

Krzysztof Skrzypczyk

# MNIEMANY MAGNETYZM MASAKRY

i na bezdrożach artystycznej miernoty

motto:

*To nie ma znaczenia, że twórca nie wie dokładnie, czego chce - byle by dokładnie wiedział, czego nie chce.*

P. Picasso

Na współczesnym rynku komiksowym w Polsce dominują przedruki komiksów zagranicznych, których atrakcyjność poligraficzna i treściowa przyciąga (powiększające się?) grono stałych miłośników komiksów, a sporadycznie też i „przypadkowych” czytelników. Obok wybitnych dokonań w ramach gatunku (jak np. *Feralny Major* Moebiusa, a także *Maus*, *Sandman*, *Strażnicy*, *Kingdom Come* oraz dzieła Enki Bilala, Dave’a McKeana, Franka Millera i Milo Manary, typu *Podróż do Tulum* - do scenariusza Federico Felliniego!) pojawiło się mnóstwo komiksów dla mniej wyrobionych odbiorców, a przy tym spora ilość „popłuczyn zachodniej produkcji”. Coraz więcej jest też albumów polskich autorów - wraz ze wznowionymi utworami tzw. Starych Mistrzów, jak Tadeusz Baranowski (*Antresolka Profesorka Nerwosolka*), Janusz Christa (*Kajko i Kokosz*), Papić Chmiel (*Tytus, Romek i A'Tomek*), Bogusław Polch

(*Wiedźmin* i „seria Dänikenowska”), czy prof. Jerzy Skarżyński z krakowskiej ASP (*Janosik*) o swoje miejsce na rynku (i w świadomości czytelników) walczą też premierowe dokonania młodych polskich autorów (debiutujących po 1989 r.). Są wśród nich interesujące artystycznie propozycje, jak np. *Popman* Tomka Tomaszewskiego, prace Przemka Truścińskiego, czy komiksy rysowane przez Krzysztofa Gawronkiewicza: *Mikropolis*, *Achtung Zelig!*, *Esencja* oraz *Romantyzm*. A poza tym coraz więcej jest (u)tworów komiksiarzy bardzo młodego pokolenia, poszukujących dopiero środków swojej komiksowej ekspresji. Niemniej, ambicją każdego młodego autora jest posiadanie publikacji własnego „samodzielnego” komiksowego woluminu (albumu lub chociaż zeszytu) - nawet jeśli **autor niewiele ma do zaferowania** „masowemu” odbiorcy<sup>1</sup>. Na tym gruncie wyrastają także nieskrywane ciągoty twórców do wykreowania „kultowych”<sup>2</sup> komiksów lub po prostu same-

<sup>1</sup> A jeszcze kilka lat temu podstawą funkcjonowania w komiksowym obiegu w Polsce była publikacja w jednym z tzw. magazynów komiksowych - o dość zaskakujących nazwach, jak „AQQ”, „KKK”, „Arena-Komiks”, „Krakers”, „Produkt”, „Z.N.A.K.” - bazujących na prezentacji twórczości młodych polskich autorów. Zaden z tych periodyków już się nie ukazuje, bo wolnorynkowe realia okazały się mało łaskawe dla „nieprofesjonalnych inicjatyw”. Należy jednak odnotować, że w 2002 r. i 2003 r. byliśmy świadkami gwałtownego rozkwitu komercyjnego rynku komiksowego w Polsce, tzw. BOOM! u wydawniczego („drugiego”, bo pierwszy miał miejsce w latach 1990-92). Było to jaskrawo zauważalne, gdyż silnie kontrastowało z sytuacją z lat wcześniejszych, kiedy to komiks zniknął zupełnie z oficjalnego obiegu po przemianach ustrojowych w Polsce. A tzw. środowisko branżowe zmuszone zostało przez wolnorynkowe uwarunkowania (zanik masowego popytu na komiksy) do funkcjonowania w „podziemiu” (*underground*).

<sup>2</sup> Bo w potocznym mniemaniu jest to chyba najwyższy honor, jaki może spotkać twórcę i jego dzieło. „W zasadzie samo słowo «kultowe» przestało być kultowe. Do niedawna nadużywane, zbanalizowało się i wypadło z języka wzorcotwórczych środowisk i młodzieżowej elity przyswajającej najnowsze mody. Ale nie znaczy to wcale, iżby znikły nagle zjawiska stanowiące przedmiot fascynacji, a niekiedy prawdziwej czci manifestowanej przez mniejsze lub większe tłumy wyznawców” (M. Pęczak, *Stare, nowe, kultowe*, „Polityka” 2003, nr 31). Wydaje się jednak, że to określenie nadawane jest przede wszystkim dziełom nie znajdującym oficjalnego uznania, bo najczęściej będącym wynikiem nieudolności artystycznej twórcy. Zwolennicy takich „dzieł” i autorów, próbując niejako obejść różne etykiety nieprzychylnie obiektom ich adoracji, lub też może nie potrafiąc odeprzeć stawianych tym dziełom zarzutów, ukuli termin „kultowe”, którego wywołanie ucina wszelkie polemiki. Tymczasem spowszechniałe (nad)używanie określenia „kultowe”, wydaje się być *de facto* wyrazem miernoty intelektualnej, bezsilności analitycznej, braku wiedzy „oceniaacza” wobec danego artefaktu (np. komiksu) - o którym nie potrafi nie sensownego powiedzieć, ponad to, że ów artefakt podoba się grupce osób (odbior-

mu stania się „kultowym autorem” (nawet bez względu na to, że narcystyczne zadęcie i gwiazdorskie pozerstwo przeróżnych „komiksowych szprotek” - nie mówiąc już o „Śledziach” - budzi w branży uśmiech politowania...)³. Wszystko to zapewne pozostałość lub wręcz model (strategia twórcza) z obszaru tzw. *undergroundu*⁴, gdzie każdy twórca korzysta z dobrodziejstw xerokopiarek, by zaistnieć jako autor (powielający autor) „powalających” dzieł. Co ciekawe, pęd ku publikacji za wszelką cenę wykazują nie tylko twórcy z kręgu „*post-undergroundu*”⁵, ale również i „zaprzyięgli artyści” („artystowcy”). Ci pierwsi - nieświadomi paradoksalności sytuacji - tworzą nadal komiksy w duchu, estetyce, stylistyce, „klimatach” *undergroundu*, ale próbują wypłynąć z nimi w przestwór tzw. *overgroundu*

ców? autorów?) lub chociażby samemu „krytykowi”. Nawet (albo - przede wszystkim), jeżeli jest to dzieło „enigmatyczne” („ezoteryczne”) lub po prostu nieudane, kiepskie, szmirowate; ale skoro komuś tam się jednak podoba, więc „coś w sobie ma”, a to wystarczy by było „kultowe” - dla osoby, która głosi jego „kult”, dzięki czemu może dowartościować się rolą „eksperta”, przed tymi, którzy nie dostrzegli (jeszcze) „kultowości” dzieła owego... Istota „kultowości” wiąże się więc z unikatowością obiektu „kultu” i jego fetyszyczącą oraz zakłada wyraźną (wręcz klasową) odrębność grupy jego wyznawców od tego, co przyjmuje ogół.

³ Nie towarzyszy temu, niestety, uzasadnienie w wartości dokonanych twórczych: „(...) wielkie rozczarowanie. «Osiedle...» A.D. 2005 mimo położenia koloru stało się dziwnie bezbarwne, a Śledzia jako autor stracił spontaniczność dowcipu, stracił błysk - jak niedawno Małysz bez formy. Akcja, choć wartko prowadzona, nie wzbudza większych emocji - poza zniecierpliwieniem. Jak tak dalej pójdzie, to ja się z takiego osiedla wyprowadzam” (M. Szlachtyca, *Co z tą swobodą?*, „Przekrój” 2005, nr 7). Opisując treści różnych przekazów kulturowych wytwarzanych przez współczesnych polskich pozomych buntowników i pseudo-konstatorów (którzy hasłami kontrkulturowymi wymierzonymi w System dążą do... sukcesu komercyjnego w ramach tegoż Systemu) Mirosław Pęczak trafnie scharakteryzował zawartość komiksów Michała „Śledzia” Śledzińskiego: „pełno tam brudu, agresji, brzydoty, wulgarności” (*Off, ale pop*, „Polityka” 2002, nr 46).

⁴ „Oczywiście ów termin traktować należy całkowicie umownie, nie oznacza on bowiem żadnej konspiracyjności, lecz jedynie zjawiska artystyczne, które - do czasu zresztą - znajdują się poza obrębem zainteresowania masowych środków przekazu, a także oficjalnej opinii artystycznej” (K.T. Toeplitz, *Wszystko dla wszystkich. Kultura masowa i człowiek współczesny*, Warszawa 1981, s. 181). „W tych opowieściach nie oszczędza się nikogo i drwi z wszelkich możliwych instytucji” (M. Czubaj, *Krrrrwawe dymki i zadymy*, „Polityka” 2003, nr 15).

⁵ Proponuję stosowanie tego terminu w cudzysłowie, gdyż „rzecz się dzieje w Polsce” i trudno tu mówić o komiksowym *undergroundzie* w pełnym czy „wartościowym” wymiarze (w znaczeniu [subkulturo-]twórczej kontestacji kulturowej), co ma swe upostaciowienie również w „jakości” tego, co po „*undergroundzie*” w polskim komiksie nastąpiło. Natomiast o amerykańskich komiksach *postundergroundowych* („alternatywnych”) pisał Steven Heller w tekście pt. *Quiet Chaos*, opublikowanym w Internecie w kwietniu 2001 r. vide: [www.metropolismag.com/html/content\\_0401/heller/](http://www.metropolismag.com/html/content_0401/heller/).

