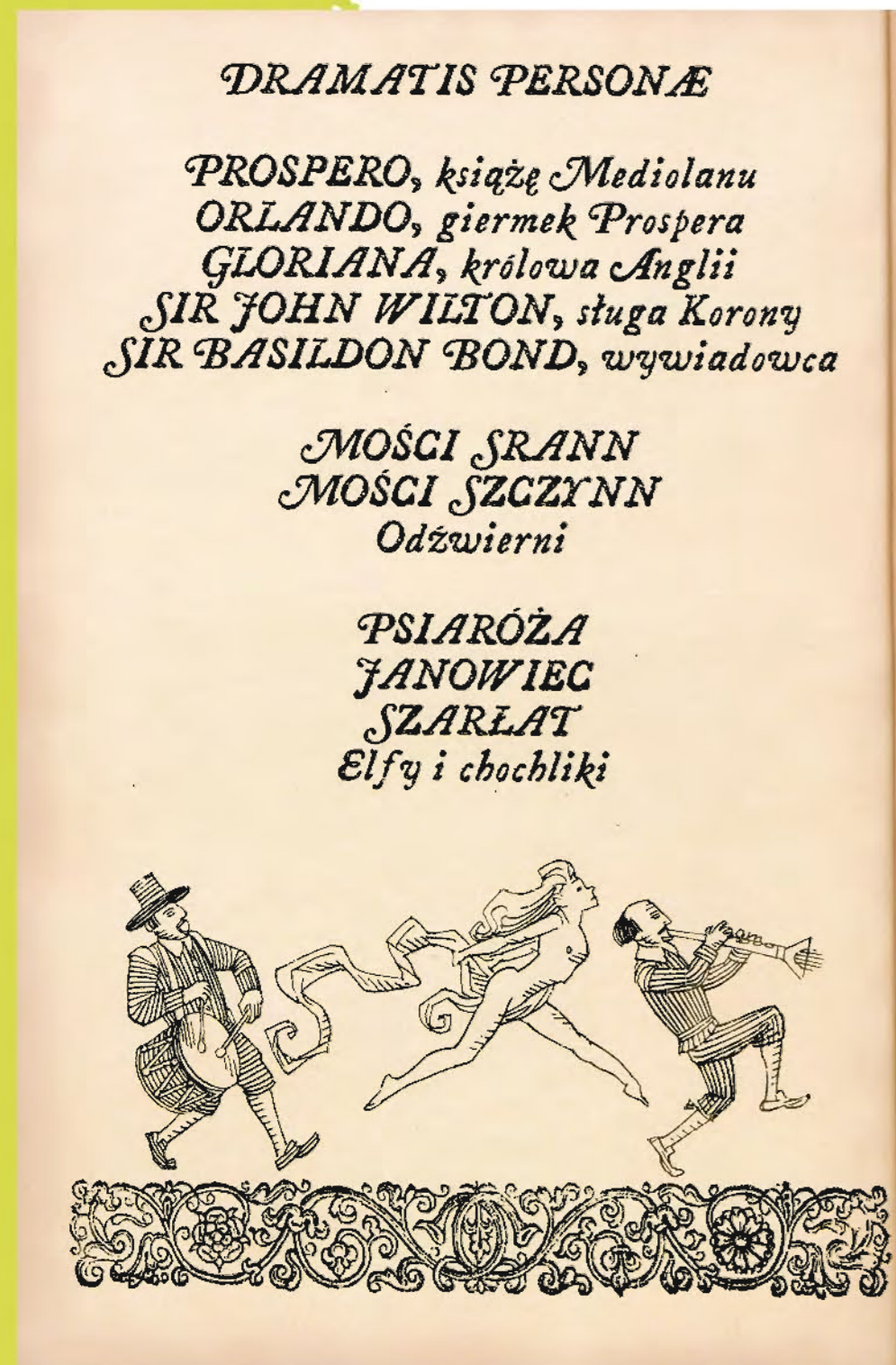
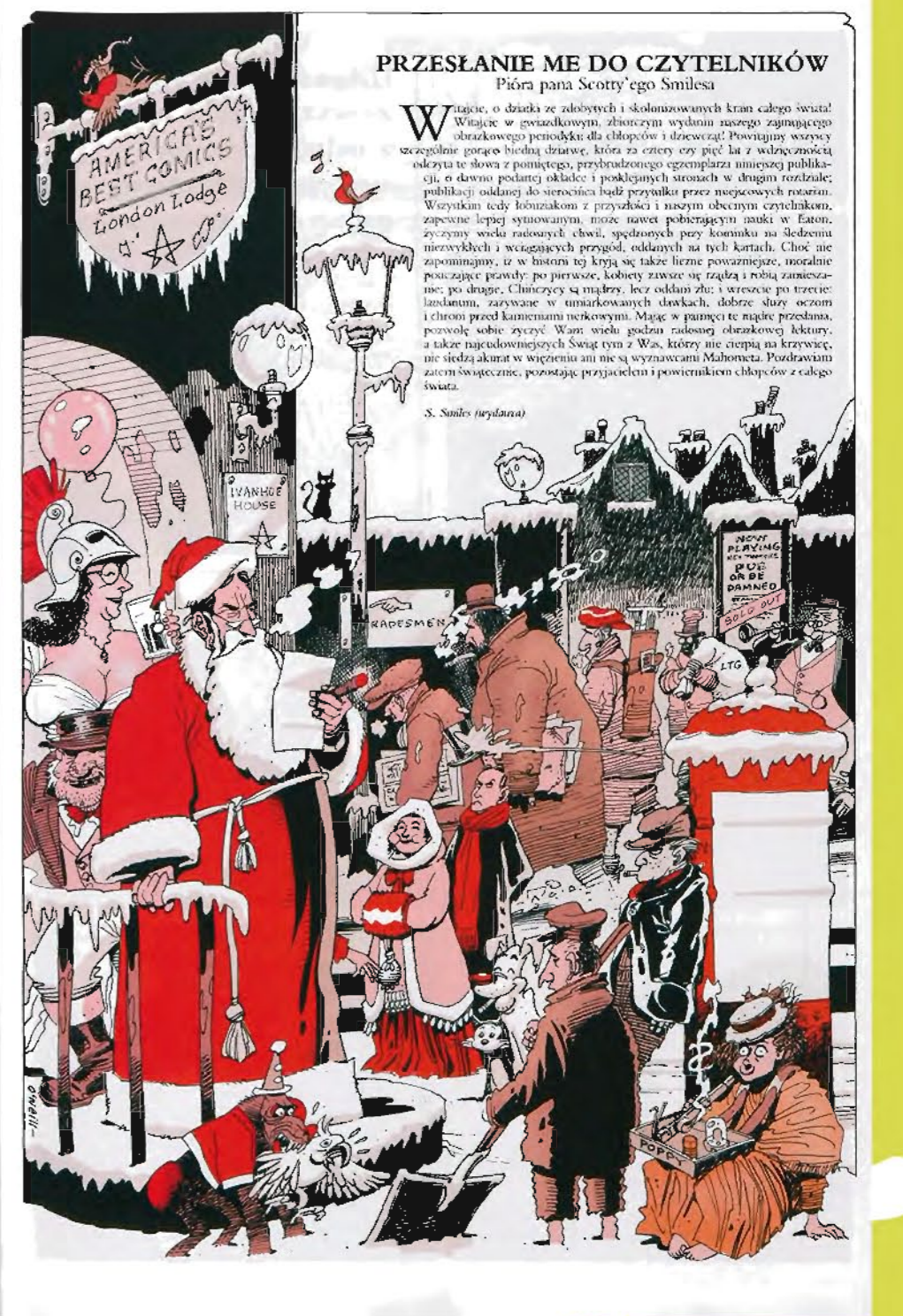
LIGA NIEZWYKŁYCH DŻENTELMENÓW
 Nie zastępuje no cyfrowe kody
 z datą: 01/2015/01/2015

Pana ALANA MOORE'A
 w tym: PRZEŚWIETNE RECYTACJE
 OPOWIEŚĆ KOMICZNA

Pana KEVINA O'NEILLA
 OPIKA ZA OWA OPIKA I JEGO OPIKI
 SATYRYCZNE KARIKATURY.

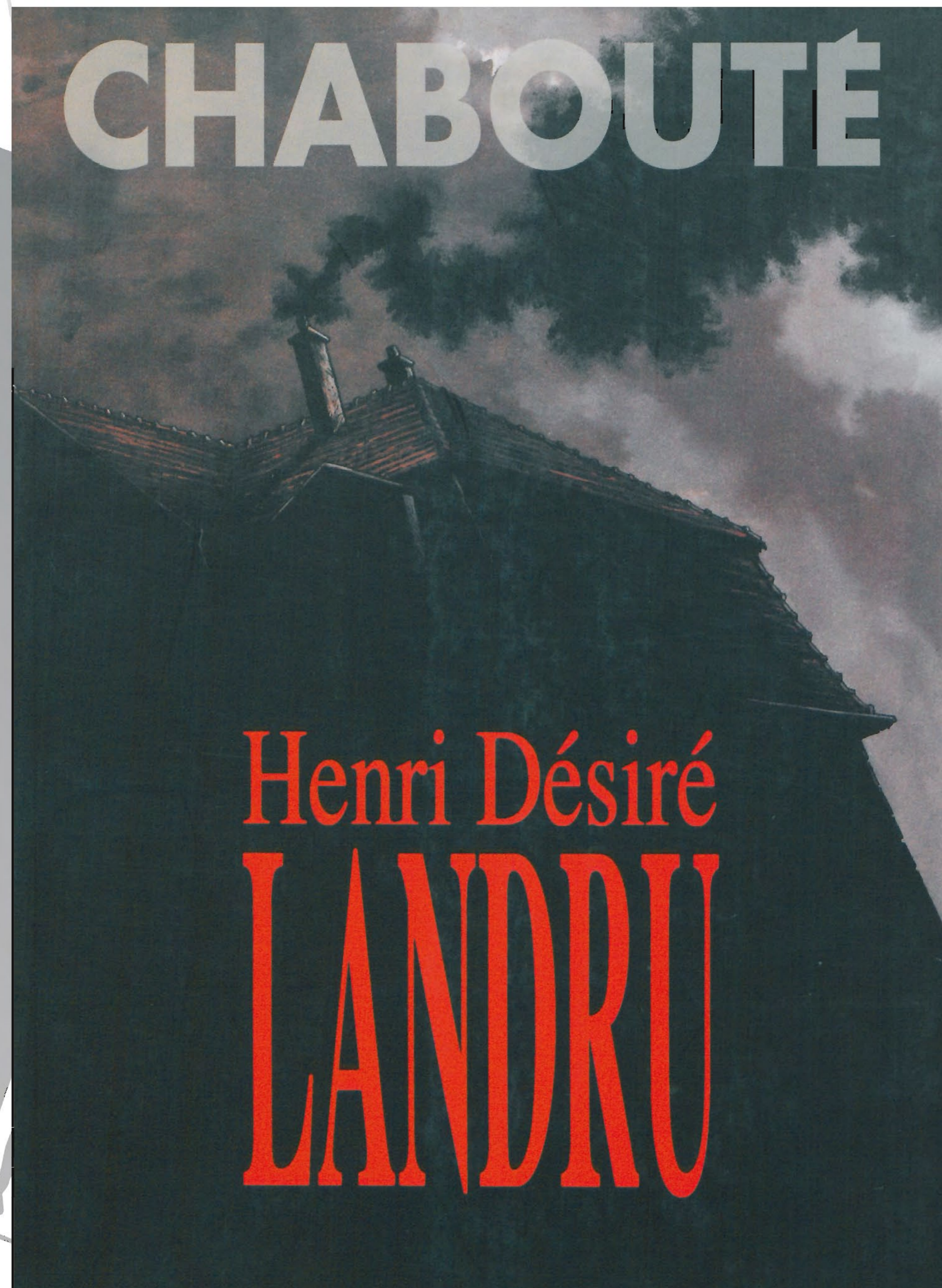
W programie wystąpią także:
 KAISER MOLOHOW
 DIMAGMALIW
 SŁUCH, PRZEŚWIETNE RECYTACJE
 OPOWIEŚĆ KOMICZNA
 SZESZC LITER

Wydawnictwo: SWIATA KOMIKSU
 Cena: 14,90 zł



Christophe Chabouté

Ur. 8 lutego 1967 roku w Alzacji. Studiował sztuki plastyczne w Angoulême i Strasbourgu. W 1993 roku zadebiutował w antologii poświęconej Arthurowi Rimbaudowi. Następne komiksy opublikował dopiero w 1998 roku, gdy jednocześnie ukazały się *Sorcières* i *Quelques jours d'été*. Oba nagrodzono: pierwszy na Festiwalu w Illzach, drugi w Angoulême (Nagroda Alph'art). Albumem *Zoé* (1999) udowodnił swoją artystyczną dojrzałość, którą potwierdził w komiksie *Pleine Lune*, dopracowując swój realistyczny styl rysowania. Następnie ukazały się: *Un îlot de bonheur* (2001; wyróżnienie na festiwalu w Angoulême), *La bête* (2002), 3 tomy *Czyścica* (2003-2005), *Henri Désiré Landru* (2006), *Construire un feu* (2007; wg noweli Jacka Londona; Nagroda Cognac), *Samotnik* (2008) nominowany w 2009 roku do Nagrody Festiwalu w Angoulême oraz najnowszy album *Terre-Neuveus* z 2009 roku.

