

UNIWERSYTET MARII CURIE SKŁODOWSKIEJ  
KOLEGIUM LICENCJACKIE W RADOMIU  
WYDZIAŁ HUMANISTYCZNY  
INSTYTUT FILOLOGII POLSKIEJ

**Karol Wiśniewski**

*Kategoria potoczności w komunikacji komiksowej. Analiza językowa.*

Praca dyplomowa  
napisana pod kierunkiem  
dr. Pawła Nowaka

Radom 2006

Autor pragnie podziękować  
Panu Dr. Pawłowi Nowakowi  
za pomoc w pisaniu pracy.

**Spis Treści:**

Wstęp .....	4
Rozdział I: Komiks. Jego wyznaczniki i specyfika przekazu .....	(*)
Rozdział II: Historia i ewolucja komiksu .....	(*)
Rozdział III: Styl potoczny – wprowadzenie .....	5
Rozdział IV: Potoczność w komiksie .....	12
Rozdział V: Wulgaryzmy w komiksach. Środek artystyczny czy przekroczenie granic dobrego smaku? .....	26
Podsumowanie .....	35
Bibliografia.....	77

*(\*) Rozdziały oznaczone gwiazdką zostały pominięte w tej wersji pracy.*

## Wstęp

Tematem niniejszej pracy jest sposób realizacji stylu potocznego w publikacjach komiksowych, przy uwzględnieniu zarówno historii gatunku, jak dnia dzisiejszego komiksu, a zwłaszcza jego cech wewnętrznych.

W rozdziale pierwszym przedstawione zostaną główne wyznaczniki komiksu, środki graficzne i tekstowe, którymi się posługuje oraz relacje zachodzące pomiędzy nimi. Rozdział drugi koncentruje się na historii gatunku od tzw. „pra-komiksów” z XIX w., poprzez pozycję uznawaną za pierwszy komiks – *The Yellow Kid*, aż po czasy nam współczesne. Dzieje komiksu zostały podzielone na dwie części: pierwsza z nich dotyczy historii gatunku na świecie, druga koncentruje się na rozwoju tego typu publikacji w Polsce. W tym samym rozdziale zostaną również opisane formy edytorskie komiksów i ich ewolucja, oraz wyszczególnione będą różnice pomiędzy komiksami z kręgu kultury amerykańskiej, europejskiej oraz azjatyckiej.

Rozdział trzeci to skrócona definicja stylu potocznego, wraz z jego podstawowymi cechami i podziałami. Kontynuację rozważań na temat potoczności stanowić będzie rozdział czwarty, gdzie nastąpi próba udowodnienia związków między językiem potocznym a stylistyką komiksową oraz opis potoczności w komiksie na podstawie wybranych pozycji. W tym samym miejscu rozpocznie się wywód dotyczący ewolucji języka komiksu.

Rozdział piąty wypełnią rozważania na temat wulgaryzmów w komiksach i sposobów ich przedstawiania bądź zastępowania. Równocześnie opiszę przyczyny oraz metody zastosowań wulgaryzmów zarówno w warstwie tekstowej, jak i graficznej. Dopełnieniem treści pracy będą wnioski zebrane w podsumowaniu oraz liczne ilustracje, które posłużą celom egzemplifikacji i uzupełnienia analizy.

**Rozdział III**  
**Styl potoczny – wprowadzenie**

W polskim językoznawstwie od dawna toczy się spór o potoczność i styl potoczny. Jedną z głównych koncepcji reprezentuje Kazimierz Dejna, który optuje za koniecznością oddzielenia terminów *języka* i *stylu potocznego*. Paradoksalnie jednak w myśleniu potocznym używa się wymiennie określeń *język potoczny*, *język literacki* oraz *styl potoczny* i *styl literacki*, co więcej wyraz *język* pojawia się w takich wyrażeniach jak *język prasy*, *język prawniczy* czy *język ulicy*.

Problem rozumienia potoczności u podstaw, a więc pośród użytkowników języka, polskiego zbadała Grażyna Habrajska. Według niej:

(...) najczęściej przytaczaną definicją była: język potoczny to taki, którym posługujemy się na co dzień (lub: mowa potoczna to ta, którą posługujemy się na co dzień). Z taką definicją zgadzali się wszyscy, ale nie tak samo ją rozumieli. [Habrajska 1992: s. 29]

Rozumienie potoczności zależało głównie od poziomu wykształcenia oraz miejsca zamieszkania ankietowanego. Osoby z wykształceniem wyższym najczęściej utożsamiały styl potoczny z językiem ogólnopolskim, podczas gdy osoby z niskim poziomem wykształcenia stawiały znak równości pomiędzy językiem potocznym a gwara. Najpełniej więc można określić definicję stylu potocznego jako języka ogólnopolskiego z elementami gwarowymi, profesjonalizmami oraz żargonami. Co więcej:

Istnieje zależność między rozumieniem potoczności w języku a językiem, jakim posługują się na co dzień osoby próbujące określić tę potoczność. [Ibidem: s. 32]

Stąd też osoby, które mówią poprawną polszczyzną, utożsamiają ją z językiem potocznym, a wszelkie gwary uznają za mniej wartościowe w komunikacji. Natomiast osoby dość swobodnie podchodzące do reguł języka, uznają tę samą poprawność za wzór języka ogólnopolskiego. Sam zaś styl potoczny stanowi dla nich język pełen elementów zaczerpniętych z gwary czy wulgaryzmów.

Pojawiają się różnice w postrzeganiu potoczności w obrębie innych niż język dziedzin. Grażyna Habrajska wskazuje dwa kryteria, które najczęściej wyznaczają potoczność w takich wytworach kultury jak literatura, film i muzyka. Pierwszym spośród nich jest popularność, szeroka dostępność, co dotyczył głównie muzyki. W tym przypadku za potoczne uznawano utwory najbardziej przystępne dla danej grupy wiekowej. Ludzie starsi wskazywali walce, tanga i popularne piosenki z okresu międzywojennego oraz

PRL, natomiast młodzież za muzykę potoczną uważała tę, której słucha na co dzień. W zależności od gustu i aktualnie panującej mody mógł być to rock, disco-polo czy najpopularniejszy obecnie hip-hop.

W przypadku literatury oraz filmu równie ważne jak popularność jest odpowiednie przesłanie dzieła, które – wzorując się na życiu codziennym – zawiera wartości uznane powszechnie za pozytywne i pożądane. Mowa tu o sytuacjach, gdy dobro zwycięża zło, sprawiedliwości staje się zadość, a wartości takie jak zdrada czy lenistwo są piętnowane.

Zatem potoczność w rozumieniu użytkowników języka to zbiór wartości, które wynikają z codziennych zachowań powtarzanych wielokrotnie do momentu, gdy stają się tradycją, utożsamianą z dobrem i trwałością. To również te elementy świata, z którymi mamy najczęstszy kontakt, jednakże są one dość zróżnicowane, co pozostaje kwestią wieku, wykształcenia oraz cech indywidualnych.

Jednocześnie należy sobie uświadomić i inne wartości, które związane są z potocznością, rozumianą zwłaszcza jako sposób pojmowania świata. Janusz Anusiewicz tak pisze o wiedzy potocznej:

Jest to wiedza, która pomaga człowiekowi osiągać doraźne cele, ważne tu i teraz, która pozwala mu odnaleźć swoje miejsce w rzeczywistości, zrozumieć ją i zapanować nad nią. Można mówić też o ignorancji wiedzy potocznej i potocznego nastawienia wobec świata, o tym, że ignoruje ona wiele innych informacji, które jej przeczą. [Anusiewicz 1992: s 13]

Z jednej strony potoczność jest więc praktycznym sposobem adaptacji przystosowania do panujących warunków, z drugiej zaś strony wiąże się z nią nieufność i brak tolerancji wobec innego sposobu postrzegania rzeczywistości. Do światopoglądu potocznego dodać należy jeszcze czarno-białe widzenie świata (poprzez kategorie dobro-zło), potrzebę ciągłego wywyższania się oraz określania swojego stanowiska. Sama etyka potoczności daleka jest od norm wyznaczanych przez nakazy religijne oraz regulacje prawne. Dominuje bowiem osobista potrzeba i zaradność w omijaniu obowiązujących reguł, swoista „moralność Kalego”, wyrażona powiedzeniem: „Jak Kali ukraść krowę to dobrze, ale jak Kalem, to źle”. Widać wyraźnie, iż potoczność traktuje życie codzienne jako bezpardonową walkę o przetrwanie i zwiększenie stanu posiadania przy jednoczesnej tęsknocie do momentów stabilizacji oraz wartości trwałych.

Według koncepcji Jerzego Bartmińskiego (którego praca *Styl potoczny* stanowić będzie podstawę w dalszych rozważaniach w tej pracy) styl to:

(...) pewien rozpoznawalny i uporządkowany inwentarz środków, zintegrowany przez zespół określonych zasad i wyposażony w określone wartości „światopoglądowe” (do których należy wiedza o świecie, określona racjonalność, swoisty obraz świata, intencje komunikatywne). [Bartmiński 1992: s. 38]

Wedle tej koncepcji język potoczny zajmuje wyjątkowe miejsce, jako że jest on pierwszym rodzajem języka, jakiego się uczymy i jakiego najczęściej używamy. Styl potoczny oznacza komunikację powszechną, codzienną, stale się zdarzającą. Do tych cech dodać można brak przesadnej dbałości o poprawność gramatyczną i stylistyczną. Styl potoczny obejmuje wypowiedzi zarówno ustne, jak i pisane, dlatego może on realizować dowolny typ wypowiedzi, od rozmów w gronie rodzinnym bądź koleżeńskim do pamiętników czy reportaży.