(czyli oficjalnego obiegu)... Z kolei ci drudzy - tak samo chyba nieświadomi paradoksalności podejmowanych wyborów artystycznych - próbują również zaistnieć na szerokim rynku popkulturowym, ale tworzą komiksy zrozumiałe jedynie dla wąskiego kręgu odbiorców, bynajmniej nie dla masowego czytelnika... Efekty tych poczynań i dążeń („parcie na druk”) - nad wyraz usilnych a niepohamowanych autorefleksją - śmieją, ale też porażają... I skłaniają do zastanowienia nad przyczynami oraz konsekwencjami takiego stanu rzeczy.

### WSPÓŁCZESNE POLSKIE REALIA, czyli wolnorynkowy dyktat i handlowy amok

Otwarcie się parę lat temu firm kolporterskich w Polsce na niskonakładowe produkcje, sprawiło, że (względnie) opłacalnym stało się wydawanie albumów (zeszytów) w niskich nakładach rzędu kilkuset do 1-3 tys. egzemplarzy (podczas gdy nakłady przedruków zagranicznych przekraczają nawet kilkanaście tys. egz.). Skoro się sprzedają, twórcy (niejednokrotnie będący równocześnie też wydawcami) bną dalej w raz obranym kierunku. Tymczasem chłodne (nie „pro-kultowe”) przyjrzenie się jakości oferty młodych twórców potwierdza, że nie jest ona ani błyskotliwa, ani odkrywczą, ani nawet „dobrze zrobioną”, a **jedyną jej atrakcją są „polskie klimaty”**. Z tego powodu częste jest dawanie (albo wręcz wmawianie) czytelnikom poczucia, że zapoznając się z tymi produktami (kupując je!) dostają szansę uczestniczenia w czymś wyjątkowym, bo niezwykle istotnie wyrażającym tzw. Głos Pokolenia (Czyjego? Generacji Nic? Generacji Pic? [na wodę - fotomontaż] Generacji Kicz? Bo chyba nie Generacji Coś?). W rzeczywistości jednak takim „**pro-kultowym**” **belkotem** próbuje się woalować mierność efektów posiadanych „komiksowych umiejętności”. Bo zamiast rewelacyjnych, czy przynajmniej profesjonalnie opowiedzianych, intrygujących historii, otrzymujemy po prostu amatorszczyznę (ale za to „pro-kultowo”

wyprofilowaną!), czyli kiepsko skrojone bzdurne opowiadania „humorystyczno-klimatyczne” lub, co najwyżej, pseudo-intelektualne, tandetne a nadęte „wypociny artystowskie” (zupełnie niekomunikatywne dla przeciętnego odbiorcy pop-kultury). A wszystko to nieudolnie wzorowane (często po prostu „plagiatowane”) na osiągnięciach autorów zachodnich i/lub okraszane „ostrymi” scenami - mającymi zapewne w mniemaniu twórców-wydawców przyciągnąć rzesze czytelników, a więc **zapewnić sukces komercyjny**. Recepta jest prosta: „pro-kultowa” fabuła, „pro-kultowe” postaci, „pro-kultowy” klimat opowieści, itd. Albo: krew, dużo krwi, wytaczanej z ciał ofiar różnymi (nie zawsze wyrafinowanymi) technikami lub po prostu celnym okiem czy sprawną pięścią napastnika (byle tylko było to ukazane widowiskowo), sporo przyozdabianych najwymyślniejszymi onomatopejami masakro-strzelanin, no i odpowiednia dawka golizny (czyli sex, dużo sexu z ciałami stłaczanymi za pomocą rozmaitych, nie zawsze wyrafinowanych, technik, itd.). Albo - proponowane są czytelnikom niezliczone wariacje na temat dziejów komiksu, najpopularniejszych bohaterów (np. „nieśmiertelne” parodie superbohaterów...) czy (mocno wyeksploatowanych) schematów fabularnych, *etc.*, co w pełni zrozumiałe jest jedynie dla zorientowanych w temacie miłośników gatunku. Albo: wszystko razem - **zamiast profesjonalnego scenariusza**. Brak pomysłu oraz sensownej koncepcji i konstrukcji fabularnej utworu - **wciągającej „walorami dramaturgicznymi” opowieści w tok narracji** - kompensowany jest tanimi „błyskotliwymi chwytami” i powierzchownymi „ozdobnikami”. I, tak samo jak pseudo-artystyczne eksperymenty igrania sobie z formą komiksu, nie stanowi to najlepszej recepty na wyciągnięcie młodego komiksu polskiego na szerokie wody oficjalnego rynku czytelniczego w Polsce (a więc zainteresowania komiksem osób spoza kręgu fanowskiego), ani na wprowadzenie go na (należne mu?) miejsce w pejzażu polskiej kultury popularnej (masowej).

## **WOBEC „KULTOWOŚCI”, czyli ukazywanie nie-potrzebnej prawdy**

Kilka lat temu zachęcałem polskich komiksologów do scharakteryzowania przejawów **polskiej nieudolności komiksotwórczej** - publikując zaproszenie na 4. Sympozjum Komiksologiczne<sup>6</sup> (2004 r.), którego temat przewodni miał brzmieć: „Komiks w szponach miernoty. Kicz, amatorszczyzna, prowincjonalizm, «kultowość» oraz wszechwładna komercjalizacja - wobec perspektyw nobilitacji artystycznej i społeczno-kulturowej komiksu w Polsce”<sup>7</sup>. Założenie było proste: dyskutujemy i piszemy krytycznie o złych realizacjach. Nastąpił bowiem w Polsce czas „pluralizmu wydawniczego”, powodującego zalanie rynku ogromną ilością przeróżnych publikacji komiksowych: obok dzieł wartościowych, wybitnych, uznanych, a przynajmniej profesjonalnie wykonanych - również masą „komiksowego śmiecia”. Pojawia się więc potrzeba dokonania charakterystyki tych różnych jakościowo utworów i stworzenia typologizacji dzieł z tych różnych poziomów komunikacji komiksowej, z różnych obiegów komiksu. Jednakże tylko kilku autorów było w stanie intelektualnie sprostać takiemu wyzwaniu - pozostali nie potrafili **wyrwać się ze stanu swego bezkrytycznego a bezrefleksyjnego zauroczenia współczesną polską sceną komiksową**<sup>8</sup>...

<sup>6</sup> Sympozja Komiksologiczne są organizowane co roku (od 2001 r.) w ramach Międzynarodowych Festiwa Komiksu w Łodzi. Przedsięwzięciu temu towarzyszy coroczne wydawanie Antologii Referatów Sympozyjnych. Więcej o tym przedsięwzięciu: K. Skrzypczyk, *Sympozjum Komiksologiczne*, „[fo:pa]” nr 12 (lipiec 2007), s. 101-106; oraz: *Sympozjum trafiło w swój czas*, wywiad z K. Skrzypczykiem przeprowadzony przez M. Błażejczyk, „Zeszyty Komiksowe”, nr 5 (X-2006), s. 46-52.

<sup>7</sup> Zob. zaproszenie na czwartą edycję tego przedsięwzięcia, w: *Komiks jako element kultury współczesnej*, antologia referatów Sympozjum Komiksologicznego pod. red. K. Skrzypczyka, Łódź 2004, s. 48.

<sup>8</sup> Taki zarzut można również postawić „krytyko-publicystom” piszącym **namiętne recenzje-apologie** w „Przekroju”, „Polityce”, czy „Gazecie Wyborczej”. Bo przeważająca większość z ukazujących się obecnie w prasie pozabranzowej artykułów przypisuje (rzadziej - analizuje) *ad hoc* artystyczną wartość komiksom. (Pomijając już niefachowość tego typu artykułów oraz brak obiektywizmu dziennikarzy - wynikający zapewne z braku szerszego rozeznania w teorii i historii gatunku - budzi zastanowienie ten tak nagły a powszechny apologizujący stosunek do komiksu...). Powoduje to, że o mankamentach komiksowych realizacji pisze się znacznie mniej, a jeśli już - to na poziomie daleko

Bezgraniczny zachwyt nad jakąś komiksową realizacją, będący najczęściej prymarnym bodźcem przy grafomańskiej wylewności różnych „fanzinowo-magazynowych krytyko-publicystów komiksowych”, nie służy **racjonalnej analizie** jakości danego utworu. A przecież sam fakt pojawienia się jakiegos dzieła czy zjawiska, trendu, manieri lub stylu czy tendencji (np. usilne próby osadzania opowieści komiksowej we współczesnych realiach, jakie mają miejsce w „pro-kultowych” realizacjach „post-undergroundowych” twórców) w przestrzeni kulturowej - nawet jeżeli jest to *novum* - nie przesądza o jego wartości, nie świadczy o randze, znaczeniu takich utworów w pejzażu dokonań wyrosłych w ramach danego gatunku. **Nowość (nie mylić z nowatorstwem!), jak też popularność lub niepopularność danych dzieł nie decyduje o ich wartości** (istotnym kryterium wartości jest np. jakość „komiksowej roboty”, nie zaś własne przeświadczenie badacza o „kultowości” utworu)<sup>9</sup>. Niemniej, w Polsce i tak „większość rysowników komiksów jest jednak skazana na pobyt w artystycznym podziemiu. I to z własnej winy, bo nawet jeśli mają dobre pomysły, przedstawiają je w formie nieprzyswajalnej dla masowej publiczności. Kibicują im zaprzysiężeni krytycy, dla których komiks jest tym lepszy, im bardziej «artystowski» i nieczytelny. [podkreślenie moje - K.S.] Na Zachodzie underground powstaje w opozycji do komiksu «środka». W Polsce komiks «środka» prawie nie istnieje, a za to underground mamy potężny”<sup>10</sup>. A dokładnie - „post-underground”. I nie tyle potężny, co obfity.

posuniętych uogólnień i stereotypów. Zainteresowanych racjonalnym spojrzeniem na kwestię „polskiej współczesnej sceny komiksowej” odsyłam do artykułów w „Świecie Komiksu”: *Krew zamiast fabuły* (nr 25 / IX'2001) oraz *Nasze komiksowisko* (nr 26 / XI'2001); wart uwagi jest tu również list czytelnika, podejmujący to zagadnienie (nr 27 / IV'2002).

