

# Komiks w dobie cyberpunku [FESTIWAL KOMIKSU]

Wciąż jestem na 31. Międzynarodowym Festiwalu Komiksu i Gier. To nie przerośnięta. Po prostu nadal działa dostęp do platformy, na której odbyła się tegoroczna Cyber Edition – jest tu około 70-80 procent treści, które MFKiG wygenerował. Moim zdaniem to najlepsze z rodzimych wydarzeń kulturalnych, które z musu przeniesiono do sieci. Krótko wyjaśniam. Całej tej operacji nie potraktowano jako zła koniecznego lub „sytuacji awaryjnej”, ale jak wyzwanie. I tak też rozumiem rolę wydarzeń, które oprócz robienia co roku dobrej roboty, gdy trzeba, stają się generatorami zmiany, liderami innowacji. Pandemia w końcu minie, a wykonana praca pozostanie. I będzie widać, kto tego czasu nie zmarnował, kto zareagował na miarę czasów.

Skoro było już wiadomo, że żadna organizacyjna hybryda nie wchodzi w grę, MFKiG sięgnął po profesjonalistów od obecności w sieci. Tak, są już firmy, które specjalizują się w eventach w internecie. Zadziałano totalnie, jeśli można tak mówić o wydarzeniu dostępnym tylko na ekranie laptopa lub smartfona. Przede wszystkim wydarzenia zogniskowano w festiwalowy weekend. To w sobotę i niedzielę na platformie Cyber Edition dostępne było 100 procent treści wideo, wtedy można było obejrzeć spotkania z głównymi, także zagranicznymi gośćmi, wtedy też działały zniżki w festiwalowym sklepie. Ale tym, co tak świetnie zagrało, była domknięta struktura wydarzenia. Część treści, pod którymi rozumiemy filmowe zapisy rozmów, paneli, dyskusji, prezentacji, rozpisano na kilka planów. Dla logujących się dostępne były więc przygotowane wcześniej i dostępne o każdej porze nagrania – w tym spotkania, dyskusje, krótkie filmy, filmowe wypowiedzi samych twórców, dedykowane festiwalowi spicze, poza tym streamingi rozpoczynające się o określonych porach, transmisje z festiwalowego studia (a nawet dwóch: w EC1 i z warszawskiej Pragi, gdzie przygotowano część materiałów), także wejścia live i konferansjerka prezenterów Polsat Games: Radka Nałęczka i Tadeusza Zielińskiego. Do tego dochodziła strefa czatów z festiwalowymi gośćmi, strefa zakupowa i z grami.

Harmonogram był napięty, a poruszanie się między cyfrowymi „scenami” dawało wrażenie wydarzenia, które toczy się swoim rytmem. To wrażenie podkreślała festiwalowa identyfikacja, której odwzorowanie stanowiło scenografię studia. Atrakcyjny był wypad z kamerą do studia CD PROJEKT RED i w ogóle cały blok rozmów o uniwersum gry „Cyberpunk 2077” (w okresie oczekiwania na jej premierę). Choć wydarzeń było chyba mimo wszystko mniej niż zwykle, i tak był to ogrom treści do przyjęcia w dwa dni – wyzwanie. W tym tak różnych, jak studyjna dyskusja o wpływie komiksów na popkulturę czy krótki, niemal telewizyjny film Joanny Karpowicz, który mówi o jej pracy nad artbookiem o Anubisie (ujęcia, które pokazują warsztat rysownika w akcji – bezcenne). To ostatnie nagranie pokazało, jak w formie „cyber” mogą zaistnieć wystawy (w tym roku chyba nie dość obecne), czy też – o jaką formę je poszerzyć.

Obecność szefa CDPR Adama Badowskiego, takich twórców jak Tomasz Bagiński, Przemysław Truściński, Grzegorz Rosiński, takich wydawców jak Kultura Gniewu (ich 20-lecie jako temat dyskusji) czy Egmont Polska, każe mówić o 31. MFKiG jako o festiwalu ludzi sukcesu. Albo: ludzi, których sukces przekłada się na znaczenie w Polsce branż komiksu i gier. Nic dziwnego, że organizatorzy wprowadzili też wątki i materiały związane z powstającym w EC1 Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej. Instytucja ta wyrasta z festiwalu, z jego dorobku, i na powrót spotykają się tu wymienieni wyżej twórcy, teraz zaangażowani (jak Truściński) np. w tworzenie jego identyfikacji wizualnej. Sztuka wyzwala sztukę, kreatywność wyzwala kreatywność – by przywołać istotę krótkiego wykładu Shawna Martinbrougha. Sam Festiwal Komiksu i Gier, jeśli spojrzeć wstecz, a

także szerzej na łódzką kulturę, jest jednym z największych jej sukcesów (jeśli nie największym), przykładem tego, jak grupa osób, myśląc strategicznie, rozwija bliski im projekt. Sama Cyber Edition pokazuje, że MFKiG może odpowiadać za znaczący jakościowy wkład w treści, które mogłyby pojawić się na miejskiej platformie VOD (jeśli taka powstanie).

Wstępnie dla właścicieli elektronicznych „biletów” dostęp miał być aktywny do grudnia, ale przedłużono go. Co ciekawe, dziś nieco inaczej odbiera się zgromadzony tam materiał. Bardziej rzuca się w oczy rozdęte ego niektórych twórców (choćby i topowych), bardziej docenia się tych, którzy mimo rangi potrafili zachować luz i pohamować się w opowiadaniu o tym, jaką to marką są od lat. Bardziej też widać rolę prowadzącego takie spotkanie, jak i przygotowania gościa przed nagraniem. Najlepiej tę pracę odrobił Bartek Czartoryski, który odpowiadał też za wiele rozmów międzynarodowych, w tym z Mikem Pondsmithem, Billem Sienkiewiczem, R.M. Guera. Ich chce się słuchać ponownie. Trudno ocenić, ile racji ma Przemysław Truściński, żartując, że na kolejnym festiwalu Elon Musk będzie prezentował nowe implanty. Forma „cyber” może stać się częścią MFKiG także po zakończeniu pandemii, ale nie można zapominać, o ile większą wagę ma (dla fanów) możliwość bezpośredniej, choćby krótkiej rozmowy z twórcami w kuluarach oraz (dla organizatorów festiwalu i łódzkiej kultury) sprowadzenie ich do Łodzi, budowanie relacji i kontaktów. Łódzki festiwal potrafi to robić i na tym wzrastać.

*Łukasz Kaczyński*