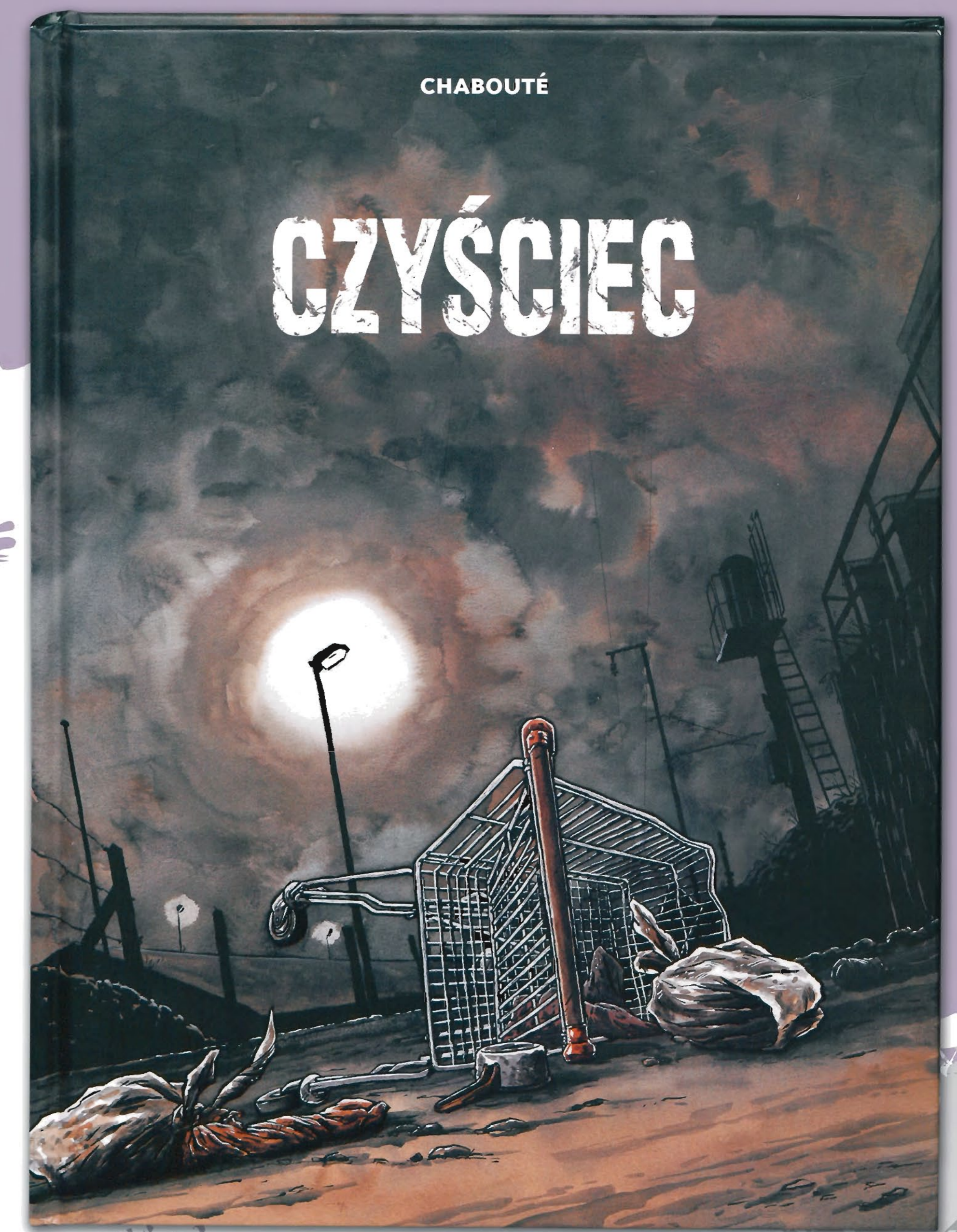


Henri Désiré Landru

Henri Désiré Landru był najstydniejszym francuskim seryjnym mordercą. Podczas procesu nigdy nie przyznał się do zabójstw, nigdy też nie znaleziono niezbitych dowodów jego winy. Dlatego też do dziś trwają spory, czy Landru rzeczywiście był winny zarzucanych mu morderstw. Chabouté znakomicie wykorzystał legendy i wszystkie niejasności procesu, by przedstawić własną wizję zdarzeń, które rozegrały się w podparyskim Gambais. Opowieść autora pozostaje jedną z wielu hipotez dotyczących tajemniczej działalności Landru. Siłą albumu są dopracowane, realistyczne rysunki, ukazujące Francję na początku XX wieku. Ale przede wszystkim *Henri Désiré Landru* to świetnie skonstruowany, do samego końca trzymający w napięciu thriller z wieloma niespodziewanymi zwrotami akcji.

Czyściec

Czyściec to drugi, po *Henri Désiré Landru*, wydany w Polsce album wielokrotnie nagradzanego alzackiego scenarzysty i rysownika, Christophe'a Chabouté. Bohater komiksu, Benjamin Tartouche, to człowiek sukcesu. Prowadzi własne studio graficzne, ma mnóstwo zleceń, dostaje w spadku wielki dom. Nagle los się od niego odwraca: pożar pochłania jego majątek, bank odbiera mu kartę kredytową, ubezpieczyciel zwleka z wypłatą odszkodowania. Benjamin ląduje na ulicy, na śmietniku życia... Chabouté ukazał miękkość i ulotność egzystencji przeciętnego współczesnego człowieka i zręcznie połączył intrygującą opowieść obyczajową z elementami nadprzyrodzonymi i sensacyjnymi...



Samotnik

W oddalonej od brzegu latarni morskiej żyje człowiek. Nikogo nie widuje, z nikim nie rozmawia. Nie pojawia się na nabrzeżu nawet wtedy, gdy raz w tygodniu przybija tam łódź z zaopatrzeniem. Kim jest i dlaczego ukrywa się przed światem? Co robi całymi dniami? Chabouté w tym poetyckim komiksie stara się pokazać, jak funkcjonuje ludzka wyobraźnia nieskażona wykształceniem i stereotypami. Próbuje jednocześnie odpowiedzieć na pytanie, czy możliwe jest życie w samotności?

Klimat opowieści tworzą surowe, dynamiczne rysunki i sposób kadrowania przypominający technikę filmową. *Samotnik* jest znakomitym przykładem dzieła komiksowego, które opowiada niemal wyłącznie obrazem, nie tracąc przy tym czytelności i siły wyrazu.



Enki Bilal

Ur. w Belgradzie 7 października 1951 roku. Jego ojciec był Jugosłowianinem, zaś matka pochodziła z Czechosłowacji. W wieku dziesięciu lat wyemigrował z rodzicami do Francji. Jako dwudziestolatek, w 1971 roku, został zwycięzcą konkursu na komiks, ogłoszonego przez tygodnik „Pilote”. Rok później pismo opublikowało jego pierwszy komiks pt. *Le Bol maudit*. Realizując dla „Pilote’a” kolejne komiksowe nowelki, nawiązał współpracę ze znanym scenarzystą Pierre’em Christinem, która trwała długie lata i zaowocowała cyklem albumów *Legends of our times*. Akcja utworów miesza elementy fantastyki ze znaną nam rzeczywistością społeczną i polityczną. W połowie lat 70. XX wieku Bilal zaczął rysować dla pisma „Metal Hurlant” i wydawnictwa Les Humanoïdes Associés.

W 1980 r. wydał autorski komiks *Targi nieśmiertelnych*, który dał początek *Trylogii Nikopola*. Następnie artysta stworzył cykl *Tetralogia potwora* (1998-2007) i albumy *Animal’z* (2009), *Julia i Roem* (2011), a także kilka autorskich filmów.

Animal’z

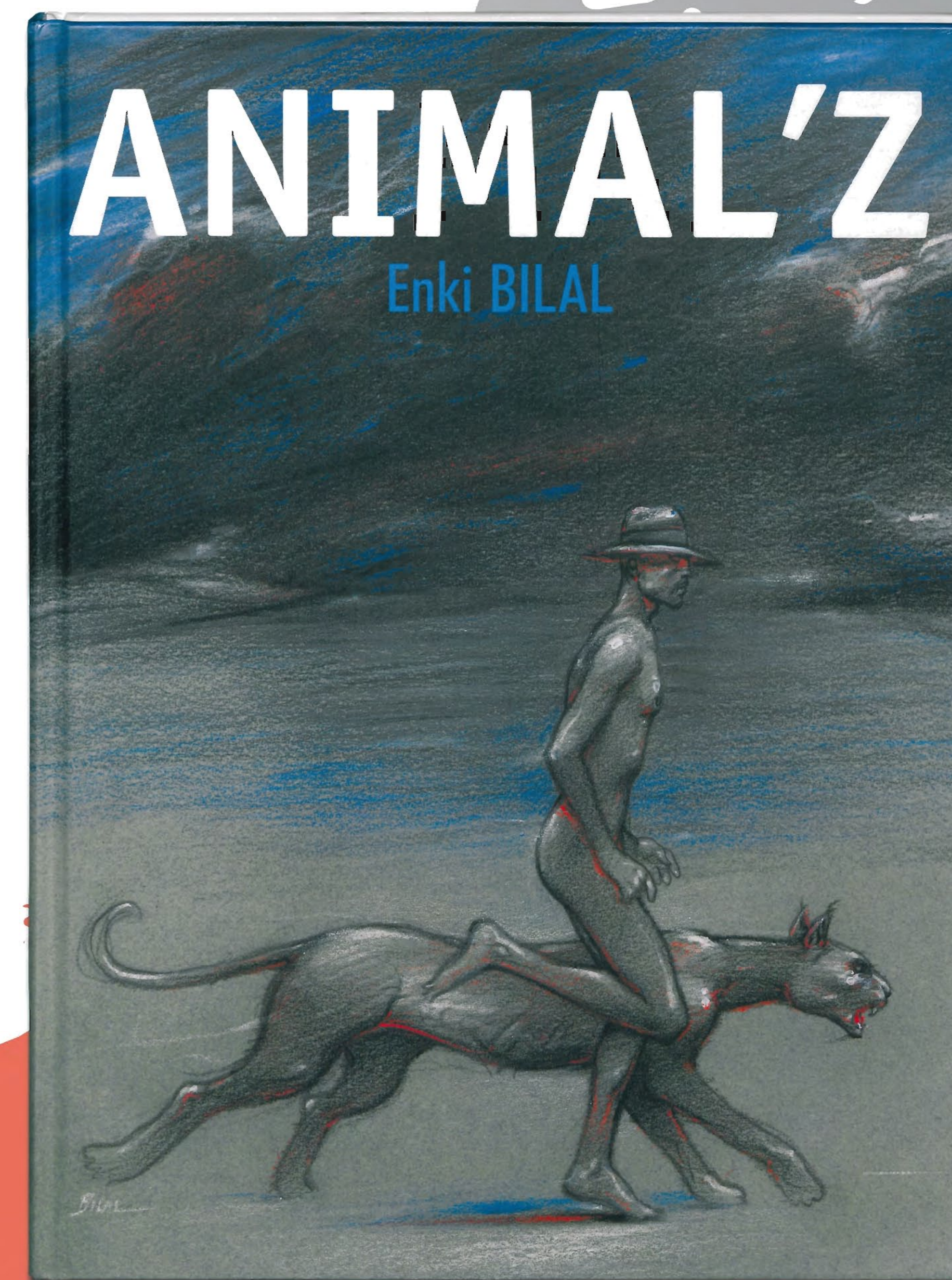
W nieodległej przyszłości Ziemia pada ofiarą Krwotoku, jak zostaje nazwana seria katastrof naturalnych, które niszczą naszą planetę i powodują masowe wymieranie ludzi. Świat pogrąża się w chaosie. Transport przestaje funkcjonować, rozpadają się więzi społeczne. Nieufni wobec siebie ludzie wędrują w poszukiwaniu wody pitnej i miejsc, w których mogą się schronić. Na wodach śródziemnomorskiego przesmyku P17 spotyka się kilkoro zagubionych ludzi, którzy zdają się nie mieć przed sobą żadnej przyszłości. Są wśród nich ofiary dziwacznych eksperymentów genetycznych. Ich nowe, nieludzkie zdolności mogą się przydać w świecie opanowanym przez nieprzewidywalną naturę...

Kolor powietrza

Kontynuacja przyszłych losów Ziemi ukazanych w albumach *Animal’z* i *Julia & Roem*.

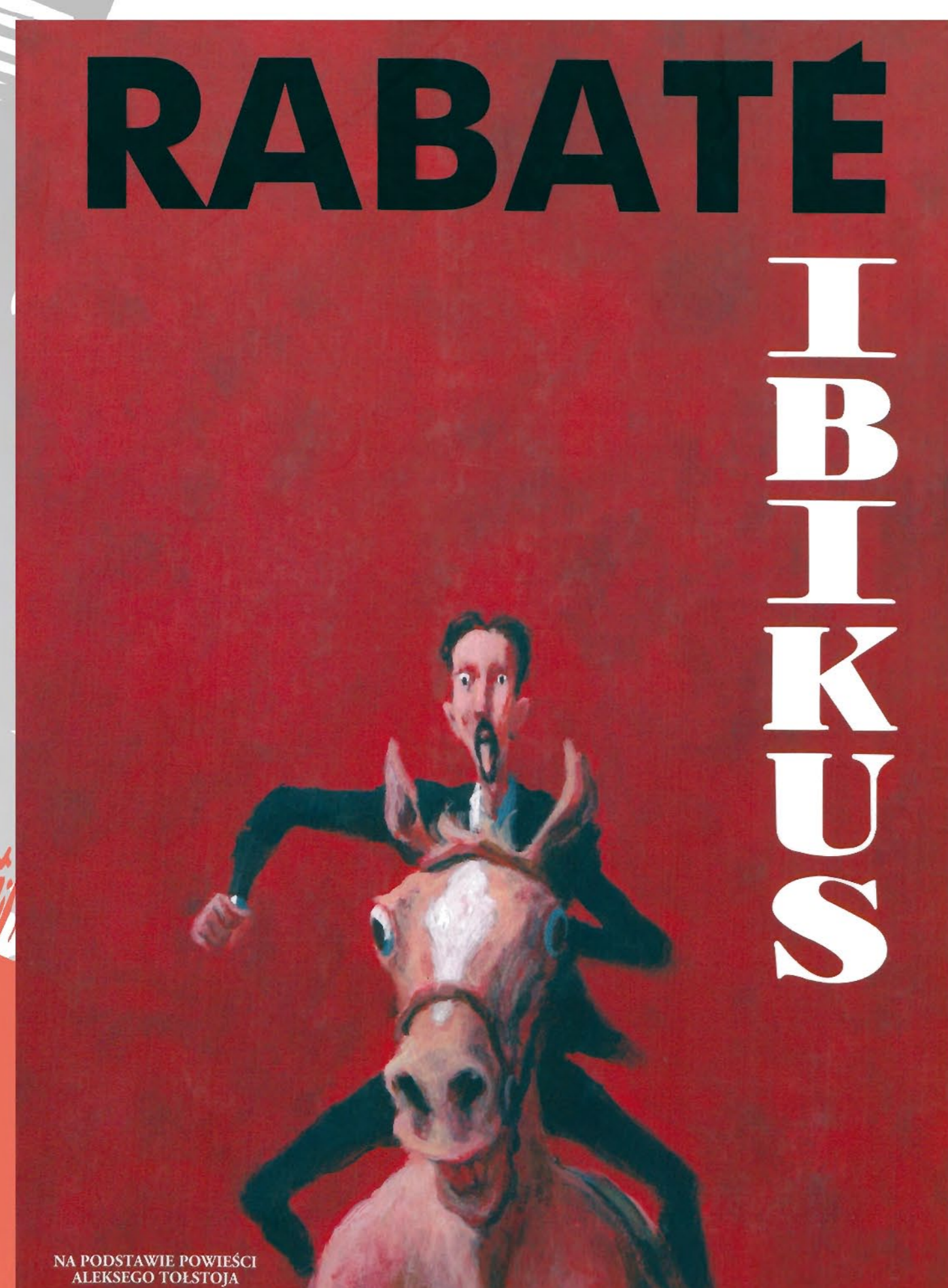
Świat się skończył. Nie na skutek III wojny światowej, której wszyscy się spodziewali, ale w wyniku serii kataklizmów niszczących wszelkie ślady cywilizacji. Ziemia, wody i powietrze nieustannie się zmieniają, jakby wypróbowywały formy, w których mogłyby się kiedyś odrodzić. Ocalało niewielu ludzi – wyłącznie dlatego, że niespodziewanie przyszły im z pomocą nienazwane siły przyrody. Teraz przeznaczenie wiedzie ich różnymi drogami w jedno miejsce. Nie mają pojęcia, co ich czeka, powoli też tracą wspomnienia oraz własną tożsamość kulturową. Tylko niektórzy domyślają się, że to sama planeta pragnie się oczyścić, aby doprowadzić do nowego początku ziemskiego życia.