<sup>9</sup> Por. K. Skrzypczyk, *Wprowadzenie (O komiksologii «wychodzącej naprzeciw» czynnikiem kształtującym pojęcie komiksu)*, w: *Komiks w tygły uwarunkowań. O czynnikach wpływających na artystyczną i społeczno-kulturową pojęcie komiksu*, pod red. tegoż, Łódź 2004, s. 8.

<sup>10</sup> W. Chelminiak, *Komiksomania*, „Wprost” 2002, nr 28.

Celem tego artykułu nie jest jakiegokolwiek piętnowanie młodych polskich autorów - zarówno „post-undergroundowców”, jak i „artystowców” - i ich komiksów, ani też stawianie tych twórców pod pręgierzem krytyki (dlatego w miarę możliwości unikam w tym tekście wskazywania palcem na konkretne osoby czy „dzieła”). Chodzi mi tu raczej o **uchwycenie ogólnych wyznaczników obecnego stanu rzeczy** - bo przeglądając komiksowe publikacje młodych polskich autorów z ostatnich lat, trudno pozostać obojętnym wobec takich dowodów „kondycji” współczesnego komiksu polskiego i wobec wytworzonej przez ich pojawienie się na rynku sytuacji. Otóż sądzę, iż problem polega przede wszystkim na tym, że **ci twórcy folgują nie tyle swojej wyobraźni, co przede wszystkim apetytowi na sukces komercyjny; a de facto ograniczeni swoimi (najczęściej nie najwyższych lotów...) możliwościami twórczymi, stawiają na „tanie efekty” (golizna i brutalność) na „totalną widowiskowość” (nader nieudolnie wzorowaną na „hamburgerowatych” filmach hollywoodzkich<sup>11</sup> i grach komputerowych<sup>12</sup>), w celu zrekompensowania niedostatków (delikatnie rzecz ujmując) scenariuszowych i jednak przyciągnięcia uwagi potencjalnego nabywcy-konsumenta<sup>13</sup>.**

### NIESKRYWANE CIĄGOTY, czyli jesteśmy świetni i robimy swoje

Przypisywanie takich intencji nie jest czczym zarzutem, a jedynie stwierdzeniem stanu faktycz-

<sup>11</sup> Również tych „pełnokrwistych” - bo od kilku lat to one wyznaczają trendy w światowym przemyśle pop-kulturowym (a przynajmniej kinowym). Por. L.-O. Beier, *Rzeźnia w kinie*, „Forum” 2006, nr 32-33; M. Chaciński, *Jucha bucha*, „Polityka” 2007, nr 31.

<sup>12</sup> „Gry są równie różnorodne jak fantazje i marzenia: jedni marzą o podboju nowych światów, inni o wzruszającej miłości, jeszcze inni o wygranej w wyścigach samochodowych. (Są też ludzie, którzy marzą o zastrzeleniu policjanta - i niektórzy gry spełniają także takie mroczne fantazje). Gry wielkie marzenia w bardzo demokratyczny sposób. (...) Istnieje wiele badań - robionych zwykle na niewielkich grupach młodszych dzieci - które próbowały łączyć granie w brutalne gry ze zwiększonym poziomem agresji. Niektóre z nich potwierdzały taki związek”. (J. Sumiński, *Najlepsza zabawka świata*, „Przekrój” 2006, nr 49.) Być może więc takie źródło inspiracji „post-undergroundowych” dokonań nie jest tu przypadkowe...

<sup>13</sup> Por. moje wypowiedzi w artykule W. Staszewskiego, *Halas, że ryśować nie można*, „Duży Format” [dodatek do „Gazety Wyborczej”] z dn. 23.05.2002 r.



Likwidator, sc. & rys. R. Dąbrowski

nego - którego świadomość (mniej czy bardziej zawoalowaną „artystycznymi pozorami”) zdają się mieć też sami twórcy. Taka „samoświadomość” wykorzystywana wręcz bywa do autotematycznych gier z odbiorcami w przewrotnych z pozoru deklaracjach: „Krew, strach, przemoc, cierpienie, patologie społeczne, przygoda, egzorcyzmy, dziki seks na nielegalu i cyniczne spojrzenie na świat”. Tak właśnie był reklamowany pewien „sztandarowy” (...yyy... przepraszam: „kultowy”!) komiks twórców młodego pokolenia w niemniej „kultowym” czasopiśmie dla młodzieży (*sic!*) „Ślizg”<sup>14</sup>. Po zapoznaniu się z komiksem tak „promowanym”, okazuje się że niemal wszystkie „atrakcje” rzekomo przewrotnie tu wymienione można w nim (w różnych odcinkach serii) jednak odnaleźć - tyle tylko, że „w groteskowym opracowaniu”. **Czy humor tłumi brutalny wymiar przekazu?** Podobno komizm unieważnia pornograficzność, a wręcz działa antypornograficznie<sup>15</sup>. Ale czy dotyczy to również „pornografii zła”<sup>16</sup>?

<sup>14</sup> Za: „City-Magazine” 2002, nr 3. Cóż począć - „brutalizacja nie ominęła także bardzo popularnego Jeża Jerzego (...) trup w Warszawie ściele się gęsto” (M. Czuba, *Krrrwawe dymki...*, dz. cyt.).

<sup>15</sup> Zob. J. Ziomek, *Pornografia i obscenizm*, w: tegoż, *Powinowactwa literatury*, Warszawa 1980, s. 304.

<sup>16</sup> Więcej o tendencjach do „uprzyjemniania” i usprawiedliwiania makabry - M. Chaciniński, *Jucha bucha*, dz. cyt. Zjawiska te najlepiej widać w kinie: „Producenci odkryli, że pieniądze leżą w rzeźni. (...) Filmy jak «Sin City» czy «Piła 2» próbują zmienić tortury w estetyczną lub intelektualną podniętę, unieszkodliwiając je pod względem moralnym. Skłaniają widza do mniejszego współczucia wobec ofiar, a większość podziwu dla pomysłów zbrodniarzy. (...) Filmy ze scenami tortur unieważniają etyczne zasady, gwizdzą na godność

Tego typu tekstowe i wizualne przynęty oraz scenariuszowe fajerwerki (raczej - niewypały) kończą się zwykle na wzbudzeniu co najwyżej **powierzchnowego zainteresowania**, a nie na wciągnięciu czytelnika frapującą, profesjonalnie zrealizowaną opowieścią w tok narracji (czego właśnie on sam najbardziej oczekuje<sup>17</sup>). Zaś twórców wydalających z siebie (niemalże „maszynowo” a w pocie czoła zapewne) nastawione na sprzedaż „dzieła” (produkty) i nie dążących bynajmniej do osiągnięcia celów wysublimowanych, tudzież ambitnych, a wyłącznie (?) do zarobkowania lub przynajmniej „bycia w obiegu”, prowadzi to do - że użyję eufemizmu - wtórności artystycznej (jest coś takiego...). Gdyż pod presją realizacji kolejnych sukcesów rynkowych „tworzą” z czasem kalki kalk i kopie kopii lub po prostu podróbki cudzych pomysłów (byle tylko rzucić na rynek kolejny wytwór). Wbrew pozorom, bycie scenarzystą komiksowym (lub równocześnie scenarzystą i rysownikiem - co jest dość typowe w polskich realiach) wymaga jednak **sporej inwencji twórczej, ponadprzeciętnej sprawności umysłowej, co najmniej dobrego rozeznania w poetyce komiksu** (a przynajmniej uświadomienia sobie jego możliwości i ograniczeń<sup>18</sup>) i **oczytania w temacie, no i naprawdę dużych umiejętności warsztatowych - nie tylko plastycznych, ale przede wszystkim „literackich”** (co po prostu wynika z istoty komiksowego medium, za pośrednictwem którego chce się przedstawiać jakąś

człowieka, gloryfikują ideologie bezwzględności i odbierają widzom sumienie, które uniemożliwia czerpanie radości z cierpienia innych. (...) Krytycy zarzucają producentom filmowym propagowanie *toture porn*, pornografii tortur” (L.-O. Beier, *Rzeźnia w kinie*, dz. cyt.). „Taki sposób prezentacji przemocy i okrucieństwa nabiera pornograficznego charakteru” (R. Syski, *Między konwencją a fizjologią. Kilka uwag przemocy w kinie*, „Kultura Popularna” nr 0, Kraków 2002). Bowiern przemoc i okrucieństwo serwowane są tu niczym seks w filmie pornograficznym - jako **jedyny sens przekazu** (a przynajmniej jego główna atrakcja).

<sup>17</sup> Zob. podsumowanie badania socjologicznego na ten temat - K. Skrzypczyk, *Socjologia komiksu*, „AQQ - Magazyn Komiksów” 2001, nr 3(24).

<sup>18</sup> Zob. K. Skrzypczyk, *Komiks - możliwości i ograniczenia*, „Gazeta SGH” nr 03/07 (232), maj 2007, s. 37.

opowieść). Tego wszystkiego ewidentnie brakuje młodym polskim twórcom, szczególnie „post-undergroundowym”. Z drugiej jednak strony - nie zawsze tego typu umiejętności potrzebne są w Polsce do osiągnięcia względnego sukcesu komercyjnego na rynku wydawniczym - sprzedawalność kolejnych porcji serialu *Wilg* czy *Likwidator* jest tego najlepszym przykładem. Autor tego drugiego - niemal tak samo jak twórcy produkowanych „maszynowo” *sequeli* filmowych niezwykle krwawych podgatunków *splatter* czy *gore* - „posługuje się wypróbowanymi kliszami narracyjnymi i formalnymi, oferując widzowi niewiele ponad zwiększoną dawkę makabry”<sup>19</sup>. Być może w przypadku takich realizacji wskazane jest tu już mówienie nie tyle o komiksie, co raczej o „splattmiksie” czy „gormiksie” (czyli komiksowej „pornografii krwawego okrucieństwa”)<sup>20</sup>.

<sup>19</sup> A. Pitrus, *Obrazy przemocy czy przemoc obrazów?*, w: *Przemoc ikoniczna czy „nowa widzialność”?*, pod red. E. Wilka, Katowice 2001, s. 97.

