EGZEMPLARZ BEZPŁATNY

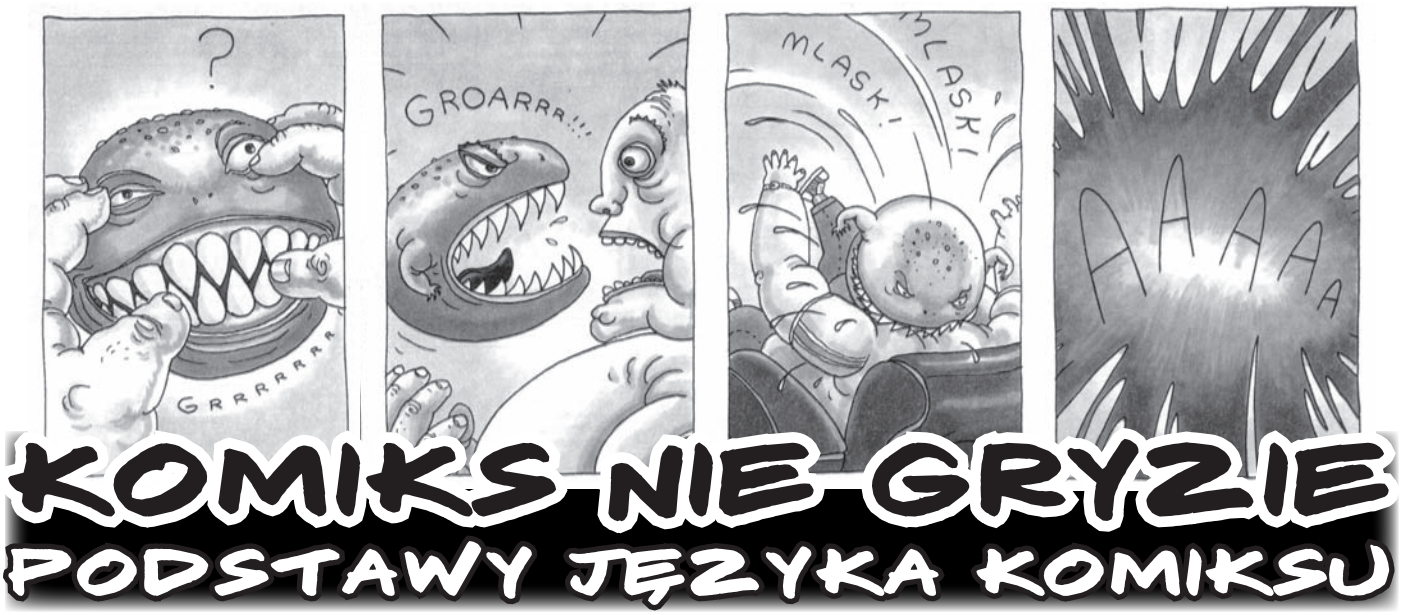
BIBiK

Rok 14 Nr 17 (107)
październik 2010

Biuletyn Informacji Bibliotecznych i Kulturalnych
Wojewódzkiej i Miejskiej Biblioteki Publicznej w Łodzi

Spotkanie z **Tomaszem Tomaszewskim** i **Piotrem Kasińskim**

7 października 2010 r.



TOMASZ TOMASZEWSKI - Absolwent PWSSP w Łodzi. Współzałożyciel „Conturu" i współorganizator pierwszych konwentów komiksu w Łodzi. Zawodowo zajmuje się ilustracją i komiksem oraz projektowaniem graficznym. Współpracował z czasopismami: „Fantastyka", „Czas Komiksu", „Świat Komiksu", „Fenix", polską edycją „Playboya" i innymi. Autor ilustracji do książek, m.in. *Literatura Powszechna* Jana Tomkowskiego (Czytelnik 1993) oraz komiksów: *Popman. Pierwsze kroki* (1999), *Burger story* (2000), *Papierowe wizje* (2001), *Super Jasio* do scenariusza Piotra Kabulaka , *K-mix czyli najważniejsze zdania świata* do scenariusza Macieja Wojtyszki (2002), *Wrzesień: wojna narysowana* (rysunek, scenariusz, 2003), *Piekielne wizje* (rysunek, 2003), *11/11= Niepodległość* (rysunek, 2007), *Koziołek Matołek – Antologia 75 lat Koziołka Matołka* (rysunek, scenariusz, 2008), *Papier Chaos* (rysunek, scenariusz, 2008), *Popman – Mix* (rysunek, scenariusz, 2009), *Skradzione serce Łodzi – Legenda Łódzkiego Dzwonu Katedralnego (rysunek, 2010)*. W latach 2000-2004 współtwórca, wydawca i redaktor naczelny czasopisma komiksowego „Arena Komiks". W roku 2000 nowela *Popman - pierwsze kroki* reprezentowała Polskę w międzynarodowej antologii komiksu *Comix 2000*, wydanej przez francuskie wyd. L'Assocacion.

PIOTR KASIŃSKI – dziennikarz, pracownik Łódzkiego Domu Kultury. Dyrektor programowy Międzynarodowego Festiwalu Komiksu w Łodzi. Sporadyczny scenarzysta komiksowy (publikacje m.in. w antologiach *Wesoły finał* i *Manga po polsku*, katalogach MFK i *Arenie Komiks*).

portrety:
Paweł Kwiatkowski „Kwiatek"

wykorzystano fragment komiksu autorstwa Tomasza Tomaszewskiegoz antologii „Papier chaos"

Adam Mazurkiewicz

EDUKACJA WOBEC KULTURY OBRAZU
(NA PRZYKŁADZIE KOMIKSU)

wykorzystano fragmenty komiksów autorstwa Tomasza Tomaszewskiego z antologii „Papier chaos"

Współczesna kultura, zwana często kulturą obrazu, stawia przed szkołą nowe wyzwania. Sfera ikoniczna — dominująca w przekazach, z którymi uczniowie mają stały kontakt — domaga się ze strony nauczyciela komentarza, polegającego nie tylko na wartościowaniu i hierarchizowaniu różnorodnych tekstów kultury, funkcjonujących w przestrzeni społecznej (literatury, malarstwa, muzyki). To również wyzwanie dla szkolnej refleksji nad sposobem uobecniania w różnych obiegach kulturowych ważkich dla życia społecznego problemów. Twórcy opowieści rysunkowych nie wahają się poruszać różnych kwestii, związanych z postępem technologicznym (np. *Rewolucje. Monochrom* Mateusza Skutnika, 2007; antologia *Człowiek w probówce,* 2008), etycznymi dylematami współczesności (np. *Niebieskie pigułki* Frederika Peetersa, 2001; antologia *Komiks kontra AIDS,* 2003), reinterpretacją historii (np. *Ksiądz Jerzy Popiełuszko. Cena wolności* Macieja Jasińskiego i Krzysztofa Wyrzykowskiego, 2005; *1956. Poznański Czerwiec* Wiktora Żwikiewicza, Witolda Tkaczyka i Macieja Jasińskiego, 2006; *Ocaleni* Tomasza Bereźnickiego, 2007), ekologią (*Tytus, Romek i A`Tomek. Ochrona przyrody* Henryka Jerzego Chmielewskiego, 1991; *Likwidator nad Rospudą* Ryszarda Dąbrowskiego, 2007). Rolą nauczyciela jest zostać przewodnikiem po meandrach współczesnej kultury, zwłaszcza jej obiegu niższego, w którym — jakkolwiek w strywializowanej formie — najwyraziściej odbijają się zawirowania *imaginarium communis*[1]. Jest to funkcja tym

bardziej odpowiedzialna, że twórcy sięgający po komiksowe medium nie wahają się poruszać problemów obarczonych społecznym i kulturowym tabu, m.in. stosunku do mniejszości seksualnych (np. *Fun Home. Rodzinna tragikomedia* Alison Bechdel, 2008; antologia *Bostońskie małżeństwa,* 2009)[2]. Różna też bywa estetyka tworzonych komiksów i aksjologia, którą kierują się ich bohaterowie.

Wielu rysowników niekiedy epatuje wręcz skandalem (reprezentatywny jest pod tym względem cykl przygód Likwidatora) i nieprzygotowany lekturowo odbiorca może poczuć się zażenowany językowym obrazem świata opowieści rysunkowych bądź też poszukiwać taniej sensacji. Tymczasem dość liczni autorzy komiksów, na kartach których pojawia się słownictwo powszechnie uznawane za niecenzuralne, odwołują się do *ethosu* kontrkultury, traktując eksces jako strategię artystyczną; tak dzieje się np. w cyklach *Jeż Jerzy* Rafała Skarżyckiego i Tomasza Leśniaka (1996-) i *Osiedle Swoboda* Michała Śledzińskiego (1999-). Komentarza domaga się również strona plastyczna wielu komiksów utrzymanych w stylistyce brulionowej (np. *Duże ilości naraz psów* Jakuba Dębskiego, 2007-) i ich związki z pozakomiksową rzeczywistością do której bywają komentarzem (np. *Mikropolis* Dennisa Wojdy i Krzysztofa Gawronkiewicza, 1994-2009). Kontrkulturowy wydźwięk w tym wypadku ma związek z ostentacyjnym łamaniem wizualnych przyzwyczajeń czytelnika. Rolą nauczyciela jest rozpoznanie i nauka wstępnego wartościowania tekstów kultury, funkcjonujących w innym, niż oficjalny, obiegu kultury.