Mroczna i niepokojąca historia Bilala jest artystycznym głosem sprzeciwu wobec technologicznego i odczuwającego kierunku rozwoju naszej cywilizacji.



RABATÉ

IBIKUS



Ur. 13 sierpnia 1961 roku w Angers (Francja). Zadebiutował albumem *Exode* w 1989 roku. W tym samym roku wydał *Les amants de Lucie*, a w następnym *Vacanes, vacances*. W 1991 roku opublikował dwa kolejne komiksy: *A table* i *Signé Raoul*.

Rok później rozpoczął serię *Les pieds dedans*, którą zamknął w trzech tomach (1992-1995). W tym samym czasie wydał też niezwiązane z nią komiksy *Les cerisiers* (1992) i *Ex voto* (do scenariusza Angelo Zamparuttiego; 1994). Kolejny album Rabatégo pojawił się dopiero dwa lata po zakończeniu serii *Les pies dedants* – był to *Un ver dans le fruit* (1997).

Już rok później Rabaté rozpoczął kolejny cykl, który zdecydował o tym, że autor stał się jednym z najbardziej docenianych zarówno przez krytyków, jak i czytelników artystów frankońskiego rynku komiksowego. Była to seria *Ibikus* (4 tomy; 1998-2001) według powieści rosyjskiego pisarza Aleksego Tołstoja. Za dwa pierwsze tomy twórca został uhonorowany dwiema nagrodami Festiwalu Komiksu w Angoulême (1999 i 2000).

Ibikus

Porywająca historia przygodowa z elementami mistycznymi jest adaptacją powieści Aleksego Tołstoja *Przygody Niewzorowa*, czyli *Ibikus*.

Symeon Niewzorow to petersburski niebieski ptak - niby księgowy, ale tak naprawdę nierób i utrzymanek. Jest przystojny - więc łożą na niego kochanki, jest leniwy - toteż dni spędza na nicnierobieniu, a że lubi się bawić - wieczorami przesiaduje w kawiarniach i kabaretach nadnewskiej metropolii. Nie ma własnych pieniędzy, żyje w małym mieszkanku, ale nie traci nadziei na lepszą przyszłość i bogactwo, gdyż... wierzy słowom starej Cyganki! Kilka lat wcześniej kobieta odczytała z jego linii życia, że przyszedł na świat pod znakiem Ibikusa - gadającej trupiej czaszki, dlatego przeznaczona jest mu wielka kariera w ponurych, złych czasach. Tak rozpoczyna się pasmo niewiarygodnych przygód człowieka pozbawionego zasad moralnych i wszelkich skrupułów, który w zamęcie rewolucji - najpierw lutowej, a potem październikowej - nie zawaha się przed zbrodnią, byle tylko wypełniło się widzenie starej Cyganki.

Pascal Rabaté

Jean Giraud (Moebius)

Garaż Hermetyczny – najłynniejsze dzieło Moebiusa (Jeana Girauda, 1938-2012), francuskiego klasyka gatunku, autora m. in. *Blueberry`ego* i *Incala*. Album wydany w 1979 roku wywołał wielkie poruszenie. Dzięki niezwykłym, w różnicowany sposób ukazanym przeżyciom Majora Gruberta twórcy francuscy zrozumieli, że historie obrazkowe mogą być równocześnie nowatorskie i logiczne, subiektywne i zabawne. Moebius zmienił tym albumem oblicze europejskiego komiksu.

Mistrz opowiadania obrazem wprowadza nas w zwariowany wszechświat, w którym wszystko jest możliwe! Science fiction, interwencje dawnych bogów, groteska, absurd, przygody w równoległych światach, rozważania na temat przeznaczenia, zabawa z tradycją i konwencjami komiksowymi – ten album to nadzwyczaj sprawny melanz tych wszystkich elementów.

W. Birek, *Posłowie*, w: Moebius, *Garaż hermetyczny*, Egmont Polska 2014.

„Lubię science fiction, gdyż szeroko otwiera drzwi przestrzeni i czasu, a przede wszystkim pozwala mi w sposób bardzo bezpośredni traktować moje najważniejsze lęki. W *Garażu hermetycznym* chciałem złożyć hołd superbohaterom z komiksów amerykańskich. Mam do nich ambiwalentny stosunek: z jednej strony uważam superherosów za kreacje infantylne, z drugiej zaś sądzę, że są ucieleśnieniem naszych najgłębszych marzeń o sprawiedliwości, lataniu, pięknie, a to już nie jest infantylizm, lecz cudowna domena dzieciństwa.

Garaż Hermetyczny nie jest dziełem zamkniętym. Skrywa przejścia do innych uniwersów, można zatem wyobrazić sobie różne rozwinięcia opowieści – na przykład takie, że narysowane przeze mnie historie należą do świata Gruberta lub też do świata rządzącego się tymi samymi zasadami – świata Moebiusa.”

Moebius, *Wstęp od autora*, w: Moebius, *Garaż hermetyczny*, Egmont Polska 2014.

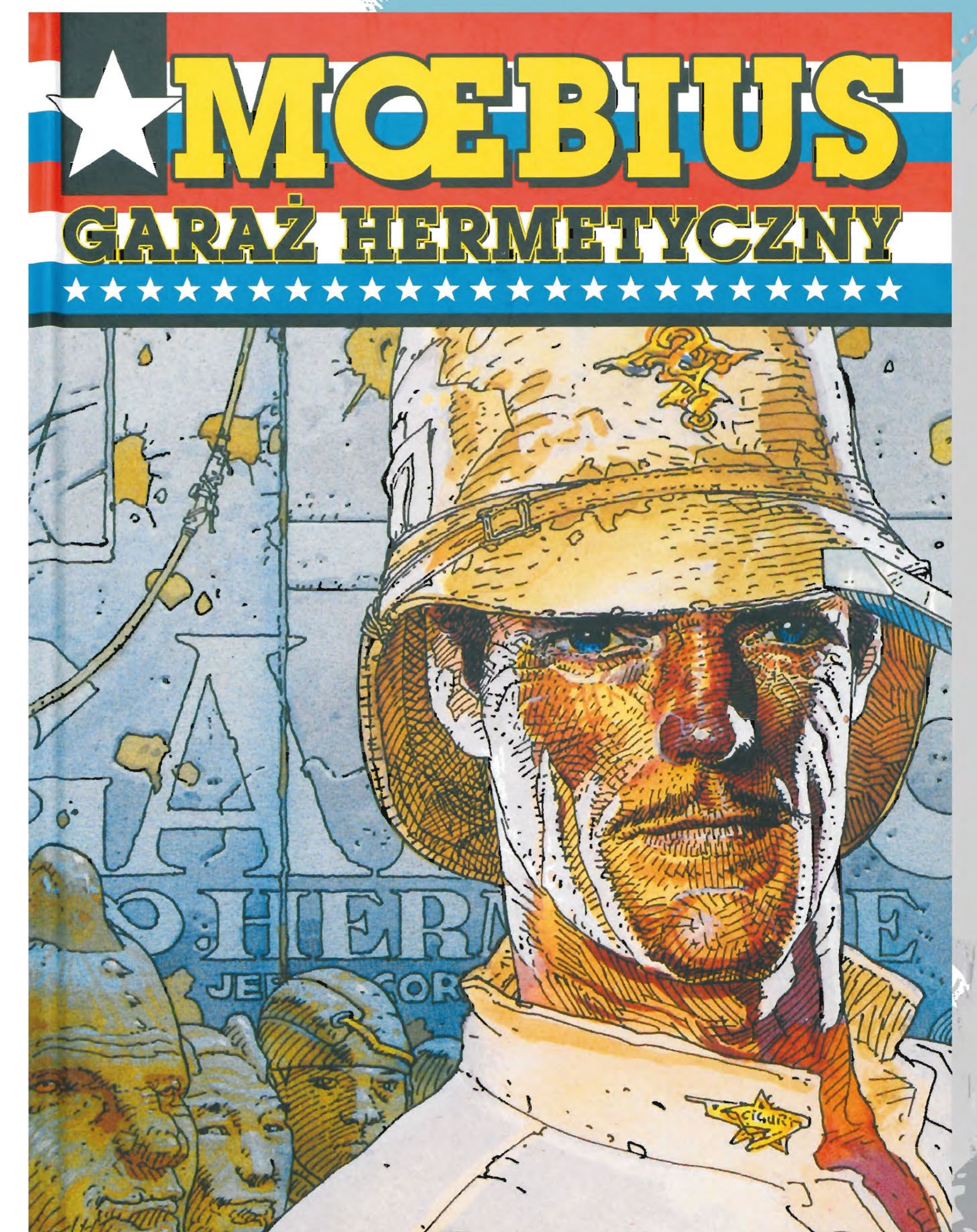
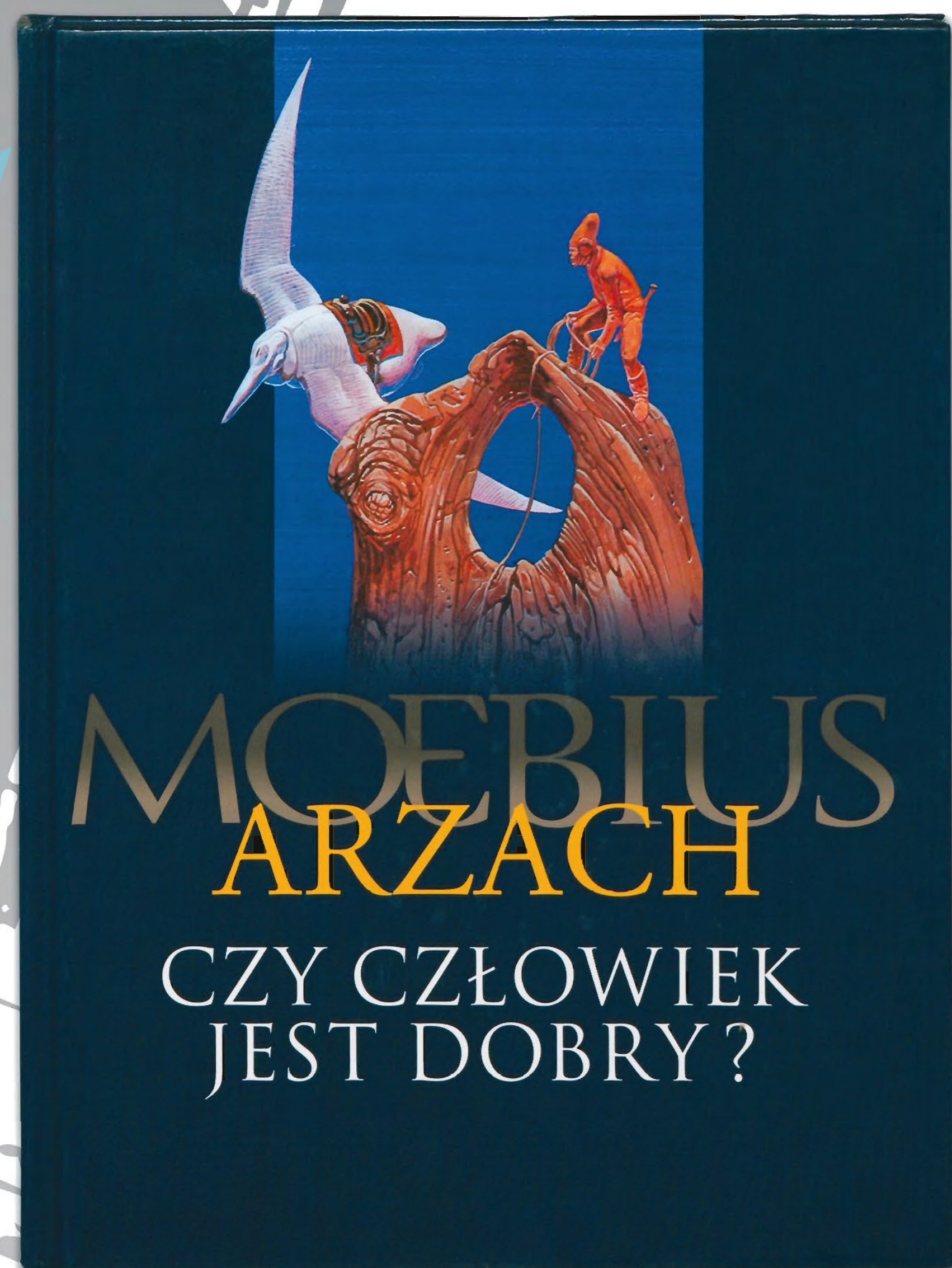
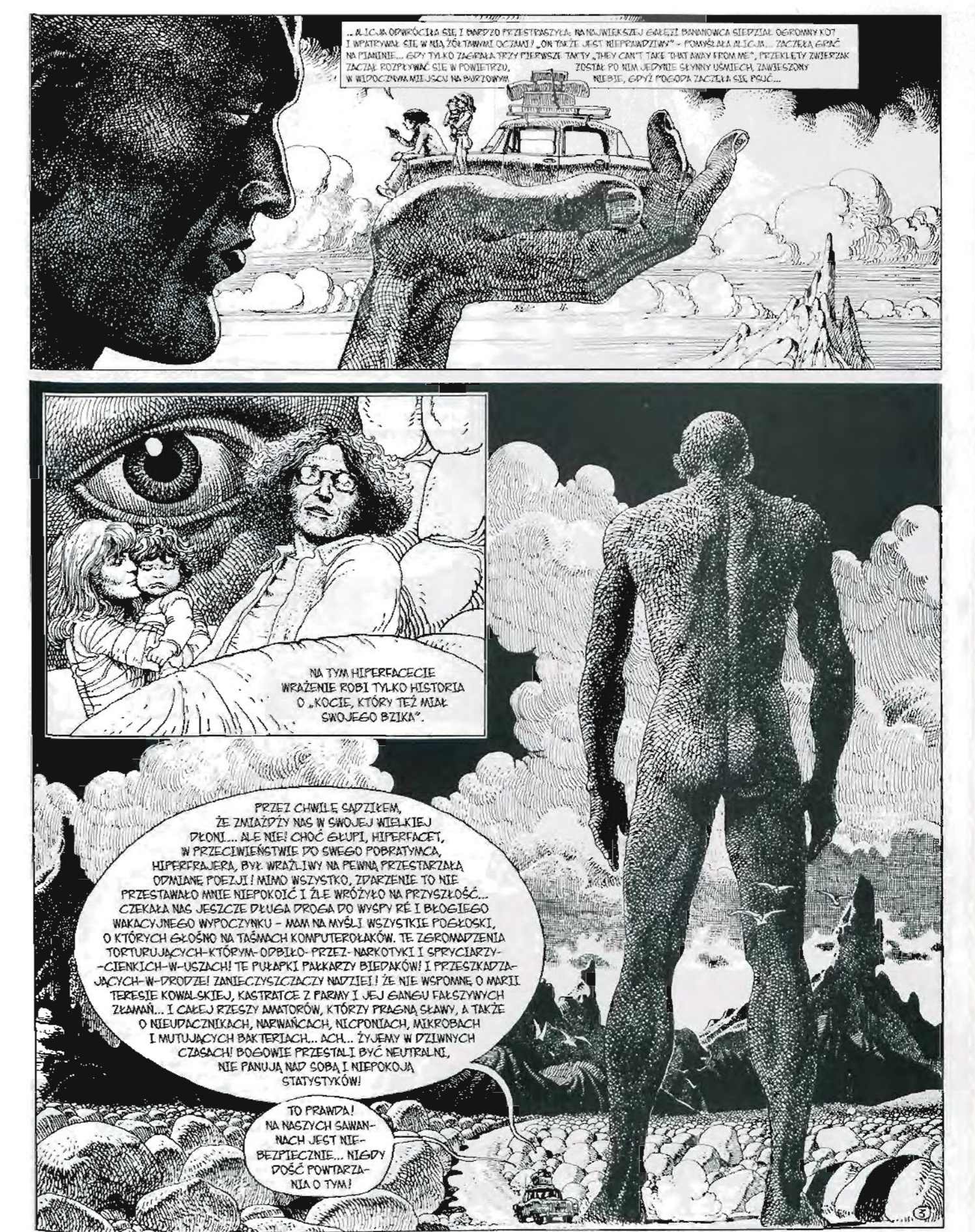
Moebius *Arzach*. *Czy człowiek jest dobry?*