<sup>20</sup> Osiągane tu dokonania twórcze zaurczają swą inwencją i poletem: „Fabuła *Likwidatorów* jest prosta. Gdzieś w Polsce dzieje się coś złego - bezmyślni drogowcy dewastują przyrodę, wyrodni rodzice katują dziecko, rolnik głodzi psa łańcuchowego. Nagle pojawia się bohater - ubrany na czarno terrorysta z okrutnym uśmiechem na twarzy - i morduje wszystkich sprawców w jakiś wyszukany sposób, by następnie zmylić pościg i ukryć się w bazie w puszczy. Humor tego cyklu jest w najwyższym stopniu makabryczny” (W. Orliński, *Podziemie i legenda dla kolekcjonerów*, „Gazeta Wyborcza” z dn. 21-22.04.2007 r.) **I tak niemal w każdym epizodzie/odcinku/ części.** Podpięte pod jakąś mętną „ideologię” hiper-pro-ekologiczną („*Likwidator* działa w myśl jakichś mgławicowych zasad i wartości” - M. Czubaj, *Krrrrr-awe dymki...*, dz. cyt.), wydalone z pasją i zacietrzewieniem, no i liczone już w kilogramach realizacje Ryszarda Dąbrowskiego zachęcają do bliższego przyjrzenia się tej „mieradsnej twórczości”. Tym bardziej jest ona intrygująca, że autor popadł tu w cały szereg „schizofrenicznych” paradoksów. Np. ostentacyjnie wyraża swą niechęć do USA i w tym, co amerykańskie upatruje źródeł światowego zła (którego objawem jest globalizm, kapitalistyczny wyzysk gorzej rozwiniętych społeczeństw i oczywiście zanieczyszczenie środowiska), a równocześnie z namaszczeniem postuluje się... „medium amerykańskim”, czyli komiksem, który przecież niemal na całym świecie kojarzony jest, a wręcz utożsamiany z kulturą USA; co więcej - swego bohatera wykreował na superherosa, a więc typowo amerykańską postać komiksową (amerykańskość do kwadratu!). A najbardziej zabawne jest to, że mimo powoływania się na „korzenie *undergroundowe*” swego komiksu autor - w nieświadomości sobie sposób (?) - stosuje disneyowską kreskę w rysunkach, czyli najbardziej skomercjalizowany i kiczowaty sposób komiksowego obrazowania, w dodatku spopularyzowany przez wielki koncern (amerykańskość do sześciannu!). Natomiast, by dowartościować swą misję bezpardonowej (choć tylko komiksowej) walki z całym złem tego świata Dąbrowski z rękowym znawstwem podaje głęboko filozoficzne źródła podbudowy ideowej swych poczyni: anarchizm oraz nietszcheizm. Szczegół, że Friedrich Nietzsche ostrze swjej filozofii kierował *de facto* przeciw... anarchizmowi - bo w czasach

## JEDWABIŚCIE ZAJEFAJNE ATRAKCJE, czyli szczytowanie „post-undergroundu”

Zapoznając się z takimi pracami młodych („post-undergroundowych”) twórców, próbujących funkcjonować w oficjalnej przestrzeni kulturowej, zarówno czytelnik, który kiedyś zetknął się z komiksami wydawanymi w PRL-u, jak i ten, którego gusta kształtują współcześnie wydawane profesjonalnie narysowane i znakomicie opowiedziane (czasami wręcz z epickim rozmachem) „zagraniczne” historie, może doznać uczucia zaskoczenia, a nawet dużego zaskoczenia (by nie powiedzieć szoku), a także „zniesmaczenia”. I to nie tyle z uwagi na **nieuzasadniony akcją nadmiar** scen przemocy i wulgarności, a sporadycznie też erotyzmu (mało zresztą finezyjnego), ale przede wszystkim z powodu **żenująco niskiej jakości „komiksowej roboty”, głównie scenariuszowej** tych prac. Jakość obrazowania zawsze można usprawiedliwić „poetyką gatunku” i przyjętą konwencją plastycznego wizualizowania (byle tylko trafnie dobraną), natomiast kiepskiej fabuły i zasadności wprowadzania oderwanych od racjonalnego prawdopodobieństwa (wiarygodności), „ozdabiających” ją ekscesów pseudo-scenariuszowych nie są w stanie uratować tłumaczenia w stylu - „a to, że historie te posługują się wyolbrzymieniem i przerysowaniem,

Nietzschego anarchizm utożsamiany był z nihilizmem, którego wszelkie przejawy filozof wszak bardzo zdecydowanie piętnował w swych pismach... (Wiedzą już o tym nawet uczniowie szkół średnich - por. B. Markiewicz, *Filozofia dla szkoły średniej. Wybór tekstów*, Warszawa 1988, s. 333). Idąc dalej - Dąbrowski (i jego *alter ego*, *Likwidator*) ubóstwia przyrodę i równocześnie propaguje wegetarianizm, który w istocie rzeczy polega na... pożeraniu owej przyrody (no, bo chyba nie chodzi o to, że ludzie mieliby przejść na fotosyntezę...?). O ile, oczywiście, nie zostanie zniszczona przez... swego obrońcę, *Likwidatora* - pędzącego po lasach, łąkach i polach na hakałowym, kopącym czarnym dymem motocyklu... (No, ale to dla dobra Sprawy...). Skoro każda forma biologicznego życia (Przyrody) zasługuje na ochronę, to należy zadać desperackie pytanie: ileż miliardów „dobrych” bakterii jelitowych człowieka traci życie po każdej akcji *Likwidatora*, mordującego ich nosicieli (i żywicieli)...? A ileż połaci lasu musiało zostać ścięte, by powstał z nich papier, na którym Dąbrowski może rysować i drukować swoje komiksy? (Już dawno zasłużył sobie tym na likwidację przez Krwawego Obrońcę Przyrody!). Może w takim razie powinien przejść na tworzenie w technice miedziotyru, bo drzeworyt - z wiadomych względów - nie wchodzi w rachubę. Dodaj jeszcze wypadła, że wynalazcą druku offsetowego jest Amerykanin...

nie powinno dziwić: taka bowiem jest natura komiksu<sup>21</sup>. **Bezmyślny natłok zdarzeń lub ich nielogiczny brak** zniechęcają do obcowania z przekazem i uniemożliwiają jego (czyli komiksu) akceptację w oczach odbiorcy spoza fanowskiego kręgu.

O ile jeszcze kilka lat temu, w okresie „*undergroundowych* wydawnictw” xerograficznych, rozmaite niedociągnięcia formalne tworzonych komiksów nie raziły, a nieraz współgrały z kontestującym stosunkiem autorów do obowiązującego porządku (nie tylko społeczno-kulturowego, ale i estetycznego), o tyle obecnie w dobie postępującej profesjonalizacji rynku komiksowego w Polsce, stanowić mogą o ich dyskwalifikacji w oczach przeciętnego konsumenta masowej rozrywki (chcącego po prostu **bezproblemowo zakosztować przyjemności obcowania z opowieścią rysunkową**). Prowadzić to może do kompromitacji polskiego komiksu *en bloc* na szeroko rozumianej arenie pop-kulturowej, gdyż w optyce pozabranżowej postrzegany jest on „całościowo” (bez wyodrębniania różnorodnych - w tym jakościowo - rodzajów, nurtów, typów, a często też stylów). Bowiem właśnie owa „jakość” poszczególnych utworów - automatycznie odnoszona i utożsamiana z walorami **całego** gatunku - z miejsca go w tej („jednostkowej”) perspektywie deprecjonuje i degraduje, uniemożliwiając podjęcie rzeczowej dyskusji o (jakimkolwiek) „kulturowym znaczeniu” przez takie komiksy niesionym<sup>22</sup>. Bo przecież

**najbardziej wymyślnie widowiskowo momenty, nawet jeśli przyciągną uwagę odbiorcy, nie są w stanie przysłonić amatorskiego wykonania całości.** Zwłaszcza, gdy jakość przechodzi w ilość, a dzieło w towar. Dodatkowo - sprzyjać to może nadal jeszcze funkcjonującemu wśród tzw. gremiów opiniotwórczych (jak i ogółu społeczeństwa) stereotypowo negatywnemu wyobrażeniu o komiksie jako rozrywce dla prymitywów, zadowolających swe „gusta” byle czym...

### **GATUNEK ZIGNOROWANY, czyli zmienność schematycznych wyobrażeń**

Kwestie pojawiającej się przemocy, okrucieństwa, wulgarności, a także erotyzmu czy wręcz pornografii w rozmaitych artefaktach i przekazach kulturowych (nie tylko w komiksach, ale i w grach komputerowych, programach TV, filmach, jak też w prasie i muzyce młodzieżowej) podejmowane były przez rozmaitych badaczy już wielokrotnie i to niemalże od początku istnienia danego środka przekazu (medium) czy gatunku, stanowiąc zresztą immanentny element funkcjonowania tzw. kultury popularnej (nie tylko tej dla młodzieży) we współczesnym społeczeństwie. A - niejednokrotnie tendencyjne - wylapywanie „podejrzanych” treści przez rozmaitych „Nieetatowych Strażników Dobrych Obyczajów”, od zawsze stanowiło podstawowy oręż w bezparto- nowej krytyce danego gatunku czy przekaznika (nieraz przesadzającej o jego pozycji w hierarchii „kulturowych nośników wartości”).

<sup>21</sup> M. Czubał, *Krrrrwawe dymki...*, dz. cyt.

