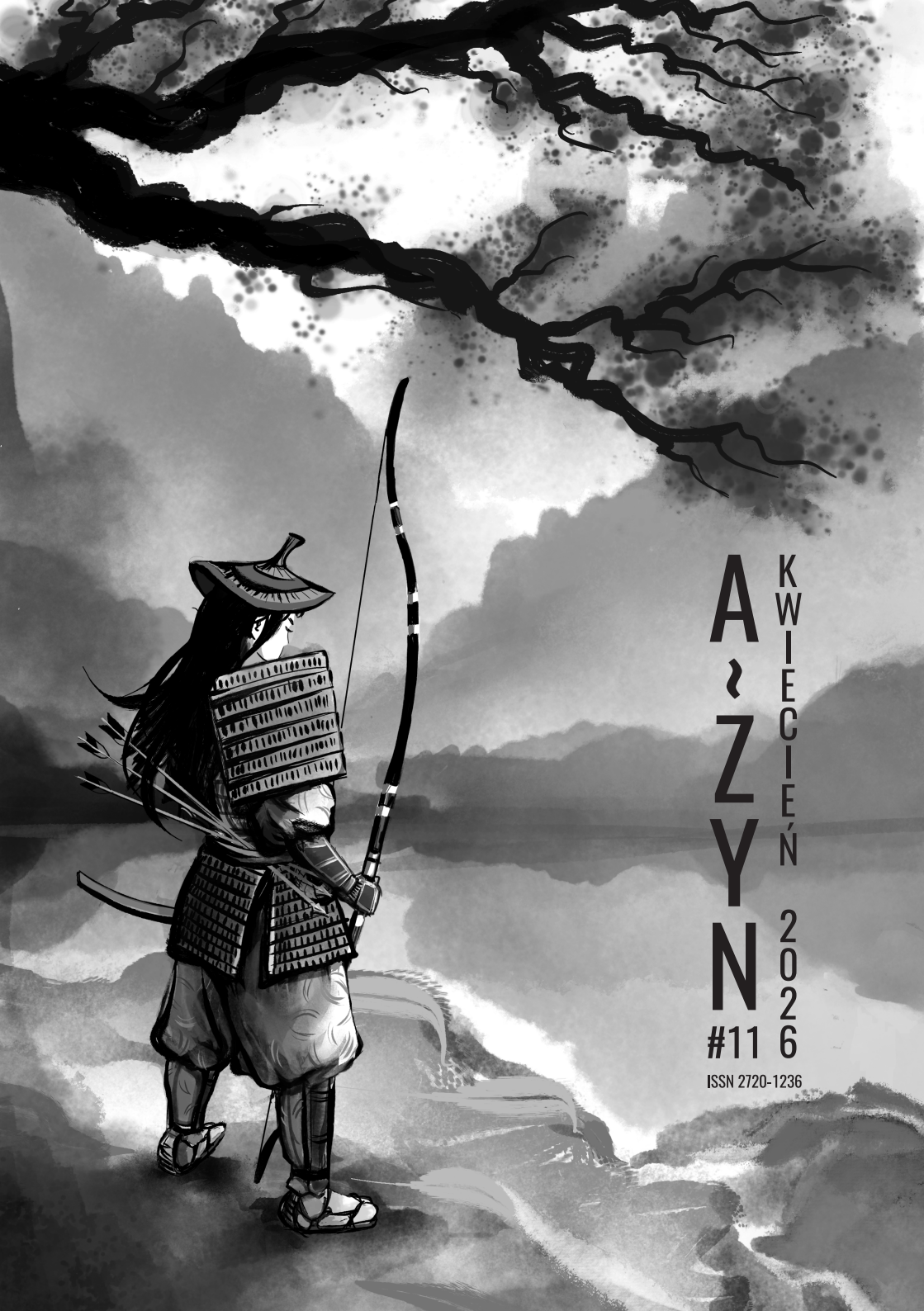
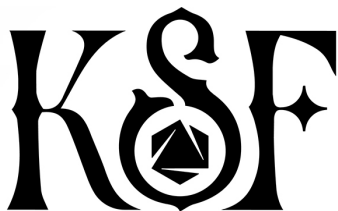




KWIECIEŃ
A
,
Z
Y
N
2026
#11

ISSN 2720-1236



KRAKOWSKA SIEĆ
FANTASTYKI

Krakowska Sieć Fantastyki

Konwenty

Gry planszowe

Spotkania

Gry RPG

Zapraszamy na spotkania!



Spotykamy się kilka razy
w miesiącu na żywo i online
Szczegóły znajdziecie na

[www.fb.com/](https://www.facebook.com/krakowska.siec.fantastyki)

[krakowska.siec.fantastyki](https://www.facebook.com/krakowska.siec.fantastyki)



Mieszkańców Krakowa i okolic zapraszamy
też do dołączenia do naszego stowarzyszenia

https://ksf.org.pl/?page_id=2162



O Letters Of Comments: Fanziny zawsze były formą rozmowy. Bardzo bym chciał, by i ten tak działał. Anglojęzyczny fandom używa określenia LOC (Letter Of Comment). Fani wysyłali twórcom zina komentarze, które często były publikowane w kolejnym numerze. Zachęcam więc – przekazujcie mi swoje uwagi na poniższy adres: AZyn@ksf.org.pl. Nie mogę obiecać, że wszystkie dam radę zamieścić, ale przynajmniej się postaram. Jeśli chcecie pomóc w inny sposób – pisać teksty, ilustrując, robiąc skład, redakcję czy korektę, to także dajcie mi znać. Chociaż ten numer stworzyliśmy w bardzo niewiele osób, pomoc przy kolejnych na pewno się przyda.

ALQUA

Artykuły przedstawiają opinie ich autorów i nie zawsze odzwierciedlają opinie redakcji.

Adres Redakcji: os. Tysiąclecia 62/48 31-610 Kraków

Wydawca: Stowarzyszenie Krakowska Sieć Fantastyki, Kraków 2026

Redaktor Naczelny: Marcin „Alqua” Kłak

Redakcja tekstów: Marcin „Alqua” Kłak, Paweł Majka

Korekta: Katarzyna Ophelia Koćma

Ilustracja na okładce: Tomasz Maderath

Ilustracje na stronach: Joanna „fynnuch” Usowicz (s. 22), Joanna „Szyszka” P-R (s. 24)

Skład i łamanie: Filip Cyrus Madej

Kontakt: AZyn@ksf.org.pl

ISSN 2720-1236

SPIS TREŚCI

ZAMIAST WSTĘPU	3
AKIHABARA – JAK POWSTAŁA MEKKA JAPŃSKICH GEEKÓW	5
ANIME JAKO MEDIUM OSOBNE – PRÓBA DEFINICJI	9
SŁODKO-GORZKI CIĘŻAR WSPOMNIEŃ	21
MOBILE SUIT GUNDAM, CZYLI DLACZEGO POKOCHAŁEM MASZYNY WOJNY	25
MANGOWE WYSTAWY	33
KONWENT KWITNĄCEJ WIŚNI	41

ZAMIAST WSTĘPU

MARCIN „ALQUA” KŁAK

Kiedy piszę te słowa, prace nad jedenastym „A-Zynem” są bliskie ukończenia. Ostatnie teksty przechodzą redakcję i korektę, a rysunek okładkowy został już przygotowany. To dobry moment, by spojrzeć na całość numeru.

Pamiętam, jak blisko rok temu podczas wyjazdu do Japonii myślałem o tym, by zmienić nieco format wydawania „A-Zynu”. Zamiast zbierania tekstów związanych z fantastyką i fandomem w dowolny sposób, postanowiłem ogłosić nabór tematyczny. Pozostawało tylko wymyślić temat. Możliwe, że nie wykazałem się wtedy kreatywnością, ale motyw przewodni nasunął się sam: Japonia.

Taki wybór podyktowany był oczywiście tym, co mnie otaczało, ale miał on drugie dno. Z Japonią bowiem wiąże się cała moja przygoda z fandomem. To dzięki anime *Slayers*, emitowanemu w telewizji, trafiłem do fandomu. Wtedy też dołączyłem do redakcji fanzinu (do dzisiaj nie wiem, jak dawaliśmy radę publikować numer co miesiąc). Jednak anime nie zaprowadziło mnie jedynie do fandomu – z czasem zainteresowałem się też szerzej kulturą Japonii, która wciąż mnie fascynuje. Nie uważam się za znawcę tematu, jednak zdobyta do tychczas wiedza powoduje, że chcę go zgłębiać. Ta chęć doskonale się wpisuje w temat numeru. Dzięki nadesłanym tekstom mogłem spojrzeć na Kraj Kwitnącej Wiśni z innej perspektywy. Rzecz jasna na kilkudziesięciu stronach nie wyczerpaliśmy całokształtu związku Japonii z fantastyką. Jednak dzięki osobom, które odpowiedziały na nabór, mogłem się sporo dowiedzieć. Mam nadzieję, że i inni czytelnicy „A-Zynu” znajdą w tym numerze coś ciekawego dla siebie.

Zajrzyjmy zatem do wnętrza. Najobszerniejszy artykuł poświęcony jest anime jako osobnej kategorii sztuki filmowej czy serialowej. Piotr z Avangardy stawia w nim kilka tez, które następnie rozwija w ciekawy sposób. Kolejnym tekstem, jaki mnie wielce cieszy, jest omówienie *Frieren u kresu drogi*. Tytuł ten wdarł się na szczyty popularności i stanowi moim zdaniem fenomenalną pozycję wartą poznania. Fynnuch, z którą wywiad zamieściliśmy w czwartym numerze, to chyba najbardziej zafascynowana *Frieren* osoba, jaką spotkałem. Jestem jej bardzo wdzięczny za podzielenie się przemyśleniami na temat tego tytułu. Grzesiek z kolei przedstawił swoją pasję związaną z franczyzą Gundamów. Chociaż

miałem na ten temat podstawowe informacje, tekst pozwolił mi nieco zgłębić temat. Dorota, wielka miłośniczka Japonii, a także twórczyni strony kochamjaponie.pl, zgodziła się napisać do „A-Zynu” interesujące omówienie historii dzielnicy Akihabara – obecnie często nazywanej „Mekką otaku”. W numerze znajdziecie także dwie moje impresje na temat japońskich konwentów oraz wystaw oryginalnych plansz z mang.

Jeśli czytacie tę stronę, to zapewne mieliście już okazję zobaczyć cudowną pracę okładkową autorstwa Maderatha. Jego rysunki kilka razy przykuwały mój wzrok, a że część z nich dobrze oddawała dalekowschodni klimat, zdecydowałem się zapytać go o możliwość wykonania ilustracji okładkowej. Jak widzicie, udało się, a finalny efekt przekroczył moje oczekiwania.

Więcej prac Maderatha znajdziecie na jego Insta: [instagram.com/maderath.tom](https://www.instagram.com/maderath.tom).

W tym miejscu chcę raz jeszcze podziękować wszystkim, którzy poświęcili swój czas, by ten numer mógł się ukazać. Dziękuję więc osobom piszącym i przygotowującym ilustracje, zajmującym się korektą, redakcją, składem, a także wszystkim innym, które umożliwiły ukazanie się jedynastej odsłony „A-Zynu”.



LAJCONIK 15

**Krakowskie dni z grami
fabularnymi**

25-26 kwietnia 2026

Prywatna Szkoła Podstawowa
Wierchy Radzikowskiego 52,
Kraków



lajconik.ksf.org.pl



AKIHABARA – JAK POWSTAŁA MEKKA JAPONSKICH GEEKÓW

DOROTA GDAŃSKA
KOCHAMJAPONIĘ.PL

Mimo że w Japonii popkultura, ze szczególnym uwzględnieniem mangi i anime, widoczna jest na każdym kroku, to istnieje kilka miejsc, które są z niej szczególnie znane. W Osace takim rejonem jest DenDen Town, kilka przecznic pomiędzy Nambą a Nipponbashi, gdzie każdy fan japońskiego komiksu i animacji przepadnie na długie godziny. W Nagoi miłośnicy popkultury Kraju Kwitnącej Wiśni swoje zakupowe marzenia spełnić mogą w Osu. Mieszkańcy Tokyo chętnie zaglądną do sklepików ukrytych głęboko w pasażu Nakano Broadway. Jednak tylko jedno z tych miejsc powoduje szybsze bicie serca u większości wielbicieli mangi i anime. Tylko jedno jest symbolem, o którym sły-

szał prawie każdy, kto chociaż trochę zetknął się z japońską popkulturą. Akihabara, popularnie zwana Akibą, to dzielnica, która stała się miejscem pielgrzymek milionów fanów japońskiej animacji.

Morze płomieni

Nazwa Akihabara oznacza „pole jesiennych liści”. Romantycznie? Zapewne, ale mam dla was ciekawostkę. Owe kolorowe, jesienne liście były bowiem eufemizmem określającym płomienie pożarów. Dlaczego więc dzielnica mangowa nosi tak naprawdę nazwę „pola płomieni”? Otóż historia Edo (obecnie Tokyo) pełna jest katastrof. Od jego powstania do początków ery Meiji (1868-1912) miasto dotknęło ponad 50 wielkich pożarów, a liczba mniejszych szła w tysiące. Powszechne użytkowanie otwartego ognia oraz gęsta, drewniana zabudowa sprawiała, że Edo było niezwykle podatne na rozprzestrzenianie się płomieni.

Nas interesuje pożar, który wybuchł na samym początku ery Meiji, w 1870 roku. Strawił



Fotografia
Artur Gdański,
www.kochamjaponie.pl.



Fotografia Artur Gdański, www.kochamjaponie.pl.

on budynku w miejscu, gdzie dziś znajduje się Akihabara. W efekcie jej obecny teren został przeznaczony na *hiyokechi*, czyli „ziemię antypożogową”. Takie tereny powstawały w wielu zniszczonych przez płomienie częściach miasta. Niezabudowana przestrzeń miała uniemożliwić nadmierne rozprzestrzenienie się ognia, w razie gdyby doszło do kolejnej pożogi. Aby dodatkowo wzmocnić ochronę przed nieszczęściem, na teren współczesnej Akihabary przeniesiono też świątynię – Chinkasha – w której czczono trzy bóstwa chroniące przed ogniem. Lokalni mieszkańcy lepiej znali jednak innego boga, który także zajmował się ochroną przed pożarami – Akiha Gongena. To od tej postaci świątynię zaczęto popularnie nazywać „Akiha jinja”, a okolice „Akihabarą”.

Handel niejedno ma imię

Przełom dla tej części miasta przyszedł w 1890 roku. To wtedy z Ueno do Akihabary przedłużono linię kolejową, która najpierw zaczęła wozić towary, a z czasem także pasażerów. Znajdującą się uprzednio na miejscu stacji świątynię Akiha jinja przeniesiono. Wokół nowego budynku zaczął rozwijać się handel. Dzięki połączeniu z systemem kanałów stacja pełniła istotną funkcję w transporcie towarowym, powstał tu między innymi targ owocowo-warzywny.

Skąd jednak w Akihabarze elektronika? Otóż wszystko zaczęło się od znajdującej się w pobliżu szkoły Denki Kougyou Senmon Gakkou, czyli Specjalistycznej Szkoły Przemysłu Elektrycznego. Założona w 1907 roku instytucja wkrótce po wojnie powróciła do swojej działalności. Uczący się w niej młodzi ludzie mieli duże zapotrzebowanie na rozmaite części elektroniczne. Szczególnie poszukiwane były te używane w radiach, studenci składali z nich odbiorniki w ramach pracy dorywczej. Gdzie jest popyt, jest i podaż – wokół kampusu zaczęły pojawiać się, nielegalne zresztą, stragany z elektroniką. W 1949 roku nakazano ich likwidację, a po protestach handlarzy, zaproponowano nową lokalizację – pod stacją Akihabara właśnie. Uczelnia, współcześnie Tokyo Denki University (TDU), jest dumna ze swego wkładu w rozwój dzielnicy i chwali się nim na oficjalnej stronie internetowej.

Stąd do szczęścia nie było już daleko. W Japonii lata 50. i 60. stały się czasem ogromnego boomu gospodarczego. Kraj prężnie się rozwijał, a ludność bogaciła. Coraz więcej sprzętów elektrycznych trafiało pod japońskie strzechy. Co więcej, nie były to już składane przez studentów

na kolanie radia. Lodówka, pralka i telewizor – to o nich marzyła przeciętna japońska rodzina. Gdzie miałby udać się po nie ówczesny Tokijczyk, jeśli nie do słynnej z przystępnych cen Akihabary?

Nowe rozrywki na trudne czasy

Lata 70. były dla Akiby czasem rozkwitu, wydawało się, że tak będzie już zawsze. Niestety w kolejnej dekadzie jej znaczenie zaczęło się zmniejszać, głównie w związku z konkurencją ze strony wielkopowierzchniowych sklepów z elektroniką. Na dodatek w 1989 roku doszło do pęknięcia bańki spekulacyjnej. Dla japońskich rodzin, czyli dotychczasowej klienteli dzielnicy elektronicznej, zaczęły się ciężkie czasy. Handlarze z Akihabary nie byłiby jednak sobą, gdyby nie znaleźli kolejnej niszy. Stały się nią części komputerowe, które w latach 90. zaczęły cieszyć się coraz większym zainteresowaniem. Dołączyły do nich także produkty związane z mangą i anime.