Pop-kultura w praktyce edukacyjnej traktowana jest ambiwalentnie. Z jednej strony istnieje świadomość wpływu obiegu popularnego na postrzeganie i wartościowanie świata przez — zanurzonego w jej wytworach — ucznia[3]. O randze komiksu może świadczyć fakt, iż został on — jako tekst kultury — uwzględniony w programie nauczania, dołączonym do gimnazjalnego podręcznika Małgorzaty Chmiel, Piotra Doroszewskiego, Wilgi Herman i Zofii Pomirskiej *Słowa na czasie* (Warszawa 2009; jako propozycje lekturowe dla klasy I wybrano: B. Watterson, *Calvin i Hobbes. Coś się ślini pod łóżkiem* oraz H. J. Chmielewski, *Tytus, Romek i A`Tomek. Księga IX* zaś dla klasy III: A. Spiegelman, *Maus II. I tu zaczęły się moje kłopoty*). Komiks, jako temat pracy długo-

1 Przykładem trywializacji charakterystycznej dla kultury popularnej są jej produkty przywołujące pamięć Zagłady. Oprócz interesujących (choć i prowokujących) — jako próby poszukiwania nowego języka artystycznego — komiksów Arta Spiegelmana, w których wykorzystana została konwencja bajki zwierzęcej (cykl *Maus,* 1972-1991), w świadomości społecznej funkcjonuje opowieść rysunkowa Michała Gałka i Marcina Nowakowskiego *Epizody z Auschwitz 1. Miłość w cieniu zagłady* (2009) oraz film *Ostatni pociąg do Auschwitz* (USA 2006, reż. Joseph Vilsmaier, Dana Vávrová). Tak twórcy komiksu, jak i filmu zdecydowali się przenieść akcent uwagi z tragedii mordowanych ludzi na sensacyjność fabuły. Decyzja ta, podobnie jak politycznie poprawne „wybielanie" niemieckich wojsk (Wehrmacht przeciwstawiano SS), nie spotkała się z przychylnością widzów, którzy o filmie pisali: *Polacy przedstawieni jako pijaczki nie przepadające za Żydami - kolejarze wiozący Żydów do Auschwitz to oczywiście Polacy, Ukraińcy stanowią załogę SS transportującą więźniów, a >>dobrzy i prawi<< Niemcy z Wehrmachtu pomagają Żydom dając im pożywienie i wodę. Film dobrze zrobiony ale przekłamania historii i wybielanie Niemców po prostu razi w oczy i jest nie do przełknięcia* (jaremaa [?], *Przekłamania historii,* http://www.filmweb.pl/film/Ostatni+poci%C4%85g-2006-301181/discussion/Przek%C5%82amania+historii,1271349). Wprawdzie na rodzimym rynku funkcjonują publikacje, akceptujące wykorzystanie różnych tekstów kultury (w tym komiksu) do przybliżenia współczesnemu uczniowi Holocaustu, jednakże należy zadać sobie pytanie o status komiksu jako tekstu kultury w wartościowaniu społecznym. Innymi słowy: czy opowieść rysunkowa — obarczona tradycją zjawiska rozrywkowego — może podejmować istotną problematykę bez „lekturowej podejrzliwości" ze strony odbiorcy? Praktyka czytelnicza daje odpowiedź twierdzącą na postawione tu pytani, jednakże konieczne byłyby szerokie badania z zakresu socjologii i psychologii odbioru, aby móc stworzyć na podstawie ich wyników obraz komiksu jako medium treści kultury w wyobrażeniu społecznym. Odpowiedzi na poruszane tu kwestie nie dają publikacje poruszające kwestie Zagłady w ujęciu dydaktyki: *Holocaust — lekcja historii. Zagłada Żydów w edukacji szkolnej,* red. J. Chrobaczyński, P. Trojański, Kraków 2004; *Jak uczyć o Auschwitz i Holocauście. Materiały dydaktyczne dla nauczycieli* (red. J. Ambrosewicz-Jacobs, K. Oleksy, P. Trojański, Oświęcim 2007).

2 Odosobnioną propozycją pozostaje zalecenie hiszpańskiego El Ministerio de Educación y Ciencia, rekomendującego komiks propagujący tolerancję wobec homoseksualistów — *Ali Baba y los 40 maricones* Nazaria [?] (b.m.w. 2007) jako lekturę szkolną (zob.: *Komiks: „Ali Baba i 40 pedałów" lekturą szkolną,* „Rzeczypospolita 2007, z dn. 5 maja).

3 Zob.: Z Melosik, T. Szkudlarek, *Kultura, tożsamość i edukacja: migotanie znaczeń,* Kraków 1998 (tu r. 5: *Edukacja i kultura popularna*); M. Bernasiewicz, *Młodzież i popkultura. Dyskursy światopoglądowe, recepcja i opór*, Katowice 2009 (tu zwłaszcza r. II; *Młodzież i współczesna kultura popularna*).

terminowej, pojawia się w programie nauczania zintegrowanym z gimnazjalnym podręcznikiem Zuzanny Dziuby, Gabrieli Olszowskiej i Tadeusza Garsztki *Do Itaki* (Kraków 2009). Są też nauczyciele doceniający wpływ wytworów kultury popularnej na ucznia i usiłujący wykorzystać ją w edukacji[4].

Jako przeciwwagę dla akceptacji komiksu i dostrzeżenia w nim pełnoprawnego tekstu kultury badacze, zajmujący się pop-kulturą, zauważają brak świadomości wpływu obiegu popularnego na młodzież pośród odpowiedzialnych za edukację; w pracy Melosika i Szkudlarka czytamy: *Kultura popularna staje się >>permanentną pedagogią<<, niezwykle skutecznym narzędziem konstruowania sposobów urzeczywistnienia popędów, pożądań, nastawień, a także samoidentyfikacji. (...) Nie jest to jednak na ogół dostrzegane przez teoretyków i praktyków edukacji uważają oni ciągle kulturę popularną za wulgarną manifestację >>nielegalnych<< wartości*[5].

Zapewne z tej przyczyny zapoznawanie uczniów z tekstami kultury popularnej w szkole bywa okazjonalne i organizowane w sposób (niekiedy) przypadkowy. Pośród mediów pop-kultury dominują utrwalone tradycją kulturową, głównie film. W tym jednak wypadku mamy do czynienia przede wszystkim z ekranizacjami lektur szkolnych, choć — najszerzej pojęta — edukacja filmowa weszła na stałe do programów nauczania szkół różnego poziomu edukacyjnego, przede wszystkim gimnazjum i liceum[6].

Prócz filmu — jako kontekst dla edukacji kulturowej i literackiej — najszerzej reprezentowany jest komiks. Medium to, obarczone ambiwalencją spojrzenia krytyki kulturowej, w szkole pojawia się w różnych kontekstach. Można byłoby zadać pytanie, co decyduje o atrakcyjności edukacyjnej opowieści rysunkowych. Z pewnością komiks jest popularny wśród młodzieży, jednakże moda (nawet jeśli trwa ona od dłuższego czasu) nie stanowi kryterium doboru środków dydaktycznych. Przeto, jeśli komiks znalazł się w orbicie zainteresowania dydaktyki (tak ogólnej, jak i metodyk przedmiotowych), zadecydowały o tym względy inne, niż popularność tego medium na czytelniczym rynku. Dorota Janczak, omawiając sposoby wykorzystania komiksu przez edukację zauważa, iż pozwala on na wizualizację bodźców niewerbalnych (dźwięków, emocji)[7]. Komiks umożliwia również — zwłaszcza na lekcjach poświęconych jego projektowaniu za pomocą różnych technik artystycznych — wyzwolenie uczniowskiej kreatywności. To jednakże, co dla uczniów będzie przede wszystkim zabawą — poszukiwanie własnych rozwiązań artystycznych, umożliwiających stworzenie satysfakcjonującej ich opowieści — w perspektywie edukacyjnej nabiera nieocenionej roli: pozwala na stworzenie mechanizmów autokreacji i uczy współpracy w grupie. Komiks to tekst kultury powstający w sposób kolektywny (wyjątek stanowi komiks autorski, w którym rysownik i scenarzysta jest tą samą osobą), do którego zaistnienia przyczyniają się osoby o różnych uzdolnieniach (rysownik, montażysta, autor wypowiedzi postaci, twórca fabuły). Wchodząc w ich role uczniowie zmuszeni są do szukania kompromisu nie tylko między własną, autorską wizją a możliwościami, lecz również pomiędzy propozycjami różnych rozwiązań artystycznych, jakie muszą pojawić się w trakcie pracy w zespole. Praktyczna nauka szukania kompromisu i negocjacji oraz argumentowania sprawiają, iż lekcje poświecone projektowaniu komiksów (podobnie zresztą jak każde, w których nauczyciel sięga po model lekcji problemowej) kształcą umiejętności pozwalające na sprawne funkcjonowanie w społeczeństwie.

Wymiar wychowawczy, akcentowany przez Janczak, jest tym istotniejszy, iż — zgodnie z koncepcją szkoły w społeczeństwie informacyjnym[8] — edukacja współcześnie pełni istotną rolę, przygotowując ucznia do samokształcenia, będącego elementem edukacji permanentnej. Sonata Grochowicz-Kluczka zauważa: *Zwiększająca się ilość informacji, ciągłość zmian, pojawiające się nowe techniki komunikacyjne powodują większe zapotrzebowanie na wiedzę. Nie wystarcza już nauczyciel i książka, a źródłem wiedzy staje się w ogromnym stopniu program komputerowy czy Internet. We współczesnym świecie nie tylko dzieci i młodzież szkolna, ale także dorośli, zmuszeni są do zapoznawania się z nowymi technologiami informacyjnymi i komunikacyjnymi. Zwiększa się dostęp do największego źródła informacji, jakim jest Internet. Coraz więcej szkół umożliwia swoim uczniom dostęp do globalnej sieci*[9].

Zarysowana przez Grochowicz-Kluczkę sytuacja edukacyjna współczesnego człowieka znajduje odzwierciedlenie w sferze sztuki. Nawet tak utrwalone tradycją kulturową media, jak m.in. komiks ewoluują, zaś jego czytelnicy zmuszeni są dostosować się do tych zmian. Coraz częściej w fantomatycznych przestrzeniach sieci internetowej pojawiają się zjawiska *quasi*-komiksowe, które wyewoluowały z konwencjonalnej opowieści rysunkowej: przykładem służy foto-komiks, będący połączeniem sztuki fotografii i komiksowej narracji oraz komiks interaktywny, w którym jednoznaczne rozgraniczenie ról autora i odbiorcy ulega zakwestionowaniu.

Ponadto we współczesnej pop-kulturze można zauważyć ekspansję estetyki komiksowej, prowadzącej do redefinicji zjawiska określanego mianem „komiksowości". Właściwość tę można odnaleźć już nie tylko w tekstach kultury zbliżonych „genetycznie" do komiksu (np. animacji). Pojawia się ona w refleksji nad innymi mediami, przeistaczając się nierzadko w kategorię opisowo-wartościującą.