Na ogół elementów językowych stosowanych w obrębie stylu potocznego składają się wyrazy statystycznie najczęściej używane oraz – jak to określa Jerzy Bartmiński – tzw. „słownik jądrowy”, zawierający słowa niezbędne do opisu rzeczywistości materialnej bądź pojęć abstrakcyjnych. Wyrazy należące do „słownika jądrowego” są również używane w odniesieniu do podstawowych działań i zainteresowań człowieka, czyli np. części ciała (*ręka, noga*), procesów życiowych (*jeść, oddychać*), niezbędnych do życia przedmiotów bądź środków, ale także relacji międzyludzkich czy zachowań. Ów „słownik” składa się przynajmniej z 1500-2000 słów i zawiera w sobie również podstawowe wyrazy gramatyczne.

Styl potoczny podlega szeregowi zróżnicowań wewnętrznych. Pierwszy podział obejmuje rozróżnienie rejestru neutralnego i rejestru emocjonalnego. Część neutralna składa się z wyrazów elementarnych (*biegnąć, drzewo, niewielki*) stanowiących przytłaczającą większość (98 %) ogólnego zasobu słownictwa i nie wykazujących znaczeń ekspresywnych. Natomiast rejestr emocjonalny składa się ze słów i określeń, które oprócz podstawowego znaczenia, zawierają w sobie również informację o postawie mówiącego. Większość takich wyrazów ma charakter wartościujący (na ogół negatywnie) i koncentruje się na człowieku. Najpopularniejsze są określenia wyglądu, działań i cech charakteru, dokonywanych głównie poprzez metafory bądź porównania. Należy też zwrócić uwagę na fakt bogactwa rejestru emocjonalnego, który na jedną część ciała, przedmiot bądź czynność potrafi znaleźć nawet i kilkadziesiąt (a czasem więcej) równoznacznych określeń. Dla przykładu – ocena niedostateczna ma odpowiedniki:



*pała, gała, łan, bańka, bania, bomba, but, kałasz, gol, lufa, lacha, kosa, dzida, gong, zonk, niefart, szmata, sztywna* i prawdopodobnie jeszcze dziesiątki innych.

Kryterium kontekstu oraz sytuacji, w jakiej znajdują się podmioty wypowiedzi wyznacza granicę podziału języka potocznego na trzy rejestry: staranny, swobodny oraz niski. Takie rozróżnienie zaznacza się głównie na poziomie składni, fonetyki oraz słownictwa. Tę samą sytuację zupełnie inaczej opíše nauczyciel, a inaczej robotnik budowlany. Tak samo rozmowa na ten sam temat (np. mecz) inaczej będzie wyglądała w przypadku dialogu między ludźmi wykształconymi i kulturalnymi, a tzw. „trudną młodzieżą”. Wypowiedź potoczna w rejestrze starannym będzie nacechowana dbałością o poprawność stylistyczną i gramatyczną oraz szacunkiem dla podmiotu wypowiedzi. Owa staranność zbliża wypowiedź do stylu oficjalnego, jednak z punktu widzenia rejestru swobodnego jest uznawana za nieco sztuczną i przesadną. Rejestr swobodny bowiem skraca wypowiedzi, dużo łagodniej odnosząc się do rygorów stylistycznych, gramatycznych oraz kulturowych. Nie ma w nim też wyraźnej deklaracji szacunku dla rozmówcy, lecz daleki jest jednocześnie od jego braku. Przykładem może być sposób przedstawiania się – w rejestrze starannym odpowiednie będzie „*Mam na imię Karol*”, podczas gdy rejestr swobodny zadowolony sformułowanie „*Karol jestem*” bądź samym imieniem „*Karol*”. Z kolei rejestr niski wstawiłby do formuły przedstawienia się jakiś wulgaryzm. Ów rejestr, który można by nazwać również rejestrem wulgaryzmów, jest obecny w potoczności niemalże od zawsze, jednak w przeciągu ostatnich kilkunastu lat obserwuje się jego niebywałą ekspansję. Wulgaryzmy szczególnie silnie przeniknęły do języka młodzieży.

Procesowi temu towarzyszy zjawisko popularyzacji tzw. *slangu*, który trudno jednoznacznie scharakteryzować. Jeszcze kilkadziesiąt lat temu można było go uznać za język ludzi z miasta, jednakże gorzej wykształconych i mieszkających w dzielnicach powszechnie uważanych za gorsze i niebezpieczne. Wyobcowanie mieszkańców tych rejonów zaowocowało pojawieniem się odrębnej gwary miejskiej, niezrozumiałej dla przeciętnego człowieka. W międzyczasie jednak posługiwanie się slangiem stało się elementem mody i przeniknęło do języka masowego, zaczęły się nim posługiwać szersze grupy ludności, zwłaszcza młodzież. Następnie slang przeniknął do mediów, głównie muzyki i filmu, wychodząc z mowy ludzi odrzuconych przez społeczeństwo stał się językiem pop-kultury, wchłaniającym oraz mieszącym ze sobą wszelkie style i języki świata (lecz bazując na rodzimym). Jednocześnie slang stał się formą manifestacji indywidualności (głównie dzięki ekspresji tego stylu) i podkreślenia przynależności do określonego „koła” etnicznego bądź kulturowego.

Istotną cechą stylu potocznego jest antropocentryzm. To wokół człowieka skoncentrowane są jednostki miar czy orientacji przestrzennych, a słownictwo odnoszące się bezpośrednio do istoty ludzkiej stanowi najliczniejszą grupę w obrębie stylu potocznego. Fakt ten nie powinien dziwić, jako iż język potoczny jest praktycznie narzędziem życia codziennego człowieka, co znamionuje jednocześnie inną jego ważną cechę, mianowicie konkretność. Wyrazy konkretne przeważają wobec pojęć abstrakcyjnych, przybierając najczęściej formy centralne wśród swego pola leksykalno-semantycznego. Dla przykładu: słowo *książka* będzie o wiele częściej używane niż wyrazy wobec *książki* nadrzędne (*literatura*) oraz podrzędne (np. „*Pan Tadeusz*”). Widać w tym odniesienie do potocznego rozumienia świata, które odrzuca wszystko poza centralnym punktem jego pojmowania, co – wspomniany już Janusz Anusiewicz – opisuje jako:

(...) potoczną „urawniłówkę” – czyli równanie wszystkiego i wszystkich do przeciętnej, poza którą, obojętnie czy w dół, czy w górę, piętnuje się negatywnie wszelkie „odchylenia od normy”, a przejawy pozytywnego wartościowania odchylen w górę, są bardzo rzadkie. Np. piętnuje się małomówność, ale też i gadatliwość, prostactwo, ale i nadmierną inteligencję, lenistwo, ale i aktywność ponad normę, powolność w działaniu, ale też i zbytnią szybkość, nadmierną skłonność do kieliszka, ale też i abstynencję, niechlujność, ale też i zbytnią dbałość o wygląd, skąpstwo, ale i rozrzutność itp. [Anusiewicz 1992: s. 17]

Skłonność do braku zbytniej komplikacji hierarchii słownictwa powoduje używanie właśnie form środkowych, które są uznane za reprezentantów całych zespołów znaczeniowych. Co więcej, formy te używane są również do mówienia i opisywania stanów abstrakcyjnych. Jest to tzw. obrazowość, która metaforycznie oddaje stany i zdarzenia nie do opisanie wprost, a to czyni ją bardzo ważnym składnikiem w codziennej komunikacji. Operowanie metaforami ze słownictwa potocznego jest tak głęboko osadzone w naszym sposobie myślenia o świecie, iż praktycznie nie zauważamy tego procesu, stał się on „przezroczystym” środkiem komunikowania się. Podobnie jest z podświadomym łączeniem przedmiotów w zespoły zgodnie z kryterium ich przeznaczenia użytkowego, nie zaś pochodzenia czy materiału. Niekiedy to zjawisko odnosi się też do zdarzeń, które tworzą w naszej pamięci scenariusze codziennych zachowań, wiele razy powtarzanych rytuałów.

Styl potoczny jest pierwszym językiem jakiegoś człowieka się uczy, przez co stanowi on podstawę dla innych stylów: poetyckiego, naukowego oraz oficjalnego. Pomimo tego wchodzi w opozycje z nimi. W przypadku stylu poetyckiego jest to uniwersalne przeciwieństwo przechodzące na sfery życia i działania człowieka: praktyczną potoczność a magiczną poetyckość. Natomiast opozycja

naukowości względem potoczności jest powodowana faktem dążenia nauki do jak największej precyzji terminologii oraz odrzucania dwuznaczności. W dodatku naukowość posługuje się środkami i określeniami trwałymi, niezmiennymi, ale i niepraktycznymi w potoczności, która reprezentuje prawdziwe życie oraz jego ciągłą zmienność i niepewność. Z kolei opozycja stylu potocznego i oficjalnego wynika ze starcia światopoglądu „zdrowego rozsądku” z ideologią oraz normami zachowań i życia ustalonymi urzędowo.

Choć styl literacki wyrasta ze stylu potocznego, a konkretnie z rejestru neutralnego połączonego z rejestrem starannym, to jednak obydwa style wchodzą w opozycję. Język literacki ze swą poprawnością gramatyczną i stylistyczną, zbytnio dba o formę komunikatu, podczas gdy dla potoczność ją upraszcza i eksponuje treść. Styl literacki jest również urozmaicany przez środki artystyczne i zabiegi stylistyczne – obce prostocie stylu potocznego – oraz unika stosowania rejestru niskiego, czyli używania wyrazów „grubych” i wulgaryzmów.

**Rozdział IV**  
**Potoczność w komiksie**

Komiks, wedle obiegowej opinii, jest dzielony na trzy grupy (a właściwie cztery, ale chwilowo pozostaną przy podziale klasycznym): komiks artystyczny, komiks środka oraz komiks humorystyczny. Kryteria takiego podziału są umowne, zaś pogłębianie rozważania, mogłoby stać się tematem oddzielnej pracy naukowej, co więcej – sztuczność grani przeprowadzonych w obrębie publikacji komiksowych potwierdza analiza komiksu współczesnego, w którym wyraźnie zaznacza się tendencja zmierzająca ku wzajemnym przenikaniu stylów i gatunków.