Zbiorne wydanie dwóch albumów Moebiusa, ikony europejskiego komiksu, autora *Fernalnego Majora*, *Świata Edeny* i *Białego koszmaru*. *Szalonego Erektomana*.

W *Arzachu* Moebius zabiera nas w podróż ze zwykłą francuską rodziną. Turyści zbaczają z drogi, by szybciej dojechać na miejsce wakacyjnego wypoczynku. W tym momencie opowieść wymyka się schematom, dochodzi do nieprawdopodobnych zdarzeń i pojawia się tytułowy bohater *Arzach*, postać nie z naszego świata. Szuka on skradzionego jego plemieniu świętego przedmiotu. A przy okazji pomaga francuskiej rodzinie... *Arzach* zyskał opinię albumu kultowego dzięki eksperymentowi formalnemu autora, który całą narrację zawarł w warstwie graficznej.

Czy człowiek jest dobry? to zbiór utworów publikowanych w prasie komiksowej. Autor dzieli się z odbiorcami swoimi przemyśleniami na temat życia, sztuki i wartości, którymi należy się kierować. Wiele tu elementów science fiction, fantasy, mistyki...

Redakcja serii Klubu Świata Komiksu, *Posłowie*, w: Moebius, *Arzach*. *Czy człowiek jest dobry?*, Egmont Polska 2008.



Manga

W samej Japonii mianem mangi określane są ogólnie komiksy, bez różnicowania względem kraju pochodzenia. Poza nią jednak, termin ten stosowany jest dla określenia wyłącznie komiksu w wydaniu japońskim. Początków mangi dopatrywać można się jeszcze w okresie Heian (794-1185) w *emakimono* – ilustrowanych zwojach, które dotarły do Japonii z Chin jako dobro luksusowe. Sam termin manga stworzony został w XIX wieku przez Hokusai'a Katsushikę jako złożenie dwóch ideogramów *man* (wykonanie szybko i lekko) i *ga* (rysunek) i określał zbiór około 4 tysięcy tak poważnych, jak i humorystycznych rysunków skierowanych do jego uczniów i miłośników. Pierwsze mangi w formie krótkich komiksów publikowanych w prasie zaczęły zyskiwać popularność w pierwszym dwudziestoleciu XX wieku, wraz z otwarciem się Japonii na świat.

O prawdziwym rozkwicie można jednak mówić dopiero po II wojnie światowej. Przyczynił się do tego niewątpliwie Osamu Tezuka, uznawany obecnie za ojca współczesnej mangi. „Autor *Astro Boya* czy *Black Jacka* nie tylko miał decydujący wpływ na charakterystyczne cechy komiksu japońskiego i stał się wzorem do naśladowania dla rzesz przyszłych pokoleń mangaków, ale i odniósł znaczący sukces na całym świecie, zarówno w dziedzinie mang, jak i anime. Przypisuje się mu autorstwo około siedmiuset mang i stu filmów animowanych, w tym adaptację filmową *Astro Boya*, którą uważa się za początek nurtu anime.”

(Sienkiewicz, A. *Mangi - co każdy bibliotekarz wiedzieć powinien*, w: *Biuletyn EBIB*, nr 5 (141)/2013.)

Zdecydowany wzrost popularności mang w ostatnich latach zawdzięcza się ich szerszej dostępności w internecie.

Biorąc pod uwagę nie tylko sam format, ale też takie elementy jak sposób czytania, wykonanie i samą tematykę, mangi są bez wątpienia wyjątkowym i niezaprzeczalnym przejawem kultury japońskiej ze wszystkimi jej odmiennymi.

„Europejczyk czy Amerykanin tworzący mangę może naśladować styl, ale nie humor, nie mentalność, nie zachowania, bo musiałby być Japończykiem żyjącym w Japonii, żeby móc stworzyć prawdziwą mangę. Mangę wyróżnia przede wszystkim niepowtarzalny styl tworzenia postaci, tła wydarzeń oraz bardzo dynamiczny sposób kadrowania. Równie charakterystyczne są wygląd postaci i przedmiotów oraz kolorystyka, czyli najczęściej po prostu klasyczna czerń i biel. Wszystko składa się na japoński komiks nazywany właśnie mangą i wydawany w Japonii w formie najczęściej kieszonkowej.”

(M. Okniańska, *Anime – w poszukiwaniu istoty fenomenu*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2013)



Ważniejsze wydawnictwa mangowe w Polsce:

- **Japonica Polonica Fantastica (JPF)** – najstarsze polskie wydawnictwo powstałe w 1996 roku. Ma na swoim koncie takie tytuły, jak *Aż do nieba*, *Czarodziejka z Księżycą*, *Dragon Ball* czy *Hellsing*.

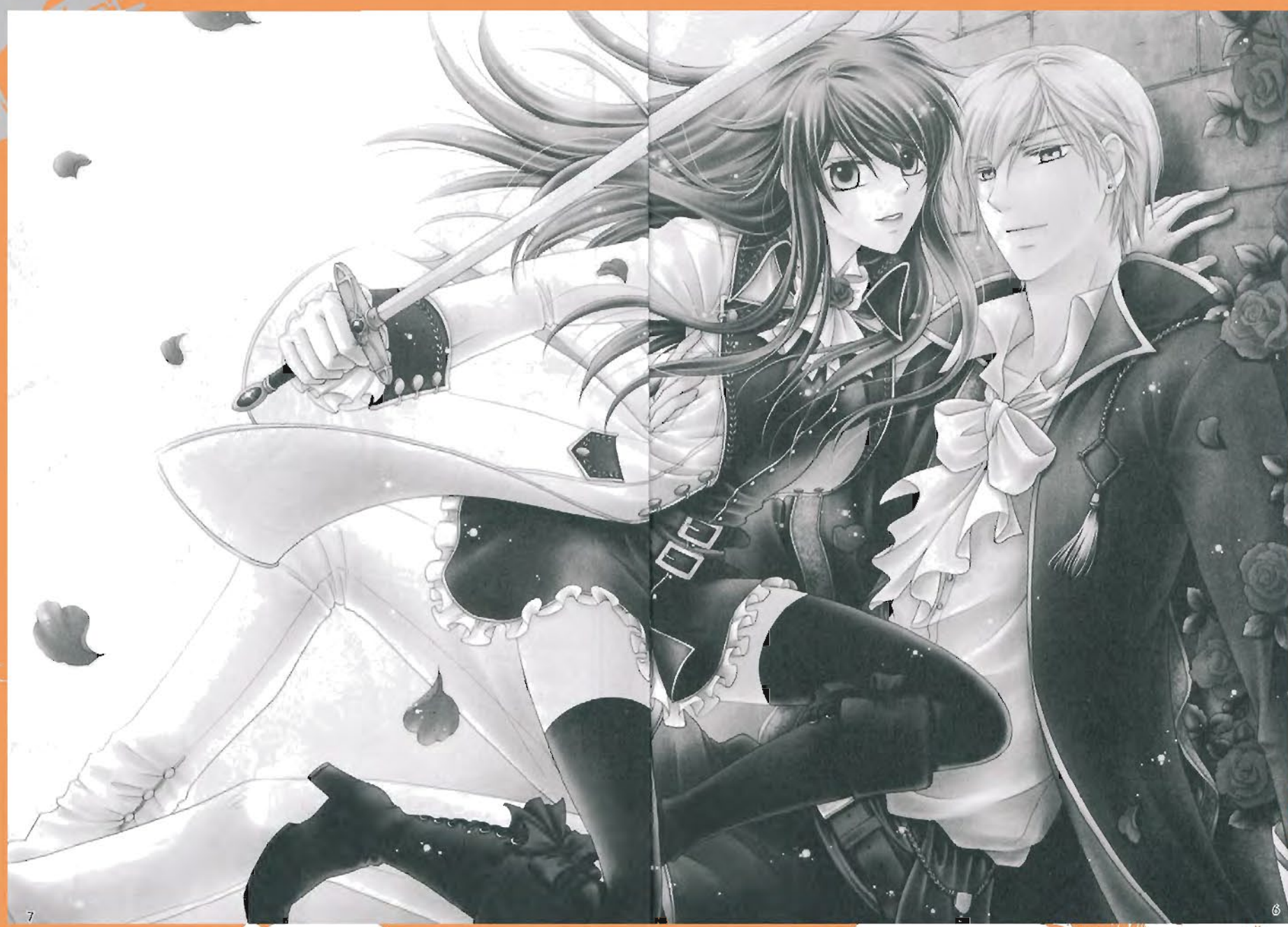
- **Waneko** – powstało w 1999 roku, posiada w ofercie mangi bardzo zróżnicowane gatunkowo. Można się pochwalić mangami takimi jak *Paradise Kiss*, *Mars*, *Love Hina*, *Vampire Knight* oraz *Tokyo Ghoul*.

- **Hanami** – zajmuje się głównie literaturą dotyczącą kultury japońskiej, oraz mangami obyczajowymi, przeznaczonymi dla starszych czytelników. Istotne tytuły związane z tym wydawnictwem to m.in. *Suppli*, *Ikigami* i *Balsamista*.

- **Studio JG** – powstało w 2006 roku, wydaje nie tylko mangi, ale i czasopismo mangowe „*Otaku*”. Wśród wydanych przez nie mang znajdują się: *Alicja w Krainie Serc*, *Demon Maiden Zakuro*, *Emma* oraz *Opowieść Panny Młodej*.

- **Kotori** – stosunkowo młode wydawnictwo powstałe w 2012 roku. Skupia się głównie na gatunku yaoi. Mangi przez nie wydane to m.in. *Seven Days*, *Tuż za rogiem* i *Kwiaty grzechu*.





Jak każdy wytwór artystyczny, tak i manga nie jest skierowana na tylko jeden obszar. Mangi zróżnicowane są pod względem zarówno tematyki i stopnia 'artystyczności', jak i docelowej grupy odbiorców. Niewątpliwie istnieją jednak motywy na tyle charakterystyczne i powtarzalne, że doczekały się nazw, funkcjonujących zarówno w klasyfikacji samej mangi jak i wywodzącego się z niej anime.

Patrząc pod kątem odbiorcy mangi, wyodrębnić można gatunki:

- **kodomo-muke** (jap. **子供向け**) – grupą docelową są dzieci, historie są krótkimi zamkniętymi opowieściami, najczęściej o charakterze moralizatorskim (*Hello Kitty*, *Pokemon*, *Hamtaro*).

- **shōjo** (jap. **少女**) – tytuły skierowane do nastolatek. Na ogół dominuje w nich tematyka miłosna, bohaterkami są młode dziewczęta. Spotyka się tu zarówno historie fantastyczne (*Alicja w Krainie Serc*), w tym przykładowo *mahō shōjo* (jap. **魔法少女**), czyli „magiczne dziewczęta” (*Sailor Moon*) jak i obyczajowe (*Opowieść Panny Młodej*), w tym *gyūkuharemū*, czyli „odwrócony harem” (*Ouran High School Host Club*).

- **shōnen** (jap. **少年**) – mangi kierowane do chłopców, odpowiednik shōjo. Bohaterami są głównie chłopcy, a tematyka jest bardziej zróżnicowana. Wyodrębnić można jednak również powtarzające się motywy walki, potężnych wojowników o nadprzyrodzonych mocach (*Dragon Ball*, *Rurouni Kenshin*), czy też wielkich robotów – mecha (*Neon Genesis Evangelion*, *Gundam Wing*).

- **josei** (jap. **女性**) – lektura dla starszych nastolatek i dorosłych kobiet. Mangi dotyczą częściej życia współczesnych kobiet w Japonii, charakteryzują się większą powagą i realizmem niż pozycje przeznaczone dla młodszych czytelniczek, niejednokrotnie też o większych walorach artystycznych (*Nana*, *Sapuri*, *Paradise Kiss*).

- **seinen** (jap. **青年**) – mangi o dużo cięższej i na ogół brutalniejszej tematyce, często również zawierające erotyzm, przeznaczone dla starszych nastolatków i mężczyzn. Najpopularniejsza zdaje się tu być tematyka science-fiction (*Akira*), sensacyjna (*Heat*), historyczna (*Samotny Wilk i Szczenie*, *Emma*) oraz horrory (*Hellsing*, *Blood+*).