Wobec narastającego zainteresowania komiksem, dydaktyka włączyła go w obręb własnej refleksji, upatrując w rysunkowych opowieściach szansy edukacyjnej na znalezienie wspólnego języka, łączącego nie tylko pokolenia, lecz — przede wszystkim — umożliwiającego stworzenie platformy dialogu między

4 W rodzimej refleksji dydaktycznej fundamentalne prace na temat wartości komiksu w edukacji ogłosiła Aniela Książek-Szczepanikowa (m.in.: *Od obrazka do wideoklipu. Integracja tekstowa w kształceniu literackim na poziomie podstawowym,* Kielce 1999; taż, *Projektowanie komiksów na lekcjach języka polskiego,* [w]: taż, *Literatury obszar chroniony. Z badań nad szkolnym kształceniem literackim,* Szczecin 1999). Ob. też: J. Sobczak, *Nie bójmy się komiksów (propozycja metodyczna),* „Język Polski w Liceum" 2003/2004, nr 4. O roli opowieści rysunkowych w edukacyjnych realiach zachodnich zob.: L. Star, *Eek! Comics in the Classroom!,* „Education World" 2004, http://www.educationworld.com/a_curr/profdev/profdev105.shtml; J. Marsh, E. Millard, *Literacy and Popular Culture. Using Children's Culture in the Classroom,* London 2000; M. Berninger, *Comics in School,* [w]: *Comic as a Nexus of Cultures. Essays on the Interplay of Media, Disciplines, and International Perspectives,* red. M. Berninger, J. Ecke, G. Haberkorn, Jefferson 2010.

5 Z Melosik, T. Szkudlarek, *Kultura, tożsamość i edukacja: migotanie znaczeń*, s 38. Symptomatyczny dla omawianej tu kwestii, niejako ją podsumowujący jest tytuł artykułu Marcina Mazura *Komiks w Polsce — sztuka drugiej kategorii* („Moje Opinie.pl. Subiektywna Publicystyka" 2010, http://www.mojeopinie.pl/komiks_w_polsce_sztuka_drugiej_kategorii,3,1279015108).

6 Zob.: J. Plisiecki, *Obraz literacki i obraz filmowy*, „Polonistyka" 1985, nr 6; *Film w szkolnej edukacji polonistycznej* red. E. Nurczyńska-Fidelska, Łódź 1995; W. Bobiński, *Film fabularny w dydaktyce literatury — spojrzenie z podwójnej perspektywy*, [w]: *Przygotowanie ucznia do odbioru różnych tekstów kultury*, red. A. Janus-Sitarz, Kraków 2004.

7 Zob.: D. Janczak, *Edukacyjne możliwości wykorzystania komiksu,* http://dorjan.edublogs.org/category/edukacja-medialna/fotokomiks/.

8 Zob.: K. Stróżyński, *Technologia informacyjna w nowoczesnej szkole,* Poznań 2001.

9 Zob.: S. Grochowicz-Kluczka, *Społeczeństwo informacyjne,* http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:ji1_XP2YgDEJ:www.publikacje.edu.pl/publikacje.php%3Fnr%3D5993+szko%C5%82a+w+spo%C5%82eczeństwie+informacyjnym&hl=pl&strip=1.

nauczycielem-przewodnikiem i jego podopiecznymi, wkraczającymi w świat kultury. Barbara Dyduchowa, omawiając etapy fascynacji komiksowym medium treści kultury, wyróżnia następujące grupy czytelników rysunkowych opowieści[10]:

- 6-9 lat. Etap ten wyróżnia bezkrytyczność lektury komiksów. Młody lekturowym stażem i doświadczeniem odbiorca traktuje wówczas komiks jako podstawowe medium treści kulturowych;
- 9-11 lat. Jest to okres kształtowania się gustów, związanych z poznawaniem różnych stylów i gatunków komiksu. Wówczas też odbiorca zaczyna dokonywać świadomych wyborów czytelniczych, preferując jedne komiksy kosztem innych (najczęściej mechanizm selekcji dyktowany jest modą na określone zjawiska z kręgu komiksu, np. *mangę*, komiks o superbohaterach, itp.);
- 11-12 lat. Jest to czas, kiedy — zdaniem Dyduchowej — lektura komiksu staje przestaje wystarczać do pełnego zaspokojenia potrzeb kulturalnych ucznia. Traktowana jako czynność infantylna, staje się punktem wyjścia do przeistoczenia czytelnika rysunkowych opowieści w odbiorcę prasy młodzieżowej.

Można spierać sie, czy opisane przez autorkę zachowanie jest prawidłowością; tym bardziej iż w powstających supersystemach rozrywkowych (pojęcie stworzone przez Marshę Kinder[11]) komiksy pełnią istotną rolę.

Okres krytycznej recepcji opowieści rysunkowych to jednocześnie czas, kiedy można je uznać za istotną pomoc dydaktyczną. Komiks przestaje bowiem fascynować czytelnika, który zaczyna jego lekturę w sposób tworzący dystans do lektury, co umożliwia jej zrefleksjonowanie. Nauczyciel, pragnący wykorzystać zainteresowanie ucznia opowieściami rysunkowymi do celów edukacyjnych, władny jest uczynić to w różny sposób: poprzez prezentację wzorcowych realizacji, rozmowę o lekturowych zainteresowaniach podopiecznych, wspólną realizację projektu komiksu, dyskusję nad wartością opowieści rysunkowych itd.. Uogólniając można — za Anielą Książek-Szczepanikową — lekcje poświęcone opowieściom rysunkowym podzielić na dwa nadrzędne typy[12]:

- **MODEL „REŻYSERSKI”.** Nauczyciel prowadzi zajęcia, wykorzystując metodę analizy tekstu. Efektem lekcji jest projekt komiksu, stworzonego w oparciu o inny tekst kultury (najczęściej utwór literacki, który stanowi punkt wyjścia dla badania możliwości przekładu sztuki słowa na inne medium). Mamy wówczas do czynienia z przekładem intersemiotyczny, dzięki któremu uczeń może nie tylko zorientować się w specyfice różnych mediów kultury, lecz — przede wszystkim — dostrzec korespondencję sztuk. Model ten wykorzystuje też pełniej — niż alternatywny wobec niego (opisany niżej) —ludyczne metody, będące najbardziej stymulującymi rozwój dziecka.[13]

W omawianym modelu można wyróżnić następujące ogniwa lekcji poświęconej projektowaniu komiksu według utworu literackiego:

- ➢ podział utworu na fabularne całostki, będące odpowiednikiem komiksowych klatek;
- ➢ nadanie im tytułów lub sporządzenie zwięzłego opisu;
- ➢ opracowanie dialogów i monologów w postaci „dymków”;
- ➢ opracowanie graficznego zapisu dźwięków pozasłownych (odgłosów);
- ➢ określenie graficznie sytuacji, w której znajdują się postacie;

- **MODEL ANALITYCZNO-OPISOWY.** Specyfika zajęć prowadzonych według tego modelu jest traktowanie komiksu jako zjawiska immanentnego, które należy zbadać pod katem jego specyfiki. Charakter badawczy lekcji realizowanych według modelu analityczno-opisowego nakłada na nauczyciela szczególne powinności: musi on dobrać analizowany na lekcji komiks pod kątem reprezentowanej w nim etyki głównych bohaterów, wartości artystycznych, wreszcie dostępności dla ucznia (aby można było osiągnąć zamierzone cele, tj. przybliżyć uczniom fenomen komiksu jako tekstu kultury, każdy z nich powinien dysponować własnym egzemplarzem)[14].

Lekcja prowadzona zgodnie z modelem analityczno-opisowym zorganizowana jest według następującego schematu:

- ➢ zapoznanie z treścią komiksu;
- ➢ omówienie sposobów tworzenia fabuły i kreacji postaci;
- ➢ zwrócenie uwagi na funkcje przedmiotu w narracji;
- ➢ rozpoznawanie ekspresji werbalnej i pozawerbalnej funkcjonującej w fabule komiksu (celem analizy jest kształcenie sprawności językowej ucznia).

***

Oba przedstawione wyżej modele lekcji, w trakcie których wykorzystywany jest komiks, mają na tyle uniwersalny charakter, że można stosować je w różnych metodykach przedmiotowych. Oczywiście mają swoje ograniczenia, wynikające tyleż z predyspozycji uczniów, co immanentnych ograniczeń przedmiotów nauczania. Z pewnością model analityczno-opisowy sprawdzać się będzie na zajęciach plastycznych w stopniu o wiele większym, niż reżyserski. Z kolei na historii nie ma sensu stosować żadnego z nich w sposób rozbudowany; w tym bowiem wypadku komiks może pełnić funkcję przede wszystkim ilustracyjną[15].

Zaprezentowane modele najpełniej sprawdzają się na zajęciach reali-

10 B. Dyduchowa, *Co nauczyciel powinien wiedzieć o komiksie,* „Polonistyka” 1992, nr 4.

11 Zob.: M. Kinder, *Playing with Power in Movies, Television and Video Games. From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles,* Bekerley 1991. Mianem tym Kinder określa intertekstualną i intermedialną sieć powiązań, skonstruowaną wokół postaci lub grupy bohaterów, obecnych w różnych tekstach kultury (zob.: tamże, s. 1).

12 Zob.: A. Książek-Szczepanikowa, *Projektowanie komiksów na lekcjach języka polskiego,* [w]: taż, *Literatury obszar chroniony. Z badań nad szkolnym kształceniem literackim,* Szczecin 1999.

13 Metody te mają zastosowanie nie tylko w metodyce przedmiotowej, lecz również socjoterapii, pozwalając dziecku opanować skłonności do agresji (zob.: R. Portman, *Gry i zabawy przeciwko agresji,* przekł. M. Jałowiec, Kielce 2002). Wartość tych metod wynika z wykorzystania naturalnej dla dziecka sytuacji zabawy do kształtowania pożądanych społecznie i edukacyjnie nawyków.

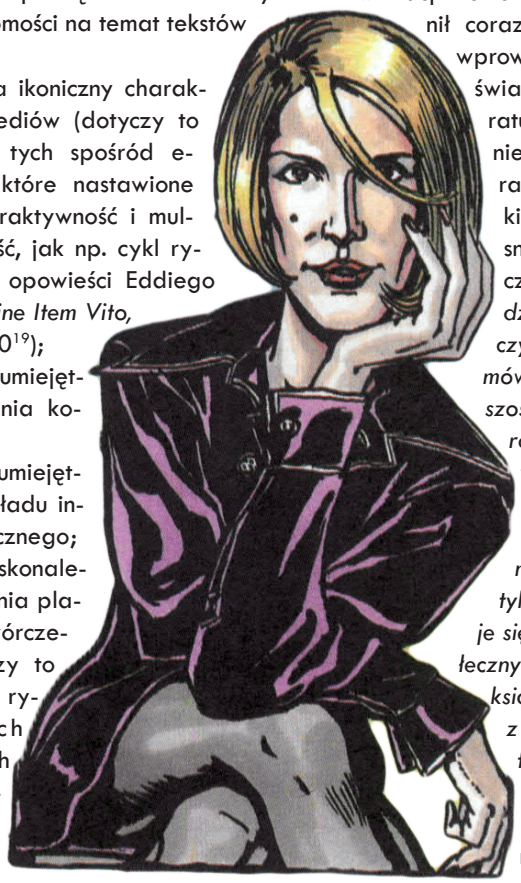
14 Alternatywą dla pracy indywidualnej jest praca w grupach. Jednakże w tym wypadku należy liczyć się z sytuacją, w której nie wszystkie osoby należące do grupy pracują jednakowo pilnie. Ponadto efekty pracy, prezentowane na forum klasy (jest to niezbędny element pracy grupowej) mogą czasowo zdominować meritum lekcji, tj. analizę formalną komiksu.