Komiks artystyczny jest najtrudniejszy w odbiorze, a rozbudowana warstwa graficzna z reguły dominuje w nim nad opowiadaną historią, również nie należącą do „lekkich”. Z kolei w komiksie środka ilustracje utrzymane są w bardziej realistycznej stylistyce, dążąc do całkowitej przezroczystości, eksponując fabułę. W komiksie humorystycznym dominuje chęć rozśmieszenia czytelnika, do czego zmierza się zarówno poprzez warstwę graficzną, utrzymaną w stylistyce karykatur, jak również poprzez tekst, zwięzły i dowcipny.

Te trzy grupy są niekiedy sytuowane w obrębie podziału sztuki na wysoką, średnią i niską, lecz praktyka ta wydaje się błędna. Często komiks artystyczny (zaliczany do „sztuki wysokiej”) jest pozbawiony wszelkich wartości artystycznych i rozumiały co najwyżej dla swego twórcy. Znacznie częściej wybitne dzieła objawiają się w komiksie środka i komiksie humorystycznym, który zaskakuje wielokrotnie dojrzałym i inteligentnym dowcipem.

Porównując natomiast style językowe z warstwą graficzną można dojść do ciekawego wniosku. Otóż komiks artystyczny odpowiadałby stylowi poetyckiemu, natomiast dwa pozostałe rodzaje komiksu skłaniałyby się bardziej ku stylowi potocznemu. Jerzy Bartmiński tak pisze o zróżnicowaniu stylu potocznego:

Między oboma przedstawionymi typami zróżnicowania zachodzi związek taki, że rejestr emocjonalny łączy się zwykle ze swobodnym, zaś neutralny ze starannym [Bartmiński 1992: s.45].

Wedle takiego sądu komiks środka, ze swą dokładną i realistyczną kreską, która nie dominuje nad fabułą, ale tylko ją uzupełnia i przekazuje, odpowiadałby połączeniu rejestru neutralnego (warstwa tekstowa) ze starannym (warstwa graficzna). Natomiast komiks

humorystyczny, który operuje karykaturalnym obrazem świata, jest połączeniem rejestru emocjonalnego (warstwa tekstowa) ze swobodnym (warstwa graficzna).

Potwierdzenie dla tejże tezy odnajdujemy w historii gatunku. Pierwsze komiksy były z natury pozycjami humorystycznymi, pełnymi żartów dotyczących życia codziennego, np. wspomniany już w drugim rozdziale *The Yellow Kid*, opowiadający o grupce urwisów z zaułków Nowego Jorku. Warstwa graficzna w tych komiksach była oparta właśnie na karykaturach połączonych z dość swobodnym oddawaniem obrazu świata. W warstwie tekstowej zaś dominował język potoczny, a mianowicie jego odmiana łącząca styl potoczny wraz ze slangiem tamtego okresu, okraszonym również szczyptą języka dziecięcego. Można to zaobserwować choćby w wypowiedziach „Żółtego Dzieciaka”, których gramatyka i stylistyka dalekie były od obowiązujących norm języka. Podobnie dzieje się w przypadku bohaterów innego komiksu z początku XX w., *Krazy Kat*, którego nawet tytuł został celowo stworzony wbrew gramatyce, co zbliżało go do języka ulicy.

W 1905 roku powstał prawdopodobnie pierwszy „poetycki” komiks, mianowicie *Little Nemo in Slumberland*, który odrywał się od potoczności (choć nie zawsze w warstwie tekstowej) prezentując sny małego chłopca. W latach dwudziestych i trzydziestych powstaje komiks środka (do tej pory dominowały humoreski), reprezentowany głównie poprzez historie przygodowe, awanturnicze oraz fantastykę. Kreska w nim stała się bardziej staranna i realistyczna, a sam język zbliżył się znacznie do stylu literackiego. Trzeba również zaznaczyć, iż już wtedy zarysował się pewien podział obowiązków w warstwie tekstowej, który przetrwał do dziś, mianowicie wszelka narracja była prowadzona językiem literackim, natomiast ewentualnym miejscem dla użycia języka potocznego pozostały dialogi oraz monologi.

Taki układ dominował w zasadzie do lat pięćdziesiątych i sześćdziesiątych, do czasu, gdy na skutek działań cenzury powstał czwarty rodzaj komiksu, komiks undergroundowy – jednakże zostanie on przedstawiony trochę później – zaszły zmiany w charakterze komiksów środka i humorystycznych. Na płaszczyźnie tematyki komiksów środka znów pojawiło się życie codzienne wraz z jego językiem. Dominujące ówczesnie historie o super-bohaterach, stały się bardziej „ludzkie”, okazało się, iż herosi również mają swe problemy osobiste i że oprócz przebierania się w trykoty muszą również dbać o rodzinę czy pracę. Natomiast komiks humorystyczny przestał być wyłącznie połączeniem slapsticku z kabaretem i zajął się bardziej dojrzałymi tematami. Widać to już było z latami trzydziestych, wraz z pojawieniem się *Tintina w kraju sowietów*, pierwszego komiksu z serii przygód tytułowego dziennikarza.

Zjawisko nasiliło się pozycjach powstałych po II wojnie światowej: *Asteriks*, *Lucky Luke* czy *Iznogoud* reprezentują wyraźnie humor inteligentny i wyszukany, choć nie stroniący od prymitywniejszego dowcipu. Wraz ze zmianą charakteru tego typu komiksów zmienił się również ich język, nastąpiło odejście od gwar ulicznych w stronę literackości.

Język slangu został przejęty przez nowe zjawisko – komiks undergroundowy, będący reakcją na wszelkie próby ograniczania wolności artystycznej. Swoboda w doborze tematów i kryteriów zaowocowała pojawieniem się w języku komiksów wulgaryzmów, często połączonych z równie wulgarną warstwą graficzną. To zjawisko można utożsamić z rejestrem niskim, choć nazwa może być myląca – duża część komiksów undergroundowych to pozycje wartościowe.

Na lata osiemdziesiąte i dziewięćdziesiąte datuje się stopniowe przenikanie wulgaryzmów do komiksów środka (komiksy humorystyczne do tej pory są od nich wolne, za wyjątkiem undergroundu), zwiększa się też ilość słownictwa potocznego.

Jak zostało zaznaczone w rozdziale drugim, pierwsze komiksy w Polsce dotyczyły prawie wyłącznie życia codziennego, ukazując je przez pryzmat humoru, choć ówczesna rzeczywistość wcale nie skłaniała do śmiechu. W komiksach używano przede wszystkim krótkich, wierszowanych form (dla których określenie „poezja” byłoby wielką przesadą), zdominowanych przez słownictwo potoczne. Jako przykład podaję tekst pochodzący z pierwszego odcinka *Przygód Szalonego Grzesia*:

*Polska chce mieć siły zbrojne  
A więc poszedł Grześ na wojnę*

*Zaraz nabral tęgiej miny  
Drżycie Czechy i Rusiny!...*

*Stawia kroki jak należy  
Gdy wtem, rety! – rotmistrz bieży.*

*Baczność! Bije w dach okropnie  
Aż tu butem w stragan kopnie*

*Baba wściekła nuż do chłystka  
(Jakaś, psiakrew, pacyfistka!)*

*Odpowiedzi Grześ nie skąpi  
I... ciąg dalszy wnet nastąpi [Zeszyty Komiksowe 4: s. 10].*

Jak widać ówczesna warstwa tekstowa przesiąknięta była słownictwem potocznym, zdarzały się nawet lekkie przekleństwa, takie jak *chłystek, bydlę, zbereźnik* czy też bardziej emocjonalne kwestie, jak we fragmencie *Ucieszonych przygód obieżyświatów*:

(...)Szybko do nich się zbliżyli  
I oczyma ich zmierzyli  
– Och, to Paty, Patachony  
Te żydowskie podogony  
– Różnij ich w gębę! – rzekł Gerwazy  
Prot nie czekał, różnął trzy razy  
I ani się nie spostrzegli  
Jak Patachon i Pat zbiegli [Zeszyty Komiksowe 4: s. 23]

Podane przykłady pochodzą z prasy dla dorosłych, komiksy kierowane do dzieci były takich „atrakcji” pozbawione.

W komiksach z tekstem pisanym prozą zaznaczyła się przewaga stylu literackiego. Podyktowane było to ewolucją formy: wierszowane podpisy pod ilustracjami, zostały wyparte przez wypowiedzi w dymkach. Jednak ograniczoną przestrzenią „chmurek” oszczędnie gospodarowano, stąd tekst musiał być możliwie krótki i zwięzły, co eliminowało możliwość rymowanek. Ówczesne komiksy z dymkami były też w większości historiami sprowadzanymi z zagranicy, w których przeważały wśród nich przygoda i sensacja, gdzie stosowano przede wszystkim język literacki, zachowany również w przekładzie na język polski.

Po wojnie komiks znalazł się w nielase nowego systemu politycznego. Język używany w tego typu publikacjach przesiąkł stylem literackim, powiązany z oficjalną linią partii. Do lat osiemdziesiątych język ten był niejako „sorealny”, na każdym kroku przypominał o powinnościach obywatela wobec kraju i partii, podkreślając pozytywną rolę tej ostatniej. Normą stało się ciągle poczucie obowiązku, współzawodnictwo, a ideały socjalistyczne – niemożliwe do realizacji w praktyce – uwieczniane były w dziełach sztuki, w tym również w komiksach, których charakter i język został przystosowany do realiów epoki.