<sup>22</sup> Aczkolwiek z drugiej strony, dokonania młodych polskich komiksarzy idealnie wręcz wpisują („wrysowują”) się w tendencje i trendy charakteryzujące współczesną pop-kulturę polską, której obecne standardy jakościowe wyznacza „**estetyka bazarowa**” niesiona przez „falę populizmu w kulturze” i będąca objawem **postępującej komercjalizacji kultury**. „Choć komercjalizacja nie musi automatycznie unieważniać hierarchii gustów, w dzisiejszej Polsce kulturą masową rządzi zasada, wedle której jedynym kryterium doniosłości danego zjawiska jest jego zasięg przeliczalny na dochód pomysłodawcy i producenta. (...) Dodatkowo w sukurs przychodzą krytycy, dla których wystarczającym miernikiem jakości jest popularność, przy czym nieważne czy byłaby ona wynikiem odpowiedzi na rzeczywiste potrzeby estetyczne, czy rezultatem zabiegów marketingowych - jeśli bowiem coś się dobrze sprzedaje, musi uchodzić za rzecz ważną przynajmniej z „socjologicznego” punktu widzenia” (M. Pęczak,

*Zalotnicy parobka*, „Polityka” 2002, nr 15). Z tej perspektywy, dokonania młodych polskich komiksarzy (gdymy tylko zostały zauważone i zrozumiane przez „speców od kultury”) mogłyby zostać uznane za **człowiek osiągnięcie współczesnej polskiej kultury popularnej**, za znakomitą egzemplifikację tych jej nurtów, które ukierunkowane są przede wszystkim na zapewnienie zysku producentom i autorom - serwującym publice „to, co lubi najbardziej”. Znaczna część (lecz nie całość, co podkreślam!) obecnej propozycji wydawniczej podlega właśnie pod ten „nurt kulturowy”, będąc *de facto* wyrazem prymitywnych wyobrażeń o tym, jak („za wszelką cenę!”) wzbudzić zainteresowanie odbiorcy (przy czym, zainteresowanie to musi być na tyle duże, aby zdecydował się dany „produkt” zakupić, bo przecież do tego wszystko się sprowadza). Współczesne dokonania większości polskich twórców nie odbiegają od tych standardów. **Młody komiks polski (zwłaszcza „post-undergroundowy”) awangarda pop-kulturowej miernoty?** Zawsze to w końcu jakaś awangarda - bądź, co bądź...



Pomimo dość liberalnych obecnie norm społecznych niemal zawsze wszelkie publiczne, a zwłaszcza medialne **prezentacje nagiego ciała ludzkiego w celach rozrywkowych** mentalnie wywołują w naszym kraju historyczną krytykę różnej maści „stróżów moralności”. Znacznie mniej paniczne i nie zawsze konsekwentne reakcje wywołują natomiast **przedstawienia brutalności i okrucieństwa**, czyli efekty hołubienia przez twórców „poetyce” **przemocy**, jak i (najczęściej bezsensownej) wulgarności. Szczególnie punktowane pod tym względem są mass-media (telewizja i rosnący dziś w siłę Internet) oraz gry komputerowe. Zastanawiające jednak jest to, że od kilku lat bez choćby najcichszych głosów protestu ze strony kogokolwiek (w tym nawet „gremiów opinio-twórczych”), powszechnie dostępne (w sieciach dystrybucji „Empik”-u i „Ruch”-u) stały się publikacje młodych polskich twórców komiksowych, nie stroniące bynajmniej od „mocnych” - niejednokrotnie przesyconych ociekającą krwią - scen, zwłaszcza od widowiskowo ukazywanej brutalności. „Przemoc, brutalność, nieczyste interesy, grupy przestępcze wkroczyły na dobre do naszych komiksowych opowieści i stały się dominującymi motywami”<sup>23</sup>. Czyżby „dyżurni znawcy tematu” doszli do wniosku, że komiks nie ma aż tak wielkiej siły oddziaływania (jak media elektroniczne) i przez to jest niegroźny? Bardziej jednak prawdopodobne jest, że świadomość istnienia młodego komiksu polskiego, który wyczołgał się z „getta *undergroundu*” i próbuje zawzięcie zaistnieć na szerszym forum pop-kulturowym, zawężona jest do środowiska branżowego i grupki fanów - poza nimi pojawienie się komiksu na arenie współczesnej polskiej kultury masowej już chyba nikogo więcej nie obchodzi... Nawet jeśli na dobre (?) zagnieździły się w nim wulgarność, przemoc i okrucieństwo. A przecież każdy obraz - a więc

również ten współtworzący przekaz komiksowy - „wywołuje reakcje emocjonalne już w chwili pierwszego kontaktu z dziełem: to, co widzimy, jest dostępne odbiorcy od razu jako skończony wizerunek i wzbudza wzruszenia jeszcze zanim pojawi się refleksja. Sprzyja to fałszywym odczytaniom przekazu i ponadto sprawia, że komiks jest medium łatwo dostępnym dla czytelników niepowołanych do tego rodzaju lektur (jak dzieci)”<sup>24</sup>.

Być może ignorowanie (a przynajmniej bagatelizowanie) siły oddziaływania przekazów komiksowych bierze się z przyzwyczajenia wyrobionych w oparciu o lekturę polskich komiksów sprzed przemian ustrojowych. Bowiem w komiksowych publikacjach wydawanych w okresie PRL-u próżno szukać jakichkolwiek „ostrzejszych” scen - i to nie tylko w komiksach humorystycznych („dla dzieci”), co chyba jest oczywiste, ale nawet tych „poważniejszych” (dla młodzieży), które zabarwiano niejednokrotnie mało wyszukany („pro-socjalistycznym”) dydaktyzmem, czy po prostu treściami propagandowymi (celowały w tym np. tzw. kolorowe zeszyty z opowieściami o przygodach oficera milicji Jana Żbika). Tak więc „poważnej golizny” w ówczesnych komiksach nie było praktycznie w ogóle, podobnie jak wulgaryzmów (z wyjątkiem temu podobnych: „Ty karaluchu zasmarkany!”) i bezpośrednich przedstawień brutalności, czy śmierci - której uzasadnione fabułą ukazanie ograniczono z reguły do obrazkowej sugestii, metonimii (np. kadry z - symptomatyczną - dłonią denata leżącą stroną wewnętrzną do góry) lub, co najwyżej, do „nieostentacyjnego realizmu”. Najczęściej też „usprawiedliwiano” jej pokazanie - poprzez nacechowanie jakimś ideologicznie słusznym kontekstem (wojna, akcje partyzantów, asumpt do działań przedstawicieli milicji). Wyjątek

<sup>23</sup> M. Czubaj, *Krrrwawe dymki...*, dz. cyt.

<sup>24</sup> J. Szyłak, *Zgwałcone oczy. Komiksowe obrazy przemocy seksualnej*, Gdańsk 2001, s. 138.





Ballada o Bystrym, sc. & rys. Śledziu, „Produkt” nr 3/2001.

stanowią tu „*undergroundowe* komiksy” drukowane w „Szpilekach” w latach 70-tych XX w., traktowane jako wyrafinowana igraszka intelektualna dla dojrzałego czytelnika, preferującego „czarny” humor. Jednakże kontekst czasopisma humorystycznego oraz silne zacięcie satyryczne owych prac i daleko posunięta deformacja świata przedstawionego skutecznie wyzwały dystans do pokazywanej makabry, czy nagości. Prace te były wysoko oceniane przez znawców, tj. satyryków i dziennikarzy (jak np. Krzysztof Teodor Toeplitz, pełniący zresztą przez kilka lat funkcję redaktora naczelnego „Szpilek”), lecz nie tyle z powodu wykorzystanych możliwości komiksowego medium (bo to nie zawsze się udawało...), co z uwagi na aktualność satyrycznych treści i twórczą inwencję autorów - takich jak Andrzej Mleczko, Andrzej Dudziński, Edward Lutczyn, a także Sławomir Mrozek i in. Niemniej, w tym przypadku wprowadzanie do komiksów „poważnych” treści, przyczyniało się jednak do (względnie) poważnego ich traktowania.

## BRUTALNE UDOROŚLANIE, czyli „nieosiągalne” zachodnie wzorce

Modne jest dziś zarzucanie propagowania okrucieństwa i pornografii Internetowi, grom komputerowym, a nawet sędziwej wobec tych nowych mediów - telewizji (stacjom prywatnym). Natomiast na przełomie lat 40-tych i 50-tych XX w. w Stanach Zjednoczonych Ameryki takim „chłopcem do bicia” był komiks. Po latach drukowania komiksów humorystycznych, przygodowych i z superbohaterami (nasączonej naiwną, przepojoną treściami ideologicznymi wizją świata), wydawcy (np. EC Comics) postanowili dotrzeć do czytelników dorosłych i zaczęli publikować horrory i „czarne” kryminały<sup>25</sup>, zawierające rozmaite „mocne” sceny i „niekomiksowe” tematy, ale też wprowadzające w obręb opowieści wnikliwe obserwacje rzeczywistości oraz krytykę społeczną i obyczajową<sup>26</sup>. Wywołało to falę negatywnych ocen i oskarżeń o deprawowanie młodzieży (słynna „kruczata” dr Frederica Werthama<sup>27</sup>), prowadząc do powstania swoistej autocenzury twórców i wydawców w postaci Kodeksu Komiksowego (przyjętego w 1954 r.<sup>28</sup>). Po kilkunastu latach, w okresie ruchów kontrkulturowych świadome wyłamywanie się twórców spod ograniczeń Kodeksu, który uniemożliwiał im **manifestowanie własnej swobody intelektualnej i ujawnianie zakłamania społecznego**, doprowadziło do powstania tzw. *undergroundu* („podziemia” komiksowego), a następnie do **przeniesienia tej nowej postawy ideologicznej i estetycznej na obszar wydawnictw komercyjnych - jako nowej propozycji dla**

<sup>25</sup> Zob. L. Pułka, *Kultura mediów i jej spektakle na tle przemian komunikacji społecznej i literatury popularnej*, rozdz. 7 - *O komiksowym spektaklu lęku i okrucieństwa*, Wrocław 2004, s. 231 i nast.

<sup>26</sup> Zob. K.T. Toeplitz, *Bohaterowie cywilizacji obrazkowej, w: Komiks i jego bohaterowie. Próba charakterystyki „sytuacji gatunkowej” bohatera komiksowego*, pod red. K. Skrzypczyka, Łódź 2006, s. 11-12.