Tym sposobem udało nam się dotrzeć do czasów, kiedy w Akihabarze pojawiło się to, z czego jest najbardziej znana, czyli pierwsze sklepy skierowane do *otaku*. Dla niewtajemniczonych – słowo *otaku* oznacza fana mangi i anime, gier komputerowych, czy elektroniki. Zbliżone jest do zachodniego pojęcia *geek*, posiada jednak sporo negatywnych konotacji i pod tym względem bliżej mu chyba do angielskiego *nerd*.

W latach 90. widzimy początek tego, z czego do dziś słynie Akihabara – sklepów z figurkami, komiksami, gramami na konsole, fanowskimi publikacjami *dojinshi* i wszystkim, o czym marzyć mógł każdy wielbiciel japońskiej popkultury. Urok Akihabary polegał na zgromadzeniu w jednym miejscu sporej liczby niewielkich sklepów, z których



Fotografia Artur Gdański, www.kochamjaponie.pl.

większość prowadziła nie tylko sprzedaż nowych produktów, ale też skup i odsprzedaż rzeczy używanych lub rzadkich. Tworzyło to specyficzną miejscową ekonomię, na której zarabiać mogli ci, którzy na rynku znali się najlepiej. Było to zjawisko szczególnie silne przed popularyzacją handlu internetowego, kiedy odwiedziny w Akihabarze wywoływały podobne emocje, co wyprawa na wyspę skarbów. Nigdy nie było wiadomo, jakie cuda uda się zdobyć.

Dokąd zmierzasz, Akihabaro?

Akiba nieustannie się zmienia. Jeszcze nie tak dawno jedną z atrakcji dzielnicy, obok słynnych *meido café*, a więc kawiarni, w których obsługują kelnerki ubrane w strój pokojówki, były salony gier arcade. Powoli jednak tracą one na znaczeniu, w ciągu ostatnich lat z mapy Akihabary

zniknęło kilka słynnych punktów z automatami do gier. Tymczasem w „dzielnicy mangowej” wyrastają biurowce oraz sklepy bezcłowe, oferujące pamiątki dla odwiedzających ją turystów. Mówi się, że okolica rozpoczęła kolejny etap. Tym razem zmienia się w hub turystyczno-biznesowy.

Mimo to Akihabara, ze swoimi mangowymi plakatami, j-popową muzyką oraz mrocznymi zakamarkami pełnymi cudów, które rozpozna tylko prawdziwy *otaku*, daleka jest od śmierci. W dalszym ciągu znajdziemy tu niewielkie, prowadzone przez prywatnych właścicieli stragany pełne przejściówek, tranzystorków i innych elektronicznych gadżetów. Jeśli zagłębimy się w trzewia wypełnionych po brzegi małutkich sklepików, trafimy na kartridże oldschoolowych gier wideo. Obok leżą używane konsole, jakby przeniesione wprost z lat 80. i pady do systemów, które pamiętamy z naszego dzieciństwa. Odważni, którzy przedrą się przez morze figurek poukładanych wewnątrz ustawionych w labirynty gablotek, trafią na wyższe piętra. To tam, za zasłonką

oznaczoną 18+ kryje się, głównie rysunkowa, erotyka. Ci, którzy nie lubią produktów z drugiej ręki, mogą udać się do sklepów zaopatrujących klientów w nowości. Wypełniają je zafoliowane jeszcze mangi, kolorowe maskotki czy gotowe stroje dla cosplayerów.

Mekka *otaku* pełna historii

Jedna z najważniejszych cech japońskiej kultury to zdolność do adaptacji i dostosowania się do panujących, często trudnych, warunków. Historia tokijskiej dzielnicy elektronicznej jest tego doskonałym przykładem. Ewolucja, którą przeszła Akihabara od kawałka wypalonej ziemi, do kolorowej i pełnej energii Akiby, jaką znamy dziś, robi wrażenie. To oczywiście nie koniec. Akihabara żyje, a więc się zmienia, i chociaż być może traci na tym nieco ze swojego charakteru, nic nie może wiecznie trwać. Być może za kilka, kilkanaście lat zobaczymy jej kolejną odsłonę.



Fotografia
Artur Gdański,
www.kochamjaponie.pl.

ANIME JAKO MEDIUM OSOBNE – PRÓBA DEFINICJI

PIOTR ALEKSANDER KOWALCZYK
(STOWARZYSZENIE AVANGARDA)

Rozpocznę od kwestii zasadniczej: dlaczego, poza fanowską preferencją, sensowne jest pisanie o anime w pewnym oderwaniu od reszty sztuki filmowej lub serialowej? Otóż stawiam tezę, że nie jest ono osobną kategorią **formalnie**, ale **funkcjonalnie**.

Zainteresowanie anime zahacza w różnym stopniu „pokrewieństwa” o co najmniej pięć innych dziedzin: fantastykę, komiks, gry wideo, filmy razem z serialami oraz zachodnią animację.

Na polskim poletku najbliższe kontakty nastąpiły pomiędzy graczami a oglądającymi anime, co jednak nie wpłynęło na unicestwienie wzajemnych antagonizmów. Robert „Mr Root” Korzeniewski jako pierwszy propagator wschodniej animacji organizował jej pokazy na zlotach użytkowników Amigi. W lutym 1995 opublikował na łamach „Gamblera” artykuł zatytułowany po prostu *Manga!*¹, pierwszy o tej tematyce w rodzimej prasie (używanie tych dwóch terminów jako synonimów było nagminne w początkowych latach polskiej recepcji). Jesienią tegoż roku rozpoczął prowadzenie rubryki

„Manga Room” w piśmie „Secret Service”. W 1997 niewielkie wrocławskie wydawnictwo Silver Shark, wchodzące rok wcześniej na rynek prasy gier z „CD-Action”, postanowiło wykorzystać obecność w redakcji fana japońskiej popkultury, Pawła „Mr Jedi” Musiałowskiego, by pod jego przewodnictwem stworzyć „Kawaii”. W ówczesnej korespondencji do CDA widać zresztą wielokrotne żądania czytelników, aby w periodyku komputerowym wydzielić miejsce na gorące wówczas tematy, jakimi były „manga” oraz serial *Z Archiwum X*. „Kawaii” stanowiło realizację tego pierwszego żądania². Tutaj pojawiły się widoczne od razu sprzeczności. „Kawaii” jako „bratnie” pismo reklamowane było na stronach tego samego miesięcznika, którego autorzy wyrażali niechęć wobec japońskich komiksów i animacji. Niepochlebne aluzje pojawiały się nawet w omówieniu tytułów uznawanych za wybitne, jak *Final Fantasy VII*. Film dokumentalny *Thank You for Playing* sugeruje wręcz, że powodem rozłamu i późniejszego upadku redakcji konkurencyjnego „Secret Service” było umieszczenie na jednej z okładek postaci Usagi Tsukino, bohaterki *Czarodziejki z Księżycy*.

1 Informacja i skan tekstu za blogiem P. Muszyńskiego *Fanboj i życie*, <https://fanbojizycie.wordpress.com/2015/09/08/top-10-anime-lat-70-tych-i-80-tych-waznych-dla-polskiego-fandomu> [dostęp 1 lutego 2026]. Ponieważ Muszyński jest konsekwentnym zwolennikiem idei multifandomingu i napisał także szereg notek o anime, uczciwość nakazuje mi przestrzec osoby czytające, by traktowały jego stronę z pewną rezerwą – znajduje się tam wiele stwierdzeń, które uważam za ryzykowne albo błędne.

2 A także ofiarę nieświadomości twórczej i nierozpoznanie specyfiki medium. Polskie czasopisma o grach niemal od początku wyrobiły sobie specyficzny i łatwo rozpoznawalny styl pisania o zupełnie nowym przedmiocie. Przeglądając pierwsze roczniki „Kawaii” Musiałowskiego, można łatwo wyłowić dwóch wyróżniających się autorów, Dariusza Styrnę, wykazującego kompetencje filmoznawcze, oraz Michała R. („Shinno Michio”) Wiśniewskiego, którego specjalnością stało się omawianie anime na tle szerszych zjawisk kulturowych. W wielu innych tekstach rzucają się w oczy nie tylko indywidualne problemy warsztatowe, ale przede wszystkim brak decyzji, jaką tekst ma mieć formę i gdzie ma leżeć jego wartość. Pismo było zbyt nieformalne jak na periodyk filmowy, a zbyt różne od materii gier, by dało się naśladować ten wzorzec.



Anime przeniknęło do codzienności Japończyków – studzienka kanalizacyjna z ilustracją z Pokémonów (fot. Alqua).

Ślady po aliansie można znaleźć w historii telewizyjnego kanału o grach Hyper, emitującego wiele seriali anime. Prezentowane tytuły wyróżniały się różnorodnością – niekoniecznie kierowano je do stereotypowej męskiej widowni. Można wśród nich było znaleźć takie pozycje jak utrzymana w konwencji romantasy *Tajemnica przeszłości*, czy ewidentnie przeznaczony dla dorosłych obojga płci *Paranoia Agent*, oniryczny horror z elementami satyry społecznej. Bardziej konserwatywnie dobrane animacje emitowane są też na działającym obecnie Polsat Games, nadawcy polskich wersji *Dragon Ball Super*, *One Piece* i *My Hero Academia*.

W latach 90. fantasci zachowali pewną rezerwę wobec nowego fandomu. To pierwsze środowisko skupione było na krajowej i zagranicznej literaturze. Po transformacji ustrojowej nastąpił zarówno dostęp do olbrzymiej liczby nowych przekładów, jak i żywy rozwój twórczości oryginalnej. W sytuacji, kiedy za japońskie wizytówki robiły produkcje dla dziewcząt (*Czardziejka z Księżycą*), chłopców ekscytujących

się walką wręcz (*Dragon Ball*) i jeszcze młodszych dzieci (*Pokemon*), nie tworzyła się wygodna przestrzeń do równorzędnego dialogu. Ze zmian od tamtego czasu warto odnotować choćby rozwój Sekcji 9 w ramach Śląskiego Klubu Fantastyki, czy twórczość Aleksandry Janusz-Kamińskiej (nagrodzonej w 2025 roku Zajdlem), byłej współpracowniczki „Kawaii”. Wątki fantastyczne zawiera także powieściowa trylogia Michała R. Wiśniewskiego.

Z tego krótkiego przeglądu wynika, iż przynajmniej w pewnym momencie osoby, dla których anime stanowiło bardzo znaczącą część popkultury, były skazane na dużą samodzielność. Tutaj doprecyzuję, że to, co nazywam odrębnością funkcjonalną, nie dotyczy tylko różnej grupy odbiorczej. Znaczący to jednak, że będąc formalnie częścią większego (filmowo-serialowego) zbioru, anime zachowuje swoją specyfikę, która będzie przedmiotem poniższego opisu.

Zaznaczę przede wszystkim, że anime interesuje mnie głównie jako **gatunek telewizyjny**. Jestem gorącym zwolennikiem stosowania słów „anime” i „japońska animacja” jako synonimów. Animacja nie jest zaś gatunkiem, tylko formą. Traktowanie przez amerykańskie kino animowanych historii w sposób gatunkowy doprowadziło do powiązania ich z produkcjami dla dzieci. Nadto uzależnianie przynależności gatunkowej od narodowości twórcy (albo przynajmniej większości twórców) jest zażwyczaj osobiliwe. Niemniej w wypadku anime warto zrobić wyjątek ze względu na telewizyjne umocowanie tej formy sztuki.

Anglojęzyczna Wikipedia nie ma osobnego hasła na słowo „serial”³. Dla Polaka zarówno telenowela, sitcom, jak i seria dramatyczna będą różnymi odmianami serialu, z anglosaskiego punktu widzenia są to trzy osobne gatunki, które zbiorczo należą do o wiele większego zbioru „programów telewizyjnych” (*TV shows*). Podejście takie wydaje mi się bardziej operatywne przy opisywaniu konkretnych zjawisk w produkcjach telewizyjnych. Stąd wysnuwam wniosek, że **anime nie jest gatunkiem w sensie treściowym, tylko funkcjonalnym**.

Do uzasadnienia potrzeba trzech rzeczy: określenia warunków wyjściowych, odrębności na tle produkcji zagranicznych i odpowiedzi na pytanie, czy anime musi być koniecznie japońskie.

Warunki wyjściowe

Wyjaśnię też od razu, że moje skupienie się na telewizji nie oznacza wrogości albo lekceważenia wobec sztuki filmowej. Wręcz przeciwnie, żaden kompetentny zarzys opisu tej animacji nie może się odbyć bez odniesienia się do form pełnometrażowych. Nie będzie też niczym zaskakującym, jeżeli za najwybitniejszego twórcę uznaję Hayao Miyazakiego, znaczącą osobowość światowego kina. Jest on jednak jednym z reżyserów, dla których kluczowe na drodze do własnej samodzielności było

doświadczenie w telewizji. Wielu twórców do dzisiaj pierwsze szlify zdobywa na małym ekranie. Większość animowanych pełnych metraży, jakie co roku powstają w Japonii, zostaje po prostu osadzona w realiach konkretnych seriali. Niekoniecznie świadczy to źle o jakości samych filmów, natomiast ciężko je wtedy oceniać bez poznania kontekstu. Nie jest moim zamiarem pisanie historii alternatywnej, wstrzymam się więc od oceny, ile cenionych pozycji anime nie powstałoby bez specyfiki tamtego rynku telewizyjnego. Nawet jeżeli założyć, że większość zaistniałaby w ten sposób, nadal daje to relatywnie krótką listę produkcji i reżyserów. Na pewno bez obecnej historii rynku serialowego grono odbiorcze zostałoby pozbawione najciekawszej, najoryginalniejszej i, jak by to zaskakująco nie brzmiało, najbardziej eksperymentalnej części japońskiej animacji.

Seriale anime zazwyczaj produkowane były w pomniejszych seriach po trzynaście odcinków. W klasycznej postaci części te przechodziły po sobie sposób płynny. Jeżeli ustalona długość opowieści była przykładowo dwa razy dłuższa, emisja odcinka czternastego następowała już w tydzień po trzynastym (ewentualnie z niewielką przerwą). Dzieła oparte na scenariuszu oryginalnym nie przekraczały (z drobnymi wyjątkami), pięćdziesięciu odcinków, dotyczyło się to także niektórych ekranizacji⁴. Taka liczba pozwalała na emisję przez prawie cały rok kalendarzowy. Znanym i znanym wyjątkiem są adaptacje szczególnie popularnych mang, ponieważ ich długość jest całkowicie niestandardowa.

3 Przynajmniej nie w polskim znaczeniu. W angielszczyźnie funkcjonuje rzeczownik „serial” (odrębny od właściwego „series”), ale oznacza wyłącznie opowieści z ciągłą fabułą. Co więcej, mogą być one częścią większej całości, stąd na „seriale” dzieliły się sezony klasycznego *Doktora Who*. Por. [https://en.wikipedia.org/wiki/Serial_\(radio_and_television\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Serial_(radio_and_television)) [dostęp 1 lutego 2026] oraz [https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Doctor_Who_episodes_\(1963%E2%80%931989\)](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Doctor_Who_episodes_(1963%E2%80%931989)) [dostęp 1 lutego 2026].

4 Dla Amerykanów nie było problemem zamawianie animacji składającej się od razu z sześćdziesięciu pięciu odcinków. Pierwsza ekranizacja *Wojowniczych Żółwi Ninja* miała ich niemal dwieście.



Ilustracje z klatkami z animacji (fot. Alqua).

Zależy ona od takich czynników jak poczytność materiału źródłowego, oglądalność tytułu, rozmiary ekranizowanej historii, czy opłacalność robienia odcinków „wypełniaczkowych” (ang. *fillers*), na wypadek, gdyby twórcy doścignęli mangę.

Na ogół biorąc, do początku drugiej dekady XXI wieku przeciętny serial miał od dwudziestu sześciu do pięćdziesięciu odcinków (trzynastka oznaczała, że twórcy uznali historię za ryzykowną finansowo). Pojedynczy z nich jest przeznaczony do emisji półgodzinnej⁵. Składa się (po odliczeniu czasu na reklamy) z dwudziestu czterech minut materiału, z czego treść właściwa zajmuje około dwudziestu. Resztę przeznaczają się na czołówkę, obraz oznaczający początek i koniec reklam, tzw. *aikyatchi* (アイキャッチ, ang. *eyecatch*), tyłówek

i zapowiedź następnego odcinka. Dawało to reżyserom od ośmiu do niecałych szesnastu godzin na opowiedzenie zwartej historii (albo ukazania luźnych epizodów z życia bohaterów, jeśli takie było założenie produkcji).

W latach 80. powstała forma pośrednia między filmami a serialami, jaką były OAV, *Original Anime Video*, dystrybuowane bezpośrednio na kasetach. Zazwyczaj miały od kilku do kilkunastu odcinków, często dłuższych niż normalnie (od trzydziestu do sześćdziesięciu minut).

Po 2011 roku ze względów finansowych nowym standardem w telewizji stały się serie dwunastoodcinkowe. Od tego czasu dłuższe opowieści są emitowane w większych odstępach, nieco na podobieństwo amerykańskich sezonów (a nie, jak wcześniej, przechodząc po sobie w sposób płynny). Specyfika fandumu (znającego źródłową mangę czy powieść) sprawia, że w skrajnych wypadkach opłaca się zrobienie następnego sezonu nawet po kilku latach i wymianie całego studia animacyjnego.