Ciekawym tego przykładem jest seria komiksów o kapitanie Żbiku, który istotnie był wzorem (czysto fikcyjnym) obywatela oraz milicjanta. Jednakże jego praca dotyczyła głównie środowisk przestępczych, co stawiało autorów w trudnej sytuacji – nie można było wszak epatować wulgaryzmami w komiksie skierowanym do dzieci i młodzieży, trzeba więc było zafałszować rzeczywisty obraz świata oraz ocenzurować język. Stał się on literacki, niekiedy aż do przesady, a tym samym sztuczny. W jednym z odcinków przygód kapitana Żbika, zatytułowanym *Wyzwanie dla silniejszego*, występują młodzi chuligani mówiący o sobie „gitowcy” (choć są tylko



uczniami podstawówki). Biją oni i zastraszają młodszych kolegów jednak sposób ich wyrażania i zachowania rażą wręcz bezpodstawną poprawnością: jeden z chuliganów proponuje, że może *poszłoby się na lody*, a najmocniejsze słowa jakie padają z ich ust, to *coś ty powiedział chłoptasiu?*. Nieco lepiej jest w *SP-139-WA zaginał!*, gdzie twórcy pozwalają sobie na kwestie dużo bardziej pasujące do środowiska przestępczego, np. *Suka! Jedzie Suka* (o radiowozie) czy określenie „waluciarz”. Wciąż jednak nie wprowadzają bezpośrednich wulgaryzmów – ich rolę pełnią takie wyrażenia, jak *karaluch zasmarkany* czy *szczeniak*, a słowo *jabłcok*, czyli potoczne określenie taniego wina, umieszczone zostaje w cudzysłowie.



**Rysunek 1 Kapitan Żbik (J. Bednarczyk, S. Wróblewski) – jedna z plansz komiksu SP-139-WA zaginał!**

W ówczesnych komiksach mocno akcentowano czarno-biały obraz świata. Postacie były jednowymiarowe, albo jednoznacznie dobre, albo jednoznacznie złe. Człowiek moralny nie mógł stać się przestępcą, zły z kolei nigdy nie był zainteresowany czynieniem dobra, a jeśli już przejawiał takie skłonności, okazywał się ostatecznie tajnym agentem policji. Taki sposób postrzegania ludzi przekładał się również na warstwę graficzną komiksów – drobni, acz groźni przestępcy, nosili brudne, podarte ubranie, mieli potargane włosy (zwykle dłuższe niż przewidywała ówczesna norma), a milicja mogłaby ich zatrzymać na podstawie samych rysów twarzy. Z kolei postacie pozytywne i zwykli obywatele są osobami o nienaganej kulturze oraz aparycji.

Ówczesne komiksy operowały więc swoistą odmianą potoczności, którą można by nazwać „potocznością socjalistyczną”. Aby uciec od wymogów tego „stylu”, twórcy komiksowi sytuowali fabuły w konwencji fantastyki czy w zamierzchłej przeszłości, jak to czynił Janusz Christa, autor cyklu *Kajko i Kokosz*, którego akcja rozgrywała się w Europie doby przedchrześcijańskiej.

W warstwie tekstowej komiks zawierał mieszankę stylów literackiego i potocznego wraz ze słownictwem oficjalnym, które służyło wyłącznie do uzyskiwania efektów komicznych. Cykl Janusza Christy kierowany był głównie do dzieci i młodzieży, stąd użycie języka prostego, pozbawionego wulgarного słownictwa, czasem tylko pojawiały się ekspresywne i deprecjonujące wyrazy, które jednak miały dość łagodny wydźwięk.

W epoce PRL warto również zwrócić uwagę na twórczość Tadeusza Baranowskiego, obfitującą w liczne eksperymenty językowe, również w zakresie słownictwa potocznego (acz nie wulgarного) oraz na komiksy autorstwa Szarlotty Pawel – wspomniane w rozdziale drugim – które zawierały liczne dialogi utrzymane w tonie stylu potocznego.

Pomostem łączącym stylistykę komiksu w PRL-u i III Rzeczpospolitej są publikacje z serii *Tytus, Romek i A'Tomek* (zwane obiegowo „Tytusami”), tworzone od 1957 roku po dziś dzień przez Henryka Jerzego Chmielewskiego. Od początku swego istnienia język „Tytusów” stanowiła przede wszystkim mowa potoczna, dość staranna, gdyż adresowana do dzieci i młodzieży. W każdej właściwie książeczce pojawiały się również elementy stylu oficjalnego oraz naukowego, gdyż „Tytusy” zawierały przesłanie edukacyjne, jednak wszelkie treści przekazywane były za pomocą języka bardzo uproszczonego, przy równie nieskomplikowanej warstwie graficznej, w której niektórzy badacze dopatrują się wpływów prymitywizmu. Co więcej, każdy tom „Tytusów” operował pewnym stopniu słownictwem fachowym, np. w księdze XVII (*Uczłowieczanie Tytusa przez umuzykalnienie*) pojawia się terminologia muzyczna, a w księdze XVIII (*Tytus Plastykiem*) malarska.

Do 1989 roku komiks H. J. Chmielewskiego trzymany był w ryzach cenzury, która bardzo mocno odcisnęła swe piętno na pierwszych kilku tomach cyklu. Pomimo tego twórca operował dość swobodnym językiem, jako iż głównymi bohaterami „Tytusów” są ok. 15 letni chłopcy (którzy dorastają z biegiem czasu) i mała o ludzkich cechach. Atrakcją serii były także liczne eksperymenty na polu formy graficznej i tekstowej. W komiksie nie pojawiały się wulgaryzmy, jednak twórca stosował czasem takie wyrazy, jak np. *smród*, którego użycie w literaturze młodzieżowej było nie do pomyślenia.

Po roku 1989 zmienił się charakter serii. Główni bohaterowie przestali być członkami harcerstwa, stali się bardziej „dorośli”. Nadal jednak osią fabuły, tak jak w PRL-u, było „uczłowieczanie” Tytusa. Termin ten oznacza uczenie głównego bohatera zasad życia w społeczeństwie, gdyż ten patrzy na nie oczami dziecka. Nie zmieniła się warstwa graficzna, natomiast środki językowe uległy poszerzeniu. Już wcześniej autor stosował ciekawe twory językowe, często używane były neologizmy, tworzone poprzez połączenie

dwóch wyrazów z języków obcych. Tak oto *Abstraktland* (nazwa nierzeczywistego kraju) został stworzony z łacińskiego *abstractio* (odłączenie, odciągnięcie) oraz angielskiego *land* (kraj). Mimo tych interesujących eksperymentów językowych dopiero księgi powstałe po upadku instytucji cenzury rozwinęły całą gamę słownictwa, obejmującego m.in. potoczny oraz wyrażenia gwarowe.. Nie oznacza to jednak szerokiego stosowania wulgaryzmów – choć czasem pojawiają się takie słowa jak *chromolę* czy *szajs* albo przekleństwa w językach obcych. Używanie takich środków jest koniecznością, wynikającą z fabuły, wystarczy spojrzeć na tytuły kilku ostatnich tomików: *Tytus gangsterem*, *Tytus Grafficiarzem*, *Uczłowieczanie przez upierniczenie* (gra słowna, księga traktuje m.in. o zawodzie piernikarza).

W „wolnorynkowych” tomikach H. J. Chmielewskiego umieszcza element językowe wywodzące się z gwary zarówno współczesnej, jak i historycznej. Mowa tu o gwarze warszawskiej z czasów dwudziestolecia międzywojennego oraz okresu II wojny światowej, czyli z okresu młodości autora. Tego rodzaju języka używa autor nie tylko wtedy, gdy przenosi swych bohaterów w czasie, lecz także w tych przygodach, jakie przeżywają współcześnie. Na szczęście do każdej książeczki autor dołącza słowniczek, dzięki czemu czytelnik może zrozumieć takie zwroty jak *drynda* (dorożka), *bufet* (żołądek) czy *tyjater* (teatr). Z dzisiejszego słownictwa potocznego można napotkać takie wyrażenia, jak *puszczać pawia* (wymiotować), czy *wykitować* (umrzeć), oraz całą gamę wyrażen obcojęzycznych, głównie z angielszczyzny, którą w ostatnich latach nasiąkł polski slang. Pojawiają się również pojedyncze bądź całe kwestie obcojęzyczne, nie skojarzone bezpośrednio ze stylem potocznym, zapisywane głównie fonetycznie, np. *loterbed* (ang. *waterbed* – łóżko wodne) albo *exkujz mi ler iż dy lej tu hewen* (ang. *Excuse me where is the way to heaven* – przepraszam, którędy do nieba). Jest to zabieg stosowany głównie w dialogach, przez co autor naśladuje potoczną wymowę tych słów, daleką od poprawności dialektycznej. W warstwie narracyjnej oraz graficznej (np. napisy na tabliczkach) dominuje pisownia oryginalna i poprawna.



Rysunek 2 *Tytus Romek i A'tomek* (H.J Chmielewski) – fragment księgi XIX: *Tytus Aktorem*

Po lekturze kilku takich książeczek nasuwa się ciekawy wniosek – o ile w okresie międzywojennym i wojennym gwary uliczne przesiąknięte były określeniami zapożyczonymi z języka niemieckiego (np. *freblówka* – przedszkole) i rosyjskiego (np. *zaiwanić* – ukraść), czyli ówczesnych wrogów Polski, to po 1989, w tej samej gwarze oraz slangu, dominują zapożyczenia z języka angielskiego, a właściwie amerykańskiego, czyli naszego dzisiejszego sojusznika.

Autor często wykorzystuje gwarę złodziejską zarówno z okresu międzywojennego, np. *pod hajrem i jak boniedydy* (przysięgam uroczyście i pewnie), *na kiku* (na czatach), jak i współczesną, np. *na sępa* (rabunek z doskoku) czy *odkiblować* (zwolnić z aresztu). Jednocześnie należy podkreślić, iż zwroty pochodzące z przeszłości niejednokrotnie pojawiają się bez wyraźnego powodu, bez wyraźnego powodu dyktowanego fabułą, natomiast użycie wyrażen współczesnych wymaga pojawienia się odpowiedniej postaci (np. więźnia). Na takiej samej zasadzie, stosowany jest żargon narkomanów.