<sup>27</sup> Por. R. Warshaw, *Paweł, komiksy grozy i dr Wertham*, w: *Super Ameryka. Szkice o kulturze i obyczajach*, t. 1, Warszawa 1970, s. 204-224.

<sup>28</sup> Zob. K.T. Toeplitz, *Sztuka komiksu. Próba definicji nowego gatunku artystycznego*, Warszawa 1985, s. 120-124.

**dorosłych czytelników** (np. magazyn „Metal Hurlant” we Francji, a następnie „Heavy Metal” w USA). Niewątpliwie więc proces „udorośniania” treści komiksów przeznaczonych dla bardziej wyrobionych czytelników miał istotny wpływ na ostateczne uznanie komiksu jako swoistego gatunku artystycznego - w kręgu tzw. kultury Zachodniej.

Czy opisany powyżej mechanizm urzeczywistnienia się jednego z aspektów procesu nobilitacji artystycznej i kulturowej daje się odnieść do bieżącej sytuacji komiksu w Polsce? Czy obecnie taki zabieg wystarczyłby do zmiany „niepoważnego” statusu przypisywanego machinalnie komiksom i czy byłby bodźcem do zainicjowania racjonalnej dyskusji w Polsce nad rolą i miejscem komiksu w naszej kulturze? Czy to „brutalizacja” treści komiksów oraz ukazywanie w nich „odważnych” scen faktycznie przyczynia się do zainteresowania nimi dorosłego czytelnika, a w (dalszej) konsekwencji do uznania gatunku za „pełnowartościowy” i „równoprawny” z innymi elementami naszej kultury, nie tylko masowej? Czy akurat taka szlachetna perspektywa leży u podstaw motywacji i samoświadomości artystycznej młodych twórców komiksu w Polsce? Czy współczesne realizacje komiksowe młodych polskich twórców, nie stroniące wszak od „poważnych” tematów, mogą przyczynić się w konsekwencji do artystycznej, a przede wszystkim społeczno-kulturowej nobilitacji komiksu w naszym kraju? Cóż - biorąc pod uwagę jakość treściową, a czasem też formalną tych prac (generującą kompleksowy wymiar ich wartości) - wątpię.

### **NIWYKORZYSTANE SZANSE, czyli pseudo-artystowskie manowce**

Gorliwie pro-komercyjne zapędy autorów z kręgu „*post-undergroundu*” i wynikająca z tego miernota artystyczna produkowanych (u)tworów komiksowych nie nastrajają optymistycznie - z perspektywy szans na nobilitację gatunkową

komiksu w Polsce. Paradoksalnie - wcale nie lepiej wygląda sytuacja na „*nie-post-undergroundowych* obszarach” współczesnego komiksu polskiego. Oglądanie wystaw konkursowych podczas kolejnych Międzynarodowych Festiwalu Komiksu w Łodzi, na których dominują prace młodych polskich twórców (czasem wręcz debiutantów), a także spotkania i rozmowy z autorami prac oraz z uczestnikami Festiwalu składają do niewesołych refleksji. Współgrają one z wynikami przeprowadzonych wiosną 2000 r. wśród losowo wybranych członków Klubu Świata Komiksu pierwszych w Polsce, pionierskich na tym obszarze  **badań socjologicznych**, których celem było uzyskanie informacji na temat różnorodnych czynników warunkujących zainteresowanie się komiksem, a także - pośrednio - próba charakterystyki polskich miłośników opowieści rysunkowych (szczegółowe wyniki zaprezentowało „AQQ”)<sup>29</sup>.

Dla przeważającej większości odbiorców komiks to po prostu „**najzabawniejsza ze sztuk**”<sup>30</sup> a kontakt z komiksowymi przekazami („czytanie” ich) równoznaczny jest z relaksem, chwilą rozrywki, dobrą zabawą, oderwaniem się od rzeczywistości, „przeniesieniem w fantastyczne światy” poprzez „przeżywanie przygód z ulubionymi bohaterami”. Przeciętny, a więc najliczniejszy „zjadacz obrazkowego chleba”, oczekuje więc od komiksów przede wszystkim zapewnienia możliwości „ucieczki od szarej wistości rzeczy w piękny, kolorowy świat”, zatracenia się w lekturze, „śnienia na jawie”. Mają to być po prostu „fajne opowieści” („...komiksy, komiksy - magiczne obrazki...”), spełniające określone funkcje psycho-społeczne, poprzez **zaspokajanie onirycznych i eska-**

<sup>29</sup> Realizacja tych badań związana była z pracą magisterską przygotowywaną w 2000 r. przez Aleksandrę Bielską (pod kierunkiem prof. dr hab. Marka Kucharskiego, w Instytucie Pedagogiki Akademii Podlaskiej w Siedlcach), pt. *Czynniki warunkujące zainteresowanie komiksem*. Zob. K. Skrzypczyk, *Socjologia Komiksu*, dz. cyt.; oraz: tegoż, *Nasze komiksowisko*, „Świat Komiksu” nr 26 / XI'2001.

<sup>30</sup> Wymyślone przeze mnie określenie komiksu - *per analogiam* do „najważniejszej ze sztuk”...

**plastycznych potrzeb czytelnika.** Bardzo ważna jest tu więc kwestia łatwości aplikowania sobie poszczególnych porcji „obrazkowej strawy”, czyli **bezkolizyjność percepcji warunkowana przezroczyścią komunikatu**, zapewniającą niezakłócone ekstrawagancjami formalnymi skupienie się na akcji - co zagwarantować mogą tylko „komiksy komercyjne”, wykonane profesjonalnie, „w duchu klasycznej estetyki” (za „mistrza świata” uznawany jest tu Rosiński - również przez tych, dla których ważne są „wrażenia estetyczne” związane z plastyczną formą komiksów). Ceniony jest więc po prostu **dobry przekaz komiksowy, czyli sprawnie generujący fabułę scenariusz i fachowo („gładko”) zrealizowany komunikat wizualny**<sup>31</sup>. Tak przynajmniej wynika z przeprowadzonych kilka lat temu badań.

Natomiast na wystawach w Łodzi można zaobserwować zupełne ignorowanie przez młodych autorów wspomnianych wyżej potrzeb „masowego” (statystycznego) odbiorcy. Bardzo często natomiast prezentowane są rezultaty funkcjonującego obecnie wśród młodego pokolenia polskich twórców komiksu swego rodzaju „wsobnego imperatywu” (para-dogmatu?) „hiper-pro-artystowskiego”, któremu twórcy (niejednokrotnie nieświadomie) hołdują. Czyli po prostu niechęci do - lub jak chcą co poniektórzy: braku umiejętności - kreacji komiksów *stricto* „komercyjnych”. Z jednej strony, mamy tu do czynienia z pracami o przeważnie dobrym poziomie „technicznego” wykonania, a z drugiej - **zbyt zagmatwane w warstwie treściowej,**

**niezrozumiałe dla przeciętnego komiksoluba.** Bo o wysokiej ezoteryczności zawartych w nich treści, „hermetyczności” ich tematyki i specyficznym, („niestandardowym”) efekcie sposobu ich plastycznej (wyrafinowanej lub topornej) realizacji. Prace te najczęściej albo mają charakter „grafomańskich knotów” (przepraszam: „osobistej wypowiedzi twórcy”) albo „rzemieślniczego rękodzieła” żerującego na komiksowych schematach i tradycji - poprzez ich tawestację, pastisz lub po prostu parodię wątków fabularnych i bohaterów znanych z komiksowej klasyki. Dodajmy - znanych w branży, lecz nie powszechnie. Tak więc, w miejsce wciągających opowieści, spełniających oczekiwania czytelników, oferowane są im igraszki z historią gatunku (w której się nie orientują), albo rozmaite konwencyjno-eksperymentalne „zabawy w komiks”, który staje się tu artystycznym (?) celem samym w sobie, zamiast spełniać rolę **medium jedynie przekazującego** określone treści (fabułę). Jak się okazuje w praktyce, nie jest to ani zrozumiałe, ani atrakcyjne dla statystycznego pochłaniacza opowieści rysunkowych (nie będącego zaprzysięgłym komiksofilem, a po prostu zainteresowanym komiksami uczestnikiem pop-kultury).

Gdyby to jeszcze było chociaż zrobione na jakim takim poziomie artystycznym, to można by aspekt „masowości” zignorować. Niestety, w przeważającej większości są to dzieła kiepskie, wtórne artystycznie, a czasami wręcz żenująco nieudolne...

Zresztą, niską rentowność komiksowego biznesu w Polsce (wynikającej z braku zainteresowania **masowej** publiczności kulturowej) należy, moim zdaniem, powiązać - obok szeregu innych czynników - również z taką właśnie postawą, czy raczej „artystyczną strategią” młodych polskich autorów, którzy tworząc komiksy pro-artystowskie, „eksperymentalne” albo *undergroundowe*, „alternatywne”, próbują usilnie wypłynąć z nimi na szerokie wody publicznego (masowego?)

<sup>31</sup> Stąd taka popularność (wśród przeciętnych konsumentów pop-kultury) komiksów zbliżonych lub wręcz tworzonych w tzw. **stylu zeroowym**. „Określenie to oznacza nie tyle sztamowość kreski, ile jej całkowite odindywidualizowanie, w celu uczynienia z niej przezroczystego nośnika znaczeń. Rysunek, który nie zwraca na siebie uwagi i w żaden sposób nie «przeszkadza» w śledzeniu fabuły relacjonowanej przez obrazki, ukrywa fakt przerysowania rzeczywistości i daje odbiorcy wrażenie bezpośredniego w nią wglądu, gdyż każe mu skupić się na zdarzeniach, nie zaś na sposobie ich zrelacjonowania. Ten jawi się jako oczywisty, bezproblemowy, a więc pozostający poza sferą wszelkiej refleksji” (J. Szylak, *Komiks i okolice pornografii. O seksualnych stereotypach w kulturze masowej*, Gdańsk 1996, s. 175).

obiegu - niejednokrotnie poprzez drukowanie swych prac w sfinansowanych za własne pieniądze woluminach. W świetle rezultatów badań socjologicznych okazuje się, że skala popytu na tego typu wydawnictwa zawężona jest przede wszystkim do osób zainteresowanych tym, co się dzieje w branży, co się aktualnie wydaje. Bo zarówno „post-undergroundowe” wywnętrzanie (by nie powiedzieć wypróżnianie...) się młodych komiksarzy, jak i „intelektualno”-formalne zabawy z komiksowym twórczym dokonywane przez „artystowców” nie są w stanie zaciekawiać przeciętnych odbiorców pop-kultury. Stąd tak wąski obieg tych „neoawangardowych” publikacji i ich (**paradoksalna dla komiksu**) „niemasowość”.