⁵ Istnieje także nurt seriali (głównie komediowych i powstałych najczęściej po rozwinięciu internetu), korzystających z formatu krótszego, nawet kilkunastominutowego, np. *Uchū Patorōru Ruruko* (宇宙パトロールルル子, „Kosmiczny patrol Luluco”, 2016).

Odrębność na tle produkcji zagranicznych

Czym wyróżnia się anime na tle produkcji światowej? Swoją odpowiedź ujmę w trzech punktach, które wydają się mi najbardziej kluczowe.

1. Jest formą powszechną, fabularną⁶, nie-komediową animacją przeznaczoną najczęściej (choć nie wyłącznie) dla dorosłych i starszej młodzieży. Przełomowym pod względem techniki narracyjnej i popularności wśród widowni serialem anime dla dorosłych był dramat sportowy *Ashita no Jo* (あしたのジョー, „Joe jutra”) wyemitowany w roku 1970. Do tej pory nie powstała zachodnia produkcja, która mogłaby stanowić jego animowany odpowiednik gatunkowy. Ta duża różnica wynika z wydarzeń, jakie były aktami fundacyjnymi dla japońskiej i zagranicznej tradycji animacyjnej. W 1937 roku Walt Disney, zarabiając na *Królewnie Śnieżce i siedmiu krasnoludkach*, udowodnił, że tak czasochłonne i drogie przedsięwzięcie jak pełnometrażowa animacja może być opłacalne, jeżeli skieruje się je do najszerzej możliwej widowni: dzieci z dorosłymi opiekunami. Zarówno zasada maksymalizacji zysków, jak i utrzymujący się przez lata mniejszy prestiż telewizji wobec kina doprowadziły do skojarzenia animacji z twórczością dla najmłodszych. Do tego stopnia, że pierwszy serial pomysłany o dorosłym widzu, jakim byli *Flintstonowie* (1960–1966) został z biegiem

czasu uznany przez widzów za dzieło dla młodszej widowni (pomimo iż korzysta ze schematu komedii małżeńskiej). Dopiero sukces emitowanych od 1989 *Simpsonów*, opierających się na prowokacyjnym humorze i zgryźliwej satyrze, usamodzielniał animowany sitcom dla dorosłych jako rozpoznawalną formę. Komedia w tym przypadku jest gatunkiem „użytkowym”, „pragmatycznym”, dostarczającym widzowi przez śmiech o wiele bardziej konkretnych „korzyści”, niż śledzenie historii obyczajowej czy przygodowej. Czasami widać wręcz, jak twórcy amerykańscy próbują obejść w swych ambicjach historie oparte przede wszystkim na dowcipie. Osobom czytającym pozostawiam do samodzielnej oceny np. to, jak bardzo spójnie stylistyczne są farsowe przygody Todda z *Bojacka Horsemana*, 2014–2020, jeżeli się je porówna z atmosferą mrocznego komediodramatu, jaką ma większość tej serii.

W roku 1963 najważniejszy komiksiarz kraju, Osamu Tezuka, założył Studio Mushi i zrealizował *Tetsuwan Atomu* (鉄腕アトム, „Atoma Żelaznorękiego”). Jego, mówiąc językiem biznesowym „dowód (działania) pomysłu” (*proof of concept*) skupił się nie tyle na młodej grupie odbiorczej, ile na charakterze materiału źródłowego: ekranizacji mangi. Posunięcie reżysera otworzyło animatorom dostęp do ogromnego, zasobu opowieści i dało po pewnym czasie okazję, by przemówić własnym głosem w scenariuszach oryginalnych.

Obecność różnorodnych historii dla dorosłego widza to zjawisko ważne, ale kluczowe jest dla mnie odmienne podejście do nastoletniego segmentu widowni. Dla niego bowiem została do tej pory przeznaczona większość produkcji. Z tego powodu

6 Pisząc o animacji fabularnej, mam na myśli produkcje koncentrujące się na opowiedzeniu jasno sprecyzowanej historii i przeznaczone dla szerokiego (lub relatywnie szerokiego) grona odbiorców. Definicja ta wyłącza projekty alternatywne (zazwyczaj krótki metraż), w których film jest potraktowany przede wszystkim jako rodzaj sztuki plastycznej, np. polską szkołę animacji.



Materiały z produkcji anime (fot. Alqua).

nie umiałbym bronić z czystym sumieniem stanowiska części fanów, iż „w anime można znaleźć wszystko”: można znaleźć wiele rzeczy, ale niektóre w raczej skromnych dawkach. Nastolatki nie są aż tak wyraźnie jak na Zachodzie uznawani za „starszedzieci”, którym trzeba podsuwać starannie dobrane, cenzurowane treści, najlepiej zaopatrzone jeszcze w otwarty dydaktyzm. Bardziej dominuje model „młodszych dorosłych”, w którym podstawową potrzebą do zaspokojenia jest po prostu ciekawość opowieści, dopuszczalne jest śmielsze pokazywanie przemocy i odwołań do erotyki, zakazane najwyżej przedstawianie rzeczy bardzo drastycznych. Taka decyzja zrodziła wiele wątpliwych scenariuszy i seriali w złym guście, ale znacznie poszerzyła pole manewru dla dzieł bardziej wartościowych. Także tych budzących zainteresowanie po obu stronach granicy pełnoletniości

(dla cudzoziemca istotnie frapujące jest, iż produkcja w stylu *Neon Genesis Evangelion* mogła być robiona przede wszystkim z myślą o rówieśnikach bohaterów).

2. Postawiła na fantastykę jako kluczową część repertuaru telewizyjnego. Pisząc o „fantastyce”, odróżniam ją od bańowości, jaka cechuje wiele zachodnich kreskówek. Historia telewizyjnej fantastyki realizowanej z żywymi aktorami obejmuje w Ameryce i Europie dziesiątki nierównomiernie rozłożonych produkcji o różnej popularności. Zasadniczo punktem odniesienia dla serii telewizyjnych była zmieniająca się sytuacja w kinie. W okresie „klasycznego Hollywood” (lata 30. do połowy 60.) horrory i science fiction uważano za gatunki klasy B. Po sukcesie *Gwiezdnych wojen* (1977) otwarto się na prestiżowe i wysokobudżetowe produkcje, ale z tego też powodu ograniczona finansowo i inscenizacyjnie telewizja nie była najatrakcyjniejszym rozwiązaniem (nawet *Star Trek* został wskrzeszony najpierw jako cykl filmowy). W nowym wieku takie czynniki jak sukces kasowy *Avengersów* (2012), udowadniające powodzenie konstrukcji quasi-serialowej (kinowe uniwersum) na dużym ekranie, zmiana myślenia o seriach dramatycznych, skrócenie sezonów, czy powstanie serwisów streamingowych umożliwiły bujniejszy rozwój aktorskiej fantastyki w formie telewizyjnej.

Japońskie fantazjowanie w kinie musiało się mierzyć z małymi budżetami, niedostatkami techniki, czy brakiem wsparcia państwowego (w kinematografiach światowych będącego standardem). Toteż umowność dekoracji i kostiumów w *Godzilli* czy *Ultramanie* jest wręcz legendarna i stanowi część konwencji. Anime w sposób atrakcyj-

ny zagospodarowało tę lukę, a zmaganie się z własnymi ograniczeniami nie przeszkodziło mu w stworzeniu typu widowiskowości, jaki został odebrany za bardziej immersyjny. Trudno więc się dziwić roli fantastyki w rozwoju medium, zarówno w odbiorze wewnętrznym, jak i zewnętrznym. Dla amerykańskiego i europejskiego fandomu przełomem była premiera *Akiry* (1988) Katsuhiro Otomo. Do podobnych dzieł najłatwiej było uzyskać dostęp za pomocą małego ekranu.

Historia anime jest śledzeniem, jak żywy odbiór miały produkcje przede wszystkim fantastyczne, takie jak *Tetsuwan Atomu*, *Majinga Zetto*, *Mobile Suit Gundam*, *Dragon Ball*, *Czarodziejka z Księżyca*, *Neon Genesis Evangelion*, *Pokemon* czy *Atak Tytanów*.

Trwałym dziedzictwem animatorów stało się wprowadzenie rysunkowości jako idealizacji rzeczywistości. O ile dla widzów zachodnich wartością dodaną jest obserwowanie żywych aktorów nawet w środowisku tak zdominowanym przez obraz generowany komputerowo, jak w cyklu *Transformers* czy kinowym uniwersum Marvela, to japońscy odbiorcy coraz chętniej oglądają w anime także historie obyczajowe czy romansowe, pomimo że można by je łatwiej opowiedzieć w sposób tradycyjny.

3. Jako pierwsza w animacji ustaliła ciągłą fabułę jako standard. Jedno ważne zastrzeżenie na początek: ciągłość fabularna jest z artystycznego punktu widzenia po prostu narzędziem. Niekoniecznie lepszym ani gorszym od innych, a na pewno nie gwarantującym z góry jakości. Tym niemniej, jeżeli w jakiejś dziedzinie artystycznej da się zastosować wiele narzędzi, zwłaszcza tych o większym stopniu skomplikowania, świadczy to o jej dojrzałości.

Powstanie takich form jak epos, powieść, opera (a przynajmniej odmiana poważnie traktująca swoje libretto), album muzyczny pomyślany jako spójna całość, znacznie rozwinęło historię sztuki. Natomiast przyczyny dla których większość telewizji XX wieku broniła się przed opowiadaniem długich fabuł miały motywacje finansowe.

Niegdyś w systemie amerykańskim głównym źródłem zarabiania na serialach była nie ich emisja w stacji macierzystej (jak to się dzieje w Polsce), lecz sprzedaż do nadawców lokalnych. Proces ten nazywa się w oryginale *syndication*, co tłumaczy się jako „syndykacja” lub „syndykalizacja”. Jest zyskowny do tego stopnia, że nawet Quincy Jones, producent *Thrilleru* Michaela Jacksona, zaczął się uważać za człowieka prawdziwie zamożnego po wpływie tantiem należnych z racji emisji *Bajeru* z *Bel-Air*⁷. Co zrozumiałe, w takiej sytuacji priorytetem była duża liczba odcinków oraz ich fabularna niezależność (odwołania do przeszłych zdarzeń, jeżeli się zdarzały, to w sposób łatwo wytłumaczalny i nieinwazyjny). Preferowano formaty pozwalające z na dużą epizodyczność: kryminały, sitcomy, do połowy lat 60. także westerny. Przeciętny sezon miał dwadzieścia cztery czterdziestopięciominutowe odcinki. Jest to osiemnaście godzin projekcji, odpowiednik tysiąca osiemdziesięciu stron tekstu, a taka liczba miała dopiero wprowadzić w świat i bohaterów. Twórcy anime w krótszym czasie opowiadali już historie z początkiem, rozwinięciem, licznymi zwrotami akcji i zakończeniem.

W świecie zachodnim powstał też alternatywny model, który można nazwać bry-

⁷ Zob. <https://www.vulture.com/article/quincy-jones-in-conversation.html> [dostęp 1 lutego 2026].



Materiały z produkcji anime (fot. Alqua).

tyjskim. BBC, rozpoczynając nadawanie stałego programu w 1936 roku, musiała znaleźć formułę tworzenia autorskich treści w dość nietypowych warunkach historycznych. Film dźwiękowy dopiero zyskiwał dojrzałość jako nowe medium, niemy był odrębną (i skazaną już na wymarcie) formą sztuki, mającą wiele wspólnego z pantomimą. Najbardziej intuicyjną formą do sięgnięcia dla Brytyjczyków pozostała więc tradycja teatralna. Po niej niektóre wyspiarskie seriale odziedziczyły swój charakterystyczny styl. Kameralność inscenizacji, skupienie się na grze aktorskiej, uczynienie ze scenarzysty głównego autora projektu⁸. Ważny był także podział formalny na krótkie (czasem kilkuodcinkowe) sezony, albo tworzenie pojedynczych,

stanowiących zamkniętą całość miniserii. Odcinki z kolei mogły mieć wtedy nawet długość pełnometrażową. Takie podejście zaadaptowało także TVP w okresie komunistycznym, tworząc albo pojedyncze sezony, albo kilka niewielkich (o7 zgłoś się składa się z dwudziestu jeden odcinków, wyemitowanych na przestrzeni trzynastu lat). Ciekawostką jest, że kluczowe stanowisko zajmował wtedy reżyser serialu (zazwyczaj rozwijający także karierę kinową), funkcja nieobecna w systemie amerykańskim, ale istniejąca w anime.

W 1977 roku wśród amerykańskiej publiczności ogromną popularność zdobył miniserial telewizji ABC *Korzenie*, pomyślany jako film w odcinkach, z kolejnymi częściami emitowanymi dzień po dniu. Podobny format miały *Holocaust* (1978) czy *Szogun* (1980). Po kilku chłodno przyjętych produkcjach z lat 80. amerykańska odmiana miniserii utraciła swój prestiż i opłacalność. W latach 90. próby uczynienia z serialu narracyjnie spójnego medium znalazły ukoronowanie w pierwszym sezonie *Rodziny Soprano* (1999–2007). Telewizja kablowa mogła zaoferować widzom bardziej ekskluzywne treści, mniejszą cenzurę obyczajową, zmniejszyła też liczbę odcinków w sezonie na rzecz polepszenia ich jakości. Jednym z zabiegów dotyczących tego ostatniego punktu była możliwość śledzenia pełnej napięcia historii na przestrzeni całego sezonu, w przypadku kluczowych wątków – całego serialu.

Nowy sposób emisji nie był jedyną rewolucją techniczną, jaka towarzyszyła renesansowi narracyjnemu. Jeszcze większe znaczenie miał przedmiot, który kradnie w hurtowej ilości ekipa Tony'ego Soprano w jednym z pierwszych odcinków – odtwa-

⁸ Amerykański *showrunner* jest przede wszystkim producentem wykonawczym, osobistym pisaniem scenariuszy zajmuje się głównie podległy mu zespół.

rzacz DVD. Format płyt pozwalał (w przeciwieństwie do kaset VHS) na stosunkowo łatwe kolekcjonowanie dużej liczby odcinków. Krótsze, narracyjnie spuentowane sezony świetnie się też nadawały do osobnego wydania. Później streaming zlikwidował częściowo samą potrzebę archiwizacji.

Jakie stanowisko zajmowało w czasie wszystkich tych przemian anime? Zwracając się do szerokiego, ale relatywnie niszowego (względem telewizji aktorskiej) grona odbiorczego, postawiło na walkę o uwagę widza. Od lat 70. w animowanych scenariuszach widać dominację ciągłości, ale jeszcze z upodobaniem do stylu „mieszanego”. Pojedyncze odcinki *Uchū Senkan Yamato* (宇宙戦艦ヤマト, „Kosmicznego pancernika Yamato”) czy *Gundama* często tworzą narrację, która znajduje swoje zakończenie w przydzielonych dwudziestu minutach, ale obie produkcje łączy wyraźny motyw przewodni (wyprawy w pierwszym przypadku, wojny w drugim), nadto bohaterowie i bohaterki odbywają w toku akcji dosłowną wędrówkę. By czerpać pełnię fabularnej przyjemności z przedstawionego toku opowiadania, należy wiedzieć, gdzie byli poprzednio, dokąd zmierzają, jakie wydarzenia czy relacje są za nimi, jakie mają plany i pragnienia. Taka sytuacja trwa aż do bardzo wyraźnie zaakcentowanego finału. Po latach mistrzowskim wykorzystaniem podobnej formuły będzie mógł się poszczycić *Cowboy Bebop*, w którym losy zmieniającej swą liczebność ekipy łowców i łowczyń nagród zdają się biec równolegle obok historii ich kolejnych zleceń, tylko po to, by pod koniec oba te wątki przecięły się w sposób wybitnie spektakularny. Przeboje z końca wieku, popularyzujące anime wśród światowej widowni, nie były z kolei najlepszymi przykładami na sposób

prowadzenia fabuły. *Dragon Ball Z* ją sztucznie rozwadniało i przeciągało – choroba wielu mangowych adaptacji. Podobnie było z *Czarodziejką z Księżyca*, chociaż tutaj efekt był złagodzony przez autonomię poszczególnych odcinków. Część „wypełniaczy”, służąca uzupełnieniu charakterystyki bohaterek (cokolwiek zaniedbanej przez autorkę pierwowzoru), spotkała się nawet z dużym uznaniem. W *Pokemonach* główny wątek miał tylko znaczenie symboliczne.

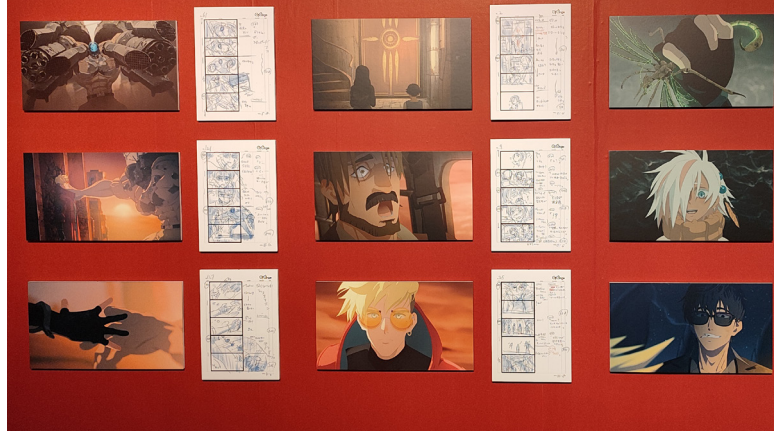
Ciągłość fabularna stała się wizytówką ambitniejszych historii opartych na oryginalnym scenariuszu lub adaptujących oryginał bez fillerów. Sukces karkołomnego przedsięwzięcia, jakim była studziesięcioodcinkowa (!) seria wideo *Ginga Eiyuu Densetsu*, potwierdził, że japońscy fani nawet w niesprzyjających warunkach finansowych i technicznych potrafili wynagrodzić tak skonstruowaną opowieść. Najbardziej udane projekty w tym segmencie są więc właściwie formą osobną, z jednej strony zachowującą zalety odcinkowości, z drugiej strony sytuującą się narracyjnie gdzieś między długim filmem a miniserią. Rzucają one w ten sposób wyzwanie amerykańskiej formule wielosezonowej opowieści.

