



Wywiad z Błażem Kurowskim, rysownikiem komiksowym z Pabianic.

Jak długo rysujesz? Pamiętasz swój pierwszy komiks?

Rysuje od prawie 16 lat. W wieku 8 lat rodzice zapisali mnie do pabianickiego MDK-u na zajęcia z rysunku, które głównie miały pełnić formę zapewnienia wolnego czasu. Mając 5-6 lat (dokładnie nie pamiętam) stworzyłem pierwszy komiks, w którym bohaterem była postać o nazwie Indygo. Całość stylowana była na filmowych przygodach Indiana Jones.

Wykorzystujesz swój talent rysowniczy w celach zarobkowych?

Otrzymuje różne zlecenia. Najczęściej są to prace związane z tworzeniem grafiki w grach komputerowych, elementów graficznych dla stron internetowych i rysunków do prasy lokalnej. Ponadto stale współpracuje z magazynem Kolektyw oraz różnymi zinami komiksowymi.

Możesz szerzej opowiedzieć o magazynie Kolektyw i twojej współpracy z nim?

Kolektyw jest projektem, który wychodzi okazjonalnie, zazwyczaj z okazji większych imprez komiksowych w naszym kraju. Z magazynem współpracuje od pierwszego numeru wydanym wiosną 2007 roku, w którym to został opublikowany mój dwuplanszowy komiks "Mały Władek - dzieciństwo w PRL-u". Jest to magazyn tworzony przez fanów, którego celem jest promocja młodych, nie do końca jeszcze znanych twórców. Podczas trwania 21. Międzynarodowego Festiwalu Komiksu i Gier w Łodzi był dostępny najnowszy, siódmy numer magazynu, w którym znajduje się pięć planszowy komiks mojego autorstwa zatytułowany "Całość". Aktualnie trwają prace nad ósmym wydaniem.

Myślałeś nad zorganizowaniem wernisażu?

Siedem lat temu w pabianickim MDK-u po raz pierwszy miałem wystawę swoich prac. Aktualnie zbieram materiały do zorganizowania wernisażu w Łodzi. Wystawa odbędzie się w jednej z łódzkich kawiarni, w której dosyć często rysowałem. Spodobały im się moje prace i zaproponowali możliwość ekspozycji rysunków.

Jak wyglądała geneza powstania komiksu "Zombie Ate My Baby"?

Głównym powodem stojącym za powstaniem "Zombie Ate My Baby" jest moja wielka fascynacja produkcjami filmowymi klasy C, w których występują zombie. Ponadto chciałem, aby w komiksie wystąpiły proste dziewczyny wywodzące się z amerykańskiej prowincji, które nie tylko potrafią sprawnie operować bronią białą, ale także umiejętnie posługiwać się np. strzelbą.

Dlaczego zdecydowałeś się tworzyć komiks w wersji angielskiej?

Chciałem, aby komiks był dostępny nie tylko dla polskich odbiorców, ale także przede wszystkim dla zagranicznych czytelników.





Myślałeś nad tym, aby wydać komiks w formie papierowej?

Oczywiście, że tak. Otrzymałem scenariusz od Bartka Józefiaka, jednakże z braku wystarczającej ilości czasu nie byłem w stanie tego zrealizować. Projekt tymczasowo został zawieszony. Być może wkrótce do niego wróce. Na pewno chciałbym, aby "Zombie Ate My Baby" pojawiło się kiedyś w wersji papierowej.

Zombie Ate My Baby pojawiło się także w wersji gry na telefon Apple. Możesz opowiedzieć coś więcej o tym?

Pewnego dnia zgłosił się do mnie developer z Warszawy, Eccentricity Games, proponując współpracę nad stworzeniem growej adaptacji mojego komiksu. Moim zadaniem było stworzenie oprawy graficznej dla tej produkcji. Gra wyszła na iPhone'a zbierając dobre oceny od recenzentów, co przełożyło się na całkiem spore zainteresowanie wśród graczy.

To był jednorazowy projekt, czy planujecie stworzyć coś jeszcze razem?

Owszem. Aktualnie pracujemy nad nową produkcją w stylu Tower Defense na iPhone'a. Zadaniem gracza będzie powstrzymanie hordy nacierających przeciwników poprzez stawianie wież obronnych na drodze, po której się oni poruszają.

Czy według Ciebie komiksy w formie elektronicznej w niedalekiej przyszłości skutecznie wyprą komiksy w wersji papierowej?

Wydaje mi się, że to kwestia czasu, aby tak się stało. Sam osobiście preferuje wersje elektroniczną głównie ze względu ekonomicznych, ponieważ większość komiksów interesujących mnie pojawia się wyłącznie na rynku amerykańskim, dlatego nie stać było by mnie na ciągłe sprowadzanie ich z oceanu.

Jakich rad udzieliłbyś osobie, która zaczyna dopiero rysować?

Tadeusz Baranowski powiedział kiedyś: "żeby zostać dobrym rysownikiem, trzeba zarysować wagon papieru". Należy dużo rysować i czytać. Sporo można nauczyć się na błędach innych. Poza tym nie można ograniczać się do ulubionych komiksów z Europy, Japonii czy USA.

Plany na przyszłość?

Zostały rozpoczęte prace nad ósmym numerem magazynu Kolektyw, dla którego chciałbyś coś stworzyć. Ponadto planuje wziąć udział w różnych konkursach rysunkowych.

Rysowanie to dla ciebie... ?

Wielka frajda i sposób na wyrażenie siebie.





Projekt „Media oknem na świat - warto zostać dziennikarzem” współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego

Oprócz rysowania komiksów, jeździsz na longboardzie. Opowiedz coś więcej o tym.

Longboardem zainteresowałem się po raz pierwszy po obejrzeniu niemieckiego filmu zatytułowany "Off Beat", w którym główny bohater jeździł właśnie na tego typu desce. Wcześniej długo jeździłem na zwykłej deskorolce, a obecnie już od trzech lat śmigam na wspomnianym longboardzie. Jeśli chodzi o części to wszystko sprowadzam z Francji.

Twój ulubiony bohater komiksowy?

Pająk Jeruzalem z komiksu Transmetropolitan, który był publikowany przez DC Comics w latach 1997-2002.

Twój ulubiony komiks?

Kilka ich jest. Z zagranicznych są to: Sto naboń, Superman i Scott Pilgrin. Jeśli chodzi o polskie komiksy to: Osiedle Swoboda, Wilq i Jeż Jerzy.

wywiad nieautoryzowany

Marcin Kwieciński