15 Zob.: G. Pańko, *O zastosowaniu komiksu w nauczaniu historii*, [w]: *Między historią a edukacją historyczną*, pod red. V. Julkowskiej, Poznań 2003. Na temat ograniczeń medium komiksowego traktowanego jako środek dydaktyczny w nauczaniu historii zob.: M. Reputakowski, *Ostatni żubr,* http://komiks.polter.pl/Ostatni-zubr-c20946.

zujących ścieżki międzyprzedmiotowe[16] (zwłaszcza edukację medialną; komiks może być wówczas tworzony np. w ramach zajęć z plastyki i informatyki). Inspirująca i najbardziej efektywna w tym wypadku jest metoda projektu. Składa się ona z kilku podstawowych ogniw, które — następując po sobie w ściśle określonej kolejności — umożliwiają uczniom rozwiązanie opracowywanego zagadnienia[17]. Prócz niewątpliwych walorów wychowawczych (współpraca w grupie, kreacyjność uczniów) zajęcia prowadzone metodą projektów uświadamiają procesualny charakter zdobywania wiedzy i umiejętności.

Pośród zajęć przedmiotowych na uwagę zasługują lekcje z kręgu humanistycznych, przede wszystkim język polski (ważką rolę komiks odgrywa zwłaszcza na lekcjach poświęconych literaturze)[18]. Dlatego też na przykładzie tego przedmiotu najpełniej można ukazać funkcje, jakie komiks pełni w edukacji. Zgodnie z wyznacznikami metodyków opowieść rysunkowa, wykorzystywana w edukacji polonistycznej:

- nie pomija ani nie pomniejsza rangi dzieła literackiego, które jest dlań punktem wyjścia;
- umożliwia uporządkowanie zdobytych wiadomości na temat tekstów kultury;
- uzmysławia ikoniczny charakter multimediów (dotyczy to zwłaszcza tych spośród e-komiksów które nastawione są na interaktywność i multimedialność, jak np. cykl rysunkowych opowieści Eddiego Caplana *Line Item Vito*, 2004-2010[19]);
- kształci umiejętność czytania komiksu;
- kształci umiejętność przekładu intersemiotycznego;
- kształci doskonalenie tworzenia planu odtwórczego (dotyczy to opowieści rysunkowych tworzonych na podstawie utworu literackiego);
- uczy czytać przestrzeń w dziele malarskim, interpretować usytuowanie elementów komiksu na kadrze;
- rozwija inwencję językową, kreatywność ucznia;
- wypowiedzi bohaterów komiksu mogą być ćwiczeniem słownikowo–frazeologicznym i stylistycznym dla ucznia;
- rysunek w komiksie pozwala na werbalizację („ikonizację") odczuć ucznia.



Zwraca uwagę wszechstronność wypunktowanych tu zadań, stawianych przed opowieścią rysunkową; komiks ma nie tylko uświadamiać różnorodność języków sztuki, lecz również służy do edukacji językowej, poprawiając sprawność komunikacyjną ucznia.

***

Jaka jest przyszłość komiksu traktowanego jako pomoc dydaktyczna? Wydaje się, iż — wraz z rozwojem cywilizacji ikonicznej — będzie on pełnił coraz istotniejszą rolę we wprowadzaniu ucznia w świat sztuki i kultury. Literatura funkcji tej obecnie nie pełni, z uwagi na coraz mniejszą rolę książki w kulturze współczesnej; Grzegorz Leszczyński pisze: *Trzeba by dziś mówić o mniejszości czytającej, podobnie jak mówi się o innych mniejszościach społecznych: narodowych, wyznaniowych, rasowych, seksualnych. O ile jednak ta ostatnia głośno domaga się swych praw, o tyle pierwsza zachowuje się wstydliwie, bo w społecznym odbiorze czytanie książek traktowane bywa z pobłażaniem — jako forma nieszkodliwego dziwactwa*[20]. Miejsce sztuki słowa zajmuje tekst kultury sięgający po różne kanały percepcji jednocześnie. Wprowadza on — zwłaszcza gdy mamy do czynienia z e-komiksem, którego twórcy dysponują znacznie większymi możliwościami i bardziej zróżnicowanym tworzywem, niż autorzy komiksów drukowanych w tradycyjnej, papierowej postaci — równocześnie wizualne, akustyczne i werbalne elementy do struktury formalnej dzieła sztuki; przykładem służy sieciowy komiks łączący rysunkową opowieść z elementami animacji, *Afterworld* (USA 2007-2008, reż. Stan Rogow). Zmienione postrzeganie odzwierciedla się jednakże również w konwencjonalnym, drukowanym komiksie dzięki spojeniu obrazu i słowa w nową jakość[21].

Rysunkowa opowieść może być przy tym traktowana jako „kulturowy pomost" między utrwalonymi tradycją mediami kultury wysokiej (głównie literaturą) a obiegiem, w którym partycypu-

16 Ścieżka międzyprzedmiotowa to zestaw treści nauczania i umiejętności praktycznych o istotnym znaczeniu poznawczym i wychowawczym, których realizacja odbywa się w ramach nauczania kilku przedmiotów na danym poziomie edukacyjnym lub w postaci osobnych zajęć (zob.: „Dziennik Urzędowy" 2002, nr 51, poz. 458).

17 Każdy projekt posiada następujące fazy:
Wybór tematu oraz określenie celów projektu.
Zawarcie „kontraktu" między nauczycielem i uczniami; „umowa" taka zawiera temat projektu i jego cele, jego wykonawców, czas realizacji, formę wykonania, źródła informacji, terminy konsultacji, termin prezentacji oraz kryteria oceny.
Planowanie. To czas przeznaczony na uczniowską dyskusję nad zadaniem. Omawiają oni sposoby realizacji, dokonują podziału pracy oraz ustalają jej harmonogram.
Realizacja projektu. Uczniowie poszukują informacji, selekcjonują i gromadzą materiały, Przygotowują zebrane materiały do prezentacji. Swoją pracę na bieżąco konsultują z nauczycielem.
Prezentacja projektu. Uczniowie prezentują swoją pracę, w tym wypadku komiks
Ocena projektu. Musi być ona zgodna z wcześniej ustalonymi kryteriami oraz powinna zawierać wnioski do dalszej pracy. Oceny mogą dokonywać sami uczniowie, komisja, zaproszeni goście lub nauczyciel.
Ewaluacja. Ostatnie ogniwo projektu jest podsumowaniem pracy zespołu i poszczególnych jego członków. Szerzej zob.: J. Śmigielski, *Metoda projektów w edukacji,* „Edukacja Medialna" 2001, nr 2; *Uczenie metodą projektów,* red. B. D. Gołębiak, Warszawa 2002; B. Belcar, *Projekt jako metoda nauczania,* „Dyrektor Szkoły" 2003, nr 3; H. Błażejewska, *Metoda projektu,* „Biblioteka w Szkole" 2001, nr 9; A. Pacewicz, D. Sterna, *Jak pracować metodą projektów?,* „Centrum Edukacji Obywatelskiej", https://www.ezi.edu.pl/?id=432; B. Potocka, L. Nowak, Projekty edukacyjne. Poradnik dla nauczyciela, Kielce 2002; M. Kaczmarczyk, D. Kopeć, *Dydaktyka zdrowego rozsądku,* Wrocław 2007.

18 Komiks — zwłaszcza jeśli nauczyciel korzysta z modelu „reżyserskiego" — może też być bardzo przydatny w nauce języków obcych. Przykładem służy sposób, w jaki opowieść rysunkowa wykorzystana jest w *Ilustrowanym słowniku angielsko-polskim* (red. M. Kaczmarek, M. Derwich, A. Hada, Wrocław 2009). Publikacja ta skierowana jest do uczniów nauczania początkowego (klasy I-III) jako pomoc dydaktyczna. Każdy z rozdziałów słownika składa się m.in. ze scenki komiksowej, w której ukazywane jest praktyczne zastosowanie poznanego słownictwa w codziennej komunikacji oraz listy zdań z komiksu opatrzonych tłumaczeniem. Zob. też: J. Krieger-Knieja, *Możliwość integracji tekstu komiksowego i jego treści do kształcenia kompetencji interkulturowej w nauczaniu języka obcego,* „Neofilolog. Czasopismo Polskiego Towarzystwa Neofilologicznego", Poznań 2004, nr 25.

19 Komiks dostępny jest na stronie: http://www.lineitemvito.com/home.php?toondate=2004_11_03.

20 G. Leszczyński, *Literatura i książka dziecięca. Słowo — obiegi — konteksty,* Warszawa 2003, s. 8.

21 Zob.: A. Mikuštaková, *O specyfice gatunkowej komiksu,* „Guliwer" 1996, nr 4, s. 11.

je młode wiekiem i lekturowym doświadczeniem pokolenie. Sam komiks też ewoluuje — nie tylko treściowo (opowieści rysunkowe przestały być synonimem gagów komediowych połączonych w całość ramą fabularną i poruszają istotną społecznie oraz cywilizacyjnie problematykę), lecz również formalnie. Ekspansywnie rozwijający się komiks internetowy (webkomiks, e-komiks) stawia przed nauczycielem nowe wyzwanie: w jaki sposób ukazać uczniom konsekwencje charakterystycznej dla sztuki współczesnej syntopii technologii i sztuki, w której — zgodnie z maksymą Marshalla McLuhana — środek przekazu staje się przekazem?[22]

Niezależnie bowiem od osobistych przekonań nauczającego, winien on prowadzić z uczniem edukacyjny dialog w języku zrozumiałym dla nich obu. To zaś oznacza coraz częściej odwoływanie się do tekstów kultury popularnej (w tym komiksu) jako punktu odniesienia w rozmowie na istotne — tak dla nauczyciela, jak i ucznia — tematy[23].