Czy anime musi być japońskie?

Pozostaje mi jeszcze odnieść się do drażliwej kwestii: czy anime musi być japońskie? Czy *donghua*, animacja chińska, albo zachodnie produkcje tworzone kreską zwaną „animeskową” (*animésque*) nie zasługują także na ten tytuł? Dyskurs ten jest w moim przekonaniu związany z minionym już kontekstem historycznym oraz autorami z pokolenia Y, pamiętającymi czasy, kiedy japońskie produkcje były pod względem dostępu dobrem rzadkim, któ-

#05

Wydruki przedstawiające wybrane klatki oraz odpowiadające im scenorysy z anime Trigun (fot. Alqua).



rego niedobór można było próbować „uzupełniać” imitacyjną twórczością zachodnią. Problemy, jakie niosą za sobą próby jego wskrzeszenia, pokażę na dwóch przykładach: zachodnim, wyspecjalizowanym, i polskim, ogólniejszym.

Próby wynarodowienia anime podjęli się zarówno krytyk branżowy Geoff Thew, publikujący na kanale Mother's Basement w wideo zatytułowanym *Avatar is an Anime*. *F*** You. Fight Me*⁹ (mogę się w ten sposób zgodzić z przynajmniej jednym postulatem), jak i Michał Ochnik z Mistycyzmu Popkulturowego, autor materiału *Esencjalizm | Anime*¹⁰, adaptacją podobnie nazwanej notki *Anime. Esencjalizm*¹¹. Uczciwość każe przyznać, że ten drugi autor nie kreu-

je się na znawcę tematu, animacja jest dla niego tylko pretekstem do omówienia zawartej w tytule idei.

Dla Thewa anime jest „serią kierunków artystycznych”, które tylko powstały w Japonii, ale nie precyzuje jak to ogólnikowe określenie ma zastosowanie choćby w przypadku *Awatara*. Ochnik postrzega stan „bycia anime” jako spektrum. Argumenty obu teoretyków wymagają niezręcznego i niewdzięcznego zadania znalezienia „japońskiego nie-anime”. Thew wyrzuca produkcje dla dzieci (*kodomo*), pozbawiając wedle tej logiki medium takich dzieł jak *Mój sąsiad Totoro*, *Hello Kitty* czy *Pokemon*. Odmawia też miana anime *Kaibie* Masaakiego Yuasy, ze względu na nietypowy styl graficzny. Jego decyzja zupełnie nie pokrywa się ani z serwisami branżowymi, ani ze środowiskiem fanowskim, które omawiają twórczość tego reżysera, uznanego dzisiaj za głównego awangardzystę anime, bez potrzeby dekompletowania jego filmografii.

9 Zob. <https://www.youtube.com/watch?v=uFtfDK39ZhI> [dostęp 1 lutego 2026].

10 Zob. <https://www.youtube.com/watch?v=DAVT1y-TjgFE> [dostęp 1 lutego 2026]. Polemika w komentarzu podpisanym „Andres Vierny” jest mojego autorstwa.

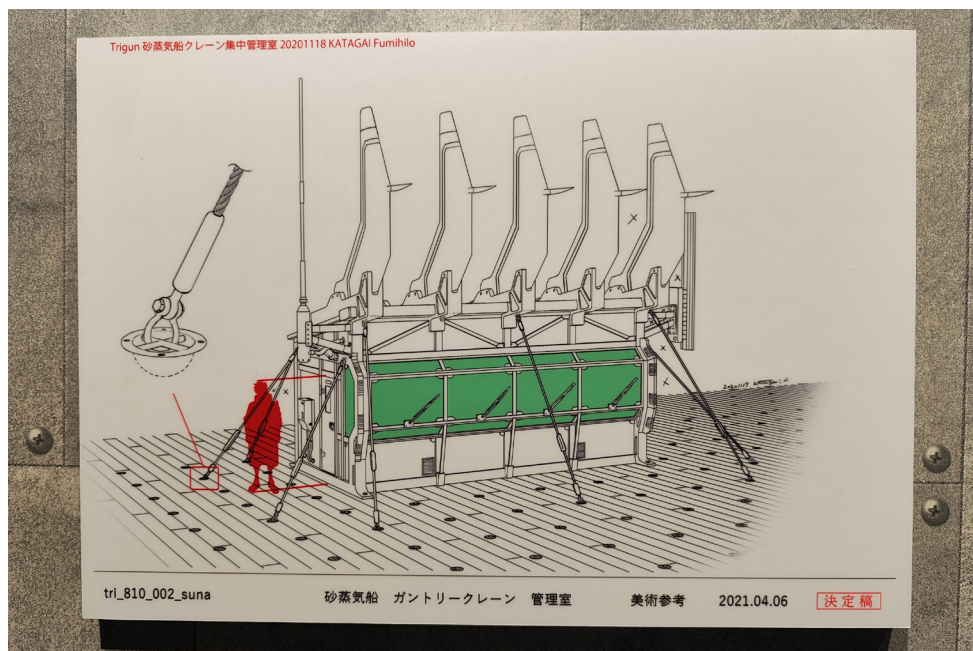
11 Zob. <https://mistycyzmpopkulturowy.blogspot.com/2019/10/anime-esencjalizm.html> [dostęp 1 lutego 2026].

Mistycyzm Popkulturowy w wersji blogowej najpierw zaproponował serial *Panty and Stocking with Garterbelt* (2010). Jest to zwykły błąd rzeczowy. Pomimo ewidentnej inspiracji amerykańskimi animacjami Genndy'ego Tartakowskiego dzieło bardzo mocno naznaczone jest przez innego wielkiego indywidualistę, Hiroyukiiego Imaishiego, i jako takie nie miało problemu z byciem rozpoznanym przez środowisko jako anime. W wersji wideo ten przykład został zastąpiony przez pełnometrażowego *Czerwonego żółwia* (2016) Michaela Dudok de Wita, koprodukcji francusko-japońskiej wyreżyserowanej przez Holendra. Przy filmie pracowali m.in. animatorzy ze Studia Ghibli jako podwykonawcy, ale obraz to „japońska animacja” tylko częściowo i tylko w najbardziej technicznym znaczeniu tych słów. Natomiast całość zamysłu artystycznego jest w nim autorstwa Europejczyków. Tożsamość osób zajmujących przy produkcji stanowiska kreatywne stanowi dla mnie argument rozstrzygający przy uwzględnieniu przedsięwzięć międzynarodowych. Stanowisko nie może być też całkiem odosobnione względem reszty – uznanie *Hair* czy *Amadeusza* za filmy czechosłowackie byłoby absurdem. W przeciwnym wypadku za anime należałoby uznać także wiele amerykańskich animacji z lat 80. i 90¹². Szukanie wyjątków w ten sposób jest niedźwiedzią przysługą dla samych Japończyków. Sprowadza ona termin „anime” do skojarzeń i upodobań osoby zgłębiającej temat, natomiast w ten sposób eliminuje chlubę całego medium – stworzenie środowiska, w którym animacja mogła się rozwi-

nać bujniej i oryginalniej, niż gdziekolwiek indziej na świecie. A losy *Cowboy Bebopa*, uznanego na Zachodzie za arcydzieło niech będą przestrogą. To był właśnie przykład tytułu, który, choć może się wydawać czytelny i przystępny, w swoim czasie szedł na przekór wobec mód z głównego nurtu anime równie mocno jak *Kaiba*.

Co w takim razie z zagranicznymi naśladowcami? Cóż, mógłbym po prostu zwrócić uwagę, że wyrażenie „odwołanie do anime” zawsze jest skrótem myślowym, bo w takim dziele naprawdę znajdują się odwołania do **konkretnych** anime. Stawiając znak równości, robi się krzywdę również autorom zagranicznym, odzierając ich twórczość z wartości, jaką pełni w kontekście rodzimym. Zwolenników zrównania donghuy i anime prosiłbym o przemyślenie etycznych implikacji wrzucania kultury chińskiej i japońskiej do jednego worka. Działa to też w drugą stronę: czy anime oparte na chińskiej historii albo folklorze, jak emitowany także w Polsce *Łowca dusz*, tracą swoją japońskość? Największą zasługą *Awatara* nie było wykorzystanie atrakcyjnej kreski i osadzenie fabuły w quasi-azjatyckich realiach, ale udowodnienie, że pewien sposób opowiadania jest możliwy także w amerykańskiej telewizji dla nastolatków, co podchwycili pozostali artyści, których twórczość do anime już nie należy. *Steven Universe* pokazał, że da się połączyć wschodnie wpływy fabularne ze stylem graficznym wręcz stereotypowo przypisanym do zachodnich produkcji poprzedniej dekady. *Castlevania* nie dlatego jest wyjątkowa, że wyważyła drzwi otwarte przez Japończyków czterdzieści lat wcześniej, tylko wskazuje możliwości rozwoju osobom autorskim, dla których japoński będzie już językiem obcym.

12 W tamtym okresie japońscy animatorzy byli zatrudniani do pracy przy produkcjach zachodnich, dzisiaj rolę wynajętych animatorów odgrywają najczęściej Koreańczycy.



Współcześnie większość anime powstaje cyfrowo — zdjęcie pochodzi z wystawy poświęconej anime Trigun (fot. Alqua).

Tutaj moim zdaniem leży największa wartość, jaką możemy zrozumieć i wynieść z japońskiego eksperymentu. Nie traktujmy go jako formy imperializmu kulturowego, która wchłania produkcje zagraniczne. Warto w nim widzieć próbę pokazania, że można stworzyć prawdziwie narodową popkulturę, jednocześnie odrębną, jak i budzącą światowe zainteresowanie. Z tego pomysłu można zaś czerpać, by odnaleźć własną ścieżkę, niezależną od hegemonów po obu stronach Pacyfiku.



SŁODKO-GORZKI CIĘŻAR WSPOMNIENÍ

JOANNA „FYNNUCH” USOWICZ

Cykl *Sousou no Frieren* (*Frieren u kresu drogi*) przebojem wdarł się na światowe salony anime. Jeszcze do niedawna wydawało mi się, że żadna seria nie będzie w stanie poruszyć mnie tak bardzo jak *Full Metal Alchemist* czy *Hotaru no Haka*. *Frieren* jednak podbiła moje serce na tyle, że w ciągu nieco ponad roku od zakończenia pierwszego sezonu obejrzałam całość ponownie ponad czterdzieści razy, a z mangą jestem na bieżąco, gorączkowo wypatrując na sklepowych półkach kolejnego tomu.

Powiem Wam szczerze, że współczesne tytuły rzadko do mnie trafiają, czy to przez kreskę, która mnie odpycha, czy widoczne dziury fabularne już w pierwszych odcinkach, czy samą akcję, która nijak nie porusza moich wewnętrznych strun. Gdy mój młodszy brat polecał mi *Frieren*, nie miałam wielkich nadziei, jednak okazało się, że TO jest właśnie to, czego potrzebowałam, a o tym nie wiedziałam.

Pierwszy odcinek rozpoczyna się triumfalnym powrotem grupy poszukiwaczy przygód po pokonaniu bossa. I nadeszła ta myśl: „Ale jak to?”. Zwykle takie wydarzenia stanowią punkt kulminacyjny, zwieńczenie podróży bohatera. We *Frieren* jest jednak odwrotnie – wydarzenia po upadku Króla Demonów dały dopiero początek nowej historii elfki. To tak, jakby otworzyć książkę na ostatnim rozdziale i dopiero zacząć zastanawiać się, co było wcześniej i jak potoczą się dalsze losy bohaterów.

Wtedy pomyślałam, że to nie będzie kolejne high fantasy, gdzie lodowe pociski i kule ognia latają z prawej strony na lewą i odwrotnie. Już jedna z pierwszych scen, w której bohaterowie mówili o zabawnej, lecz trudnej wspólnie spędzonej dekadzie, skończyła się szorstkim: „To było jedynie dziesięć lat”¹.

I chyba właśnie w tamtym momencie dotarło do mnie, dlaczego polecono mi *Frieren*. Z perspektywy niemal nieśmiertelnej elfki dziesięć lat to ledwie niewielki ułamek jej życia, ulotna chwila, która być może „mignie kiedyś w jej pamięci”. Tymczasem ludzie odbierają upływ czasu zupełnie inaczej, dla nich to cały długi rozdział życia.

Śmierć Himmela (który był jej przyjacielem i pełnił rolę przywódcy grupy) była chyba pierwszym poważnym ciosem dla *Frieren*. Dopiero w tym momencie dotarło do niej, że ludzkość rządzi się innymi prawami – ma ograniczony czas. „Dlaczego nie próbowałam lepiej go poznać...?”². To pytanie, które wszyscy zadajemy sobie po odejściu bliskich nam osób: „Czemu nie spędziłam z nim więcej czasu?”, „Czemu do niej nie oddzwoniłam?”, „Czemu...?”. Odejście Himmela bardzo zmieniło główną bohaterkę, nadało nowy sens jej istnieniu i pokazało, że jedna osoba, którą znamy, nawet krótko, może wywrócić życie innych (nawet tych nieśmiertelnych) do góry nogami.

1 W anime (odc. 1) *Frieren* powiedziała: „Our adventure was a mere ten years”. Ten i wszystkie inne cytaty z anime przełożyła autorka z wersji angielskiej. W mandze (t. 1) *Frieren* z kolei mówi, że przygoda była bardzo krótka, co Himmel kwituje słowami „Krótka? O czym ty mówisz? Minęło całe dziesięć lat.” w: Kanehito Yamada, Tsukasa Abe, *Frieren u kresu drogi*, t. 1, s. 12, przeł. Martyna Zdonek, Wydawnictwo Studio JG, Warszawa 2023.

2 Ibid. s. 34 oraz anime odc. 1.



Fanart autorstwa fynnuh przedstawiający Frieren.

Do tego momentu elfka żyła jak ktoś stojący obok. Przez wieki była świadkiem ludzkiej kruchości, przemijania kolejnych cywilizacji, jednak niemal nigdy nie nawiązywała z nimi bliskich relacji. Nie wynikało to bezpośrednio z obojętności, lecz z natury jej istnienia i długowieczności. Ludzie żyją chwilą, tu i teraz, podejmują decyzję w mgnieniu oka, co dla głównej bohaterki wydawało się niezrozumiałe. To też lekcja dla nas, abyśmy pamiętali, że życie jest ulotne, i aby korzystać z niego i dzielić je z najbliższymi.

Gdy Frieren postanowiła wyruszyć w kolejną podróż, jej nowym przygodom towarzyszyły liczne retrospekcje z wyprawy odbytej z Himmelem, Heiterem i Eisenem,

ale także z czasów nauki u jej mistrzyni. Wspomnienia te często nie dotyczyły dramatycznych wydarzeń – były to drobne gesty, rozmowy przy ognisku, spojrzenia, które dopiero po latach nabrały dla niej znaczenia. Dzięki tym krótkim, z pozoru mało istotnym przeblyskom (sama protagonistka mówi, że to mniej niż jedna setna jej życia, ledwie dziesięć lat³), elfka zmieniła się na zawsze. To sprawiło, że nauczyła się cieszyć z pozoru błahych rzeczy jak podziwianie wschodu słońca z przyjaciółmi u boku. Moim zdaniem to między innymi ten unikatowy sposób przekazywania opowieści zaprowadził tę serię na szczyt wielu rankingów anime. Relacje jakie nawiązu-

³ Anime, odcinek 4.

je Frieren wydają się prawdziwe, a bohaterowie (ci pozytywni i negatywni) mają swoje wady, ale również zalety – jak bywa w prawdziwym życiu. Bo przecież nawet Heros Himmel nie był ideałem.

W czasie podróży Frieren poznajemy nie tylko jej historię, ale i napotkanych przez nią ludzi. Gdy w jednym z odcinków Himmel powiedział, że pamięć o nich nie zaginie, bo mają w drużynie elfkę, wszystko wydawało się oczywiste – przecież bohaterowie żyją tak długo, jak pielęgnowane są wspomnienia o nich. Co jednak, gdy nie będzie komu pamiętać? Jedną z najbardziej wzruszających dla mnie scen była ta, gdy elfka spotkała starego krasnoluda Vola, który za cel życia obrał sobie obronę wioski, bo prosiła go o to jego żona. Pamiętał jej życzenie, ale wizerunek ukochanej zanikł i nie był już w stanie przywołać jej twarzy. Ta scena mnie bardzo przybiła, bo przecież my też zapominamy. Zanikają chwile spędzone z bliskimi, którzy dawno odeszli. Rozmywają się ich twarze, głosy, tracimy wspomnienia. Dlatego tak ważne jest nie tylko, aby je tworzyć, ale i pielęgnować oraz przekazywać dalej.