Dobór słownictwa w komiksach H. J. Chmielewskiego stanowi odzwierciedlenie języka potocznego, jakim posługuje się młodzież. Autor używa tego typu sformułowań, by zwiększyć autentyczność fabuły oraz w celach ironicznych, gdyż jego utwory są zawsze satyrą na obecny stan społeczeństwa, kultury oraz języka polskiego.

Jak widać na przykładzie „Tytusów”, po roku 1989 forma i treść polskich komiksów uległa znaczącej, acz nie gwałtownej przemianie. Pierwsze magazyny komiksowe, takie jak „Fan Komiks” czy „Awantura”, publikowały przede wszystkim komiks środka, tematycznie powiązane były głównie z fantastyką, dominował w nich język literacki. Co zastanawiające, mimo wolnego rynku niektórzy wydawcy nadal publikowali komiksy, które niewiele różniły się od tych z okresu PRL. Wkrótce nastąpiło załamanie na rynku komiksowym, które pociągnęło za sobą liczne przekształcenia w obrębie tegoż medium.

Z powodu braku pism komiksowych (które masowo upadły) twórcy komiksów zaczęli je publikować poprzez ziny. Początkowo stały one na niskim poziomie zarówno edytorskim – za czym krył się brak środków i doświadczenia – oraz artystycznym, jednak okazały się katalizatorem przemiany polskiego komiksu w latach dziewięćdziesiątych. Pisma te nie stosowały bowiem aż tak drastycznej selekcji publikowanych komiksów pod względem zarówno języka, jak i wykonania. Wcześniej każdy potencjalny wydawca odrzucał komiksy zawierające nieprzyzwoite – według niego – słownictwo czy też zbyt ekspresywny rysunek. Ziny wprowadziły prawdziwą wolność artystyczną, co miało znaczące konsekwencje dla charakteru polskich komiksów.

O ile w poprzednich latach większość publikacji stanowił komiks środka, to w latach dziewięćdziesiątych zaczął dominować komiks artystyczny. Zwykle były to krótkie historie, skupione na przeżyciach wewnętrznych bohatera bądź podejmujące próby eksperymentu z formą. Z kolei komiks humorystyczny sięgnął po zakazane wcześniej środki i tematy – wraz z ustaniem cenzury mógł parodiować i wyśmiewać dosłownie wszystko, w tym również kwestie uznane przez społeczeństwo za tematy tabu. Szerzej o tym zjawisku będzie mowa w rozdziale piątym.

Ekspansja komiksów artystycznych i humorystycznych dokonała się kosztem komiksu środka. Odejście twórców komiksowych od tematyki charakterystycznej dla komiksu środka, spowodowało, iż zaprzestano tworzyć tego typu publikacje, choć istniało na nie zapotrzebowanie, komiksem zagranicznym. Rysownicy i scenarzyści sądzili, iż czytelnika bardziej zainteresują eksperymenty,

przeżycia wewnętrzne jednostki, niż klasyczna fabuła, jednak już wkrótce przerost formy nad treścią doprowadził do spadku zainteresowania poetyckimi komiksami. To zaowocowało stopniową rezygnacją twórców z komiksu artystycznego na rzecz form bardziej atrakcyjnych komercyjnie.

Nowe spojrzenie na potoczność w komiksie znakomicie ilustruje przykład magazynu „Produkt”, który ukazywał się w latach 1999-2004. Czasopismo publikowało wyłącznie polskie komiksy, tworzone w przeważającej mierze przez ludzi młodych, którzy nie przekroczyli trzydziestego roku życia. Zaważyło to na charakterze pojawiających się w piśmie komiksów, których świat przedstawiony daje ogląd na sposób postrzegania rzeczywistości przez młodzież. I choć „Produkt” publikował również komiksy o charakterze artystycznym oraz komiks środka to główną siłą pisma stał się jego autentyzm. Tworzony „przez młodych dla młodych”, świadomie odrzucał styl literacki na rzecz potoczności.

**Rysunek 3** *Osiedle Swoboda* (M. Śledziński) – fragment pierwszego odcinka serii zamieszczonego przez magazyn „Produkt” nr. 1/1999.



Flagowym komiksem „Produktu” była publikowana w nim odcinkowa seria *Osiedle Swoboda* autorstwa Michała Śledzińskiego. Komiks przedstawiał przygody dwudziestokilkulatków żyjących w tzw. „blokowisku” i utrzymany był w konwencji gorzkiej komedii, bowiem starał się ośmieszać polską stereotypową rzeczywistość. Fikcyjni bohaterowie *Osiedla Swobody* zachowywali się, wyglądali oraz – co najważniejsze – rozmawiali tak, jak ich żywi rówieśnicy. Jako przykład podaję fragment dialogu z pierwszego odcinka serii:

- *Ej głąby! Co z wami? Wpuszczają już od piętnastu minut. Kundzio jest w środku, coraz bardziej wkurwiony, że was nie ma!*
- *Spokojna głowa, Szopa. Kapela i tak się spóźni*
- *Ja tam rozumiem – kapela...*
- *Ale?*
- *Ale trzeba samo miejsce obaczyć, rozejrzeć się wśród panienek...*
- *Te, Wiraż! Zgadnij jak się nazywają najkacze 2-Paca. Tupacze!* [Produkt 1/1999: s. 6]

Mamy tu do czynienia z przeniesieniem autentycznego języka młodzieżowego na karty komiksu. Postacie nie mają imion, które są zastępowane pseudonimami, czyli „ksywami”, a ich język przesiąknięty jest wulgaryzmami, których użycie jest dla bohaterów oczywiste i niemal równa się funkcji przecinka. Postacie klną, gdyż dla nich jest to naturalny język, jakim posługują się między sobą.

Zarówno w warstwie tekstowej, jak i graficznej, *Osiedle Swoboda*, a także i inne komiksy z „Produktu”, starają się odtworzyć codzienność widzianą oczyma młodego człowieka. Na budynkach umieszczane są więc grafitti, nazwy ulubionych zespołów muzycznych, na ścianach wiszą plakaty gier czy filmów, z których zapożyczane są pojedyncze słowa lub całe cytaty, przenoszone następnie powszechnego użycia. Dla przykładu – tytuł serialu telewizyjnego, *Luz Maria*, zastępuje słowo *tak* w języku „swobody”. Cytowana poniżej rozmowa toczy się pomiędzy sprzedawcą narkotyków a jego przyszłym klientem:

- *Joł, Szopa! Obstawisz mi gieta, co? Wpadnę wieczorem. Cena taka, jak zwykle?*
- *Luz Maria.*[Produkt 2/2000: s. 8]

Język młodzieży jest niezwykle dynamiczny, gdyż wyrazy pochodzenia obcego oraz wyrażenia będące cytatami bądź zapożyczeniami z filmów, muzyki i gier komputerowych szybko tracą na atrakcyjności i są zastępowane przez inne. Podobnie rzecz się ma z metaforami, którymi operuje język młodych mieszkańców *Osiedla Swoboda*. Tworzy on swoje własne przenośnie, które również zagrożone są dezaktualizacją. Jednocześnie ciągłe przemiany w obrębie słownictwa młodzieży nie dotyczą „słownika jądrowego”, który nadal pozostaje podstawą dla komunikacji i którego stosowanie umożliwia prawidłowe rozumienie wypowiedzi. Co

więcej, język „uliczny” używany jest tylko do komunikacji wewnątrz ściśle określonych grup, w przypadku kontaktów bardziej oficjalnych każdy użytkownik slangu będzie starannie dobierał słownictwo.

Normą dla komiksów „Produktu” stało się fonetyczne zapisywanie wyrazów obcego pochodzenia, wplatanych do potocznych sformułowań. Stosowano również zabiegi zastępujące bądź skracające wypowiedzi słowne do postaci znaków graficznych, np. & zamiast *i* bądź + zamiast *plus*.

Zarówno *Osiedle Swoboda*, jak i inne pozycje „Produktu”, często parodiowały i krytykowały style językowe, które uznawały za fałszujące rzeczywistość. Mowa tu głównie o języku polityki oraz reklamy. Często też wyśmiewany był światopogląd inny niż reprezentowany przez twórców magazynu, w szczególności tzw. subkultura „dresiarzka” oraz wieś. W przypadku „dresiarzy” odbywało się to poprzez umniejszanie ich inteligencji oraz gustu – zawsze byli oni prezentowani jako osobnicy z rozwiniętą muskulaturą, ubrani w jednakowe stroje (sportowe dresy). Ich język operował wyłącznie stylem potocznym z bardzo ograniczonym zasobem słownictwa, za to z rozwiniętą warstwą wulgaryzmów. Natomiast mieszkańcy wsi, sportretowani głównie w serii *Obudno*, przedstawiani byli jako ludzie zacofani, niechlujnie ubrani, nie dbający o higienę oraz notorycznie nadużywający alkoholu. Mieszkańcy wioski Obudno to w większości bezrobotni, ustawicznie poszukujący źródeł nielegalnego zarobku, do tego są wiecznie skłócen z sąsiednią wsią – Gzinem. Posługiwali się językiem typowym dla wsi, stąd pojawiały się takie wyrazy jak *godol*, *gibko*, *wiema*, *radźta*, czy też częste odwołania do religii.