Adam Mazurkiewicz
Doktor nauk humanistycznych, polonista, badacz kultury popularnej. Pracownik Wydziału Filologicznego Uniwersytetu Łódzkiego.

więcej w BIBIK-u Nr 66, styczeń 2009

22 Sygnalizowany tu problem jest aktualizacją szerszej kwestii: wartościowania i opisu cybersztuki (której e-komiks jest szczególną postacią), będącej jednym z ważnych nurtów kultury współczesnej. Jest to problem tym istotniejszy, że cyberkulturowy paradygmat nie zawęża się do obiegu popularnego i dość często pozostaje w sferze artystycznej awangardy (projekty Stelarca [właśc. Steliosa Arcadiou], instalacje francuskiej performerki Orlan [?], zjawisko *computer-art* i *net-art,* itp.). Aspekt technologiczny dzieła sztuki przestaje w cyberkulturze ograniczać się do sfery tworzywa, stając się integralnym elementem przekazu ideowego. Z tego zapewne względu związana ideowo z cyberfeminizmem — nurtem myśli społecznej, akcentującym doniosłość roli techniki w łamaniu stereotypów kulturowych — Linda Dement zdecydowała się na publikację albumu malarskiego *Cyberflesh Girlmonster* (1995) na płycie CD.

23 Świadomość siły komiksowego przekazu można dostrzec w Inicjatywie Państwowej Inspekcji Pracy, na której stronie internetowej dostępne są rysunkowe opowieści przeznaczone dla najmłodszych. Mają one uczyć prawidłowego reagowania na wypadki, jakie mogą przydarzyć się w gospodarstwie rolnym; zob.: *Przygoda na wsi. Zobacz co Ci zagraża,* cz. 1-6, http://www.pip.gov.pl/html/pl/wydawn/07040003.htm. Rysunkowa opowieść została wykorzystana również w kampanii na rzecz legalnego oprogramowania komputerowego przez firmę Microsoft — zob.: M. Maj, *Komiksy Microsoftu zachęcają do legalności,* „Money.pl" 2007, http://manager.money.pl/hitech/artykuly/artykul/komiksy;microsoftu;zachecaja;do;legalnosci,59,0,217659.html. Komiks w obu przywołanych tu wypadkach został podporządkowany funkcji perswazyjnej: twórcy kampanii, operując językiem zrozumiałym dla młodzieży proponują rozwiązania akceptowane społecznie jako normę. Fabuła komiksów została ukształtowana tak, by uwypuklić korzyści płynące zarówno z przestrzegania zasad BHP, jak i użytkowania legalnego oprogramowania.

Bruksela – miasto komiksów

Bruksela kojarzy się przede wszystkim z Parlamentem Europejskim. Co bardziej zorientowani wymienią jeszcze: belgijskie piwo, czekoladę, Grande Place, Siusiającym Chłopcu lub Atomium. Fascynaci sztuki być może wspomną o Piotrze Breughlu, który mieszkał tu przez wiele lat. Mało kto jednak wie, że stolica Belgii nazywana bywa Miastem Komiksów.

Jest chłodny sierpniowy poranek, idę ku Grande Place podziwiając brukselskie neogotyckie kamienice. Nagle moja uwagę przykuwają podwójne nazwy ulic. W obrębie Starego Miasta pod „prawidłowymi" nazwami, umieszczono tabliczki z wizerunkami i imionami...bohaterów komiksów. Mamy więc ulicę Yakariego, Lucky Luke'a czy Paddle Kida. Wyszukiwanie kolejnych komiksowych postaci gwarantuje dobrą zabawę i odpoczynek od „klasycznej" turystyki.

Historia katedry w formie komiksu

Myliłby się jednak ten, kto sądziłby że na tym kończy się komiks na brukselskich ulicach. Tuż za przepiękną gotycką katedrą trafiam na olbrzymi bilboard (wysokość kilku pięter). Na nim Armando Catalono, bohater Skorpiona, wyciąga szpadę w kierunku niewidocznego przeciwnika. Nawet we wnętrzu samej świątyni, historię jej założycieli przedstawiono w formie historyjki obrazkowej.

Muzeum Komiksu - Smerfy

Jądrem tego całego komiksowego uniwersum jest Muzeum Komiksu (Centre Belge de la Bande Dessinée) znajdujące się w pięknej secesyjnej kamienicy Victora Horty. Sale wystawowe zaludniają takie postacie jak: Lucky Luke, Smerfy, Tintin ale znalazło się też miejsca dla japońskiego Goku. W przestronnych gablotach przedstawiono historię belgijskiego komiksu, znalazło się miejsce dla domku smerfów, pierwszej części Thorgala (autorstwa polskiego rysownika Grzegorza Rosińskiego) i wielu wielu innych. Muzeum posiada również bibliotekę (w której znajdują się także polskie wydania belgijskich historii obrazkowych) i sklepik – ceny są dość wysokie (od 50 Euro za figurkę z bohaterem komiksu) jednak wybór pamiątek naprawdę duży. W ofercie są też dwa polskie komiksy – nieśmiertelny Thorgal oraz popularna ostatnimi czasy Marzi.

Sklep w Muzeum Komiksu

Nie jest pustym frazesem stwierdzenie, że Belgowie traktują komiks jak jedną ze sztuk. Widać to zarówno na ulicach ich stolicy jak i na półkach księgarń. Wybór jest ogromny, do tego dochodzą najróżniejsze gadżety i pamiątki. Dla każdego fana historyjek obrazkowych będzie to prawdziwy raj.

Gablota w sklepie. Muzeum Komiksu

LUDZIE KOMIKSU

CLAMP - Za enigmatycznym podpisem CLAMP skrywa się grupa rysowniczek, wywodząca się z japońskiego rynku fanzinów, nazywanych tam dojinshi. Dzięki kilkunastu wydanym pozycjom, dorobiły się rzeszy fanów i opinii lidera na rynku komiksów dla dziewcząt, shojo. Na początku swojej niezależnej działalności, skład grupy CLAMP był damsko-męski. W szczytowym okresie w jej szeregach było aż jedenastu członków. Jednak debiut na rynku profesjonalistów spowodował, że kilku z nich postanowiło opuścić szeregi, bądź też zaczęło tworzyć na własny rachunek. Ciągłe zmiany składu spowodowały, że z oryginalnego pozostały już tylko cztery dziewczyny, tworząc zasadniczy rdzeń CLAMP-a. Są to (stan na dzień 23 sierpnia 1999 roku):

Nanase Okawa - Można powiedzieć, że jest mózgiem przedsiębiorstwa pod nazwą CLAMP. Pracuje jako scenarzystka, nadzoruje przebieg kolejnych etapów produkcji, projektuje okładki w kolejnych mangach i zajmuje się marketingiem. Data urodzenia: 2 maja 1967 roku.

Apapa Mokona - Jest głównym grafikiem CLAMP-a. Odpowiada za przygotowanie projektów postaci, szkice tła i odpowiedni dobór rastrów. Data urodzenia: 16 czerwca 1968 roku.

Mick Nekoi - Niech Was nie zwiedzie jej imię. Mick jest stuprocentową kobietą. Poza funkcją kierownika artystycznego i asystenta przy obróbce grafiki, zajmuje się nakładaniem rastrów na ukończone strony. Data urodzenia: 21 stycznia 1969 roku.

Satsuki Igarashi - Pełni w CLAMP-ie niewdzięczną funkcję asystenta. Wbrew pozorom ciąży na niej nie mniejsza odpowiedzialność niż na pozostałej trójce. Dlaczego? Satsuki jest w zespole naczelną kucharką, więc wniosek wyciągnijcie sami. Data urodzenia: 8 lutego 1969 roku.

Źródło: http://www.komiks.gildia.pl/tworcy/clamp

Will Eisner - (ur. 3 marca 1917 w Nowym Jorku, zm. 3 stycznia 2005 w Lauderdale Lakes, Floryda) - amerykański twórca komiksów. Pochodził z rodziny rosyjskich emigrantów. W 1940 stworzył znany komiks The Spirit. Jego bohaterem uczynił detektywa, uznawanego za nieżyjącego, który ukrywa się na cmentarzu i nocami, zamaskowany, zwalcza przestępczość. Eisner publikował kolejne części komiksu do 1952. Pracował jednocześnie jako ilustrator podręczników wojskowych dla armii amerykańskiej. W 1978 wydał książkę A Contract With God and Other Tenement Stories (Umowa z Bogiem i inne opowieści z czynszówki, w Polsce wydana wraz z dwoma późniejszymi powieściami graficznymi Eisnera w tomie Umowa z Bogiem: Trylogia, wyd. Egmont 2007, przekład: Jacek Drewnowski). Książka ta, częściowo oparta na wątkach autobiograficznych z dzieciństwa, uznawana jest za pierwszą przedstawicielkę nowego gatunku - tzw. powieści graficznej. W kolejnych latach Eisner stworzył jeszcze kilka utworów przypisywanych do tego gatunku - The Building, Dropsie Avenue, To The Heart of the Storm. Ponadto zajmował się ilustrowaniem znanych powieści, m.in. Moby Dicka. W 1988 imię Eisnera nadano prestiżowej nagrodzie świata komiksu (Nagroda Eisnera). Nagrody noszą popularną nazwę Eisnerów.