To anime jest piękną przygodą, która płynie jak rzeka czasu. Nigdzie się nie spieszy, tak samo jak tytułowa bohaterka. Seria pokazuje opowieść o tym, co było i jest. Zwalnia w momentach kluczowych, tłumaczy odczucia i emocje. I na tym głównie skupia się *Sousou no Frieren*. Na przeżyciu żałoby, poradzeniu sobie ze stratą i drodze naprzód. O zmianach i tym, jak te zmiany zachodzą w głowach głównych bohaterów. Magia jest tu istotnym elementem, ale występuje bardziej jako uzupełnienie (co nie znaczy, że nie można liczyć na efektowne starcia). W erze, gdy wiele anime stosuje

powtarzalne motywy (podróże między wymiarami, potężni bohaterowie obdarzeni ponadludzką siłą, szybka eskalacja mocy) *Frieren* daje coś zupełnie innego: zwolnioną, spokojną narrację, refleksję, brak gonitwy. W ten sposób trafia w potrzeby widzów, którzy mogą czuć się zmęczeni pewnymi schematami.

Wszystko opatrzone jest piękną grafiką i zostało bardzo dobrze zaanimowane przez studio. Sceneria, wyjątkowa dbałość o detale, które choć są tylko tłem, a jednak na długo pozostają w pamięci odbiorcy. Do tego cudowna ścieżka dźwiękowa, subtelna i delikatna, ale gdy trzeba, potrafi zjeździć włoski na całym ciecie.

Twórcy anime często pozwalają scenom wybrzmieć bez dialogów, jakby oferowali widzowi moment na własne przemyślenia. Takie obrazy bywają echem samotności, dystansu i nie do końca wypowiedzianych słów. Muzyka Evana Calla i animacja studia Madhouse tworzą duet tak harmonijny, że trudno sobie wyobrazić tę historię bez ich współistnienia.

„W długim życiu najtrudniejsze jest to, że wszyscy odchodzą”. Większość z nas życzyłaby sobie długowieczności, ale czym jest taka egzystencja, jeśli nie mamy jej z kim dzielić? To jedna z najpiękniejszych, ale i najsmutniejszych lekcji, jakie daje nam Frieren. Przemijanie, przejście na drugą stronę, strata, żaloba i akceptacja. Tak ciężkie do przetrwania, a jednak każdy z nas musi się z nimi zmierzyć. „Pamięć może być ciężarem... ale to jedyny ciężar, który warto nieść”.⁴

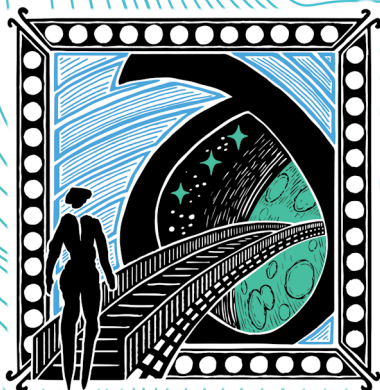
4 Oba cytaty zostały zapisane przez autorkę, ale niestety nie udało się jej potem zlokalizować źródła.

Frieren zmusza nas do przemyśleń o tym, co było, jest i co będzie. Przywołuje wspomnienia o bliskich, przyjaciółach i dawnych znajomych. A do tego białowłosa elfka i jej towarzysze z obu podróży byli wspólnymi bohaterami, z którymi każdy może się utożsamiać – czy będzie to główna bohaterka traktująca wszystkich i wszystko z dystansem, zapijaczony klecha, heros Himmel z „niewielką” dawką narcyzmu.

Moim zdaniem wszystko to powoduje, że *seSria Sousou no Frieren* zdobyła taką popularność. Po obejrzeniu cyklu zrozumiałam, dlaczego człowiek, włączając jeden odcinek, po kilku godzinach oglądania orientuje się, że jest już trzecia nad ranem, mimo że trzeba jakoś wstać do pracy. Autentyczność bohaterów i nić zrozumienia, którą bez problemu można z nimi nawiązać, są tu kluczowe.

I właśnie dlatego serdecznie polecam tę serię wszystkim, którzy nie mieli jeszcze przyjemności jej zobaczyć. A tych, którzy widzieli pierwszy sezon, zachęcam do obejrzenia kolejnego, gdyż zapowiada się wyśmienicie.

Rys. Joanna Szyńska P-R



DUBLIN 2029

our crossroads lit by stories and stars

A bid to bring Worldcon
back to Dublin, Ireland
2-6 August 2029

email us
info@dublin2029.ie

find out more
www.dublin2029.ie



MOBILE SUIT GUNDAM, CZYLI DLACZEGO POKOCHAŁEM MASZYNY WOJNY

GRZEGORZ CZAPSKI

Spora część pokolenia lat 90., poza fascynacją dinozaurami (na szczęście nie każdy z nas z tego wyszedł), z pewnością przeżyła okres zachwyty wielkimi robotami. *Transformers*, jeśli ktoś miał w pobliżu dobrze zaopatrzoną wypożyczalnię kaset wideo, lub *Yattaman*, *General Daimos*, *Power Rangers* czy *Voltron*, jeśli mógł oglądać Polonię i Polsat.

Mobile Suit Gundam z kolei wydaje się przy nich trochę bardziej w cieniu, może dlatego, że nie miał jak się do nas przebić przed erą internetu. Jednak choć franczyza pojawiła się nad Wisłą dość późno, obecnie buduje w Polsce popularność, tym samym pokazując, że stała się światowym fenomenem, który kompletnie zmienił spojrzenie na wielkie roboty.

Roboty schodzą na Ziemię

Należy zaznaczyć, że przed emisją pierwszego odcinka *Mobile Suit Gundam* w 1979 roku (zwanego też czasem *First Gundam* lub *Gundam 79'*) konwencja wielkich robotów (mecha anime) była jak znana i powszechna. Dominowały jednak tak zwane super roboty, same będące superbohaterami lub kierowane przez grupę superbohaterów. Myślę, że dobrym przykładem jest znane dzięki stacji Polonia 1 anime *Yattaman* (1977–1979), gdzie dostawaliśmy tak naprawdę robota oraz wroga odcinka. Zresztą większość serii miała raczej charakter



Model Gundama w skali 1:1 znajdujący się w Odaibie w Tokio (fot. Alqua).

epizodyczny, nie zaś popychający główny wątek do przodu. Inaczej kwestia wyglądała z innym, znanym również z tej stacji anime, czyli *General Daimos* (1978–1979). Mimo iż Daimosowi było bliżej do Gundama, wciąż stanowił jedyny egzemplarz, nie planowany do szerszej produkcji jako wyposażenie wojenne. Jednak trzeba oddać hołd temu tytułowi, ze względu na nietuzinkową fabułę.

Jeszcze innym przykładem mechów połączonych z superbohaterami jest cały gatunek również wywodzący się z Japonii – *Super Sentai* (pierwszy tytuł tej konwencji datuje się na połowę lat 70.), czyli seriale, gdzie grupa superbohaterów w różnokolorowych strojach wykorzystuje swoje moce do walki ze złem. Na początku nazywano to jedynie *Sentai*, ale w latach 90. zaczęto dodawać przedrostek „super”, by zazna-

czyć, że w danym serialu występuje wielki robot. Pozwolę tu sobie posłużyć się przykładem nie z Japonii, ale z naszego podwórka, czyli... *Power Rangers*, którzy byli inspirowani seriami *Super Sentai*, a nawet wielokrotnie plagiutowano odcinki.

Mobile Suit Gundam wszedł w krajobraz pełen mechów z przytupem i wywrócił go do góry nogami. Najważniejszą kwestią, która doprowadziła do sukcesu franczyzy, był koncept. Gundamy wcale nie stały się kolejnymi wielkimi robotami-superbohaterami. Cel ich istnienia był bardziej przyziemny, miały pełnić funkcję maszyn wojennych, na równi z okrętami wojennymi, czołgami czy myśliwcami. Bohaterowie również zeszli na Ziemię (dosłownie i w przenośni), starając się przeżyć w środku konfliktu zbrojnego.

Niczym cięciem katany Gundam wykroił sobie w świecie robotów własne królestwo, jako pionier podgatunku mecha anime, znanego jako real robots, sprawiając, że mechy stały się integralną częścią dojrzałego militarnego science fiction, które później zainspirowało wiele innych serii, zarówno japońskich (*Neon Genesis Evangelion*, *Darling in the Franxx*, *Code Geass*), jak i zachodnich (całe uniwersum *BattleTech* a *MechWarriorów*).

Co nieco o fabule pierwszego Gundama (bez dużych spoilerów) oraz o elementach science fiction

Twórcy *Mobile Suit Gundam* – Yoshiyuki Tomino oraz studio Nippon Sunrise – nie biorą jeńców. Bowiem Gundam (zarówno pierwsza seria, jak i jej sequele, czyli *Mobile Suit Zeta Gundam*, *Mobile Suit Gundam ZZ* i OVA w postaci *Mobile Suit Gundam:*

Char's Counterattack) zawierają elementy, które sprawiają, że serial, choć pierwotnie skierowany do dorastającej młodzieży, przemawia również do dorosłego widza. Skupimy się tutaj na pierwszej serii, czyli *Mobile Suit Gundam*, bo posłuży jako dobry przykład.

Główna fabuła rozgrywa się podczas Wojny Rocznej (ang. *One Year War*), a bohaterami są członkowie załogi eksperymentalnego statku „Biała Baza” (ang. *White Base*), stojący po stronie Federacji Ziemskiej. Ich zadaniem jest dostarczenie do dowództwa eksperymentalnych mechów, w tym tytułowego Gundama. Protagonści zostają wciągnięci w sam środek wojny z Pryncypatem Zeon (tłum. własne, w oryginale *Principality of Zeon*), narodu, który powstał na jednej z kosmicznych kolonii (Site 3) i ogłosił niepodległość od Ziemi. Z początku państwo było republiką, ale po śmierci pierwszego przywódcy i przejęciu władzy przez rodzinę Zabi Zeon zmieniło się w dyktaturę przypominającą pomieszanie faszystowskich Włoch z nazistowskimi Niemcami.

Problemy z zaopatrzeniem, wyczerpywanie się energii, próba wyrwania się z pościgu, oblężenie bazy wojskowej, kolaboracja z wrogiem, by wyżywić najbliższych, intrygi, rozbite rodziny – to tylko kilka z wybranych motywów z serii. Wspomnieć należy, że w anime trup ściele się gęsto, od szeregowych żołnierzy, przez postacie epizodyczne, aż po głównych bohaterów. Yoshiyuki Tomino nie bał się pokazania zarówno śmierci, jak i tego, z czym wiąże się wojna i co robi z ludźmi. Pojawiają się bowiem i humanizm, i wykalkulowane, zimne okrucieństwo. Jeśli chodzi o wojnę, szczególnie utkwiała mi w głowie scena, gdy

Historia franczyzy
Gundam wraz
z modelami Gunpla
przedstawiona
w Gundam Base
w Odaibie w Tokio (fot.
Alqua).



główny bohater, a zarazem pilot Gundama, Amuro Ray, siedzi na łóżku we własnej kajucie. Patrzy przed siebie z przerażeniem na twarzy, a zarazem z pustym wzrokiem. To moment, kiedy uświadamia sobie, że on, nastolatek, zabił człowieka. *Mobile Suit Gundam* jest pełen obrazów, gdzie członkowie załogi Białej Bazy muszą dawać upust swoim emocjom z powodu ciągłego napięcia. Odnoszę nieodparte wrażenie, że w scenariusz została wlana pewna porcja wojennej traumy Japończyków, a przypominam, że pierwszy Gundam został wypuszczony w 1979 roku, trzydzieści cztery lata od zakończenia II wojny światowej.

Wspomniana przeze mnie w poprzednim akapicie problematyka, związana z zasobami oraz konstrukcją tych maszyn, stanowi jedną z cech podgatunku anime real robots. Gundamy oraz inne mobile suits (również te wrogie) są sprzętem wojennym i tak zostały ukazane. Trzeba je serwisować, mieć części zamienne, ładować, pilnować, by nie uszkodzić wrażliwych podzespołów. Twór-

cy starali się zadbać o realizm, dlatego też nie pominęli takich aspektów jak odrzut broni czy zasady balistyki. Zadbali również o to, by sposób, w jaki poruszają się wielkie roboty, był jak najbardziej prawdopodobny.

Seria stara się również opierać bardziej na science niż fiction. Na początek trzeba powiedzieć o cząstkach Minovskiego, wymyślonych na potrzeby historii. Stanowią jeden z elementów napędzających wszystkie maszyny i pojazdy. Łączone są z fuzją izotopu Hel-3, który do dzisiaj jest wymieniany jako jedno z superpaliw przyszłości. Cząstki Minovskiego stały się również mieczem obosiecznym, bo skoro stanowią główny element napędowy, to również wszystkie czujniki zostały skalibrowane tak, by je wykrywać, co znacząco utrudnia ukrywanie się napędzanych w ten sposób pojazdów.

Inny ciekawy element bazujący na odkryciach oraz pomysłach z realnego świata to wykorzystanie kolonii w głębokiej prze-

strzeni kosmicznej w postaci Cylindrów O'Neilla, których koncept pojawił się w latach 70. Są to megastruktury składające się z dwóch rotujących w przeciwnych kierunkach walców, o średnicy ośmiu i długości trzydziestu dwóch kilometrów, gdzie wewnętrzny z nich odpowiada za sztuczną grawitację poprzez tworzenie siły odśrodkowej. Konceptę zaproponował Gerard K. O'Neill, który uważał, że taka struktura będzie możliwa do zbudowania już w XXI wieku dzięki surowcom z księżyca. Twórcy Gundama rozwinęli ten koncept, tłumacząc, że ludzkość stworzyła całą sieć kosmicznych kolonii, by rozwiązać problem przeludnienia i oczyszczenia Ziemi z zanieczyszczeń. Co ciekawe, pokazali również drugą stronę tego typu podejścia, bowiem w przypadku przebicia obu części megastruktury (o co przy broni energetycznej nietrudno) można skazać tysiące ludzi na zagładę. Cylindry O'Neilla odegrały jeszcze jedną, ważną rolę w chronologii świata Gundama, bowiem to zrzucenie przez Zeon jednego z nich – kolonii Site 2 – na Ziemię stało się główną przyczyną Wojny Jednorocznej.

W serii nie zabrakło również konceptu ewolucji człowieka. Konflikt pomiędzy Federacją Ziemską a Pryncypatem Zeon, dwoma państwami kosmicznymi, ma drugie dno. Bowiem w anime pojawia się wyraźny podział na earthnoidów i spacenoidów, czyli ludzi wywodzących się z Ziemi i tych, którzy zaczęli dostosowywać się do warunków kosmicznych i poniekąd odcięli się od rodzimnej planety. Nienawiść między dwoma rasami człowieka stała się jednym z filarów powstania Pryncypatu Zeon, a potem całego konfliktu.

Niestety, ale twórcy nie ukazali wizualnie biologicznych zmian ciał, tak jak kilka dekad później uczynił to w cyklu *The Expanse* James S. A. Corey. Chodzi o pokazywanie zmian, jakie zachodzą w ludziach żyjących w przestrzeni kosmicznej, a zwłaszcza wśród dzieci, które urodziły się w warunkach zerowej lub niskiej grawitacji. Możliwe, że było to podyktowane budżetem i taniej wyszło ukazanie spacenoidów identycznych w porównaniu do zwykłych ludzi, bez wydłużonych rąk, zaokrąglonych stawów itd. Wśród obu gatunków zachodzi ewolucja poprzez dostosowanie się do warunków kosmicznych (może również do promieniowania kosmicznego) znana jako Newtype. Przejawia się ona poprzez zwiększoną percepcję, wręcz szósty zmysł, oraz przyspieszoną szybkość reakcji pozwalającą przewidzieć ruchy przeciwnika, co w przypadku pilotów mechów pozwala na naprawdę kaskaderskie manewry. Czasem zdolności Newtype pozwalają również na telepatię. Dzięki temu pojedynki dwóch bohaterów (np. Amuro Ray i jego głównego rywala – Chara Aznabla) są dużo bardziej widowiskowe.

A co to za linie czasowe?

Przez lata powstał ogrom serii z uniwersum Gundama, często rozgrywających się w alternatywnych rzeczywistościach lub w innych epokach. W pierwszej chwili niektóre z nich mogą przerazić, tak jak skala *Herezji Horusa* z uniwersum Warhammer 40.000. By pomóc wam się odnaleźć, wymienię na początek te najważniejsze.

Universal Century – skracane do UC. Jest to oryginalna linia czasowa Gundama. Choć Japończycy nazywają ją również jako *Uchuu Seiki*, czyli Era Kosmiczna (*Space*

Jedna z gablot
w Gundam Base
w Odaibie w Tokio.
Widoczne są m.in.
karty Shikishi z okazji
40-lecia franczyzy
(fot. Alqua).



Era). To również najbardziej rozbudowany okres Gundama, zawiera najwięcej historii.

Future Century – okres stworzony specjalnie na potrzeby serii *Mobile Fighter G Gundam*.

After Colony i Mars Century – okres głównej fabuły *Mobile Suit Gundam Wing*. Opowiadający o koloniach, które zyskały niepodległość. Gundamy są tutaj budowane do ochrony ludzkich osiedli. Z kolei Mars Century jest bezpośrednią kontynuacją After Colony.