Podobnie potoczność młodzieżowa stereotypizuje portretuje ludzi starszych i całkiem już starych jako nierozumiejących przemian ostatnich lat, niezaznajomionych z nowoczesną techniką ani kulturą ludzi młodych, określanych często jako narkomanów lub satanistów. Nadmierne przywiązanie do tradycji staje się przyczyną nietolerancji, które owej tradycji nie praktykują. Jako przykład podaję dialog starszej osoby oraz Smutnego (jeden z bohaterów serii o „Swobodzie”) odbyty w sklepie osiedlowym:

- *Przepraszam, synu. Na co ci ta włoska kapusta? Tak niechcący przeczytałem.*
- *Moja matka robi na obiad gołąbki.*
- *Czy ja się czasem nie przesłyszałem?! Do tradycyjnej polskiej potrawy jaką niewątpliwie są gołąbki potrzebujesz włoskiej kapusty?! Czy makaroniarze do pizzy używają sera podlaskiego albo suchej krakowskiej?*
- *Puszczaj pan!*
- *Jeszcze się odgraża obszycmur! Ja po oczach widzę, że to jeden z tych szatanistów, co na cmentarzach krzyże wrywają!!!* [Produkt 1/2000: s. 15-16]

Brak tolerancji u osób w podeszłym wieku akcentowany jest szczególnie w kwestiach dotyczących religijności, ukazywanej w „Produkcie” jako fałszywa i powierzchowna pobożność. Z kolei pokolenie ludzi między czterdziestym a pięćdziesiątym rokiem życia (a więc rodziców bohaterów komiksów) rzadko pojawia się na kartach opowieści. Nieliczne postacie czterdziesto- i pięćdziesięciolatków tworzą obraz tego pokolenia jako grupy osób zmęczonych i zniechęconych życiem. Relacje rodzinne są w zaniku, brak jest miłości i czułości w kontaktach z dorastającymi dziećmi.

Prezentowany w komiksach „Produktu” obraz codzienności jawi się jako świat ludzi młodych, opisywany z punktu widzenia autorów również w młodym wieku. Choć twórcy magazynu deklarują otwartość umysłu i dość liberalne poglądy, odrzucają bardziej

skrajne światopoglądy, które są przez nich na przemian krytykowane lub wyśmiewane. Próby pogodzenia przeciwieństw, reprezentowane poprzez komiksy twórcy o pseudonimie „Bizon”, należą do rzadkości. W swych utworach artysta ten przedstawiał subkulturę „dresiarską” oraz „blokiersów” nie jako ludzi bezmyślnych, lecz tych, którzy – wywodząc się z biednych i patologicznych rodzin – nie mieli w życiu szansy na edukację ani dobrą pracę.

„Produkt” wywarł bardzo silny wpływ na charakter polskich komiksów, świadczy o tym ilość podobnych publikacji. Język w nich zawarty powielił schematy magazynu: przepełnione wulgaryzmem słownictwo, zapożyczenia z innych języków oraz krytyka określonych światopoglądów.

**Rysunek 4 Wilq (B. i M. Minkiewiczowie) – fragment albumu Wilq 2.**

Z „Produktu” wyrosła również seria *Wilq*, ukazująca się po dziś dzień. Jest to komiks humorystyczny, operujący jednak dość niezwykłymi środkami. Warstwę graficzną tworzą niebywale uproszczone i wyłącznie czarno-białe ilustracje, w





dotadku przez komiks przewija się zaledwie kilkanastu bohaterów – wszelkie postacie drugoplanowe oraz pospolici statyści korzystają z takiej samej formy graficznej, nazwanej przez twórców „Jurem”. W warstwie tekstowej dominuje zaś słownictwo potoczne z bardzo aktywnym słownictwem wulgarnym – o którym szerzej będzie mowa w rozdziale piątym.

Utwór jest parodią komiksów bohaterskich – tytułowy Wilq to niezwykle nerwowy i gburowaty super-bohater, którego zarówno wrogowie jak i przyjaciele wydają się by niespełna rozumu. Wilq nadużywa przekleństw, podobnie jak jego koledzy: Entombed i Alcmán, co więcej nienawidzi wszystkiego i wszystkich. W grupie jego wrogów znajdują się dziennikarze, studenci, gangsterzy, sprzedawcy, nauczyciele, policjanci, młodzież, ludzie starsi itd. W komiksie parodiowany jest ich sposób ubierania się, wysławiania oraz prezentowane przez nich światopoglądy.

Bohaterowie *Wilq* posługują się słownictwem typowym dla ludzi młodych, włączając niekiedy – gdy zachodzi potrzeba podyktowana fabułą – elementy języka tzw. hip-hopowców czy metalowców, używane w celu wywołania efektu komicznego. Z tego samego powodu pojawiają się celowe pomyłki językowe, dotyczące najczęściej błędnego stosowania wyrazów obcych, np. *celulities* zamiast *celebrities* lub *inseminować* w miejsce *impulikoać*. Tego typu przejęzyczenia powodowane są podobieństwem brzmieniowym wyrazów. Niekiedy też pojawiają się sformułowania obcojęzyczne zapisane fonetycznie i połączone ze słowami polskimi (często wulgarnymi), czego przykładem jest zwrot *uno wpierdolencjo grande* lub *e viva l'arte życie gównno warte*.

Z powyższych analiz płynie jeszcze jeden wniosek: komiks to medium niezwykle antropocentryczne. O ile literatura czy film mogą tworzyć dzieła nieskupione na człowieku (np. filmy przyrodnicze, podręczniki naukowe), o tyle w przypadku komiksu podobne działanie staje się niepraktyczne. Przytłaczająca większość komiksów traktuje o człowieku, zaś w przypadku, gdy bohaterami nie są ludzie, lecz zwierzęta lub byty wyobrażone, komiks nadaje im cechy typowo ludzkie – umiejętność mowy, czy też posługiwania się narzędziami. Sama konstrukcja omawianego medium – połączenie warstwy graficznej i tekstowej – wręcz wymusza zabiegi, dzięki którym bohaterowie będą mogli komunikować w sposób powszechnie zrozumiały. Warto też podkreślić, iż niezależnie od rodzaju komiksu, warstwa tekstowa zawsze opiera się na „słowniku jądrowym” w stopniu większym niż literatura, jako iż dymki ograniczają przestrzeń tekstu.

## **Rozdział V**

### **Wulgaryzmy w komiksach. Środek artystyczny czy przekroczenie granic dobrego smaku?**

Przekleństwa w komiksach przedstawiane są na kilka sposobów. Pojedyncze słowo np. *pieprzony*, może być zapisane wprost, co jednak zdarza się wyłącznie w komiksach adresowanych do dorosłego czytelnika bądź tworzonych w nurcie niezależnym. Niekiedy spotyka się również słowa zredukowane i wykropkowane do formy *p...*

Inna technika polega na zastąpieniu w całości wulgarne słowa znakami graficznymi np. *ty pieprzony draniu* zostanie przedstawione jako *ty #\\$@\* draniu*. Jest to zabieg spotykany zwłaszcza w amerykańskich seriach komiksowych, przeznaczonych dla młodzieży, których fabuła wymaga niekiedy zastosowania wulgaryzmów. Nie mogąc zamieścić ich w formie bezpośredniej, wydawca zastępuje je innymi znakami bądź umieszcza w ich miejscu zamazany, nieczytelny wyraz, który jednak przemawia do wyobraźni czytelnika. Zabieg ten jest również stosowany w przekładach na inne języki. Jako zamiennik dla wulgaryzmów pojawiają się określone symbole: @#\\$%^&\* lub piktogramy, lecz jest to rozwiązanie stosowane głównie w komiksach przeznaczonych dla dzieci. Zastępują one przekleństwa w całości, wskazując na silną ekspresywność wyrażenia, ale nie sugerują młodemu odbiorcy żadnego sformułowania uznawanego za wulgarne i przeważnie występują w postaci wszelkich chmurek, błyskawic, czaszek lub gwiazdek. Zarówno w przypadku stosowania znaków typu #\\$%^&\* (czyli znajdujących się nad klawiszami z symbolami liter) jak i piktogramów nie można mówić o celowym ich przypisaniu do konkretnego wulgaryzmu – w każdym przypadku napotykamy bowiem na inne zestawienia zarówno znaków graficznych jak i piktogramów.



**Rysunek 5 Smerfy (Peyo) – przykład zastępowania wyrazów wulgarnych piktogramami.**

W polskim komiksie używane są również przekleństwa z innych języków. Najczęściej są to słowa *fuck*, *fucking* czy też *shit*, pochodzące z języka angielskiego, rzadziej trafiają się zapożyczenia z niemieckiego bądź rosyjskiego. Warunkiem ich użycia jest powszechna znajomość znaczenia wulgarne wyrazu, nie zaś chęć posługiwania się językiem obcym. Często tego typu sformułowania zapisywane są zgodnie z ich wymową w języku polskim, np. *shit* jako *szit*, czy *fuck* jako *fak*.

Niekiedy w celach humorystycznych i parodystycznych słowa wulgarne są zastępowane innymi, których brzmienie kojarzy się jednoznacznie z przekleństwem, np. *kuźwa, do wuja wafla*. Takie rozwiązanie nie ma jednak charakteru eufemistycznego, gdyż jeśli twórca bądź wydawca dopuszcza takie naśladownictwo przekleństw oznacza to, iż dopuściłby również bezpośrednie użycie wulgaryzmów, stąd wyłącznie rozrywkowy cel takiej metody. Innym zjawiskiem są wulgarne wyrazy dźwiękonaśladowcze, np. użycie słowa *rozpierdut* albo *jeps* zamiast *bum* czy *trach*.

Przez długi czas od momentu powstania formy komiksu, wulgaryzmy bardzo rzadko pojawiały się w tego typu publikacjach. Ich szersze użycie należy powiązać ze zjawiskiem undergroundu, czyli nurtu sztuki podziemnej, nie podlegającej cenzurze, wydawanej poprzez nieformalne pisma czy wydawnictwa tzw. „drugiego” lub „podziemnego” obiegu. Obecnie wyraz „underground” czy „podziemny” stał się raczej określeniem stylu, niekiedy stawianym na równi z wyrażeniem „sztuka niezależna”. Nie należy więc przypisywać każdemu utworowi undergroundowemu etykiety wulgarności.