Może w takim razie również i ci polscy twórcy - „artystowcy” (tak samo, jak i „post-undergroundowcy”) - powinni zastanowić się nad celowością swoich wyborów artystycznych (stylistyczno-tematycznych) i uwzględnić jednak w swej działalności aspekt potencjalnych możliwości odbioru swoich twórczych dokonań? O ile, oczywiście, zależy im na masowym odbiorcy... Bo jeśli nie, to może powinni realizować się twórczo w innych - z natury niemasywnych - dziedzinach...

Tym bardziej, że można odnieść wrażenie, iż większość z owych wyborów stylistyczno-tematycznych, dokonywanych przez młodych komiksarzy i uzewnętrznianych w wystawianych na Festiwalu pracach, nacechowana jest dużą dozą przypadkowości i niepełnej świadomości co do sensu i konsekwencji podjętych decyzji artystycznych, a niejednokrotnie również **niezdarnością i nieuctwem plastycznym**, czy po prostu **brakiem oryginalnego pomysłu**. Bardzo często można też zaobserwować **nieznajomość poetyki komiksowego gatunku**. Osobną kwestią pozostaje wcale niesporadyczna **miernota czy wręcz amatorszczyzna realizacji** tak „wykonypowanego” komiksu. I - co najbardziej rozbijające - towarzyszące im również tutaj



rys. K. Skrzypczyk

**próby „ratowania” swoich prac „mocnymi scenami”**, czyli „para-post-undergroundową” wulgarnością, brutalnością czy nachalną erotyką. Albo „błyskotliwe” podejmowanie wciąż na nowo „zapierających dech” tematów, jak np. pseudo-błuzniercze interpretacje wątków i wyobrażeń religijnych albo demaskowanie prawdy („odbrazawianie”) znanych skądinąd historii o krasnoludkach, ufoludkach, wampirach, dresiarzach-blokiersiarzach, itp. (A może by tak choć raz o czerwonej gałeczce, co idzie sobie przez las...?)

#### **WYKORZYSTANA KONIUNKTURA, czyli komiksy dla - „swoich” - ludzi**

*Underground* amerykański w latach 70-tych XX w. przyczynił się do **zainteresowania komiksem dorosłych czytelników, w tym intelektualistów**, co zapoczątkowało dyskusję nad rolą i miejscem komiksu w kulturze współczesnej i doprowadziło w konsekwencji do jego pełnej nobilitacji artystycznej i kulturowej. Mimo, że tamte komiksy również zawierały sceny przemocy i erotyzmu, to jednak ich pojawienie się było **uzasadnione dbałością twórców o realizm sytuacji i prawdopodobieństwo psychologiczne poczynań bohaterów**. Opowiadając



rys. K. Skrzypczyk

o życiu codziennym i egzystencjalnych problemach człowieka, twórcy wprowadzali do treści swoich komiksów **elementy krytyki społecznej i obyczajowej**, manifestując tym swą **postawę ideową i nowy estetyzm opowieści rysunkowej** - której poszczególne realizacje nadal, mimo wszystko, cechowały się **profesjonalizmem** (lub świadomym! „nieprofesjonalizmem”) i podziwu godną **inwencją** twórców oraz, przede wszystkim, **fachowością wykonania**. Tymczasem „*post-undergroundowemu*” komiksowi w Polsce daleko jeszcze do klasy i wartości tamtych prac. Bezrefleksyjne wzorowanie się na spektakularności *à la* filmy hollywoodzkie czy wirtualne gry komputerowe, i żenująco nieudolne próby naśladowania podobnych „efektów” we własnych komiksach nie świadczą najlepiej o kondycji twórczej młodych polskich autorów. Minęły już (oby bezpowrotnie) lata „komiksowej posuchy wydawniczej” w Polsce, kiedy to pojawienie się jakiegokolwiek nowej publikacji komiksowej przyjmowane było przez środowisko branżowe z entuzjazmem<sup>32</sup>. Nastaje powo-

li czas (a może już nastał?) **profesjonalizacji rynku komiksowego w Polsce** i młodzi twórcy oraz wydawcy, chcąc na tym rynku nie tylko zaistnieć (nie tylko wśród zadeklarowanych miłośników gatunku, którzy i tak kupią wszystko), ale i się utrzymać (przyciągając odbiorców spoza branży), powinni po prostu zacząć dbać o jakość swoich (*nomen omen*) produktów - nie tylko poligraficzną, ale i przede wszystkim treściową/scenariuszową/ fabularną.

A może - wcale nie? Może właśnie **tanie efekciarstwo i epatowanie przemocą** jest drogą, którą komiksowi twórcy powinni podążać, aby w walce o odbiorców wygrać z niewątpliwie daleko bardziej „efektywnymi” mediami współczesności: gramy komputerowymi, Internetem, TV, video, itp.? Skoro postępująca „amerykanizacja” filmu polskiego przynosi rezultaty (liczone, rzecz jasna, w ilości sprzedanych biletów na seans kinowy, a nie pod kątem walorów artystycznych, które są tu nieistotne), to może również młody komiks polski powinien podążać właśnie w tym kierunku? Przecież „komiks jest sztuką komercyjną, podporządkowaną niemal bez reszty prawom popytu i podaży, dostarczającą czytelnikom tego, na co mają ochotę, funkcjonującą w systemie sprzedaży marzeń, nie zaś problemów. Stąd też bierze się dwuznacz-

---

zaniechanie *Odwiecznej Walki o Dobro Komiksu* w Polsce (wówczas - o wyjście z „getta *undergroundu*”). Tymczasem obecnie sytuacja dojrzała już do tego, aby **racjonalnie, wnikliwie i bez skrępowania przyrzeć się ofercie wydawniczej**. Skoro chcemy, by komiks uznawany był za gatunek/ medium/ rodzaj twórczej ekspresji, równoprawny (w sensie oceny walorów artystycznych i kulturotwórczych) z innymi gatunkami, mediami, rodzajami sztuki, to nie możemy tkwić uparcie w błogim przeświadczeniu, że wszystkie pojawiające się (do niedawna - lawinowo, a ostatnio - „jakby mniej obficie”) na rynku publikacje komiksowe są wartościowe, godne uwagi przeciętnego odbiorcy kultury współczesnej (nie tylko tego wyrafinowanego). „Komiksy są częścią współczesnej rzeczywistości kulturalnej. Wewnątrz tego gatunku przebiega zarówno walka szmiry z dobrym poziomem artystycznym, graficznym i talentów literackich, reakcji i postępu w treściach ideologicznych, obskurantyzmu i nowatorstwa w motywach intelektualnych. Jak każda więc gałąź literatury, mają komiksy swoją nędzę, ale także swoje blaski” (Choć słowa te napisane zostały 40 lat temu - językiem nawiązującym do dialektyki marksistowskiej - to istota sprawy pozostaje wciąż aktualna: J. Kossak, *Kariera komiksów*, „Kultura” 1965, nr 28). Dlatego właśnie nie uda się „wypromować” komiksu jako gatunku artystycznego, bez selekcji i hierarchizacji „kulturowej istotności” poszczególnych utworów - trzeba po prostu „oddzielić ziarna od plew”.

<sup>32</sup> A mówienie wówczas, że jakiś komiksowy wolumin (którego „w bólach” udało się wydać i nieśmiało upchnąć na niechętnym komiksowi rynku księgarskim, czy prasowym) jest najzwyczajszym „pop-kulturowym śmieciem”, mogłoby zostać uznane w naszym świecie komiksowym (tzw. branży) za profanację, a przynajmniej - za

ność odbioru prowokujących czy drastycznych obrazków (...)”<sup>33</sup>. Nie bezpodstawnie głoszone są następujące mądrości: „Nie do końca liczysz się to, kim jesteś, ale to, jak się sprzedasz”<sup>34</sup>. A droga ku temu jest niezwykle prosta: wystarczy zauroczyć czytelnika spełnianiem jego rozrywkowych potrzeb, serwując mu to, co najbardziej lubi oglądać - „kiedy komuś ma eksplodować głowa, staramy się to przedstawić w interesujący sposób (zazwyczaj zabawny)”<sup>35</sup>. Ot, po prostu „czyste komiksowe mięcho w surrealistycznych przeginkach”<sup>36</sup>. Oczywiście, nie chodzi tu o czytelnika z kręgu szeroko rozumianej kultury czy nawet pop-kultury, tylko o „swojaka” („ziomala”) z „blokowiska”, który po prostu preferuje miejskie formy rozrywki: „„Idę się napić, kogoś nabić, jakieś świnię zczaić, pieprzyć, tak lubię się bawić!» Bijatyka, jazda szybkimi samochodami, awantury knajpiane, palenie odurzających jonitów, szybki seks - to rozrywki w mieście”<sup>37</sup>. Tak więc wręcz samobójczą postawą twórczą (producencką) byłoby oferowanie takiemu „kolesiowi” komiksów z bardziej wyszukаныmi treściami - zwłaszcza, że „młodzi ludzie kultury nie chcą. Po co im ten balast, ta niemodna starucha? Nie podpowiada,

jak zrobić kasę, nie prowadzi na skróty w wyścigu szczurów, nie uczy techniki najlepszego orgazmu świata. A bogaty wewnętrzny świat, jakieś przeżycia? Dostarczą ich joint, amfa i seks”<sup>38</sup>. No i, oczywiście, jeszcze „kultowe” komiksy „kultowych” autorów (i to „kultowych”, że hej!) - z kręgu polskiego „post-undergroundu”, rzecz jasna.