http://pl.wikipedia.org/wiki/Will_Eisner

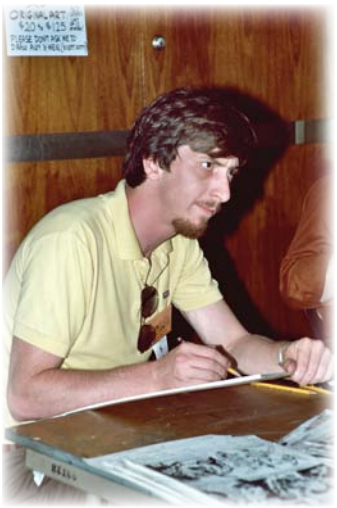
Neil Gaiman (ur. 10 listopada 1960 r.) - Scenarzysta filmowy i komiksowy, autor słuchowisk radiowych, pisarz dla dorosłych i dla dzieci. Podczas prawie 20 lat pracy pisarskiej Neil Gaiman stał się najpopularniejszym scenarzystą nowoczesnego komiksu, a teraz jest najlepiej sprzedającym się pisarzem powieściowym. Jest twórcą/scenarzystą serii Sandman, kultowej serii komiksowej, która otrzymała nagrodę Neil&Will Eisner Comic Industry Award dla najlepszego scenarzysty (1991,1992,1993 i 1994), dla najlepszej kontynuowanej serii (1991, 1992, 1993), za najlepszy album w kategorii wznowienie (1991), za najlepszy album w kategorii pierwsze wydanie (1991) i nagrodę Harrey Award dla najlepszego scenarzysty (1990,1991) oraz dla najlepszej kontynuowanej serii (1992). W 1991 r. 19 nr Sandmana zdobył World Fantasy Award w kategorii najlepsze opowiadania (i był to precedens w historii, kiedy komiks otrzymał nagrodę literacką). Neil Gaiman zdobył wiele innych na-

gród, włączając w to otrzymaną w 1993 r. Diamond Distributors „Gem" Award, przyznaną mu przez dystrybutorów komiksu za jego wkład w rozszerzenie rynku czytelników komiksu na świecie. Gaiman i jego dzieło Sandman trafili na czołówki gazet amerykańskich, kiedy w 75 nr Sandmana Gaiman ogłosił zakończenie komiksu a wydawca zapowiedział zaprzestanie jego wydawania. W tamtym czasie był to ich najlepiej sprzedający się komiks. Trzyczęściowa seria komiksowa Death:The Hight Cost of Living w lutym 1993 r. była najlepiej sprzedającym się tytułem wszechczasów przeznaczonym dla „dojrzałych czytelników". Sprzedaż tylko pierwszego nakładu osiągnęła 300 000 egz. Wytwórnia Warner Brothers podjęła decyzje o ekranizacji książki, a Gaiman otrzymał zlecenie napisanie scenariusza. Death: The Time of Your Life wydana w 1997 r. Zdobyła nagrodę GLAAD za najlepszy komiks 1996 roku. Neil Gaiman napisał ilustrowane opowiadanie Signal to Noise o umierającym reżyserze filmowym, które zdobyło nagrodę Eisnera jako najlepszego albumu graficznego i nadawane było przez BBC w 1996 roku. Scenariusz tego słuchowiska napisał Neil Gaiman. Zgłoszone było ono do nagrody radiowej SONY. Ostatnio opowiadanie zaadaptowała jako sztukę teatralną grupa teatralna z Chicago. Pozostałe książki obejmują Violent Cases (1987) oraz Blach Orchid(1988). Violent Cases - medytacja nad pamięcią, złem i przyjęciami urodzinowymi. Zdobyła Eagle Award za najlepszą powieść ilustrowaną, a Gaiman otrzymał nagrodę Eagle jako najlepszy scenarzysta amerykańskiego komiksu. W 1990 r. powstał pierwszy zbiór SF autorstwa Gaimana - Miracleman. The Golden Age pojawił się w 1992 r. Angels and Visitations (1993) - zbiór opowiadań, prozy i artykułów prasowych wydany dla uczczenia 10 lat pisarstwa Gaimana sprzedał się natychmiast w 10 000 egz. i był 5-krotnie wznawiany. Jedno z opowiadań z tego zbioru pt. Troll Bridge było nominowane do nagrody World Fantasy za 1994 rok. Książka została nagrodzona w 1994 r. przez Międzynarodowe Stowarzyszenie Krytyków Horroru w kategorii najlepszy zbiór opowiadań. Inne komiksy Gaimana to np. Mr Punch, mroczna opowieść o dzieciństwie i lalkach oraz Alice Cooper's The Last Temptation.

Źródło: http://komiksomania.pl/autor/neil-gaiman.html

Hergé - [wymowa: erż'e], właśc. Georges Prosper Remi (ur. 22 maja 1907 w Brukseli – zm. 3 marca 1983 w Brukseli), belgijski rysownik komiksowy zaliczany do najpopularniejszych twórców XX wieku. Seria komiksów Przygody Tintina, których bohaterem jest podróżnik Tintin sprzedana została w ponad 200 mln egzemplarzy i przetłumaczona z języka francuskiego na ponad 50 języków. Pseudnim Hergé, którym podpisywał prace pochodzi od jego inicjałów RG (wymawianych po francusku).

http://pl.wikipedia.org/wiki/Herg%C3%A9



Frank Miller - (ur. 27 stycznia 1957 w Olney, Maryland) – amerykański pisarz i artysta, najbardziej znany jako autor komiksów w stylu noir. Dorastający w Montpelier, Vermont, Miller został najpierw profesjonalnym artystą komiksowym. Pracował dla głównych wydawnictw w Stanach, takich jak Gold Key, DC Comics i Marvel Comics. Zwrócił na siebie uwagę amerykańskiej sceny komiksowej dwuzeszytową opowieścią z serii The Spectacular Spider-Man. Wkrótce później został stałym rysownikiem serii Daredevil, następnie również jej scenarzystą. Współpracując z inkerem Klausem Jansonem, Miller szybko zyskiwał nowych fanów, uznanie krytyków oraz respekt wśród kolegów z branży. Podczas okresu, w którym pracował przy Daredevilu, Miller stworzył Elektrę – słynną już postać komiksową, z którą to właśnie jest najbardziej kojarzony. Od tamtego czasu jego wpływ na serię Daredevil zwiększył się tak bardzo, iż nawet w filmowej adaptacji wykorzystano wiele elementów z opowiadań Millera. Miller jest znany również z tworzenia specyficznych prac w swoim unikalnym stylu. Ronin, komiks sensacyjny o samuraju był owocem pierwszej z wielu współpracy z żoną Millera, Lynn Varley. Miller często przeplatał wątki sztandarowych postaci Marvela i DC takich jak Batman i Daredevil, oraz tworzył swoje własne historie, takie jak Give Me Liberty razem z Dave'em Gibbonsem czy Hard Boiled z Geoffem Darrowem. Sin City, jego pierwsze całkowicie samodzielne dzieło, to seria drastycznych czarnobiałych opowieści kryminalnych wydana przez Dark Horse Comics. Najbardziej znane i doceniane dzieła Millera, zarówno wewnątrz komiksowego półświatka, jak i poza nim, to The Dark Knight Returns, mroczna historia Batmana osadzona w niedalekiej przeszłości. Przedstawia ona Batmana jako brutalnego, w pewnym stopniu wytrąconego z równowagi odrzutka, wielce odbiegającego od znanego wizerunku z seriali telewizyjnych z lat 60. Od tego czasu millerowa wersja mrocznego rycerza dominowała przez prawie 20 lat, dając inspiracje Timowi Burtonowi w 1989 do nakręcenia filmowej wersji Batmana, Alanowi Moore-'owi do stworzenia historii The Killing Joke, oraz Grantowi Morrisonowi dla Arkham Asylum. Miller jest również autorem wielu scenariuszy filmowych, między innymi do RoboCop 2 i RoboCop 3. Po tym ostatnim, zdegustowany tym, że prawie żaden z jego pomysłów nie został zrealizowany w ostatecznej wersji filmu, a nazwisko jego było wyświetlane na pierwszym miejscu w napisach końcowych, Miller zdecydował, że już nigdy nie pozwoli Hollywood robić filmowych adaptacji na podstawie jego komiksów. Później Miller pracował dla Dark Horse Comics, które kupiło prawa do wydawania komiksów o Robocopie, aby stworzyć komiksową adaptację filmu Robocop III opartą na scenariuszu Millera. Zdanie Millera o filmowaniu komiksów zmieniło się po tym, jak Robert Rodriguez pokazał mu film krótkometrażowy na podstawie jednej historii z Sin City, który nakręcił bez jego wiedzy. Miller był tak zadowolony z rezultatu, że w pełni dał zgodę na nakrę-

cenie filmu kinowego Sin City: Miasto Grzechu. Reżyser wykorzystał w nim oryginalne komiksy Millera zamiast scenariusza i storyboardów. W 1999 roku Miller opublikował powieść graficzną 300, zainspirowaną bitwą pod Termopilami historię spartańskich żołnierzy z góry skazanych na przegraną w walce z perskimi najeźdźcami. Komiks ten uhonorowany został wieloma nagrodami i w 2006 roku został zekranizowany przez Zacka Snydera (300).

Źródło: http://pl.wikipedia.org/wiki/Frank_Miller

Grzegorz Rosiński - Urodził się 3 sierpnia 1941 w Stalowej Woli. Ukończył Liceum Sztuk Plastycznych i Akademię Sztuk Pięknych w Warszawie. Po otrzymaniu dyplomu zarabiał na życie projektami okładek płyt, ilustracjami do podręczników i opowiadań dla dzieci. Potem zajął się komiksem. Swoją karierę zaczął od rysowania popularnych w Polsce serii komiksowych. To on jest autorem rysunków do części komiksów z serii Kapitan Żbik i Pilot śmigłowca. Jednocześnie powstawał cykl Legendarna historia Polski. W 1976 roku objął kierownictwo artystyczne w magazynie „Relax". Przygoda belgijska zaczęła się dla Rosińskiego w połowie lat siedemdziesiątych. Na samym początku rysował krótkie komiksy humorystyczne dla magazynów „Trombone illustre" oraz „Tintin". Wtedy właśnie dla magazynu „Spirou" powstała seria krótkich humorystycznych opowiadań zatytułowana Fantastyczna podróż. W 1976 roku Rosiński poznał Jeana Van Hamme'a i w tym samym roku narodził się pomysł komiksu Thorgal. Wkrótce potem pierwsza część sagi o Thorgalu, zatytułowana Zdradzona Czarodziejka, ukazała się w piśmie „Tintin". Seria ta wkrótce stała się europejskim przebojem. W 1980 roku do galerii swoich postaci Rosiński dodał nowego bohatera, Yansa. Autorem scenariusza serii opisującej przygody Yansa jest A. P. Duchateau. Po wprowadzeniu stanu wojennego Rosiński wyjechał z kraju na stałe. W 1986 r. razem z Van Hammem stworzyli następny komiksowy przebój - czarno - białą opowieść o szninklu J'onie. Rosiński jest także autorem Skargi Utraconych Ziem, która jeszcze przed ukazaniem się na rynku zyskała dużą popularność (1994-95 r.). Stworzył też jednoalbumowy komiks pt. Western. Od 1979 roku, w którym to artysta otrzymał nagrodę Saint-Michel za najlepszy realistyczny komiks, jego prace były nagradzane na wielu festiwalach komiksowych: Grand Prix Alp w 1988 r. na festiwalu komiksu w Sierre, nagrodę dla najlepszego rysownika przyznaną przez belgijskie stowarzyszenie komiksu w 1988 r., nagrodę dziennikarzy na festiwalu komiksu w Durbuy w Belgii. Grzegorz Rosiński jest uznawany za czołowego twórcę komiksu w Europie. Wykłada sztukę komiksu na uczelni w Sion. Obecnie mieszka w Szwajcarii.