Komiks podziemny (również polski) często wiąże się z ideologią, zwykle jest to ekologia, antyglobalizm lub anarchia, niekiedy podkreślane są w nim silne więzi z muzyką punkową czy inną formą kontestacji albo buntu. Wszechobecna jest krytyka nie tylko systemu, ale również tradycji, osób ze starszego pokolenia, czy też innego kręgu kulturowego. Odbywa się ona na podobnych zasadach, jakie opisałem w rozdziale czwartym, jednak w przypadku undergroundu środki zostają zradykalizowane i pojawiają się elementy rejestru niskiego potoczności, czyli wulgaryzmy. Dotyczy to nie tylko tekstu, ale również warstwy graficznej, która może ilustrować sceny powszechnie uznane za drastyczne, brutalne czy pornograficzne, ogólnie rzecz biorąc odrzucane przez światopogląd potoczny jako zbyt skrajne.

W USA, „kraju wolności” underground powstał wraz z zakazami i rygorami, jakie przyniósł ze sobą „comics code”, o którym wspominałem w rozdziale drugim. W PRL, kraju bez wolności, komiks o estetyce podziemnej pojawił się szerzej właśnie z jej nastaniem po 1989 roku, choć jego korzenie sięgają głębiej. Według Wojciecha Obremskiego:

Korzenie undergroundu tkwią jeszcze w komiksach Andrzeja Młeczki z początku lat siedemdziesiątych. Ten z kolei fascynował się sceną amerykańskiego przełomu lat pięćdziesiątych i sześćdziesiątych. [Obremski 2005: s.46]

Zwiększona ekspansja undergroundu znacząco zmieniła oblicze polskiej sztuki komiksowej, zwłaszcza iż pod koniec dwudziestego wieku wydano wiele wybitnych zagranicznych komiksów środka, w których szeroko używane były przekleństwa (np. „Strażnicy”, „Kaznodzieja”, „100 Naboł”). Spowodowało to zakwalifikowanie wulgaryzmów jako środków artystycznych – zarówno językowych jak i graficznych – które mogą być używane w komiksach.

Jednakże ich zastosowanie zależy od wielu czynników. Michał Śledziński, twórca „Osiedla Swoboda” oraz redaktor naczelny „Produktu”, zapytany o powód używania wulgaryzmów, stwierdził:

Produkt to brukowa poezja miasta, dlatego tak wiele w nim mięsa. „Osiedle Swoboda” to najlepszy tego przykład. Tej historii nie da się opowiedzieć w inny sposób. Wyobrażacie sobie, jak bohaterowie OS mówią do siebie w taki sposób: „Ojej, ale się wczoraj upiłeś, Marku!”. Śmiech na sali. Zero wiarygodności. A inne komiksy? To zależy od temperamentu chłopaków, od ich samopoczucia. Jeśli chcą w komiksie nabluzgać, proszę bardzo, mi to nie przeszkadza, dopóki nie cierpi na tym sama opowieść. Jeśli ktoś się oburza, że cierpi na tym kultura języka to chyba nie wie, w jakich czasach żyje. [Świat Komiksu 2001: s. 81]

Jak widać, twórca „Osiedla Swoboda” sam używa języka potocznego, który uważa za autentyczny i dlatego stosuje w swych komiksach przekleństwa. Jest to postawa wspólna zarówno dla twórców, jak i czytelników młodego pokolenia, czego osoby starsze być może nie będą potrafiły zrozumieć. Użycie wulgaryzmów zależy również od „samopoczucia” artysty oraz samej fabuły –



doświadczony twórca nie będzie ich stosował tam, gdzie nie będą potrzebne i uzasadnione.

**Rysunek 6 The Punisher: War Journal (Tex, Mike Baron) – fragment jednej z plansz. Przykład zastąpienia wulgarnych wyrazów znakami typu \$%&#\*.**

Zróznicowanie to pozwala wyodrębnić cztery główne nurty, a właściwie metody używania wulgaryzmów w tych komiksach, które stosują tego typu formy językowe w sposób bezpośredni. W pierwszym i najpopularniejszym z nich przekleństwa pojawiają się głównie w warstwie tekstowej i

minimalnie w graficznej, jako np. napisy na murach lub jako ogólnie znane wulgarne gesty. Unika się natomiast realistycznego ukazywania w ilustracjach zachowań seksualnych, intymnych bądź fizjologicznych – są jednak wyjątki, np. sceny wymiotowania po spożyciu dużej ilości alkoholu. Przekleństwa są stosowane w celu nadania fabule autentyczności, postaci używają wulgaryzmów, gdyż jest to ich naturalny język. Do tej kategorii można zaliczyć zarówno dość realistyczne *Osiedle Swoboda*, jak i *Kaznodzieję*, którego fabuła jest czysto fikcyjna, a wulgarność postaci uzasadniona ich charakterami oraz przeżyciami. Warto podkreślić, iż pierwsza metoda polega na używaniu rejestru niskiego tylko w uzasadnionych sytuacjach, nie może on zdominować fabuły ani innych środków użytych w komiksie. Z tej formuły korzysta głównie komiks środka.



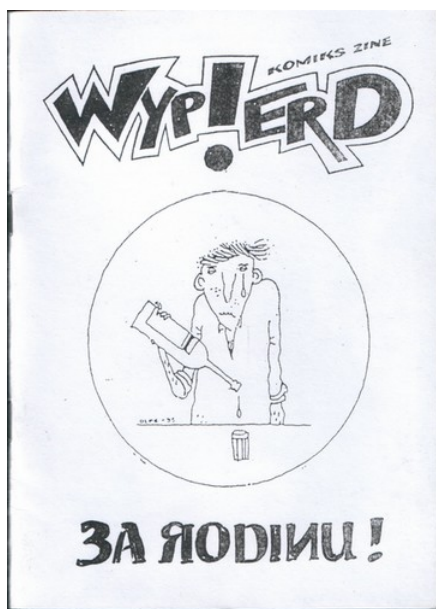
Można w nim zaobserwować pewną zależność między ukazywaniem scen brutalnych a zezwoleniem na używanie wulgaryzmów w warstwie tekstowej. Jeśli bowiem przekleństwa są „ukryte” (poprzez środki wymienione wcześniej), to komiks może zawierać (i najpewniej zawiera) sceny walk czy użycia broni, ale unikać będzie przy tym widoku krwi czy ran postrzałowych. W przypadku, gdy w komiksie używa się przekleństw wprost, pojawiają się zarówno krew, jak i sceny brutalne, lecz nie przekracza się pewnej granicy, jaką stanowi wewnętrzna cenzura autorów oraz groźba wycofania komiksu z dystrybucji. Komiksy z pierwszego nurtu to pozycje przeznaczone dla szerokiego czytelnika, tak więc już z założenia zawartość utworu nie powinna go odpychać.

**Rysunek 7 Kaznodzieja (G.Ennis, S. Dillon) - fragment jednej z plansz. Przykład pojawiania się przekleństw przy jednoczesnym braku wulgarności w przedstawianiu seksu.**

Niezależnie czy komiks epatuje wulgaryzmami wprost, czy też nie, w obydwu przypadkach istnieje tabu dotyczące przedstawiania seksualności, której granice kończą się na poziomie erotyki, niedopuszczalne są zaś ilustracje przedstawiające narządy płciowe oraz sceny realistycznie ukazujące stosunki seksualne. Jest to bowiem domeną komiksów określanych jako pornograficzne bądź erotyczne (łagodniejsza wersja

poprzedniej). Tworzą one drugą grupę w obrębie użycia wulgaryzmów, które koncentrują się na warstwie graficznej, a wszelkie środki skupiane są na przedstawieniu aktów seksualnych i towarzyszących im okoliczności. Dotyczy to również tekstu, który używa głównie wyrazów stanowiących wulgarne określenia narządów płciowych oraz samego stosunku. Choć takie sceny mogą pojawić się również w niepornograficznym komiksie, to jednak twórcy komiksów (nawet ci deklarujący się jako niezależni) niechętnie używają ilustracji erotycznych bądź pornograficznych w obawie przed przesłonięciem innych środków wizualnych, a w rezultacie zaszufładowaniem ich dzieła jako komiksu erotycznego.

Oczywiście możliwy jest komiks erotyczny lub nawet pornograficzny nie używający wyrazów wulgarnych, o czym świadczy selekcja środków językowych. Dzięki niej tego typu komiksy w rękach niektórych twórców (np. Milo Manary) mogą wznieść się na wysoki poziom artystyczny. W Polsce komiks erotyczny nie jest zbyt popularny, zresztą pierwsza taka pozycja (adaptacja *Dekameronu* autorstwa Dariusza Romanowicza) ukazała się dopiero w 1989 roku.



Rysunek 4 Okładka zinu „Wypierd!”

Trzeci sposób użycia wulgaryzmów polega na ich obecności zarówno w warstwie tekstowej jak i graficznej komiksu. Używa się ich w celach parodystycznych (głównie utworów ich pozbawionych), do łamania społecznych i obyczajowych tabu, wykraczania tematyką poza ramy ustalone „dobrym smakiem”. Często jest celowe epatowanie taką stylistyką, by wstrząsnąć czytelnikiem, zaszokować go, lub – z drugiej strony – rozśmieszyć, wprowadzając absurdalnie ze sobą zestawione formy i treści. Niekiedy używa się środków uważanych za powszechnie nieobyczajne tylko dlatego, iż są one uznawane za wulgarne. Jest to charakterystyczna cecha komiksów undergroundowych, nastawionych właśnie na ekspresję wszystkiego, co zakazane. Nieprzypadkowo podziemne ziny mają niekiedy dość skandalizujące tytuły, np. amerykański „Fuck You: A Magazine of the Arts” czy polski „Wypierd! Pismo literackie, bogato ilustrowane”. Co

ciekawe, artyści tworzą czasem komiksy przepełnione wulgarnością w celu eksperymentowania z formą, udowodnienia wolności słowa bądź szukania jego granicy.