### PROBLEM NOBILITACJI GATUNKU, czyli polscy komiksarze przeciw komiksowi w Polsce

Czy jarmarczno-efekciarskie „udoroślanie” komiksów poprzez brutalizację ich treści zainteresuje nimi szersze grono odbiorców w Polsce? Zapewne jednak nie przyciągnie czytelnika dojrzałego, który mógłby zareagować aprobującą i w konsekwencji **dostrzec walory komiksu jako autonomicznego gatunku twórczej ekspresji i sprzyjać tym samym procesowi jego nobilitacji społeczno-kulturowej w naszym kraju**. Bowiernie bezsensowne epatowanie przemocą i okrucieństwem w celu zdobycia poklasku jest po prostu oznaką zwyrodniałej infantylności i prostactwem, a wręcz prymitywizmem. Zresztą „dzieła” te mówią same za siebie... I, niestety, wystawiają „odpowiednie” świadectwo współczesnej branży komiksowej w Polsce, a szerzej - stają się „świadectwem naszych czasów” (przynajmniej w zakresie możliwości twórczych młodych komiksarzy). „I jeśli by mówić o artystycznym wyrazie epoki, to ów negatywny biegun [zła sztuka, kicz] zyskał znacznie większe znaczenie niż pozytywny biegun prawdziwej sztuki. Albo raczej: artystycznego wyrazu epoki upatrywać należy w potwornym napięciu, jakie występuje pomiędzy Dobrem a Złem w obrębie sztuki. A tym Złem jest w sztuce kicz. (...) Ktoś wytwarzający kicz nie jest kimś wytwarzającym pośledniejszą sztukę, nie jest kimś niezdolnym, ani nieudolnym,

<sup>33</sup> J. Szylak, *Zgwałcone oczy...*, dz. cyt., s. 138.

<sup>34</sup> Wypowiedź Krzysztofa Ostrowskiego - za: M. Tomaszewski, *Kolizja z rzeczywistością*, „Gazeta Studencka” z marca 2006 r. - rysownika komiksów i wokalisty grupy Cool Kids of Death, pretendującej do muzycznej rebelii na fali głoszonego sprzeciwu wobec zdehumanizowanej rzeczywistości rządzonej mechanizmami wolnorynkowymi; a równocześnie wydającej płyty w wielkich koncernach i biorącej ochocho udział w systemie komercyjnej (auto-)promocji.

<sup>35</sup> *Śledziu daje głos. Z redaktorem naczelnym magazynu komiksowego „Produkt” mejluje Szymon Holcman*, „Ha-Art” 2001, nr 2. Na kolejnych stronach magazynu Sz. Holcman - w **apologetycznym** artykule pt. *Młodzi PRODUKTywni - próbuje bagatelizować kiepską jakość komiksowej roboty „Śledzia”*: „Poziom seksu i przemocy nie przekracza [średniej hollywoodzkiej] (...) A to, że nie wszystkie komiksy mają dobry scenariusz, a to że rysunki nie zawsze są dopracowane i czytelne, a to że teksty są powierzchowne i nie najlepiej napisane. Byłoby to jednak zwykłe czepialstwo, którego nie mam zamiaru uprawiać, zwłaszcza, że bliska mi jest postawa «Śledzia» i spółki”.

<sup>36</sup> *Śledziu daje głos...*, dz. cyt.

<sup>37</sup> L. Pułka, *Kultura mediów...*, dz. cyt., rozdz. 3 - *Awanturnicza czasoprzestrzeń sceny hipopowych muzykantów*, s. 119. A nasi „post-undergroundowcy” czują czające i kumają bazę w tym temacie doskonale: „klimat dzungli i walki o przetrwanie pojawia się prawie zawsze, gdy tylko komiks zahacza o polskie realia” (M. Czubaj, *Krrrwawe dymki...*, dz. cyt.).

<sup>38</sup> M. Małkowska, *Skretynienie*, „Rzeczpospolita” z dn. 11-12.08.2007 r.



w ogóle nie należy oceniać go według kryteriów estetycznych, jest on bowiem etycznym nikczemnikiem, przestępcą, który chce radykalnego Zła<sup>39</sup>.

Patrząc z perspektywy ogólnej, nasuwa się jeszcze jedno zasadnicze pytanie: czy przypadkiem wszystko to, co w tej chwili dzieje się na komiksowym rynku wydawniczym w Polsce, nie odbywa się - przepraszam za egzaltację - „kosztem całego gatunku”? Który przecież dopiero kilka lat temu wyczołgał się z publicznego „niebytu” i próbuje odnaleźć swe miejsce na oficjalnej arenie polskiej kultury współczesnej - mozolnie i nieśmiało, bo przez lata utożsamiany był z trywialną (a wcześniej - imperialistyczną) rozrywką dla prymitywów i skutecznie spychany był z oficjalnej areny kultury masowej. Czy teraz, gdy już żadne obwarowania ideologiczne nie uniemożliwiają poważnej dyskusji nad rolą i miejscem komiksowego gatunku w polskiej (pop-)kulturze współczesnej, gdy tworzą się właśnie sprzyjające warunki instytucjonalne (integracja środowiska, imprezy komiksowe) i intelektualne (*stricte* naukowe analizy walorów gatunku i ich publikacje<sup>40</sup>), gdy wręcz namacalne stają się gesty sympatii i doceniania obecności komiksu w kulturze narodowej przez rozmaitych prominentów-decydentów (np. poprzez honorowanie zasłużonych twórców nagrodami państwowymi<sup>41</sup>), **czy teraz właśnie tak żaloso-**

**ne i żenujące świadectwa „kondycji” komiksu polskiego dawane przez młodych komik-siarzy w swoich pracach, nie zaprzepaszcza - przepraszam za pompatyczność - „dziejowej szansy” na pełną nobilitację artystyczną i społeczno-kulturową komiksu w Polsce?**

Bo, niestety, przemożna większość z wydawanych obecnie prac młodych polskich twórców - szczególnie tych z kręgu „*post-undergroundu*” - nie tylko nie obala krążących na temat komiksów (i rozciąganych machinalnie na cały gatunek) negatywnych ocen i „mitów”, ale wręcz je egzemplifikuje i potwierdza słuszność stawianych komiksowi zarzutów o infantyлизм treści, nieudolność, miernotę i wtórność artystyczną, hołubienie kiczowatości, mieliznę intelektualną przekazu, schlebienie prymitywnym gustom, *etc.*<sup>42</sup>.

No, chyba, że już jest za późno na rzeczową dyskusję o nobilitacji tego gatunku - bo teraz „na topie” są media elektroniczne - i komiks, poza grupką pasjonatów, nikogo już więcej w naszym kraju nie obchodzi...

<sup>39</sup> H. Broch, *Zło w systemie wartości sztuki*, w: *Kilka uwag o kiczu i inne eseje*, Warszawa 1998, s. 123 i 156. Zainteresowanych problematyką komiksowego kiczu i perspektywami przewycięzania go odsyłam do następujących tekstów: K.T. Toeplitz, *Sztuka komiksu i kicz*, rozdział w: *Sztuka komiksu...*, dz. cyt., s. 155-159; J. Szyłak, *Kicz, komiks i filmy fantastyczne*, w: *Niedyskretny urok kiczu. Problemy filmowej kultury popularnej*, pod red. G. Stachówny, Kraków 1997, s. 65-76; K. Skrzypczyk, *W poszukiwaniu istoty strywalizowanego medium: kicz komiksu a sztuka komiksu*, w: *Kicz, tandeta, jarmarczność w kulturze masowej XX wieku*, pod red. L. Rożek, Częstochowa 2000, s. 183-190.

<sup>40</sup> Np. Sympozja Komikologiczne i Antologie Referatów Sympozyjnych.

<sup>41</sup> Zob.: K. Skrzypczyk, *Gloria Comics, czyli wybitni twórcy komiksu polskiego - zasłużeni dla kultury*, publikacja w Internecie: <http://www.komiks.gildia.pl/news/2007/06/gloria-comics> oraz: <http://komiks.nast.pl/artukul/2457/GLORIA-COMICS>.

<sup>42</sup> Jeżeli chcemy widzieć komiks w rzędzie innych gatunków, które mają już swe niekwestionowane miejsce w kulturze, to należy pogodzić się z faktem, że pozycję komiksu („artystyczno-kulturową wartość” poszczególnych realizacji) wyznaczać będą te same mechanizmy, które określają wartość i znaczenie dokonań w ramach innych gatunków. Dotyczy to zarówno wartościowania „dodatniego”, jak i „ujemnego”, i wiąże się ze stosowaniem takich samych kryteriów „artystyczności”, jak i „kiczowatości”. Wydaje się to mieć kluczowe znaczenie przy próbach określenia (wypromowania) komiksu jako gatunku artystycznego. Dopóki nie nastąpi **rozróżnienie w sposobie postrzegania różnych w charakterze (i w intencjach twórców) realizacji komiksowych**, dopóty trudnym będzie przekonywanie, że komiks jako gatunek jest formą sztuki (bez względu na to jaką definicję sztuki się tu przyjmie). „Oczywiście, są złe, tandetne i marnie wymyślone komiksy. Jak złe powieści, filmy, wiersze i pomniki. Oczywiście, większość komiksów to rozrywkowe - przygodowe, fantastyczne, obyczajowe, humorystyczne - opowieści, mające przede wszystkim dostarczyć czytelnikowi fabularnej i estetycznej frajdy. Tak jak rozrywkowa jest większość sztuk teatralnych, piosenek i obrazów. Inne jest tylko medium. Sposób opowiadania historii. Komunikowania wydarzeń, myśli i uczuć” (T. Kołodziejczak, *Cześć, „Świat Komiksu”* nr 36 / V'2004).