Ze względu na zróżnicowany stopień erotyczności (na ogół w mangach skierowanych do męskiej części czytelników) można mówić o:

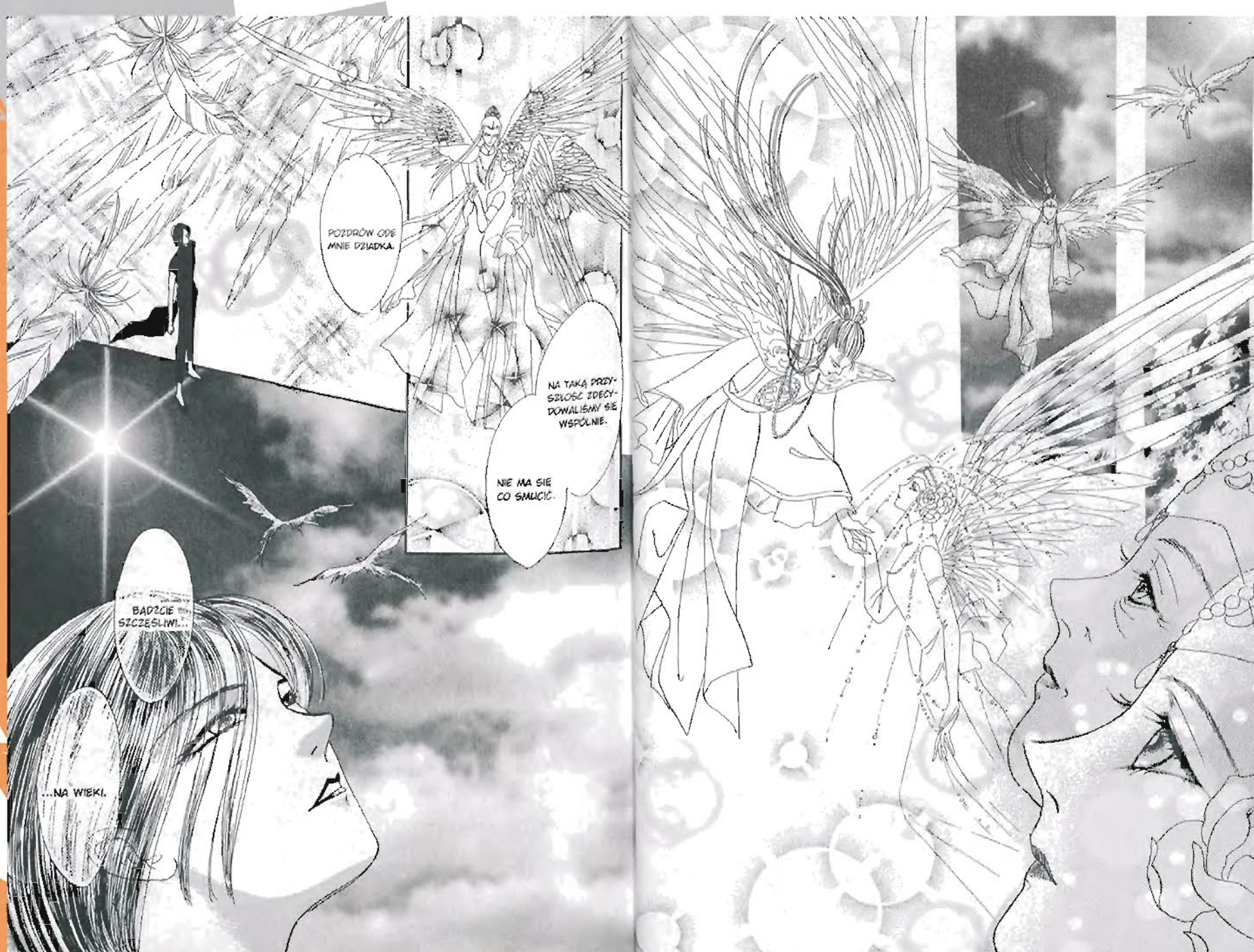
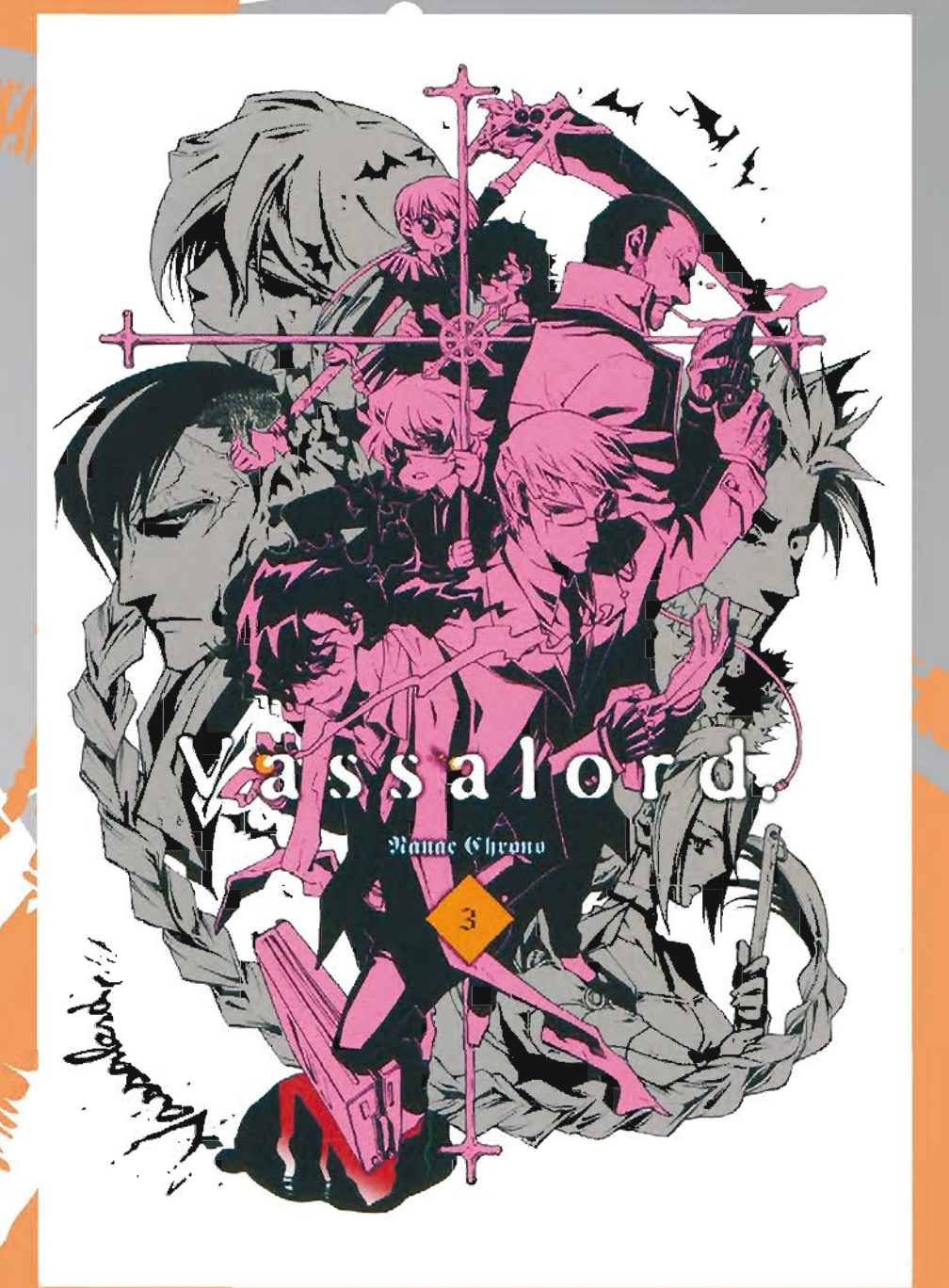
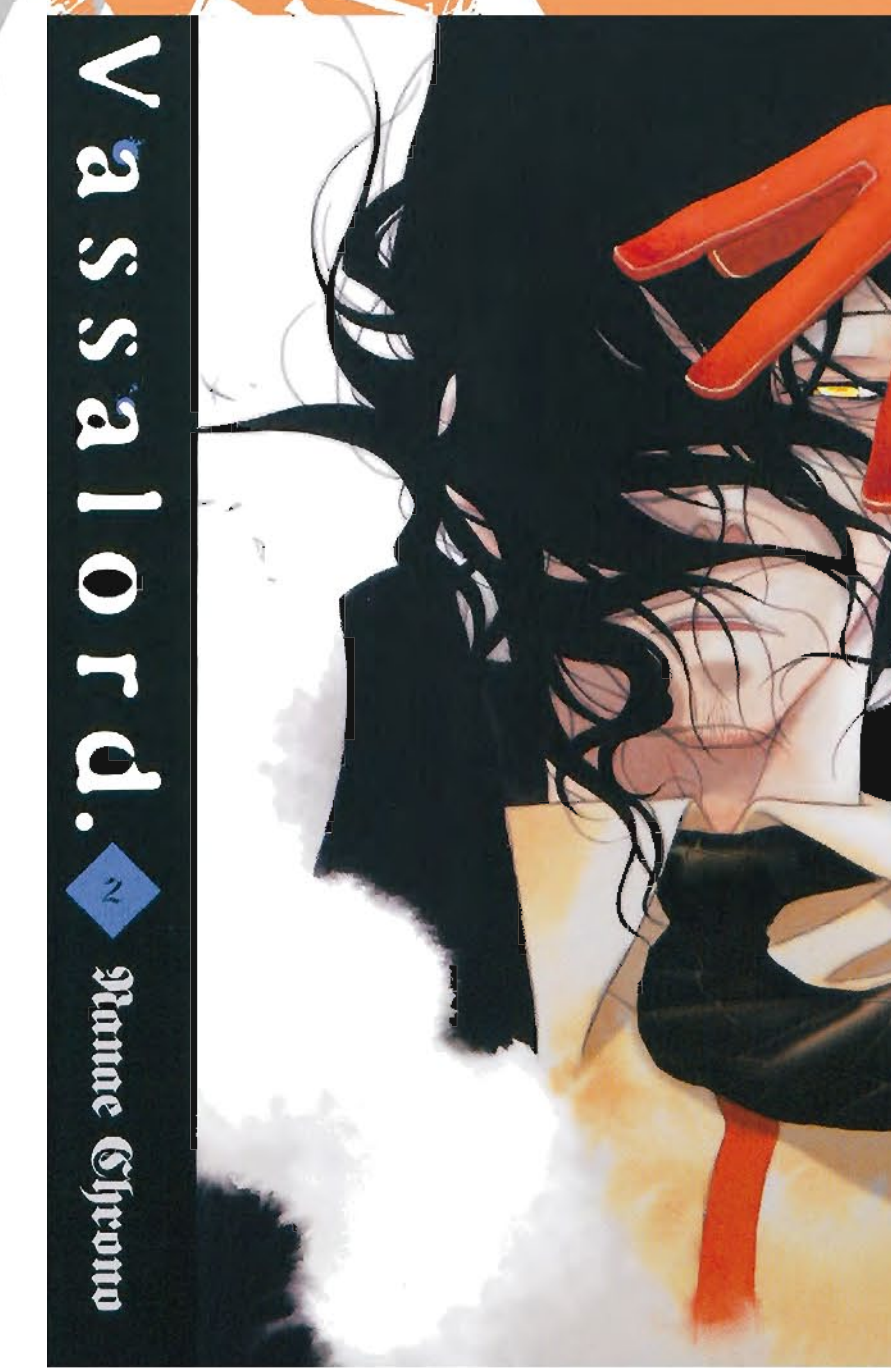
- **ecchi** (jap. **エッチ**) – mangi o delikatnym zabarwieniu erotycznym, skierowane głównie do mężczyzn. Charakteryzują się dwuznacznymi dialogami, przebłykami bielizny, czasami odrobiną nagości. (*Chobits*, *Love Hina*, *Midori no Hibi*).

- **hentai** (jap. **変態**) – mangi erotyczne i pornograficzne. W samej Japonii słowo hentai ma wydźwięk negatywny, oznacza bowiem zбочerńca, maniaka seksualnego. Nie ma tu ograniczeń ani tematów tabu, a mocna pornografia traktowana jest na równi z sadomasochizmem i standardową pornografią (*Ten Dollars*, *Adventure Kid*).

- **shojo-ai / shonen-ai** (jap. **少女愛 / 少年愛**) – mangi o tematyce homoseksualnej, lesbijskiej (*Candy Boy*, *Rewolucjonistka Utena*) i gejowskiej (*Loveless*, *Gravitation*), bez wątków erotycznych, a jedynie w formie platonicznej.

- **yuri/yaoui** (jap. **百合 / やおい**) – mangi lesbijskie (*Strawberry Panic!*) i gejowskie (*Level C*) o zabarwieniu erotycznym

(A.Sienkiewicz, *Mangi - co każdy bibliotekarz wiedzieć powinien*, w: *Biuletyn EBIB*, nr 5 (141)/2013.)



Will Eisner

Ur. 6 marca 1917 w Nowym Jorku, zm. 3 stycznia 2005; Karierę rozpoczął od nowatorskich komiksów prasowych, by potem zająć się nowelami graficznymi, które tworzył aż do śmierci. Pod koniec lat 30-ych współwłaściciel firmy Eisner-Iger, „fabryki komiksów”, gdzie przez dziesiątki zatrudnianych twórców przewinęły się legendy gatunku jak Bob Kane i Jack Kirby. W 1939 r. Eisner tworzy serię *Spirit*, opowiadającą o tajemniczym detektywie-mścicielu. Praca Eisnera z 1978 roku, *Umowa z Bogiem i inne opowieści z czynszówki*, uznawana jest za pierwszą „powieść graficzną” – gatunek, który pomógł komiksowi zaistnieć poza niszą zarezerwowaną dla opowieści o superbohaterach czy historii dla dzieci. Od jego nazwiska pochodzi nazwa prestiżowej nagrody festiwalu Comic-Con International w San Diego – nagrody Eisnera.

Komiks zyskał jakość w dużej mierze dzięki Willowi Eisnerowi. To on dał nam nowy sposób patrzenia na komiks i myślenia o nim... Nie ma nikogo, kto by mu dorównał. Nigdy nie było, a w przyływach pesymizmu myśleliśmy też, że nigdy nie będzie.