Cosmic Era – druga, najbardziej rozbudowana linia czasowa po UC, a zarazem główny okres *Mobile Suit Gundam SEED*, dziejąca się w dalekiej przyszłości.

Oczywiście lista powyżej to nie wszystko, ale obejmuje ona najważniejsze okresy/uniwersa. W internecie można znaleźć dwie szkoły oglądania całości franczyzy. Pierwsza zaleca kolejność wyznaczoną przez daty wydania, druga skupia się

na chronologii wydarzeń, tworząc całkowitą mieszankę stylów animacji. Niemniej nie istnieje właściwa odpowiedź na pytanie o najlepszą kolejność, ale do tego przejdziemy w dalszej części artykułu.

Gunpla? A co to?

Ach, Gunpla, to znaczy – druga strona całej franczyzy. Co to jest? Mówiąc najprościej, Gunpla to skrót od *Gundam Plastic Models*, czyli modeli plastikowych do samodzielnego składania przedstawiających mechy lub postacie ze wszystkich serii *Mobile Suit Gundam*.

Pierwsze Gunple wprowadzono na rynek w 1980 roku, chwilę po zakończeniu *Mobile Suit Gundam* i szybko stały się jednym z głównych filarów całej franczyzy. Początkowo pojawiły się tylko w Japonii, by po woli opuścić wyspy i w 1990 roku dotrzeć do Ameryki Północnej oraz Europy, i stać się światowym fenomenem. Bandai podaje, że w 2021 roku łączna liczba wszyst-

kich sprzedanych Gunpli przekroczyła 700 milionów! Jako autor artykułu przyznaję, że sam dołożyłem do tej sumy z pięć sztuk.

Podstawowymi narzędziami potrzebnymi do rozpoczęcia zabawy, poza chęciami (lub słomianym zapalem), są dobre cążki, nożyk lub skalpel do usuwania nadlewek i resztek wypraski oraz pilnik/papier ścierny modelarski. Co ważne, hobby to nie wymaga kleju, bowiem wszystkie modele są tworzone na zasadzie pushfitów.

Na rynku znajdziemy różne rodzaje modeli. Na pudełkach z pewnością zobaczycie symbole takie jak HG, MG itd. Co oznaczają? To określenie skali, liczby detali oraz poziomu skomplikowania. Im wyższy poziom, tym więcej plastiku i bardziej wygórowana cena.

HG, czyli High Grade, to najbardziej podstawowy rodzaj Gunpli, wykonany w skali 1/144. Są z reguły dość proste, ale nie prostackie. Ładnie wyglądają na półce i można je łatwo układać w różne pozy. Cenowo są bardzo przystępne, bo niektóre modele kupimy już za 70-80 zł, a średnio kosztują po 100 zł. Cechują je też prostota i szybkość złożenia, co zajmuje średnio do dwóch godzin.

MG, czyli Master Grade to wyższy poziom w skali 1/100, są większe i bardziej skomplikowane. Potem mamy RG, czyli Real Grade, będące produktami geniuszu inżynierii. Gunple tego rodzaju posiadają bardzo bogate szczegóły i duży zakres ruchu, ale ich złożenie wymaga wielu godzin.

Najwyższy poziom to PG – Perfect Grade. Modele wykonane w skali 1/60, są więc duże, skomplikowane oraz zawierają najlepszą jakość detali. Jednak jak sama

nazwa wskazuje, jest to „perfekcyjne” odwzorowanie Gundamów.

Z własnego doświadczenia wiem, że jeśli chcecie zacząć składać Gunple, najlepiej zacząć od HG, które są najbardziej przyjazne dla początkujących. Nie wymagają wydawania milionów złotych, a pozwolą na przyjemne zapoznanie się z hobby, złożenie ładnych modeli, których można potem użyć np. w dioramach lub po prostu postawić na półce. Odnosnie do wyboru konkretnej Gunpli HG, niestety nie pomogę. Tutaj liczy się zasada *rule of cool*, czyli co wam się wizualnie lub fabularnie podoba.

Gundam i Gunpla a sprawa Polska

Fandomy *Mobile Suit Gundam* i Gunpli (w większości są niemal nierozzerwalne) mają się w naszym kraju całkiem dobrze, a wszystko dzięki dostępności modeli oraz niskiemu progowi wejścia w hobby. Już od wielu lat sprowadza się je z Japonii i można bez problemu kupić w rozsądnych cenach w wielu sklepach internetowych oraz stacjonarnych.

Zacznijmy najpierw od ogólnopolskiej grupy, która skupia się na portalu Facebook – Gundam Polska Group. Jest bardzo aktywna i przyjazna, funkcjonuje jako główny hub fandomu Gundama i Gunpli w naszym kraju. Widać to chociażby po zdjęciach złożonych modeli, dioramach lub po przyjaznych odpowiedziach na pytania osób wchodzących w hobby. To również dobre miejsce do sprawdzenia, czy w waszym mieście lub w jego okolicach mieszkają ludzie pasjonujący się Gunplą.

Patrząc po wydarzeniach na Gundam Polska Group, możemy wyliczyć, że na pewno fandom Gundama spotyka się na:

Wnętrze Gundam Base w Odaibie w Tokio. Na pierwszym planie widać ekspozycję wyprasek (fot. Alqua).



Neo Wrocław, Celestial Warsaw, Meetup Gunpla Trójmiasto czy comiesięcznych spotkaniach modelarskich w Białymstoku. Jak widać, na razie mowa o dużych ośrodkach (i to nie wszystkich), ale środowisko powoli się rozrasta.

Gdzie więc i od czego zacząć oglądać Gundama?

Obecnie anime z serii *Mobile Suit Gundam* w pełni legalnie znaleźć można na Netflixie, Hulu i Crunchyrollu. Z czego ten ostatni ma najbogatszą bibliotekę tytułów z uniwersum (w większości w wersji z napisami). Oczywiście wymienione serwisy streamingowe są płatne, jednak w grę wchodzi jedna darmowa alternatywa, z której warto skorzystać, jeśli jeszcze się nie jest pewnym, czy wielkie wojenne roboty to nasz konik.

W serwisie YouTube istnieje kanał GUNDAM CHANNEL INTL, na którym znaleźć można pojedyncze odcinki lub całe serie

za darmo. Na przykład zremasterowane *Mobile Suit Gundam Wing*, *Mobile Suit Gundam SEED* i oryginalnego *Mobile Suit Gundam* skomasowanego w trylogię filmową (każdy film trwa ponad dwie godziny). Kanał ten dostępny jest po angielsku lub z angielskimi napisami.

Z kolei pytanie, od czego zacząć oglądanie Gundamów, jest bardzo trudne, bo nie ma na nie jednoznacznej odpowiedzi. Wynika to z podziału na różne linie czasowe, punkty ciężkości fabuły, problematykę, czy chociażby kreskę. Każdy będzie szukał czegoś innego.

Ja jednak z powodu „choroby zawodowej” historyka muszę zacząć od początku, by poznać genezę, która zapoczątkowała fabularny ciąg przyczynowo-skutkowy (uff, wiem, skomplikowane i długie, a na ludzkie to po prostu lubię oglądać od samego początku). Czyli samemu zacząłem od *Mobile Suit Gundam*, a konkretnie wspomnianych wcześniej trzech filmów, które wciągnąłem



Drzwi windy obok Gundam base w Odaibie w Tokio (fot. Alqua).

w dwa weekendowe wieczory. To dobra podstawa, by poznać założenia uniwersum, poza tym to po prostu dobrze napisana historia wojenna pomieszana z robotami i space operą. Warto też potem obejrzyć *Mobile Suit Zeta Gundam* i *Mobile Suit Gundam ZZ*, które są oficjalnymi kontynuacjami pierwszego Gundama i stanowią razem spójną całość w ramach Universal Century.

Czy warto?

Zdaję sobie sprawę, że wiele rzeczy pominąłem, a weterani Gundama będą mnie pokazywać palcem. Tym artykułem chciałem jednak pokazać uczucia neofity, który chce podzielić się nowo odkrytą pasją.

Na pytanie, czy warto, każdy musi odpowiedzieć sobie samemu. Zerknąć i obejrzyć nie zaszkodzi, zwłaszcza że można to zrobić za darmo. Do wejścia na grupę Gundam Polska Group również zachęcam. W erze internetu łatwiej sprawdzić tego typu rzeczy niż w latach 90.

Mieście tylko na uwadze, drodzy kadeci, jedną rzecz – jak już wsiąkniecie, to może nie być odwrotu i nim skończycie jedną serię Gundama, na waszej półce może pojawić się już pierwsza Gunpla.



MANGOWE WYSTAWY

MARCIN „ALQUA” KŁAK

Kiedy w 2024 roku poszedłem na jubileuszowy Magnificon, nie myślałem, że okaże się to tak brzemienne w skutkach. Na rzeczonym konwencie, poza integrowaniem się z innymi fanami mangi i anime ze „starszego pokolenia”, uczęszczałem też na wybrane punkty programu. Jeden z nich okazał się nieocenionym źródłem wiedzy. Była to prelekcja Shippo poświęcona temu, co mangowcy mogą robić w Japonii. Wtedy dowiedziałem się o wystawach oryginalnych plansz z mang.

Informacja o takich ekspozycjach nie powinna była mnie zdziwić. Być może gdybym wystarczająco mocno na ten temat pomyślał, sam doszedłbym do wniosku, że są organizowane. Niemniej faktem jest, że wcześniej nie poświęciłem temu tematowi ani trochę czasu, dlatego wiedza ta była czymś zupełnie nowym. Co więcej, prelegentka udostępniła sporo informacji

online, a planując wyprawę do Japonii, mogłem się posłużyć jej radami.

Dlaczego jednak zdecydowałem się napisać na ten temat? Ano dlatego, że wspomniane wystawy to nie tylko możliwość zobaczenia kilku rysunków, ale także okazja, by dowiedzieć się więcej o procesie twórczym i zrobić zakupy. Co więcej moje obserwacje sugerują, że wydarzenia tego typu są osobnym zjawiskiem w kulturze i wiążą się z nimi określone zwyczaje.

Pytanie 1: Co?

Na wystawach, o których piszę, zobaczyć można oryginalne plansze z różnych tytułów. Odbiorca z Polski niekoniecznie będzie wszystkie znał. W ciągu moich dwóch tygodni na wyspie Honshu zdołałem odwiedzić sześć takich ekspozycji, a bynajmniej to nie wszystkie, jakie wtedy w Japonii wystawiano. Część z nich poświęcono jednej pozycji, inne zaś koncentrowały się na dziełach konkretnego twórcy. Miałem

Szkice okładki do mangi
Trigun Maximum
(fot. Alqua).





Hol przed wystawą poświęconą Hi no Tori Osamu Tezuki (fot. Alqua).

okazję zobaczyć zarówno mangi relatywnie nowe, jak i naprawdę stare.

Nie rozpisuję się tu o szczegółach, gdyż mógłbym w ten sposób napisać sześć recenzji. Pozwolę sobie jednak wspomnieć o kilku rzeczach, by dać lepszy obraz tego, czego się można spodziewać.

W dniu przylotu udałem się na pierwszą ekspozycję – poświęconą Ken-shinowi. Stała się więc ona dla mnie jakimś punktem odniesienia do kolejnych. Udostępniono na niej wiele plansz z mangi, a stosowny wystrój wnętrza przestrzeni wystawienniczej...

Na kolejną musiałem poczekać dość długo, ale traktowała o jednym z moich ulubio-

nych tytułów – *Trigunie*. W tym wypadku miałem do czynienia z inną formą. Oczywiście znalazło się miejsce dla oryginalnych plansz, a nawet dla wczesnego szkicu jednej z okładek. Jednak większość eksponatów stanowiły wydruki materiałów z nowego anime. Jako że wykonano je głównie cyfrowo, trudno mówić o oryginałach. Niemniej mogłem zapoznać się nie tylko z finalnym produktem, ale także ze szkicami, projektami budynków, scenopisami czy różnymi schematami. Smaku całości nadawały też inne elementy – krótkie filmiki pokazujące kolejne etapy animowania wybranych scen, plastikowe (czy może żywiczne?) modele obiektów z anime czy rozpiski zależności między postaciami.

Na wystawę poświęconą Koutcie Hirano trafiłem przypadkiem – dzięki plakatowi na stacji kolejowej. Podzielono ją na dwie części – jedna zawierała ekspozaty z *Hellsinga*, druga zaś z *Drifters*. Obie poza planszami z mang prezentowały też inne elementy – chociażby manekiny czy fragmenty wystroju przestrzeni. Niemniej to ta z *Hellsinga* oferowała także dwie dioramy i tyleż fotopunktów.

Kolejna na naszej liście wystawa prezentowała klasykę, a konkretnie mangę *Hi no Tori* Osamu Tezuki. Tu zobaczyć można było głównie oryginalne plansze. Jednak w holu przed wejściem na ekspozycję znajdował się wielki ekran, a całą podłogę pokrywały liczne reprodukcje stron z mangi. Podobnie wyglądała wystawa prac Takatosiego Yamady odbywająca się w Muzeum Mangi Tokiwaso¹. Tu jednak na zwiedzających nie czekało tak ciekawie przygotowane foyer.

¹ Muzeum samo w sobie, chociaż niewielkie, jest ciekawe i warte odwiedzenia.

Jako ostatnią omówię potencjalnie najciekawszą dla większości czytelników ekspozycję twórczości Masamune Shirowa. Dużą część poświęcono tu najbardziej znanej pozycji twórcy – *Ghost in the Shell*, ale znalazło się też miejsce dla innych tytułów, w tym *Appleseed* czy *Orion*. Pomimo olbrzymiej liczby prezentowanych rysunków nie zapewniono wielu dodatkowych elementów. Jednak foto spot pozwalający na wykonanie „zdjęciowej kopii” okładki GITSa z samym sobą w miejscu Motoko Kusanagi zasługuje na wspomnienie.

Jak widać, na omawianych wydarzeniach znaleźć można nie tylko oryginalne prace mangaków, ale także mnóstwo innych przedmiotów: od wydruków przez dioramy, aż po specjalne instalacje umożliwiające zwiedzającym wykonanie zdjęć.

Pytanie 2: Gdzie?

Odpowiedź na to pytanie nie jest wcale prosta, bowiem wykorzystywane są różne miejsca: od wielkich hal przeznaczonych chyba głównie na tego typu eventy, poprzez przestrzenie wystawiennicze w dużych centrach handlowych, aż po muzea. Wymieniam tu tylko lokalizacje, które sam odwiedziłem. Spodziewam się, że w praktyce także inne budynki mogą gościć u siebie mangowe ekspozycje.

Co ważne, wystawy tego typu pojawiają się przede wszystkim w dużych ośrodkach. Podczas poszukiwań zauważyłem, że główne miejsca to Tokio, Osaka i Fukuoka. Nie wątpię, że w mniejszych miejscowościach też coś się może odbywać – szczególnie jeśli manga rozgrywa się w danym miejscu lub pochodzi stamtąd twórca. Niemniej podczas mojego pobytu ani w Kioto, ani w Matsumoto czy w Fu-

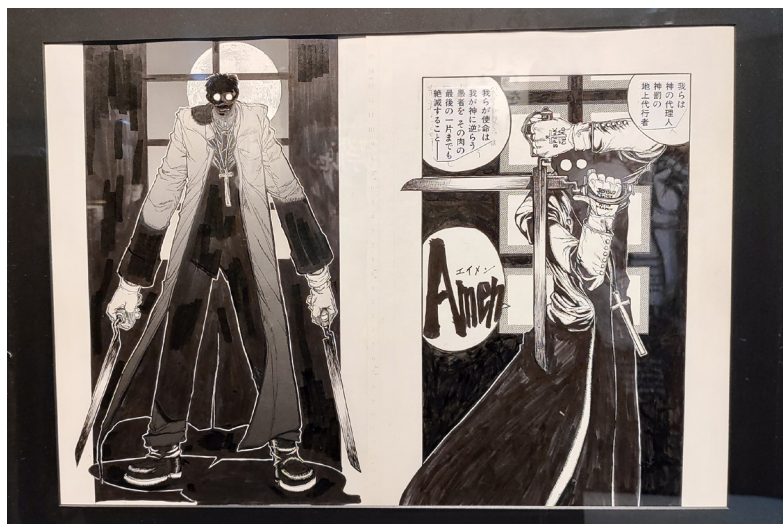


Wystawa poświęcona twórczości Masamune Shirowa (fot. Alqua).

jiyoshidzie nie udało mi się żadnej takiej ekspozycji zlokalizować².

Drugim aspektem pytania o lokalizację jest pytanie, gdzie można znaleźć informacje o takich wydarzeniach. Jak już wspomniałem, na reklamę natknąłem się na stacji kolejowej, trudno jednak planować wycieczkę na zasadzie „na pewno zobaczę jakiś billboard lub plakat”. Z pomocą przychodzi oczywiście internet, jednak, jak to zaznaczała Shippo na wspomnianej wyżej prelekcji, nie ma jednego portalu, na którym znalazłoby się wszystkie informacje. Zamiast tego trzeba więc przeszukiwać różne witryny i przebijać się przez mnóstwo in-

² Chociaż w tym mieście znajduje się International Manga Museum, ale w nim znajdują się głównie całe tomiki, a także wystawy czasowe. Podczas mojego pobytu ta ostatnia tyczyła się konserwacji mang, anime i gier wideo.