Znakomitym przykładem czwartej metody używania wulgaryzmów jest komiks „Wilq”. Unika on ilustracji wulgarnych, jednak warstwa tekstowa jest przepełniona przekleństwami, używanymi wyłącznie dla celów humorystycznych. Wyrazy te pojawiają się w każdym odcinku serii, niekiedy już w pierwszych kadrach, ich zagęszczenie jest jedną z charakterystycznych cech tego komiksu. Nie znaczy to, iż nie pojawiają się dialogi bez ich użycia, jednak takie kwestie jak *nie lataj mi nad głową skurwysynu, kacapie, pierdolony!!!* również nie należą do rzadkości. Same postacie i fabuła tego komiksu są tak skonstruowane, aby okazały się okazją do użycia przekleństw była jak najczęstsza.

Wulgaryzmy pojawiające się w „Wilq” często używane są w formie rymowanek, będących kontynuacją neutralnej wypowiedzi, np.:

- *Entombecie, nie idziesz z nami?*
- *Srać pod drzwiami.*

**Rysunek 8 Wilq (B. i M. Minkiewiczowie) – przykład intensywnego użycia wulgaryzmów w warstwie tekstowej przy ich braku w warstwie graficznej.**

Niekiedy są to powiedzenia komuś przypisywane, np. *Jak mawiał trener Piechniczek: „Prawo Pascala – kto wykopie, zapierdala”* bądź parodie przysłów, np. *Złemu tancerzowi prącie w tańcu mrowi*. Inną formą wykorzystania wulgaryzmów są sformułowania permanentnie używane przez daną postać, tak że stają się jej charakterystyczną kwestią. I tak Entombed, jako przeczenie czyjeś myśli, stosuje zwrot *chuj tam* (np. *chuj tam żywej*, to riposta na określenie go jako *90 kilo żywej wagi*), zaś Wilq każde sformułowanie zakończone na *-oniec*, *-ońca*, *-ski*, *-skiego* itp. komentuje stałą, zniekształconą i wulgarną formą. Dla przykładu: *Moja rola dobiegła do końca – Srońca dupońca, Zeszyt do polskiego – srołskiego dupolskiego*. Schemat jest





zawsze taki sam, podobnie jak w przypadku słowa *co*, które jeśli zostało wypowiedziane oddzielnie, zawsze spotyka się z ripostą w postaci wyrazu *gównno*.

Inspiracją do takich sformułowań jest mowa potoczna, zwłaszcza ta używana w kręgach młodzieży, która poprzez komiks potrafi przeniknąć z powrotem do języka pisanego i mówionego. Prowadzi to do ciekawego zjawiska – wulgaryzm używany lokalnie może stosunkowo szybko pojawić się w szerszych grupach, które zapoznały się z nim poprzez lekturę komiksu. Następnie grupa ta wprowadza nowe przekleństwo do dalszego obiegu, a w końcowym rezultacie do potoczności ogólnopolskiej.

Oczywiście metody stosowania wulgaryzmów posiadają dość płynne granice, czego dobrym przykładem tego jest seria polskich komiksów pt. *Likwidator*, drukowanych zarówno w zinach, pismach ideologicznych jak i czasopismach o dość wysokich nakładach – jak widać komiks podziemny może z czasem stać się produktem masowym. Tytułowym bohaterem *Likwidatora* jest zamaskowany

ekolog o skrajnych poglądach, likwidujący ludzi, których uważa za złych, a więc nie zgadzających się z jego wizją świata. Twórca tego komiksu, Ryszard Dąbrowski, nie ma żadnych oporów w ukazywaniu bardzo licznych scen zabójstw i morderstw, głównie na osobach reprezentujących władzę (włącznie z urzędującym wtedy prezydentem Lechem Wałęsą), dostojnikach kościelnych (wszelkich religii) oraz sił porządku (głównie policjantów). Cały komiks jest jednak rysowany w dość humorystycznym, karykaturalnym stylu, który łagodzi obrazy brutalnych tortur czy ludzkich wnętrzności. W warstwie tekstowej przekleństwa najczęściej pojawiają się w języku wymienionych już polityków czy innych oficjeli. W zderzeniu z naszym przyzwyczajeniem do używania przez nich mowy oficjalnej, wywołuje to efekt komiczny, czasem też rozśmieszają groteskowe sceny śmierci. Underground posługuje się bowiem zawsze czarnym humorem i właściwie nigdy nie tworzy utworów całkowicie poważnych.



Rysunek 5 *Likwidator* (R. Dąbrowski) – komiks zaliczany do nurtu undergroundu. Zawiera zarówno wulgarne słownictwo jak i drastyczne sceny, łagodzone stylem rysunku.

Komiks ten jest również przykładem postrzegania świata zewnętrznego przez twórców niezależnych. Politycy przedstawiani są tutaj jako ludzie zdegenerowani i skorumpowani, autor umieszcza w fabule odniesienia do realnych osób oraz wydarzeń. Nie czyni tego jednak bezpośrednio, a poprzez graficzną karykaturę danej postaci, wraz ze zamianą jej nazwiska na inne, ale brzmiące ludzko podobnie, np. *Balcerowicz* jako *Szmalcerowicz*, czy *Michnik* jako *Wichnik*. Podobnie czyni z innymi znanymi osobistościami, jednakże zabieg ten dotyczy wyłącznie bohaterów negatywnych. Postacie istniejące w prawdziwym świecie i ukazane w pozytywnym świetle zwykle pojawiają się również jako graficzne karykatury (ale lżejsze w wymowie) wraz ze swymi prawdziwymi danymi osobowymi. Różnicę tą tłumaczy obawa twórcy przed wytoczeniem procesu o zniesławienie przez osobę sportretowaną negatywnie.

*Likwidatora* można by zaliczyć do trzeciej metody używania wulgaryzmów, jest to bowiem komiks jawnie undergroundowy i groteskowy, z bardzo radykalną wymową, pełen rysunkowych aktów przemocy – dokonywanych głównie na osobach powszechnie szanowanych – oraz ataków na religię. Jednak przy bliżej analizie komiksu dostrzegamy, iż nie jest to utwór pozbawiony granic, jako iż sam twórca stosuje cenzurę wewnętrzną – nigdy nie ukazuje narządów płciowych ani pornograficznego ujęcia seksu. Stworzony przez niego bohater nie zabija też dzieci ani postaci, które mogą wydać się czytelnikowi sympatyczne, wie również co to miłość. W dodatku *Likwidator* okazuje się komiksem dość inteligentnym, bowiem jego twórca prowadzi interesujące polemiki z innymi filozofiami, w tym z anarchizmem, mimo iż jest z nią utożsamiany.

Powyższy przykład dowodzi, iż nawet twórca używający wulgaryzmów i drastycznych środków przekazu posiada wewnętrzną cenzurę, która wpływa na treść jego utworów. Można też stwierdzić, iż wulgaryzmy w komiksach zwiększają niekiedy jego atrakcyjność, ale tylko przy wyważonym ich zastosowaniu. Powyżej pewnego poziomu będą one tylko jedynie zniechęcać do lektury, poza tym komiks taki napotka na znaczne trudności w procesie dystrybucji.

## Podsumowanie

Jak wynika z moich rozważań, styl potoczny realizowany jest również w komiksie, zarówno w warstwie tekstowej, jak i graficznej. Co więcej, można wskazać pewne prawidłowości jakie występują pomiędzy poszczególnymi rejestrami stylu potocznego i rodzajami komiksów.

Warto podkreślić, iż komiks powstał jako medium czerpiące przede wszystkim z potoczności i korzystające głównie z jej słownictwa. Jednakże w toku ewolucji rozszerzył środki stylistyczne na inne style językowe i graficzne. W warstwie językowej pojawiła się literackość i poetyckość, zaś warstwa graficzna stała się polem do eksperymentów plastycznych. Obok komiksów opisujących potoczność, pojawiły się fabuły przygodowe i fantastyczne. Następnie wykształcił się komiks undergroundowy oraz pozycje przeznaczone wyłącznie dla odbiorców dorosłych, które sięgnęły po wulgaryzmy na płaszczyźnie słownictwa oraz grafiki. W ostatnich kilkunastu latach język komiksu zwrócił się ponownie ku potoczności, ponadto włączył przekleństwa do zbioru swych pełnoprawnych środków językowych i graficznych.

W Polsce potoczność w tego typu publikacjach pojawiała się przede wszystkim w pozycjach z okresu dwudziestolecia międzywojennego oraz po roku 1989. Okres PRL upłynął pod znakiem stylu literackiego, nasiąkniętego socjalistyczną ideologią.

W nowym, kapitalistycznym ustroju, styl potoczny jest przede wszystkim stosowany przez młodych twórców, którzy za jego pomocą opisują swoje życie codzienne, ubarwiane często gorzkim humorem. Język używany w takich komiksach to język ulicy, slang wymieszany z licznymi zapożyczeniami z innych języków oraz rodzajów sztuk. Zaznacza się w nich również zezwolenie na używanie wulgaryzmów, które traktowane są jako naturalny element języka codziennego. Jednak stosowanie przekleństw nie jest zabiegiem jednoznacznie ukierunkowanym – stopień oraz cel ich użycia jest niezwykle różnorodny, a wszelkie podziały rozpoczynają się już w umyśle twórcy.

Co więcej, ilość użytych środków powiązanych z potocznością bądź wulgarnością, nie jest wcale czynnikiem decydującym o wartości utworu komiksowego. Są to jedynie środki używane przez artystę w celu doskonalenia swego dzieła. Wszystko to decyduje o niezwyklej różnorodności tego medium, łączącego obraz i słowo, a które przez swych twórców jest czasem nazywany „jedenastą muzą”, co podkreśla, iż komiks może – lecz nie musi – być sztuką.