Stan Sakai - (ur. 25 maja 1953) – Amerykanin pochodzenia japońskiego, twórca komiksów (m.in. Usagi Yojimbo), laureat Nagrody Eisnera. Urodził sie w Kyoto. Dorastał na Hawajach, gdzie studiował sztuki piękne na Uniwersytecie Hawajskim. Później ukończył Szkołę Sztuki i Wzornictwa w Pasadenie, w Kalifornii, gdzie obecnie mieszka wraz z żoną Sharon. Karierę rozpoczął od uzupełniania tekstów w komiksach o Groo Wędrowcy Sergio Aragonésa i Marka Evanier. Sławę przyniósł mu cykl komiksów Usagi Yojimbo, epicka saga o Miyamoto Usagim, króliku - samuraju, której akcja toczy się w siedemnastowiecznej Japonii. Pierwsze odcinki serii wydano w 1984 roku, zaś do dnia dzisiejszego powstały 23 tomy (z tego 22 przetłumaczono na język polski). Stan Sakai swoje komiksy tworzy całkowicie samodzielnie (wyjątkiem są wydania okolicznościowe niektórych tomów, pokolorowane przez Toma Luth, a także gościnny udział Sergio Aragonésa, który był autorem scenariusza opowiadania „Duch generała" w tomie 7 „Gen" oraz autorem obrysu tuszem w rozdziale „Powrót na równinę Adachi", w tomie 11 „Pory roku").

http://pl.wikipedia.org/wiki/Stan_Sakai

Akira Toryama - Absolwent Wyższej Szkoły Przemysłowej w swojej prefekturze. Następnie zaczął pracę w reklamie. Zmęczony pracą postanowił zająć się rysowaniem. Zadebiutował w 1978 w tygodniku mangowym Shukan Shonen Janpu wydawnictwa Shueisha, krótkim komiksem pod tytułem Wonder Island. Swój pierwszy sukces osiągnął po latach mangą Dr. Slump, wydawaną od 1980, a zakończoną w sierpniu 1984 roku. Jeszcze W tym samym roku rozpoczął pracę nad Dragon Ballem, którego tworzył przez następne jedenaście lat. Seria ta stała się niesamowicie popularna na całym świecie. Choć Akira nie planował tworzyć tak długiej serii i wielokrotnie zapowiadał jej koniec, seria doczekała się 42 tomów, co stanowi niemal 9000 stron komiksu. Zmęczony napiętym harmonogramem, Toriyama zakończył serię w 1995 roku. Wciąż jednak pracował jako konsultant przy produkcji Dragon Ball GT, gdzie wykreował wizerunki kilku głównych postaci oraz współtworzył początkowe odcinki anime. Poza rysowaniem Toriyama zajmował się także projektowaniem postaci do gier wideo, głównie na konsole Super Nintendo i Sony PlayStation. Postaci jego autorstwa możemy podziwiać m.in. w sławnym Chrono Triggerze oraz w serii gier Dragon Quest. Po zakończeniu serii Dragon Ball, Akira zajął się krótkimi mangami, mającymi zwykle od 100 do 200 stron, takimi jak: Alien X, Cowa, Kajika oraz parodiującą Dragon Balla mangą Neko Majin. Aktualnie współtworzy Blue Dragon i, jak sam twierdzi, ma to być jego ostatnia praca tego rodzaju.

http://pl.wikipedia.org/wiki/Akira_Toriyama

HISTORIA KOMIKSU AMERYKAŃSKIEGO DO LAT 80.

Komiks jest wyjątkowym gatunkiem sztuki. Jego przekaz opiera się na treściach pisanych podobnie jak książki, w którym opisy zostały zamienione na rysunki. Korzenie tego gatunku sięgają pierwszej połowy XIX w. kiedy tworzył Rudolf Topffer. W roku 1827 ukończył on ciekawą pracę, którą było 30 stron na których na każdej znajdowało się 6 narysowanych plansz oraz podpis u dołu dotyczący narracji. Pracę tą można uznać za jeden z pierwszych prakomiksów. Został on opublikowany w roku 1842 w Ameryce jako „Adventures of Obdiah Oldbuck". Później wydał on również 7 opowiadań Goethego. Właśnie tą działalność Topffer'a można uznać jako jedną z pierwszych w dziedzinie komiksu. Większość owych historyjek prezentowało satyryczne spojrzenie na społeczeństwo XIX wieku. Jednak prace Topffer'a niebyły do końca komiksem w takim sensie jak go postrzegamy dzisiaj. Większość znawców jako pierwszy prawdziwy komiks klasyfikują „Hogan's Alley" wraz z jego bohaterem Yellow Kid'em. Również ważnymi pozycjami w komiksie będzie na pewno „Max i Moritz".

Źródło: http://komiks.l8r.pl/historia.html

W 1938 w czasopiśmie poświęconym komiksowi fantastyczno-naukowemu pojawił się Superman. Bartosz Kurc, jedna z dwóch osób próbujących pisać w Polsce prace naukowe o komiksie, twierdzi, że Człowiek Ze Stali na zawsze zmienił oblicze komiksu zza oceanu. Ja bym powiedział, że je stworzył. Bo od chwili, gdy się pojawił, bohaterowie w trykotach zdominowali w całości rynek amerykański, walcząc z nazistami w czasie wojny, a po wojnie ucieleśniając amerykańskie wartości i wzmacniając w nie wiarę.

No bo jaki właściwie jest Superman? Jest szlachetny, moralnie nieskazitelny, mądry - jego osądy zawsze są trafne. Do tego jest twardy, nieustępliwy wobec zła i, co najważniejsze, wszechpotężny. To właściwie już nie jest ktoś. To jest coś. To jest spersonifikowana Ameryka lat 40. Zebrana w jedną postać rodząca się potęga, w trakcie wojny zmuszona do potwierdzania swojej moralnej nieskazitelności, po wojnie podnosząca dumnie swoją imperialistyczną głowę. A Superman to te idee wcielone i podane w postaci łatwostrawnych historyjek obrazkowych.

I tak właśnie było na początku. To nie tylko Superman, to też Kapitan Ameryka czy Flash Gordon. Wszyscy powielający dokładnie ten sam schemat. Kapitan był zresztą postacią stworzoną szczególnie na potrzeby antynazistowskiej propagandy. Jego wrogiem był demoniczny hitlerowiec o okropnie zmienionej, podobnej do czerwonej czaszki, twarzy - Red Skull. Cały komiks w USA był w dużej mierze podporą ideologii i ważnym narzędziem propagandy. Chociaż nie był jej tubą. Po prostu kumulował w sobie najważniejsze wartości, jakie wyznawała Ameryka i propagował je w możliwie najprostszej formie.

Źródło: http://studente.pl/artykuly/8640/Supermania-Lobomania-rzecz-o-komiksie-amerykanskim/?id=8640&page=0

Ogromne znaczenie dla rozwoju komiksu miała działalność wydawnictwa EC Comics, które pojawiło się na rynku wydawniczym po II wojnie. W poszukiwaniu nowych sposobów zainteresowania dorosłego czytelnika komiksem, wydawnictwo zaczęło publikować serie zeszytów pełnych przemocy, grozy, okrucieństwa i erotyzmu, co wzbudziło wiele kontrowersji wśród opinii publicznej. Trzeba zaznaczyć, że choć treść budziła wiele wątpliwości, to jakość prezentowanych rysunków była najwyższej próby. Wydawnictwo publikowało także czasopisma komiksowe „Mad" i „Panic", w których prezentowało czarny humor pełen agresji i będący atakiem na amerykańską kulturę masową, stwarzając atmosferę krytycznego ośmieszania [...]. Tendencją tego humoru natarczywego i drastycznego, [było] sprowadzenie całej kultury do nieograniczonej anarchii [...]". Konsekwencją podważania norm społecznych i obyczajowych była „krucjata antykomiksowa", którą prowadził doktor Frederic Wertham, widząc w komiksach źródło deprawacji moralnej, a która doprowadziła właściciela EC Comics, Williama Gaines-a przed sąd w 1954 roku. Ten nieznaczny z pozoru przypadek rozpętał dyskusję na temat wartości artystycznych komiksu. Fakt wprowadzenia w wyniku procesu Gainesa tzw. Kodeksu Komiksowego (Comics Code) będącego w praktyce środkiem cenzury świadczy dobitnie, że komiks stał się zjawiskiem, którego nie sposób było dłużej ignorować. Kodeks Komiksowy stworzony przez Comics Magazine Association of America spowodował wiele ograniczeń w treściach prezentowanych w komiksach, a co więcej, niepodporządkowanie się wymogom Kodeksu groziło wydawcom bankructwem (każdy komiks musiał posiadać specjalny znaczek poświadczający, że treść jest zgodna z postanowieniami Kodeksu; w przeciwnym razie dystrybutorzy odmawiali ich sprzedaży). Założenia Kodeksu dotyczyły zakazów przedstawiania pewnych tematów (np. zbrodni kry-