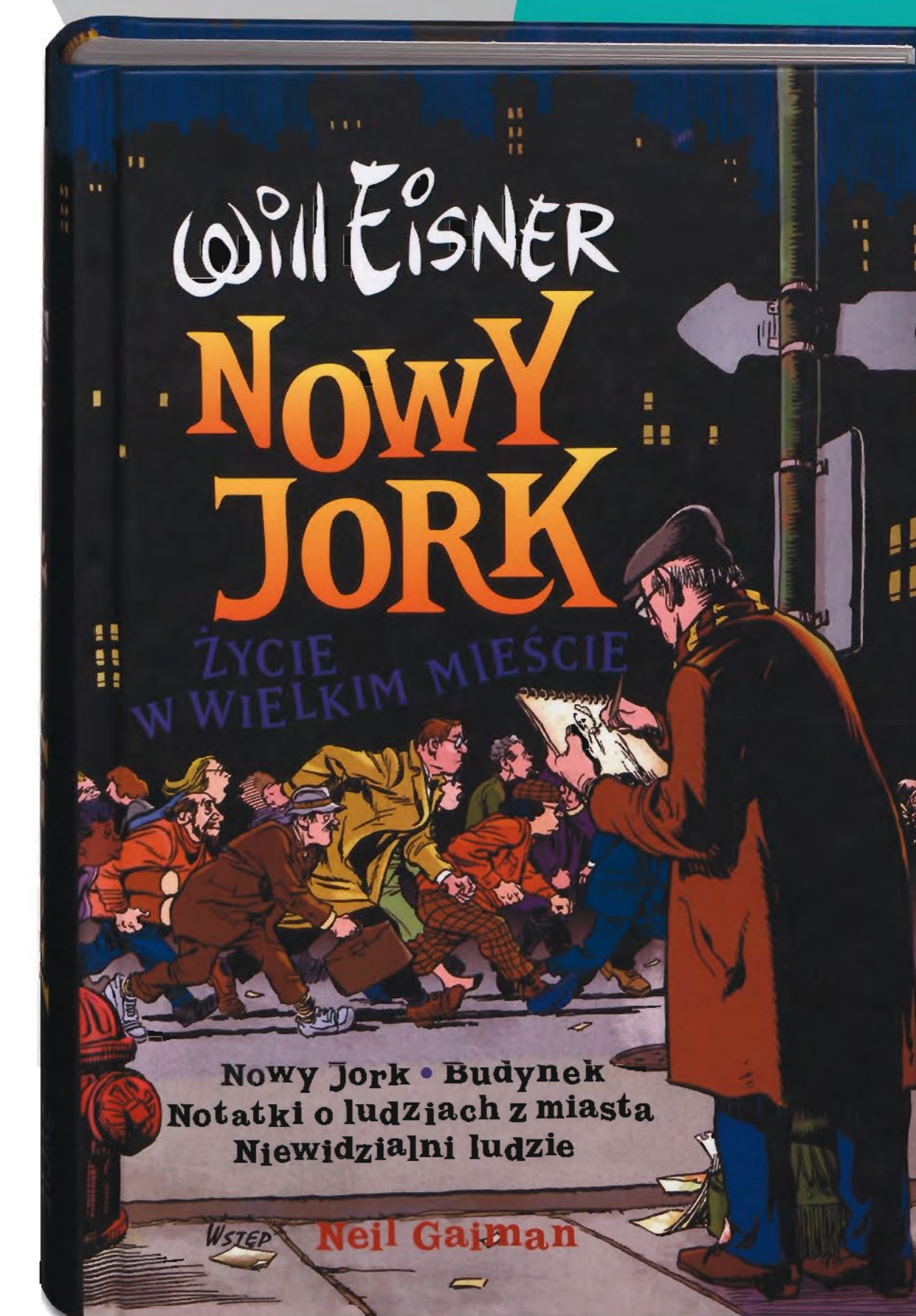
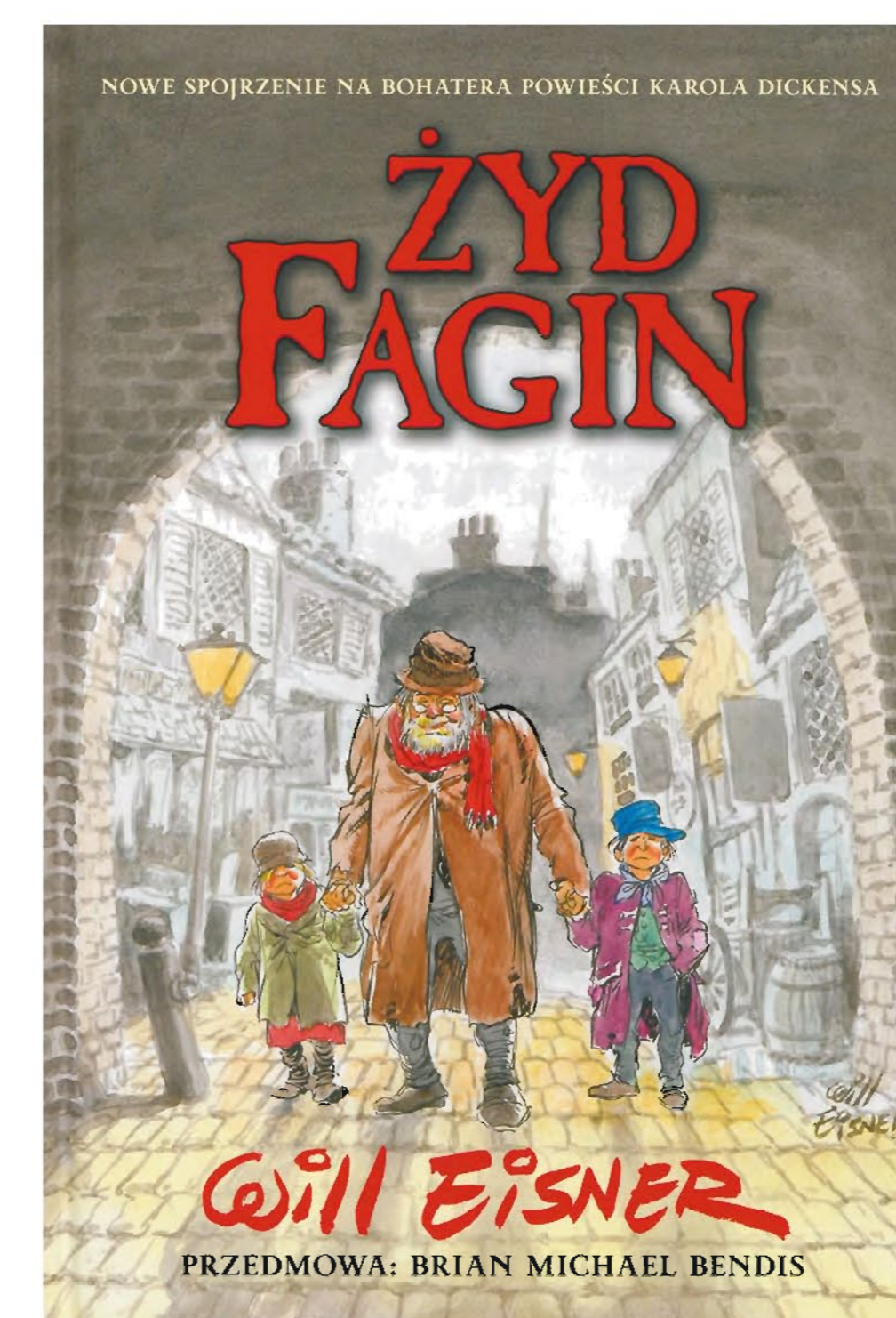
Alan Moore

Jako wydawca, poszukiwacz talentów, impresario, rysownik i scenarzysta, Will Eisner stworzył komiks, jaki poznałem... Jego nieustanna żywotność artystyczna wymyka się logice, rozsądkowi, czasowi, historii – i współczesnym, młodym autorom powieści graficznych.

Michael Chabon

Przedstawiłem tu serię plansz stworzonych w oparciu o dziewięć elementów, które w połączeniu tworzą mój portret miasta.. każdego miasta. Większość metropolii, widzianych z dystansu, to połączenie dużych budynków, gęstego zaludnienia i rozległego obszaru. Dla mnie taki obraz nie jest >>prawdziwy<<. Prawdziwe jest wielkie miasto widziane oczyma jego mieszkańców. Rzeczywisty obraz to szczeliny w chodnikach i okolice drobnych obiektów architektonicznych, gdzie toczy się codzienne życie. Portretowanie to bardzo osobiste zajęcie, więc niniejsza praca odzwierciedla moją własną perspektywę. Jako że dorastałem w Nowym Jorku, na kartach albumu przedstawiłem jego zabudowę i drobną architekturę. Znam też jednak wiele innych wielkich miast i to, co tu ukazałem, ma w założeniu odnosić się do nich wszystkich.

Will Eisner, Wstęp, w: *Nowy Jork. Wielkie miasto*, Egmont Polska 2008.

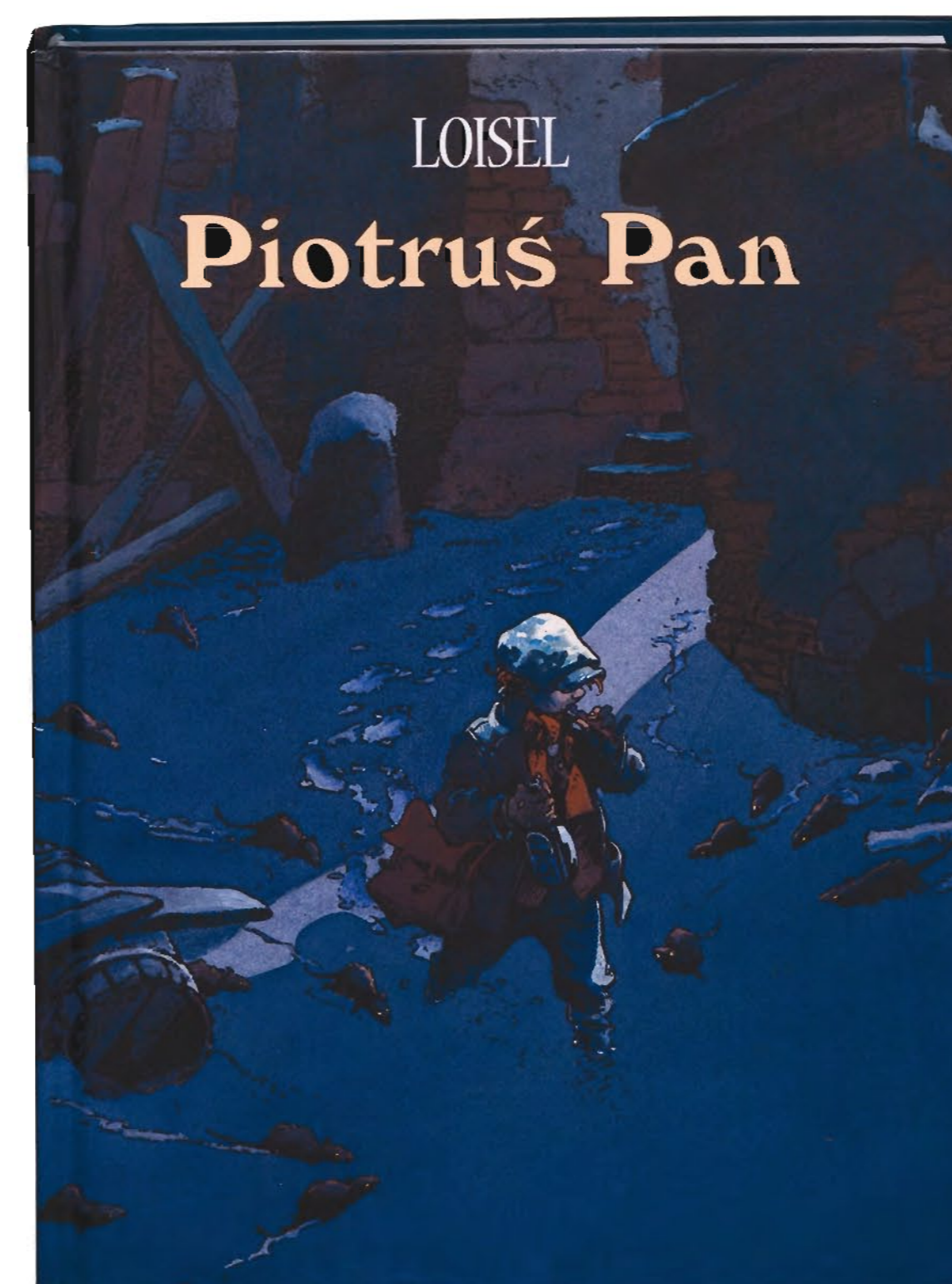
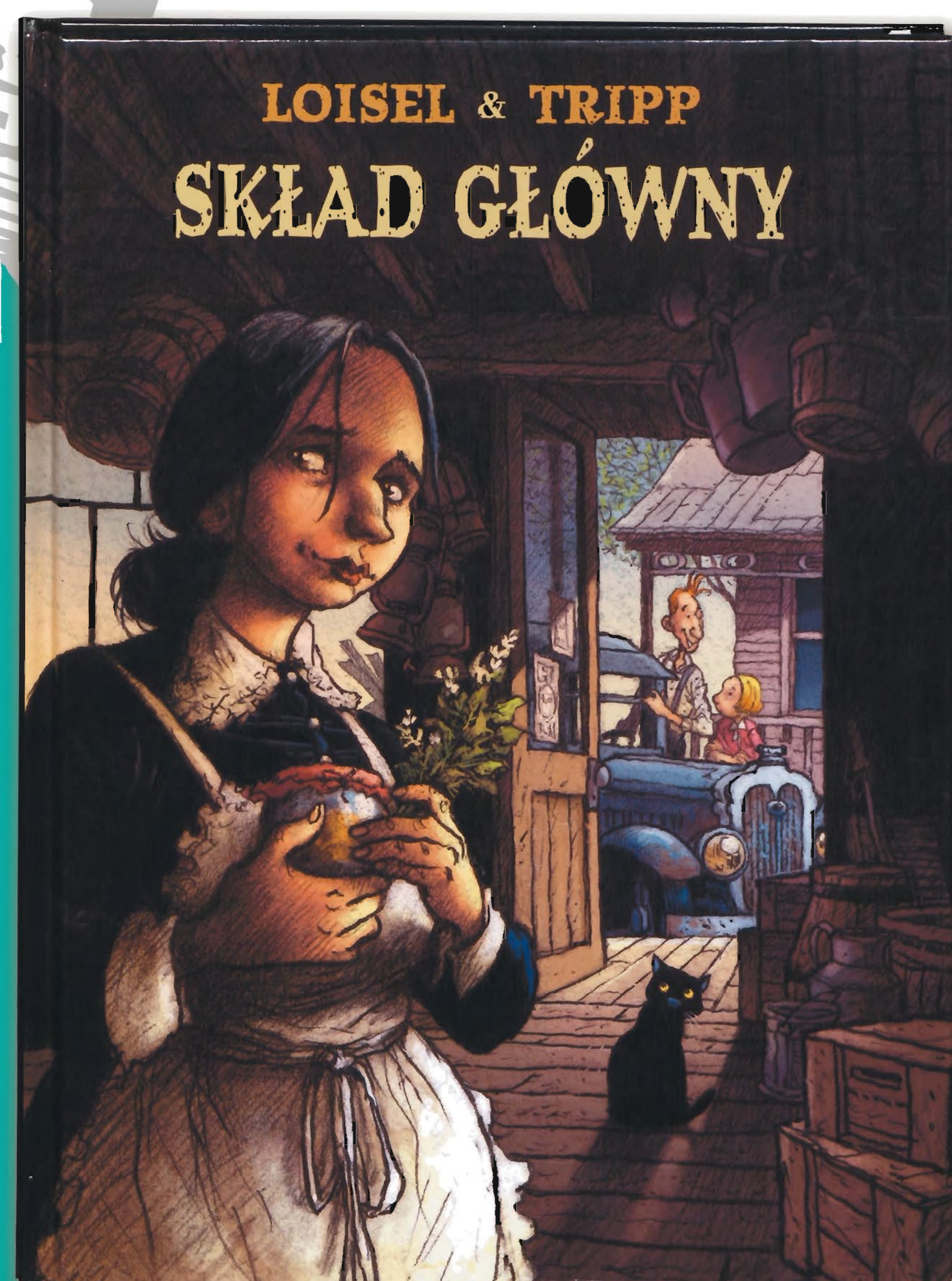


Ur. 4 grudnia 1951 w Saint-Maixent (Francja), jego debiut jako rysownika przypadł na początek lat 80-tych, jednak prawdziwą popularność przyniosła mu seria *W poszukiwaniu ptaka czasu*, cykl *fantasy*, stworzony wraz ze scenarzystą Serge Le Tendre.