Spojrzenie za kulisy powstawania — dialogi wklejone na plansze z Hellsinga (fot. Alqua).

nych wydarzeń (okolicznościowych mangowych sklepów, tematycznych kafejek, ogłoszeń o współpracy francyz z sieciami konbini itp.).

Jak i gdzie zatem szukać? Pierwsza opcja to po prostu Google. Wpisując hasła jak „original manga exhibition” i podobne, udało mi się znaleźć trochę informacji. Niemniej mam też zapisane kilka linków, które mogą pomóc w poszukiwaniach (ale do kiedy będą one aktywne, ciężko przewidzieć).

tokyoartbeat.com – wbrew nazwie strona nie przedstawia jedynie wydarzeń w Tokio; nie jest jednak poświęcona wyłącznie „geekowym” tematom;

collabo-cafe.com – tutaj łatwo możemy wyfiltrować interesujący nas typ wydarzeń, ale w zasadzie wszystkie mogą być ciekawe dla fanów mangi i anime;

anime.eiga.com – niestety strona nie tłumaczy się najlepiej w przeglądarce;

gengaten.info – wygodna w obsłudze strona, która łatwo się daje tłumaczyć.

Powyższa lista nie jest rzecz jasna pełna i informacje z pewnością można znaleźć także na innych witrynach.

Pytanie 3: Co może nam dać wizyta?

Możliwość obcowania ze sztuką stanowi najbardziej oczywisty zysk z wyprawy na mangową wystawę. To w zasadzie truizm, ale nie ulega wątpliwości, że to istotny element tych wydarzeń. Dodatkowym bonusem jest okazja, by zobaczyć prace z lubianego przez nas dzieła. Niemniej to tylko część wartości wizyty.

Tym, co mnie uderzyło i bardzo ucieszyło, była możliwość zajrzenia za scenę i obserwowania procesu twórczego³. Zapewne stali bywalcy tych eventów nie zwracają na to już zbyt dużej uwagi, jednak dla

³ Nie jest to oczywiście głównym celem tych wystaw. Większość z nich nie zawierała żadnych informacji na temat technik czy używanych narzędzi. Więcej teorii miałem okazję poznać dopiero w Muzeum Mangi Tokiawaso, gdzie niewielka część ekspozycji wyjaśnia proces twórczy od strony technicznej.

mnie – kompletnego laika – okazało się to fascynujące.

Wspominałem już wyżej o tym, że niekiedy na wystawach pojawiały się szkice czy projekty. Pozwalały one lepiej zrozumieć, jak powstały dane lokacje czy sceny. Podobnie wymienione przeze mnie nagrania poszczególnych etapów tworzenia animacji dawały dobry wgląd w proces komputerowego tworzenia anime. Niemniej najbardziej fascynujące było patrzenie na gotowe komiksowe plansze.

Już przy mojej pierwszej wystawie mogłem zobaczyć to, czego nie widać w finalnym produkcie, a potem odkrywałem kolejne elementy. Zapewne nie wszystko udało mi się dobrze zrozumieć, ale nie ukrywam, że stanie przed jakimś kadrem i analizowanie, co zostało tam wykorzystane, było fascynującym doświadczeniem. Cóż więc takiego można tam odkrywać? Chociażby oznaczenia wydawnicze (których szczegółów nie umiem rozszyfrować), ale też na przykład specjalne arkusze papieru z dokładnymi „linijkami” przy każdej krawędzi. Zauważyłem też naklejane rastry do tworzenia wzoru na wybranym elemencie kadru czy też w jego tle. Do tego wykorzystanie korektora do poprawek rysunku, ale też do dodania efektów – np. śliny. W tym drugim przypadku bywają sceny, w których wydaje się, że twórcy używali płynu korekcyjnego czy też białej farby do „spryskania” rysunku tak, by oddać rozbryzgi.

Niemniej najciekawsze wydaje mi się obserwowanie dialogów i onomatopei. Znacząca ich część, jeśli nie większość, była wklejana. Gdzieniegdzie – zwłaszcza na starszych planszach – da się też dostrzec ślady po kleju tam, gdzie napis odpadł. W takich sytuacjach spod spodu wyzierało



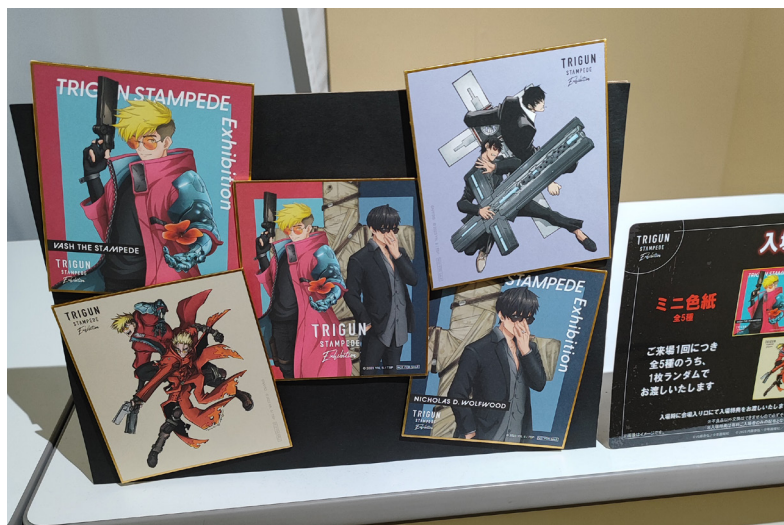
Fragment sklepu towarzyszącego wystawie o Trigunie (fot. Alqua).

odręczne pismo (zapewne autorów). Co interesujące, ta technika przetrwała długie lata, bo w bardzo zbliżony sposób wyglądały strony zarówno z *Hi no Tori* (1954–1988), jak i z *Hellsinga* (1997–2008).

Pytanie 4: Co z zakupami?

Japonia nie byłaby obecną Japonią, jakby nie oferowała ton „merchu”. Mangowe wystawy są ku temu doskonałą okazją. Po zakończeniu zwiedzania zwykle można natrafić na sklep oferujący limitowane produkty przygotowane specjalnie na tę okazję. Znajdziecie tam koszulki, magnesy, naklejki, torby, taśmy washi, landrynki, figurki i akrylowe standy oraz dużo więcej.

Jednak jest tu kilka „ale”. Spora część oferowanych produktów wymaga kupowania w ciemno. Przykładowo, nabyłem magnes



Kupując bilet na wystawę o trigunie, otrzymywało się losowo jeden z zaprezentowanych tu wzorów shikishi (fot. Alqua).

z *Triguna* – dostępnych było dwanaście wzorów, ale nie mogłem wybrać konkretnego. Wszystkie zapakowano w nieprzeźroczyste opakowanie, więc brało się na chybił trafił. Alternatywnie mogłem się zdecydować na wzięcie całego zestawu – wtedy miałbym gwarancję otrzymania każdego z projektów. Pozostało mi zaryzykować albo zapłacić całkiem sporo.

Co ciekawe, nie można liczyć na samo przyjsie na zakupy. Nawet tam, gdzie sklepik jest całkiem oddzielony od wystawy, nie ma możliwości, by wejść doń z ulicy. Przy mojej pierwszej wizycie ekspozycja zajmowała jedno piętro, zaś handel odbywał się niżej. Niemniej, by wejść, należało okazać bilet i, jeśli mnie pamięć nie myli, także paragon. Co więcej, po opuszczeniu przybytku nie ma już opcji powrotu – chyba że ponownie pójdzie się na wystawę.

Część z ekspozycji oferowała też specjalne pamiątkowe publikacje. Niektóre mniejsze, a inne naprawdę pokaźnych rozmiarów. Jeśli wybieriecie się na wydarzenie poświęcone lubianemu przez was twór-

cy lub tytułowi, warto przygotować się na dodatkowy багаż.

Niekiedy też można tam trafić na naprawdę drogie przedmioty. Dla przykładu po wystawie *Worlds of Masamune Shirow* oferowano na sprzedaż limitowana edycję stu metalowych plakatów z cyfrowym podpisem artysty. Ich zakup możliwy był przez stronę, do której wiódł kod QR – dostępny tylko dla odwiedzających⁴. Koszt jednej – 300 000 jenów (czyli ponad 6 900 złotych).

Pytanie 5: Jakie panują zwyczaje?

Pierwszym zwyczajem towarzyszącym wystawom tego typu, na jaki możecie się natknąć, jest upominek przy wejściu. Na prawie wszystkich wraz z biletem otrzymywało się jakiś przedmiot związany z wydarzeniem. Było to albo losowo wybierane (ach, znowu ten hazard!), albo zależne od dnia. Tym sposobem maniak chcący ze-

⁴ Nie wiem, czy w jakiś sposób sprawdzano, czy dana osoba rzeczywiście posiadała bilet, bo cena zdecydowanie zniechęcała mnie do rozważania zakupu.

brać wszystkie gratisy musi przyjść kilkakrotnie (albo potem polować na sprzedawanych). Nie spodziewajcie się wielkich prezentów – w moim wypadku były to rzeczy takie jak zakładka, pocztówka, mała karta z nadrukiem, przypinka czy wreszcie shikishi⁵.

Robienie zdjęć to temat w Japonii dość skomplikowany. Nie udało mi się jak dotąd rozgryźć klucza, wedle którego coś można lub nie fotografować. Być może takowego nawet nie ma? Faktem jednak pozostaje, że podczas wystaw trzeba zwracać uwagę na to, gdzie się kieruje aparat. Nie ma tu spójnej reguły. Niekiedy zabronione jest robienie zdjęć wszędzie poza sklepikiem, a kiedy indziej można fotografować wszystko poza produktami do sprzedaży. Z kolei w wypadku *Triguna* dopuszczalne było robienie zdjęć na całym terenie z wyłączeniem jednej małej sali. By uniknąć problemów, warto zwracać uwagę na oznaczenia.

Co jednak, gdy nie mówimy po japońsku, a chcemy przeczytać opisy? W zasadzie wszędzie, gdy tylko o to pytałem, pozwalano użyć Google Translate do tłumaczenia tablic z informacjami. Kilka razy zwrócono mi uwagę, że nie można robić zdjęć, ale jak pokazałem, że tylko wykonuję tłumaczenia, mogłem kontynuować.

Zwykle nie ma problemu, by wejść „z ulicy” i zapłacić za wizytę. Chyba że... już nie ma miejsc. Dlatego też na niektóre wystawy może się przydać zakupienie biletu online.

⁵ Zasadniczo shikishi to określenie specjalnego rodzaju papieru z twardymi „plecami”. Mogą mieć różny rozmiar i być używane do zbierania autografów, wykonywania pamiątkowych rysunków, kaligrafii, lub jak w tym wypadku – zadrukowane postaciami z anime lub mangi.

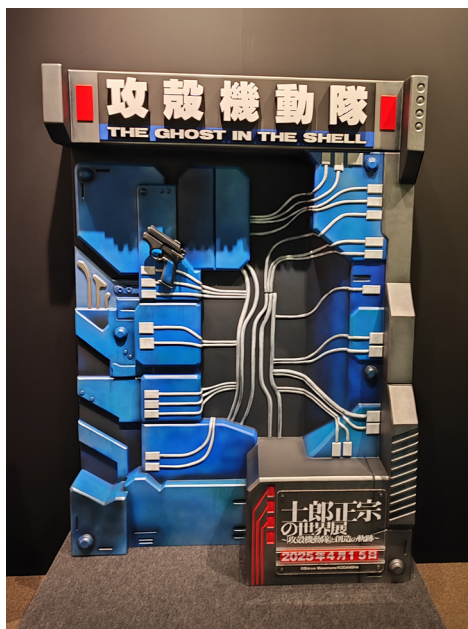


Foto spot pozwalający się wcielić w Motoko Kusanagi (fot. Alqua).

Zwykle stosowny link znajdziecie na stronie poświęconej danej ekspozycji. Problem jest tylko taki, że chyba większość (jeśli nie wszystkie) bileterie wymagają podania japońskiego numeru telefonu. Dzięki pomocy przyjaciela z Kraju Kwitnącej Wiśni miałem rezerwację na jedną wystawę, odczekałem do której nie byłem pewien, czy dostanę wejściówki. W wypadku wszystkich pozostałych udało się bez wcześniejszego zakupu – więc możliwe, że nie jest to aż tak wielki problem.

Wiele z ekspozycji wykonuje swoiste tournée po Japonii. Na ich stronach możecie wtedy znaleźć informacje, w jakim terminie zobaczyć je będzie można w konkretnym mieście. Nie tyczy się to jednak wszystkich wystaw.

Słowem podsumowania

Dla miłośników mangi i anime omawiane wydarzenia mogą być nie lada gratką. Dają one wyjątkową okazję do obcowania z tym, co na co dzień jest dla odbiorców niedostępne. Ceny za wejście nie są niskie, ale też nie zaporowe. W moim wypadku większość miejsc wymagała opłaty w przedziale 2200-2500 jenów (czyli 50-58 złotych). O ile ktoś nie planuje zaliczać dziesiątków ekspozycji, podczas krótkiego pobytu nie powinno to nadmiernie wpłynąć na budżet wypawy.

Na koniec pragnę jeszcze podkreślić kilka rzeczy. Przede wszystkim mangowe wystawy nie są jednolite – wręcz przeciwnie, różnią się między sobą. Można oczywiście wskazywać na elementy wspólne, ale łatwo też zauważyć odstępstwa od „normy”. Drugą sprawą, nawet ważniejszą, jest moje ograniczone doświadczenie. Odwiedzenie wspomnianych sześciu ekspozycji nie daje mi z pewnością szczegółowej wiedzy o tym typie wydarzeń kulturalnych. Mam jednak nadzieję, że moje obserwacje się wam przydadzą i ułatwią skorzystanie z tej oferty, która wydaje się być skierowana bardziej do mieszkańców niż turystów.



MAGAZYN

BIAŁY KRUK

www.magazyn.bialykruk.org

OD FANÓW
DLA FANÓW



KONWENT KWITNĄCEJ WIŚNI

MARCIN „ALQUA” KŁAK

Pamiętam mój pierwszy konwent, a przynajmniej jakieś jego fragmenty oraz, przede wszystkim, towarzyszące mi wówczas uczucia. Był to mangowy DOJIcon 2. Mniej więcej w tamtym okresie zaczęła się moja fascynacja Japonią oraz fandomem. Jednak nawet w najśmielszych marzeniach nie przypuszczałem wtedy, że kiedyś będę mógł odwiedzić fanowską imprezę w Kraju Kwitnącej Wiśni. Niemniej życie potrafi sprawiać niespodzianki – i to czasami bardzo pozytywne.

Krótko po powrocie z Japonii opublikowałem relację z HAL-CONu¹, który miałem okazję odwiedzić. Nie chcę tu powiełać zawartych już w nim informacji, ale w pewnym stopniu będzie to nieuniknione. Zdecydowanie wolałbym napisać przekrojowy artykuł o konwentach w Japonii, ale niestety miałem okazję uczestniczyć tylko w jednym. Niemożliwe będzie więc wyciągnięcie jakichkolwiek ogólnych wniosków – zamiast tego postaram się zwrócić uwagę na podstawowe kwestie, które mogą być interesujące z punktu widzenia uczestnika i organizatora. Pozwolę sobie także na wtrącenie kilku uwag bazujących na informacjach znalezionych w sieci oraz zasłyszanych od znacznie bardziej poinformowanych osób.

Japońskie konwenty, czyli co?

Tematyka japońskich konwentów nie jest zbyt dobrze znana w polskim fandomie



Zdjęcie z konwentu Anime Japan 2003 (fot. Hideki).

fantastycznym. W świecie miłośników mangi wiedza zapewne jest nieco lepsza, ale dotyczy imprez poświęconych japońskiemu komiksowi i animacji. Badanie tematu z wykorzystaniem wyszukiwarek internetowych przynosi trochę wyników, ale osoba nieznająca języka japońskiego (i nie bardzo zdeterminowana) nie dowie się wiele w ten sposób.

Zdecydowanie najbardziej znaną imprezą dla „geeków” w Japonii jest Comiket, a w zasadzie Comic Market (*Komikku Māketto*), gdyż tak brzmi oficjalna nazwa. Wydarzenie to odbywa się w Tokio dwa razy w roku i zdaje się bardziej mieć charakter targów *doujinshi*² niż konwentu w naszym

1 Zob. <https://fandomrover.com/2025/04/21/hal-con-2025-a-dream-that-came-true> [dostęp: 18.10.2025].

2 *Doujinshi* to skrót terminu *dōjin-zasshi*, używanego do określenia samopublikowanych prac. *Doujinshi* często są fanfikami, ale mogą zawierać też własne historie ich twórczyni i twórców.



Nagroda Seiun z 2019 roku (fot. Alqua).

rozumieniu tego słowa. Niemniej, jak podaje Wikipedia: „[...] od tamtego czasu Comiket wyrósł na największy konwent fannowski na świecie, przez którego bramki, w 2019 roku, przeszło 750 000 osób”³.