minalnych), a także sposobów ukazywania niektórych instytucji i osób (np. przedstawiciele władzy nie mogli być przedstawiani w sposób deprecjonujący, a jedynie wzbudzający szacunek). Jeśli chodzi o komiksy grozy, to zakazane zostało przedstawianie scen przemocy i zawierania układów między człowiekiem a złem (z wyjątkiem tych o wydźwięku moralnym). Kodeks odnosił się też do zagadnień szczegółowych, tj. do słownictwa, jakie może być stosowane, a nawet do symboli, które wywoływałyby niepożądane skojarzenia. To w dużym stopniu zdeterminowało całą twórczość komiksową i wpłynęło na rozwój późniejszego komiksu undergroundowego (podziemnego).Tematyka tak potępiana w Ameryce pojawiła się również na Starym Kontynencie. Erotyzm, czarny humor czy też kryminały o dużej dawce mocnych wrażeń były domeną francuskiego wydawnictwa La terrain vague Erica Rosfelda. Wypuściło ono na rynek wiele albumów, z których kilka zostało uznanych za arcydzieła gatunku, np. „Barbarella" Jean Claude-a Forresta oraz seria o przygodach Valentiny Guido Crepaxa charakteryzująca się dużą dawką surrealizmu i specyficznym stylem podziału płaszczyzny na wiele małych klatek ukazujących detale, na których ma się skoncentrować uwaga odbiorcy.W wyniku restrykcji, jakie zostały narzucone przez postanowienia Kodeksu Komiksowego, w Ameryce bujnie rozkwitł komiks podziemny. Trzeba zaznaczyć, że tzw. „drugi obieg" twórczości komiksowej istniał w Ameryce już od dawna. Zajmował się wprowadzaniem w obieg czytelniczy niedopuszczonych przez cenzurę publikacji. Jednak od momentu przyłączenia się do podziemia wydawnictw komiksowych, które stały się „ofiarami" cenzury, narodziły się początki ruchu, który miał w przyszłości zmienić oblicze komiksu, a który zyskał miano Undergroundu. Twórcy tego ruchu reprezentowali w dziełach własne postawy ideologiczne i estetyczne,- ignorując legalną dystrybucję poprzez np. drukowanie i bezpośrednią sprzedaż swoich produktów. Jednym z organów Undergroundu był magazyn „Zap Comics" R. Crumba, w którym publikowano komiksy przedstawiające świat pełen agresji, rasizmu i erotyzmu. Co więcej, był to wyraz pewnej prawdy o życiu, której nie chcieli przyjąć amerykańscy „obrońcy moralności", preferując jej lukrowaną wersję. Underground charakteryzował się mnogością stylów i kierunków. Była to pewna reakcja na unifikację i homogenizację kultury oraz wyraz buntu przeciw ignorowaniu pewnych tematów przez legalne wydawnictwa. Najwybitniejszymi twórcami Undergroundu byli: Vaughn Bode i Art Spiegelman. Szczególnie interesującą twórczość reprezentował drugi z nich, bowiem poruszał się w różnych stylistykach, a w latach osiemdziesiątych odniósł znaczący sukces związany z jego dziełem „Maus. A Survivol-s Tal", za które (w wersji książkowej) otrzymał w 1992 roku Nagrodę Pulitzera. W swojej historii poruszył tematykę Holocaustu, opierając się w dużym stopniu na wątkach autobiograficznych oraz stosując zabieg antropomorfizmu w przedstawieniu Żydów jako myszy, a Niemców jako kotów.Komiks podziemny narodził się i rozwinął w USA, ale dla Francuzów stał się podstawą do stworzenia nowej fali komiksu dla dorosłych. W 1975 roku dwóch wybitnych francuskich rysowników: P. Druillet, J. Giraud (publikujący pod pseudonimem Moebius) i wydawca J. Dionnet założyło nowe czasopismo pt. „Metal Hurlant". Publikowano tam komiksy zarówno te z pierwszego obiegu, jak i te reprezentujące stylistykę publikacji undergroundowych. Cechą charakterystyczną było częste wykorzystywanie znanych już motywów klasycznej powieści science-fiction oraz odwoływanie się do subkultur młodzieżowych. Odnajdujemy tu katastroficzne wizje upadku świata, mroczną rzeczywistość usytuowaną w bliżej nieokreślonej przestrzeni, istoty obdarzone nadludzkimi możliwościami czy też człowieka zdegradowanego i słabego. „Metal Hurlant" szybko zdobył uznanie zarówno czytelników, jak i twórców. Jego wysoka jakość estetyczna i edytorska przyciągnęła do współpracy Amerykanów R. Corbena i V. Bode, co zaowocowało amerykańską wersją magazynu, który pod nazwą „Heavy Metal" ukazał się w 1977 roku. Na jego łamach rodziły się nowe kierunki i style artystyczne, co w dużym stopniu było podyktowane przenikaniem wpływów z Europy. W Stanach zaczęły też powstawać małe, niezależne wydawnictwa (Independent Comics), w których publikowali zarówno debiutanci, jak i uznani już twórcy. Twórczość prezentowaną w amerykańskich wydawnictwach niezależnych charakteryzowały dwa wyraźne nurty. Pierwszy z nich parodiował znane już komiksy za pomocą przedstawienia głównych bohaterów jako zwierząt, co dawało niezwykle humorystyczny efekt. Tak więc bohaterami byli: Pingwin Samuraj, Koń Neil czy Wojownicze Żółwie Ninja. Do dziś na rynku istnieje „Cerebus Aadvark" D. Sime-a, którego bohaterem jest mrówkojad, a treść wzorowana jest na „Conanie Barbarzyńcy". Drugim kierunkiem poszukiwań komiksu niezależnego była twórczość, która choć o różnej tematyce, charakteryzowała się dużą dbałością o szczegóły świata przedstawionego, co miało za zadanie podkreślić jego prawdziwość. Przedstawicielami tego nurtu były komiksy „Elfquest" R. i W. Pini oraz „American Flagg!" Ch. i J. Sable-a.

Źródło: Agnieszka Walońska „Narodziny ewolucja i funkcje komiksu": http://ebib.oss.wroc.pl/2002/39/wolanska.php

WiMBP zaprasza

wykorzystano fragment komiksu autorstwa Tomasza Tomaszewskiego z antologii „Papier chaos"

na wystawę

czynną do 15 października br. w holu wystawowym Biblioteki

wstęp wolny

---

12 października (wtorek) o godz. 13^{00}

na spotkanie

„PRZEPIS NA KRYMINAŁ"

z Markiem Krajewskim

autorem powieści kryminalnych.

wstęp wolny

---

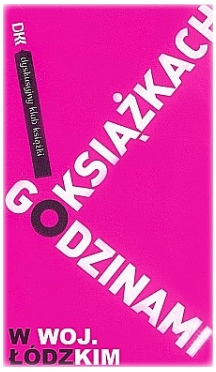
20 października (środa) o godz. 17^{00}

na spotkanie

z Małgorzatą Szejnert

dziennikarką i reportażystką.

wstęp wolny



26 października (wtorek) o godz. 17^{00}

na spotkanie

Dyskusyjnego Klubu Książki

przy WiMBP im. Marszałka J. Piłsudskiego
sala konferencyjna Biblioteki (II piętro), ul. Gdańska 100/102

wstęp wolny

Zapraszamy do dyskusji o książce „Podróż Enrique" Sonii Nazario.

Wojewódzka i Miejska Biblioteka Publiczna im. Marszałka J. Piłsudskiego w Łodzi

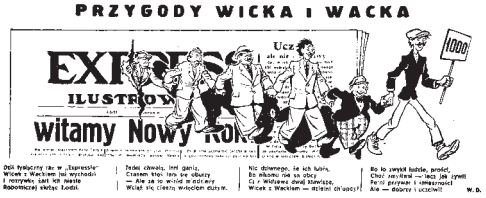
Wybór materiałów: Igor Banaszczyk
Skład i opracowanie graficzne: Michał Guzek
Nakład: 100 egz.
Numery BIBiKa dostępne są na stronie **www.wimbp.lodz.pl** w dziale ***Wydawnictwa własne***

KRÓTKIE KALENDARIUM KOMIKSU POLSKIEGO

1919 - Ukazuje się „Ogniem i mieczem czyli przygody Szalonego Grzesia” – uznany za pierwszy polski komiks.

1933 - Pierwsze wydanie „120 przygód Koziołka Matołka”

1946 - „Express Ilustrowany” zaczyna publikować „Wicka i Wacka”



- W „Przekroju” pojawia się pierwszy pasek z „Filutkiem”

1949 - Zjazd Szczeciński – proklamowanie socrealizmu, co swoje odbicie znalazło również w komiksie

1957 - W „Świecie Młodych” pojawia się pierwszy odcinek „Tytusa, Romka i A’Tomka”

1967 - „Sport i Turystyka” rozpoczyna serię „Kapitan Żbik”

1972 - Rok publikacji pierwszego paska komiksu „Kajko i Kokosz”

1976 - Startuje czasopismo komiksowe „Relax”

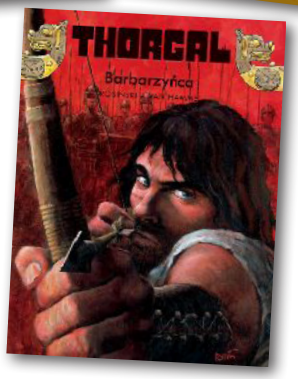
1978 - Magazyn „Relax” publikuje pierwszą część „Thorgala” Grzegorza Rosińskiego

1987 - Wychodzi pierwszy numer czasopisma „Komiks. Nowa fantastyka”

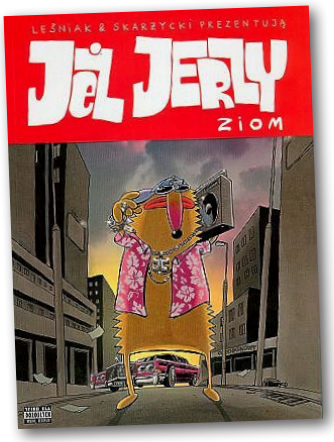
1991 - Odbywa się pierwszy Międzynarodowy Festiwal Komiksu (jeszcze pod nazwą Ogólnopolski Konwent Twórców Komiksu)

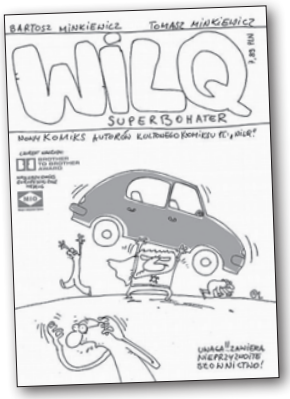
1996 - Czasopismo „Ślizg” rozpoczyna publikowanie komiksu „Jeż Jerzy”

1999 - Pojawia się pierwszy numer magazynu komiksowego „Produkt”



2003 - Bracia Minkiewicz wydają pierwszy zeszyt „Wilqa”





KOMIKS W INTERNECIE

Duże Ilości Naraz Psów:

http://www.demland.info/dem/

Bug City (zakończone):

http://www.bugcity.nazwa.pl/

Hell Hotel:

http://www.hell-hotel.com/

Boli Blog:

http://boli.blog.pl

Paski Komiksowe:

http://paski.org/54044

Bez Sensu:

http://kubagrabowski.pl/paski-komiksowe-bez-sensu/

Chomiks:

http://www.chomiks.com/

Janek Koza:

http://www.fungun.republika.pl/

Wiśnia:

http://kokoart.net/kokoart2/

Znikające pixelle endo i belle:

http://komix.blog.pl/