W 1990 r. światło dzienne ujrzał pierwszy album *Piotrusia Pana*, bazującego na słynnej powieści Jamesa Matthew Barrie. Świat nakreślony w tym sześcioczęściowym cyklu, będącym prequelem książkowych wydarzeń, jest jednoznacznie mroczny i niebezpieczny dla tytułowego bohatera, wychowującego się w najędzniejszej dzielnicy Londynu i marzącego o lepszym życiu. W 2006 r. we współpracy z Jean'em Tripp'em wydał *Skład Główny*, entuzjastycznie przyjęty jako jeden z najlepszych obyczajowych komiksów dekady.

Skład Główny

Lata dwudzieste XX wieku. W zagubionej pośród kanadyjskich lasów wsi życie toczy się odwiecznym rytmem: od narodzin do śmierci. Nowy proboszcz zaczyna swoją pracę w parafii od ceremonii pogrzebowej właściciela sklepu (tytułowego składu głównego), Felixa Ducharme. Owdowiała Marie Ducharme źle znosi samotność i ciężką pracę. Nie wie, co zrobić ze swoim życiem... Gdy z nastaniem jesieni mężczyźni wyruszają do lasu, by zimą pracować jako drwale, niespodziewanie we wsi pojawia się Serge Brouillet – tajemniczy weteran pierwszej wojny światowej. Wraz z jego przybyciem życie Marie i jej sąsiadów bardzo się zmienia... Felix Ducharme, który obserwuje i komentuje wszystko z zaświatów, nie jest zachwycony, a co powiedzą mężczyźni, kiedy wiosną wrócą z lasu?...



Regis Loisel

Janusz Christa



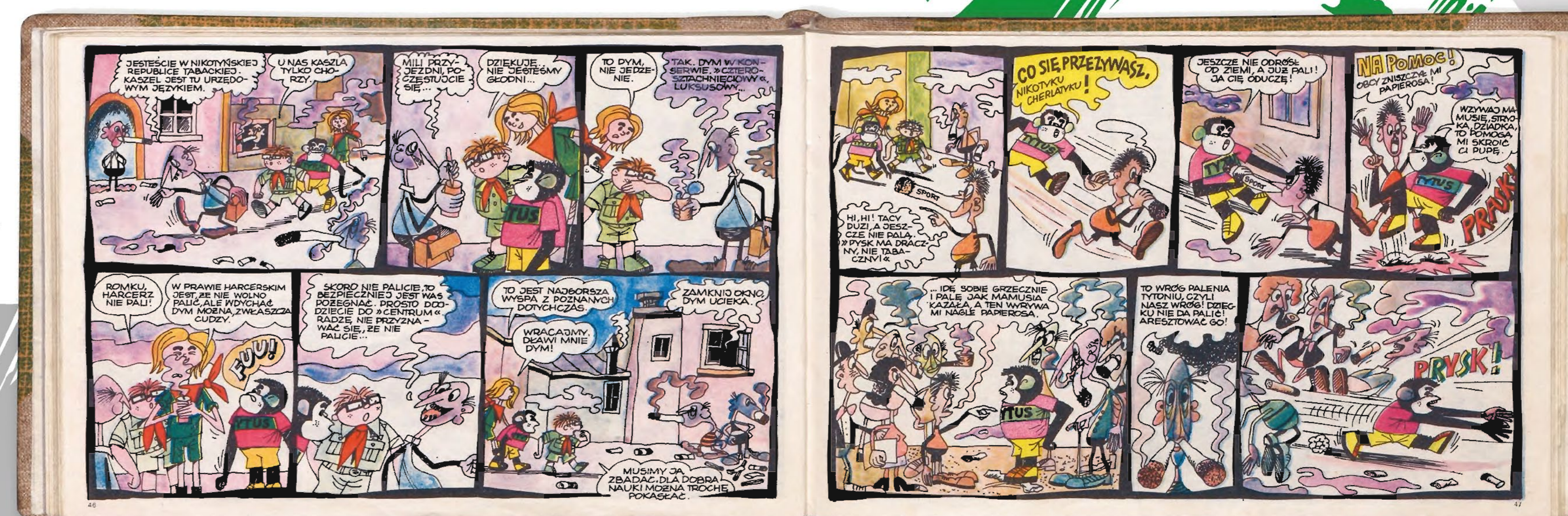
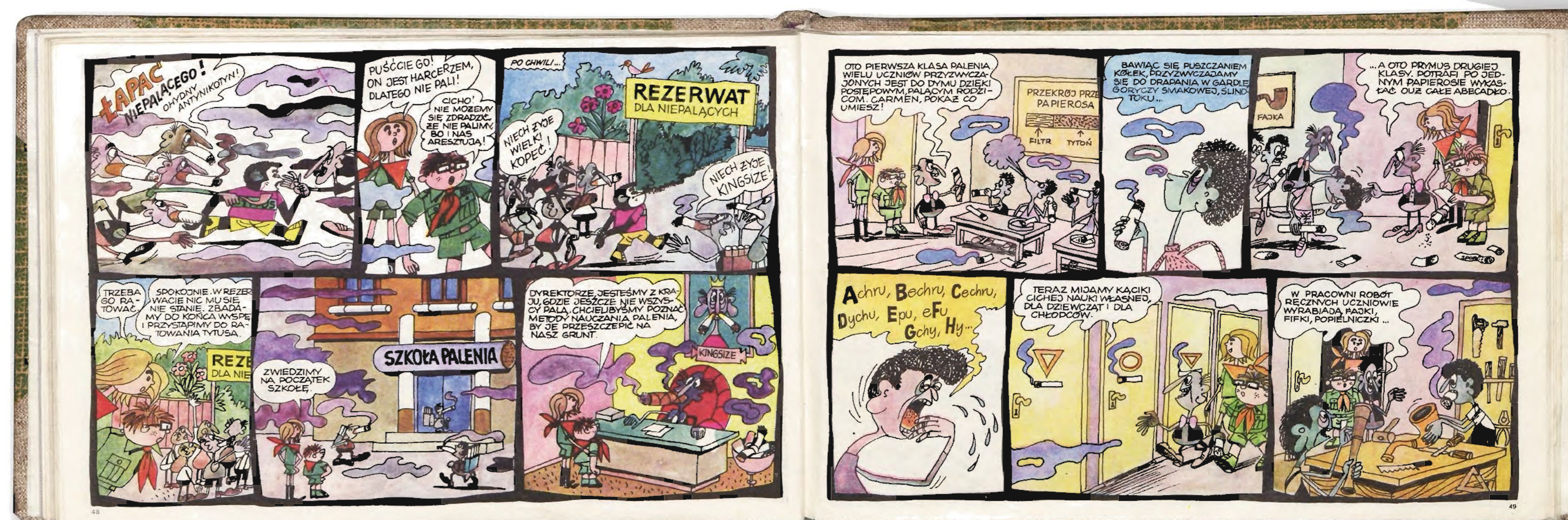
Ur. 19 lipca 1934 r. w Wilnie, tuż po wojnie zamieszkał w Sopocie, gdzie zmarł 15 listopada 2008 r. Zadebiutował w 1957 r. jednostronnicowymi historyjkami Kuku-Ryku w magazynie „Przygoda”. Rok później rozpoczął współpracę z „Wieczorem Wybrzeża”, publikując tam paski komiksowe z przygodami Kajtka-Majtka, a potem Kajtka i Koka. W 1972 roku, po zakończeniu serii o ich przygodach, stworzył swoich najśłynniejszych bohaterów, Kajka i Kokosza, których perypetie najpierw pojawiły się w „Wieczorze Wybrzeża” i „Świecie Młodych”, a potem doczekały się wydań albumowych. Inne jego serie, m.in. *Bajki dla dorosłych* czy *Gucek i Roch* drukowane były w legendarnym magazynie komiksowym „Relax”. Janusz Christa jest uznawany za jednego z najwybitniejszych polskich twórców komiksowych. Należy podkreślić, że to właśnie jemu zawdzięczamy konsekwentne wprowadzanie do naszych krajowych opowieści graficznych tematyki fantastycznej i kryminalnej. W 2007 roku został uhonorowany przez Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego medalem Gloria Artis, przyznawanym osobom szczególnie zasłużonym dla kultury narodowej.

Biogram za : Janusz Christa, *Kajtek i Koko. Opowieści Koka*, Egmont 2011.

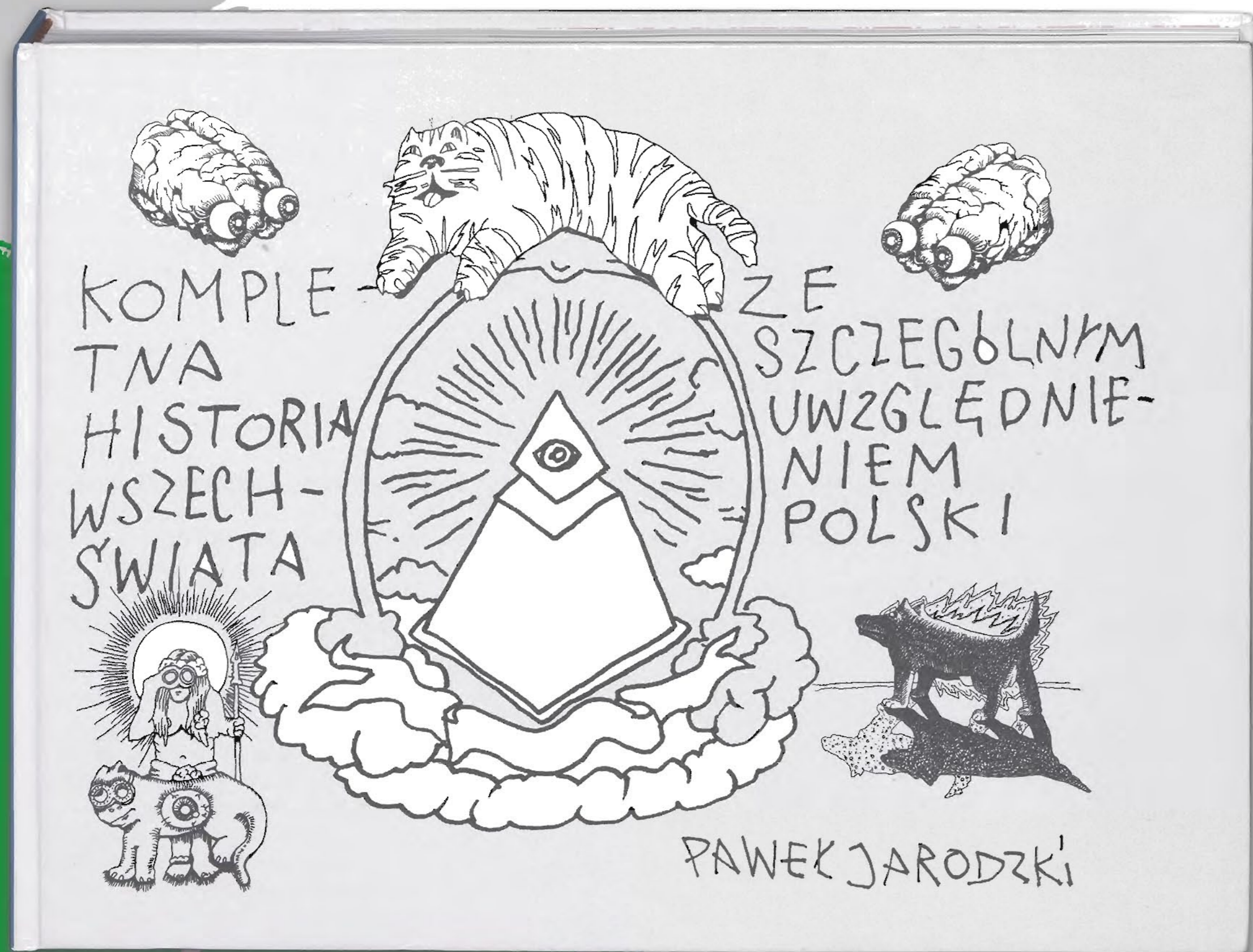
Henryk Jerzy Chmielewski (Papcio Chmiel)

Ur. 7 czerwca 1923 w Warszawie; od 1943 r. był żołnierzem 7. Pułku Piechoty AK „Garłuch”; odznaczony Warszawskim Krzyżem Powstańczym. Po wojnie kształcił się w Oficerskiej Szkole Artylerii w Toruniu. Od 1947 roku – grafik w redakcji „Świata Przygód”, następnie „Świata Młodych”. Zyskał sławę jako Papcio Chmiel, autor komiksów *Tytus, Romek i A'Tomek* (31 regularnych zeszytów oraz liczne okolicznościowe i zbiorcze wydania). Pierwsza z serii książeczek została wypuszczona na rynek przez Wydawnictwo Harcerskie „Horyzonty” w 1966 r. Nosila tytuł *Tytus zostaje harcerzem* i od razu zdobyła olbrzymią popularność, o czym świadczyło sześć wydań w łącznym nakładzie 660 tys. egzemplarzy. Odznaczony Orderem Uśmiechu, Krzyżem Komandorskim Orderu Odrodzenia Polski i złotym medalem „Zasłużony Kulturze Gloria Artis”. Wraz z Januszem Christą, twórcą Kajka i Kokosza był prekursorem komiksu w Polsce, a jego bohaterowie stali się ikonicznymi postaciami. Niektóre z ich tekstów mają dziś status kultowych (*Myślałem i wymyśliłem bezmyślnik. Stawiać się go będzie przed zdaniem nie mającym sensu; Czytałeś Norwida? – A kto go napisał? i Czemu stoisz zamiast tańczyć? Tańczę, to jest nowy styl tańca bezruchdance*).