Jeśli już ktoś postanowi znaleźć konwent fantastyki w Japonii (korzystając jedynie z języka angielskiego), najpierw natrafi na informacje o Nihon SF Taikai, czyli w tłumaczeniu „Japoński Konwent Fantastyki”⁴. Impreza ta ma historię dłuższą od Comiketu (odbywającego się od 1975), gdyż sięga aż do 1962 roku. Porównać ją należy do Polconu – co roku odbywa się w innym mieście, a podczas niej przyznawane jest najważniejsze wyróżnienie w japońskiej fantastyce – Nagroda Seiun. W odróż-

nieniu od naszego konwentu narodowego co roku posiada unikalną nazwę, i tak w lecie 2025 odbywał się Kamakon (かまこん), zaś w 2026 będzie miał miejsce HellCon⁵.

Przy dalszym zagłębieniu się w sieć można natrafić na informacje o innych imprezach – w tym takich odbywających się na uczelniach wyższych. Niemniej jednak ilość informacji dostępnych po polsku lub angielsku na temat konwentów w Kraju Kwitnącej Wiśni jest dość skąpa.

HAL-CON

Rok 2007 był wyjątkowy, gdyż wtedy po raz pierwszy w historii Worldcon odbył się w Azji – konkretnie w Jokohamie w Japonii. Była to połączona impreza – Worldconu z Nihon SF Taikai – i ochrzczone ją mianem Nippon 2007. Nie będę tu jednak omawiał tego tematu – akurat informacje o tym wydarzeniu dość łatwo odszukać. Impreza ta jednak miała o tyle duże znaczenie, że to dzięki niej narodził się (w roku 2010) HAL-CON. Jak podają twórcy tego drugiego: „Kluczowi organizatorzy Nippon 2007 ponownie zjednoczyli się by raz jeszcze «ściągnąć Worldcon do Japonii». Jedną z naszych głównych aktywności jest organizowanie HAL-CONu, japońskiego konwentu w stylu Worldconu”⁶.

³ Tłumaczenie własne, cytat z <https://en.wikipedia.org/wiki/Comiket> [dostęp: 18.10.2025]. Podana liczba odwiedzających liczona jest metodą targową – to znaczy uwzględnia się każde przejście przez kołowrót na wejściu (stąd jedna osoba może być uwzględniona kilkukrotnie).

⁴ Polskie przełożenie nazwy konwentu bazuje na informacji z anglojęzycznej Wikipedii: https://en.wikipedia.org/wiki/Nihon_SF-Taikai [dostęp: 18.10.2025].

⁵ Nazwa nie jest przypadkowa. Impreza odbywać się będzie w prefekturze Oita, w której znajduje się miasto Beppu, znane z licznych gorących źródeł. Ich połączony system nazywany jest „piekłami Beppu” (*Beppu no jigoku*).

⁶ Cytat za oficjalną stroną HAL-CONu, tłumaczenie własne „Key staff members from Nippon 2007 have re-united to “bring the Worldcon to Japan” once again, and one of our key activities is to organize HAL-CON, a Worldcon-style convention in Japan.” Zob. <http://www.hal-con.net/en> [dostęp: 18.10.2025].

Zestaw uczestnika obejmował informator, identyfikator, kartę do gry i (dla osób, które wykupiły) bilet na kolację z gośćcinami honorowymi (fot. Alqua).



Przejdźmy teraz do części opisującej moje obserwacje z HAL-CONu w 2025 roku. Jak widać w przywołanym powyżej cytacie, nie należy go raczej traktować jako wzorcowego „japońskiego konwentu”, chociaż niewątpliwie widać w nim pewne lokalne cechy.

Informacje o wydarzeniu znaleźć można na jego stronie⁷, ale nie jest ona często aktualizowana. Widać też wyraźnie, że organizatorzy nie zaprzatają sobie głowy podążaniem za współczesnymi trendami w budowaniu witryn internetowych. To ostatnie ma swoje zalety, gdyż dzięki temu strona jest bardzo czytelna i łatwa w automatycznym tłumaczeniu przez przeglądarkę. Konwent istnieje też w social mediach – na X (dawniej: Twitter) oraz Facebooku⁸. Przy czym ze względu na preferencje Japończyków X (Twitter) jest zdecydowanie częściej aktualizowany. Warto

podkreślić, że angielska i japońska wersja witryny trochę się różnią. Na tej drugiej pewne informacje ukazują się wcześniej, a niektóre detale czy newsy nawet nie trafiają na wersję zrozumiałą dla większej liczby osób na świecie.

Pewnym szokiem dla polskich konwentowiczów może być sposób płacenia za uczestnictwo. Pierwszym jest przekaz pocztowy (rzecz jasna dostępny jedynie w urzędach pocztowych w Japonii). Możliwe jest również wykonanie tradycyjnego przelewu, ale nie testowałem, czy nasze banki poradzą sobie z takim zadaniem, ani jaki byłby jego koszt. Zamiast tego wysłałem zapytanie o możliwość zapłaty kartą lub jakąś platformą do przelewania pieniędzy. Okazało się jednak, że jako obcokrajowiec mogę rozliczyć się na miejscu i wystarczy, że wypełnię formularz uczestnika dostępny online. Dodatkowym bonusem dla gości „zza morza” była tańsza wejściówka. W chwili obecnej akredytacja na rok 2026 kosztuje 11000

⁷ Zob. <http://www.hal-con.net/> [dostęp: 18.10.2025].

⁸ Zob. https://x.com/halcon_staff [dostęp: 18.10.2025].
Zob. <https://www.facebook.com/halcon.jp.sf> [dostęp: 18.10.2025].



Spotkanie z gośćmi honorowymi (Suzanne Palmer i Saną Takedą) odbywało się w największej sali (fot. Alqua).

jenów (~250 zł⁹), zaś dla osób spoza Japonii to 9000 jenów (~210 zł).

Skoro o kosztach mowa, trzeba w budżecie uwzględnić jeszcze jedną pozycję, a warto także drugą (pomijam takie oczywistości jak dojazd, a w zasadzie dołot, oraz wyżywienie). Na HAL-CONie nie ma sleep roomów, więc konieczne jest znalezienie hotelu. Jeden znajduje się w tym samym budynku co konwent i ma przyzwoitą cenę – w 2025 roku za dwie noce w dwuosobowym pokoju zapłaciliśmy 27000 jenów (~620 zł). Co więcej, rezerwacje były możliwe poprzez HAL-CON. Druga rzecz, o której dobrze pomyśleć, to uczestnictwo w kolacji z gośćmi honorowymi. Podczas mojej wizyty kosztowało to 7000 jenów (~160 zł). Osoby znające ceny jedzenia w Japonii mogą być w pierwszej chwili zaskoczone – wszak w wielu miejscach można zjeść sycący obiad poniżej 30 złotych. Jednak rzeczona kolacja odbywała się w pobliskiej *izakaya* i obejmowała liczne dania współdzielone

z innymi uczestnikami, a także napoje, w tym trochę trunków procentowych (choć nie wiem, czy i na ile były one limitowane). Niewątpliwie było to też bardzo ciekawe doświadczenie i okazja do wielu rozmów¹⁰.

Konwent miał miejsce w Międzynarodowym Centrum w Kawasaki (Kawasaki International Center). W budynku, jak już wspomniałem, znajduje się niewielki hotel, a poza nim wielka przestrzeń korytarzowa oraz kilka sal, w których odbywał się program oraz inne elementy imprezy. Trzeba tu zaznaczyć, że fani nie mieli tej miejscówki na wyłączność (jedynie część pomieszczeń przeznaczono na wyłączny użytek konwentu) i w jednym dniu zaplanowano też jakieś inne spotkanie.

Oczywiście nie ma konwentu bez programu. Ze względu na niewielki rozmiar

⁹ Kwoty przeliczono według średniego kursu na dzień 16 stycznia 2026.

¹⁰ Niestety w Japonii w dalszym ciągu porozumiewanie się po angielsku nastręcza wiele trudności. Niemniej fani w naszym otoczeniu robili wszystko, co w ich mocy, by jakoś z nami porozmawiać. Nie były to może bardzo płynne konwersacje, ale niewątpliwie udawało się zadzierzgnąć nić sympatii.

Wystawa sztuki
w głównej sali (fot.
Alqua).



eventu nie potrzebował on dużej liczby sal programowych. Dodatkowo pojedyncze wydarzenia zorganizowano też w „głównej sali”. Rozmiar największego z pomieszczeń pozwoliłby usiąść chyba wszystkim uczestnikom i zostałoby jeszcze trochę wolnych miejsc. W nim odbywały się spotkania z gośćmi honorowymi oraz ceremonie otwarcie i zamknięcia konwentu. Skoro wspominam o gościach, to co roku HAL-CON zaprasza jedną osobę z Japonii i jedną zza granicy. Ja miałem okazję spotkać Sanę Takedę oraz Suzanne Palmer, a w 2026 roku będą to Yasushi Suzuki oraz Martha Wells. Niestety bardzo mało punktów programu zorganizowano po angielsku lub tłumaczono na ten język. Z tego też powodu nie mogę w pełni ocenić jakości programu.

Wspomniałem o „głównej sali” – nie należy jej utożsamiać z tzw. „Mainem” z mangowych konwentów w Polsce. Użyłem tego określenia, gdyż trudno mi inaczej opisać tę przestrzeń. Znajdowało się tu zbyt wiele rzeczy – akredytacja, stoiska handlowe,

wystawa sztuki, czy ekspozycja ciekawych przedmiotów związanych z fantastyką (m.in. kilka statuetek Hugo, Nagroda Seiun, czy też odlew czaszki przygotowanej dla HR Giger's BARu). Tu zorganizowano pokazy rysowania na żywo, miały miejsce sesje autografowe (nie licząc autografów gości honorowych, które rozdawane były w dużej sali programowej). Ponadto w tym pomieszczeniu umieszczono materiały do konkursu konwentowego i chyba także punkt bookcrossingu. Wbrew pozorom sala nie była niezmiernie duża – po prostu większość wypełniających ją atrakcji zajmowała niewiele przestrzeni.

Akredytacja nie odbiegała zbyt od standardu na polskich konwentach. Po przyjęściu na miejsce uiściliśmy opłatę za wejście, kolację oraz (mniej typowo) za pokój hotelowy. Płatność niestety tylko gotówką, więc warto być na to przygotowanym. Otrzymaliśmy imienne identyfikatory, „bilety” na wieczorny posiłek oraz kartę konkursową z wyjaśnieniem zasad i zarazem przydzieleniem nas do jednej z kil-



Narodowa Konferencja Kurari — gościnnie zobaczyć można Imladrisową Jadwigę oraz maskotkę EXPO w Osace (fot. Alqua).

ku drużyn. Jako obcokrajowcy tę ostatnią mieliśmy po angielsku, co sporo ułatwiło. Przy akredytacji znajdowało się niewielkie stoisko oferujące między innymi kilka publikacji związanych z konwentami i fandomem – w tym coroczną antologię HAL-CO-Nową. Jak się okazało, wraz z wejściówką przysługiwało mi prawo zakupienia jednej sztuki z autografami obu gości honorowych. Zaskakiwać może okazja kupienia *shikishi* – specjalnych, dość sporych¹¹, prostokątnych „kartoników” przeznaczonych na autografy (często także z rysunkami).

Wystawa sztuki była zarazem jej aukcją. Cicha aukcja na kartkach przyklejonych do wszystkich prac pozwalała na licytację. Na koniec konwentu te z nich, które cieszyły się dużą popularnością, miały trafić na aukcję na żywo. W praktyce starczyło czasu na to, by werbalnie licytować wszystkie przedmioty. Ceny okazały się atrakcyj-

ne i wróciłem do domu z kilkoma obiektami (w tym z przepięknymi kaligrafiąmi tytułów fantastycznych tekstów kultury).

Kończąc już z „główną salą”, wspomnę jeszcze tylko o lokalnym kolorycie. Otóż na HAL-CONie i innych konwentach odbywają się „Narodowe Konferencje Kurari”. Czym są Kurari? Pluszowymi maskotkami o charakterystycznym wyglądzie. Na ile rozumiem, są one powiązane z wydawnictwem Tokyo Sogensha, które publikuje między innymi fantastykę. Maskotki można zakupić i za ich uczestnictwo w konferencjach zbiera się pieczątki, a zgromadzenie pewnej liczby tych ostatnich chyba wiąże się z jakimś bonusem – niestety nie umiem powiedzieć, jakim.

W oczy rzucał się stopień formalności ubioru. Sporo osób chodziło w koszulach, a tłumacz na jednym ze spotkań miał na sobie garnitur i krawat. Nie wymagano jednak formalnego wyglądu i część fanów ubierała się całkiem luźno – podobnie jak to ma miejsce u nas. Niemniej w porównaniu do polskich konwentów czy odwiedza-

¹¹ Rozmiary *shikishi* potrafią być bardzo różne. Te dostępne na konwencie miały wymiary ~24x27cm, a małe pamiątki z mangowych wystaw to jedynie ~12x13,5cm.

nych przeze mnie dotąd imprez za granicą, kontrast był wyraźnie widoczny.

Bardzo doceniam fakt, że organizatorzy pozwalali sobie na niedążenie do ideału tam, gdzie nie było to konieczne. Zamiast smyczek do identyfikatorów dawano sznurki. Same identy wyglądały niezwykle prosto i zapewne ich produkcja nie okazała się droga. Nieco zaskakiwać może bilet na kolację, który wykonano z dużo większą starannością, a także zalaminowano. Informator, czy wspomnianą konwentową antologię przygotowano z kolei bardzo ładnie. Karty konkursowe z logami poszczególnych drużyn były proste. Same loga wykonano estetycznie, ale bez spędzania nad nimi dziesiątek godzin. Każda akredytująca się osoba otrzymywała także kartę do bingo, którą... trzeba było samemu przygotować. Otóż na białym rewersie kupnych kart z numerami należało odbić pieczęcie *hanko* ze znakami *kanji*. Jak dowiedziałem się później, były to nazwiska osób związanych z fantastyką i fandomem w Japonii. Pomysł absolutnie świetny, jednak okazało się to najtrudniejszym bingo w moim życiu i nie dałbym rady bez pomocy mojego sąsiada.

Wielką zaletą HAL-CONu była szeroko rozumiana gościnność. Pomimo bariery językowej wszyscy bardzo chcieli się z nami porozumieć. Rozmowy może nie należały do szybkich i nie udawało się ich pogłębić, ale nawet osoby, których znajomość angielskiego była niewielka, bardzo się starały. W sobotni wieczór dostaliśmy także zaproszenie na „room party” – koncept popularny w anglojęzycznym fandomie. W dużym pokoju hotelowym zebrało się kilkanaścioro fanów, by wspólnie się bawić, spożywać przekąski i napoje wysokokowe. Tu także

goszczono nas z dużą radością i co rusz oferowano różne specjały. Podczas imprezy rozmawialiśmy na rozmaite tematy. Było to niezwykle ciepłe doświadczenie.

Zbliżając się już do końca, chcę zwrócić uwagę na atmosferę konwentu. Jak widać powyżej, była ona przyjazna – co nie powinno na imprezach fanowskich zaskakiwać. Widziałem też bardzo dużo entuzjazmu i – co ciekawe – odnosiłem wrażenie nieco podobne do dawnych konwentów w Polsce z czasów relatywnie młodego i dość małego fandomu, gdy konwenty przygotowywano bez nadmiernego pietyzmu, zaś uczestnicy często pomagali w sprzątaniu imprezy. Fandom w Japonii ma historię dużo dłuższą od naszego, ale wydaje się, że tradycyjnych fanów literatury jest niezbyt wielu. Atmosfera HAL-CONu była czymś fantastycznym i mam nadzieję, że jeszcze kiedyś uda mi się jej doświadczyć. Dodatkowym bonusem w takiej sytuacji byłaby szansa na to, by znów zobaczyć kwitnące wiśnie, gdyż impreza ma miejsce na wiosnę¹². Jak zaś mówi powiedzenie – apetyt rośnie w miarę jedzenia, więc obym miał okazję odwiedzić także inne japońskie konwenty. Jeśli tak się stanie, nie omieszkam podzielić się wrażeniami i obserwacjami.



¹² Tu pozwolę sobie na ciekawostkę językową. W sposób oczywisty nazwa konwentu nawiązuje do HALa 9000 z *Odysei kosmicznej*. Widoczne jest to nawet w logotypie. Jednak w języku japońskim nie ma znaku na „l”. W związku z powyższym HAL-CON zapisywane jest w *hiraganie* jako はるこん, czyli *ha-ru-ko-n*. Z kolei słowo *haru* oznacza wiosnę. Podczas konwentu potwierdziłem, że była to zamierzona gra słów.



The 84th World Science
Fiction Convention

August 21-27, 2026
Anaheim, California

Guests

lacon.org



**Barbara
Hambly**



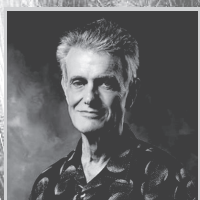
**Ronald D.
Moore**



**Collen
Doran**



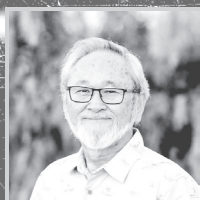
**Dr. Anita
Sengupta**



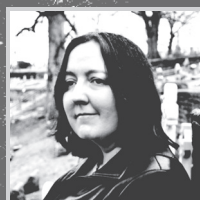
**Tim
Kirk**



**Gerri
Sullivan**



**Stan
Sakai**



**Ursula
Vernon**

Toastmaster



**Terese
Pierre**



**Tracy
Drain**



**Tracey
Baptiste**



@laworldcon



@laworldcon.
bsky.
social