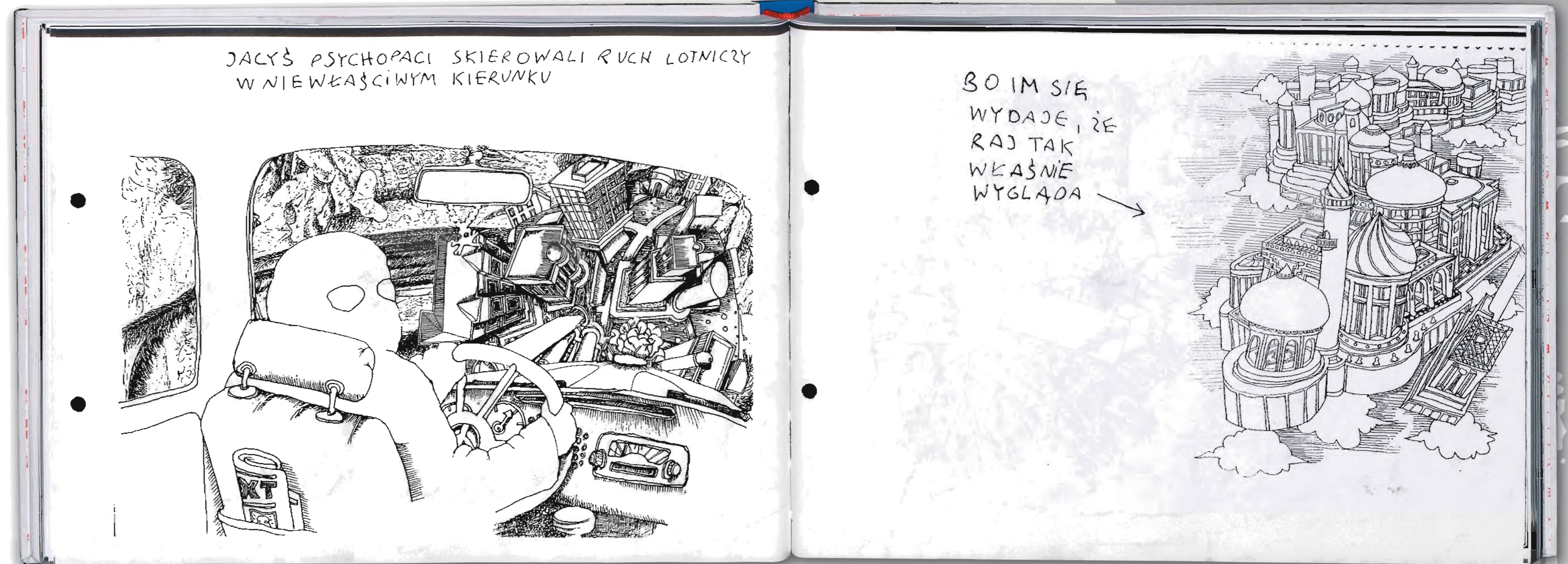
Za profilem Papcia Chmiela na portalu Culture.pl



Paweł Jarodzki



Ur. 1 maja 1958 r. we Wrocławiu; absolwent Państwowej Wyższej Szkoły Sztuk Plastycznych we Wrocławiu; malarz, grafik, rysownik, autor komiksów i podręczników dla dzieci.



Kompletna historia wszechświata ze szczególnym uwzględnieniem Polski to monumentalna, blisko trzystustonicowa edycja rysunkowego dorobku Jarodzkiego, poddanej przez twórcę swoistemu recyklingowi. Artbook stanowi kompilację rozproszonych dotąd dzieł autora (zarówno tych nieznanymi, jak i publikowanych już na łamach czasopism oraz antologii), ujętych w klamrę ramowej narracji i wzbogaconych dodatkowym komentarzem. Zbiór obejmuje wczesne prace wyrastające jeszcze z epoki PRL-u (m.in. *Mars i Inwazjerzy*), poprzez utwory czasów transformacji (komiks *Coś* pochodzący z katalogu wystawy *Luxusu* w krakowskim Zderzaku) aż do początku nowego stulecia (*Miki* z 2001, będący echem dramatycznych wydarzeń na świecie). Rysunki Pawła Jarodzkiego sytuują się między szkicem, satyrą i komiksem, potwierdzając tym samym skłonność artysty do ironicznej gry z kanonami masowej kultury.

Ha!art: materiały wydawcy.



Dennis Wojda

Ur. 13 marca 1973 w Sztokholmie (Szwecja); absolwent warszawskiej ASP; projektant graficzny; scenarzysta komiksowy (*Mikropolis*, *Przewodnik turystyczny* oraz *Moherowe sny*), rysownik i scenarzysta komiksu 336 kadrów.



Mikropolis to małe miasteczko, architekturą przypominające postsocjalistyczne blokowiska, zamieszkałe przez niezwyklej ekscentrycznych mieszkańców, z których każdy został obdarzony charakterystyczną osobowością. Wśród nich znajdziemy m.in. ucznia szkoły podstawowej Ozrabala, jego nadopiekuńczą babcię, tajemniczego doktora Murnaua, poetę Bruna, pijaka Borysa, nauczycielkę Pannę Julię, szynkarza Sama. Każde z nich posiada swoją historię, swoje miejsce i funkcję w miasteczku. Swoje przyzwyczajenia i słabości. *Mikropolis* jest miniaturą naszego świata, autorzy w doskonały sposób uchwycili wiele ludzkich przywar i słabości. Dodali do tego trochę absurdu i sporo wysmakowanego humoru. W scenariuszach nie brak również uniwersalnych problemów i filozoficznych pytań oraz licznych nawiązań do literatury, muzyki i kina.

Egmont: materiały wydawcy.

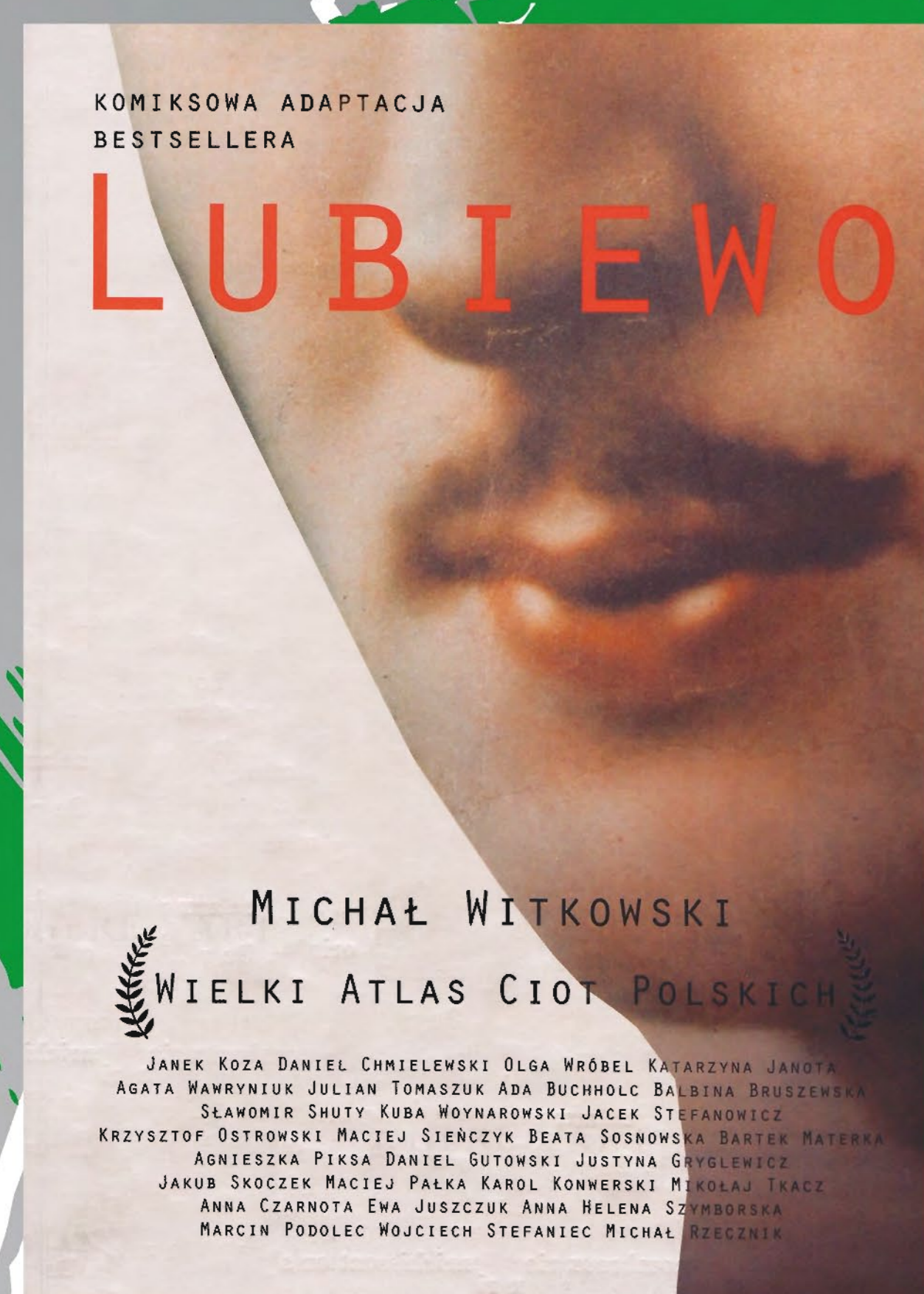


Przemysław Truściński (Trust)

Ur. 15 grudnia 1970 w Siedlcach; rysownik komiksowy i reklamowy, storyboardzista; autor kilkudziesięciu komiksów krótkometrażowych, cykli rysowanych wywiadów, tysięcy ilustracji do tekstów prozatorskich, storyboardów i projektów reklamowych; tworzy również scenografię teatralną; opracował wygląd tytułowego bohatera kultowej gry komputerowej *Wiedźmin*; popularyzator komiksu i animator kultury; prezentował swoje prace na kilkudziesięciu wystawach w kraju i za granicą; w 2010 r. otrzymał medal Zasłużony dla Kultury Polskiej; w 2013 r. został uhonorowany Srebrnym Krzyżem Zasługi.

„Z jednej strony katolicyzm, z drugiej popkultura. Komiks, kino, muzyka. *Gwiezdne wojny*, *Obcy*, *Czas apokalipsy*, *Indiana Jones*, *Blade Runner* ... Byłem ze wszystkim na bieżąco, chodziłem na premiery. Symbioza katolicyzmu z popkulturą, strachu z rozrywką. Niewiarygodnie oddziaływało to na moją wyobraźnię, kumulowało się we mnie. Nauczyłem się dzielić swoim własnym przerażeniem, poprzez rysowanie starałem się przerażać innych. Współcześnie wciąż jestem zakotwiczony w strachu, z jednej strony nie jestem wolny od hedonizmu, z drugiej – wciąż się boję”.

Przemysław Truściński



„Atlas to ukłon w stronę całkiem już bogatej tradycji polskiego komiksu obyczajowego, sięgającej co najmniej czasów magazynu „Szpilki” i obejmującej m.in. dokonania zaangażowanych twórców sceny anarchistyczno-punkowej, rysowników z kręgu magazynu „Produkt”, artystów związanych z galerią i czasopiśmie „Raster” oraz rosnącej wciąż grupy internetowych komentatorów. Z polską codziennością mierzy się również najmłodsze pokolenie komiksarzy, a efekty ich pracy możemy oglądać m.in. na kartach niniejszej książki, stanowiącej sugestywny, choć daleki od dosłowności obraz epoki polityczno-obyczajowej transformacji. Podobnie jak u Witkowskiego jest to obraz nieoczywisty – stanowi on w końcu wypadkową wrażliwości autorów reprezentujących różne środowiska i strategie twórcze. Mozaika rozmaitych mediów (rysunek, malarstwo, grafika cyfrowa, kolaż, fotografia), konwencji (od realizmu, poprzez groteskę, aż po pogranicze abstrakcji) i stylów (od barokowej ekspresji po konceptualną dyscyplinę) układa się tu również w zmysłowy wielogłos na temat natury samej opowieści i niejednoznacznej roli, jaką pełni w niej narrator”.

Kuba Woynarowski

Jerzy Szyłak

Ur. 8 listopada 1960 r. w Elblągu; pracownik naukowy Uniwersytetu Gdańskiego; filmoznawca, teoretyk literatury, scenarzysta komiksowy; autor wielu monografii, m.in. *Komiks: świat przerysowany*, *Zgwałcone oczy*, *Kino i coś więcej*, *Gra ciałem*. O obrazach kobiet w kulturze współczesnej i innych.

Wisława Szymborska napisała recenzję mojej książki i ona się zaczynała od stwierdzenia, że jej to się komiks kojarzy z takim plakatem, co wisi u szewca. I to jest ten sam sposób myślenia, jak u ludzi, którzy mówią, że im komiks kojarzy się z „Tytusem, Romkiem i A’Tomkiem”. Szymborska pisze, że Szyłak ją przekonał, że może być inaczej, ale to tyle. Co było w książce, to u Szymborskiej już się nie pojawiło, bo to była krótka notka. Ale to jest miłe, Szymborska napisała,

że jest coś takiego jak komiks i ona jest tym czymś zaskoczona. Stasiuk wyświadczył mi przysługę i napisał recenzję „Komiksu i okolic pornografii”. Pisze, że moja książka uświadomiła mu, że komiks może być czymś innym, niż się spodziewał. Mrozek napisał w łamach „Wyborczej” tekst o tym, że spotkał się z ludźmi z Krakowskiego Klubu Komiksu i oni mu uświadomili, że istnieją komiksy i komixy. I że te drugie są czymś innym. To są drobne wzmianki. Autorytet mówi: ja wiem, co to jest, ja w ogóle się zajmuję czymś takim, zjrzałem do tego komiksu i to nie było takie straszne, jak mi się przez całe życie wydawało. Co prawda Mrozek jest podejrzany, bo sam komiksy rysował, ale wyrósł na człowieka.

Przemysław Zawrotny, Czy tęsknię do opowieści seryjnej? – rozmowa z Jerzym Szyłakiem, w: „Lampa”, nr 11, 2011 r.



S Z E L K I