

Uniwersytet Rzeszowski

Wydział Filologiczny

Wojciech Birek

**GLÓWNE PROBLEMY TEORII KOMIKSU**

Praca doktorska  
napisana pod kierunkiem  
prof. dra hab. Stanisława Ulasza

Rzeszów 2004

## SPIS TREŚCI

*Spis treści został zamieszczony w całości, jednakże w tej wersji znalazły się tylko Wstęp, Rozdział VI i Zakończenie.*

**Wstęp.** PROBLEMY Z TEORIĄ KOMIKSU ..... 4

**Rozdział I.** PROBLEMY TERMINOLOGII. CZY KOMIKS MUSI BYĆ ŚMIESZNY?

1. Komiks, historyjka obrazkowa, powieść graficzna
2. Obrazki, paski, strony, dymki, ramki

**Rozdział II.** DEFINICJA KOMIKSU. WYZNACZNIKI „KOMIKSOWOŚCI”

1. Definicja utworu komiksowego
2. Definicja sztuki komiksu
3. Wyznaczniki „komiksowości”

Aneks: definicje komiksu, objęte analizą

**Rozdział III.** GRANICE I POGRANICZA KOMIKSU

1. Narracyjność – ekspresyjność
2. Mnogość obrazów – obraz pojedynczy
3. Graficzność – fotograficzność obrazu
4. Obraz nieruchomy – obraz ruchomy
5. Podrzędność słowa – dominacja słowa

**Rozdział IV.** TWORZYWA KOMIKSU

1. Problematyka znaków ikonicznych
2. Tworzywo ikoniczne utworu komiksowego
  - A. Kadr – jednostka syntaktyczna komunikatu komiksowego
  - B. Sekwencja narracyjna
  - C. Pasek i plansza
3. Funkcje znaków literniczych w strukturze utworu komiksowego
4. Funkcje słowa w strukturze utworu komiksowego
5. Onomatopeje

**Rozdział V.** STRUKTURA UTWORU KOMIKSOWEGO

1. Paradygmatyczna struktura utworu komiksowego
  - A. Poziom graficzny (poziom nośników materialnych)
  - B. Poziom obrazowy (poziom znaków i tworzonych)

przez nie struktur syntaktycznych)	
C. Poziom znaczeń elementarnych	
D. Poziom fabularno-narracyjny	
2. Syntaktyczna struktura utworu komiksowego	
A. Kadr	
B. Sekwencja narracyjna	
C. Strip (pasek)	
D. Plansza	
E. Zewnętrzne elementy struktury utworu	
<b>Rozdział VI. ONTOLOGIA KOMIKSU. PARADYGMAT KOMIKSU</b> .....	17
1. Ontologia komiksu .....	17
2. Paradygmat komiksu .....	31
A. Zakres wyborów genologicznych .....	32
B. Zakres wyborów stylistycznych .....	32
C. Zakres wyborów semantycznych .....	33
D. Zakres wyborów narracyjnych .....	34
<b>Zakończenie</b> .....	36
<b>Bibliografia</b>	
Bibliografia przedmiotowa	
Bibliografia podmiotowa	
<b>Spis ilustracji</b>	

## Wstęp: problemy z teorią komiksu

Sensowność formułowania teorii komiksu nie ulega wątpliwości. Jak każde zjawisko, obecne w naszej rzeczywistości – komiks zasługuje na rzetelny, systemowy opis, określający jego specyficzną naturę i właściwości. Stanowiące przedmiot tej rozprawy zjawisko jest przy tym nader atrakcyjnym obiektem badań i rozważań teoretycznych, zwłaszcza z uwagi na sposób współdziałania kształtujących je tworzyw oraz zakres funkcji, jakie może ono realizować.

Komiks to połączenie przekazu ikonicznego i werbalnego; ma więc z pewnością cechy wspólne wszelkim tego typu formom komunikacji: korzysta z kodów, wypracowanych dla potrzeb literatury, sztuk plastycznych i sztuki filmowej. Jest jednak równocześnie autonomicznym medium, wpisującym owe kody we własny, sobie tylko właściwy system. Stwarza to ciekawą dla badaczy sytuację: przekaz komiksowy składa się z powszechnie znanych i zrozumiałych składników, ale aby je należycie odczytać, konieczna jest znajomość swoistych dla niego reguł ich kodowania. Reguły te nie są przy tym zbiorem sztucznych, arbitralnie ustanowionych zasad. Język komiksu jest specyficznym, podyktowanym pragmatyką komunikacji przeformułowaniem kodów jego macierzystych tworzyw: werbalnego, ikonicznego oraz zasad narracji wizualnej. Jest zatem komiks niezwykle wdzięcznym obiektem badań dla teoretyka komunikacji.

Równie bogatym obszarem teoretycznej eksploracji jest zróżnicowanie funkcji i zastosowań komiksu we współczesnej komunikacji. Wiąże się z tym zagadnieniem sporo nieporozumień i kontrowersji, które od narodzin towarzyszą komiksowi i jego funkcjonowaniu w kulturze. Ewolucję komiksu jako formy ekspresji estetycznej znaczyły kolejne, mniej lub bardziej zajadłe ataki, ukazujące go jako medium ułomne, prymitywne i często szkodliwe, ataki wyprowadzane z bardzo różnych pozycji i poparte nieraz dość wątpliwymi argumentami. Teoria komiksu ma więc przed sobą oprócz analizy różnic, spotykanych w różnych odmianach funkcjonalnych komiksu, jeszcze jedno zadanie: zweryfikować wiązane z komiksem stereotypy i zastąpić je rzetelnym opisem natury zjawiska. W trakcie niniejszych rozważań przyjdzie odpowiedzieć m. in. na pytania, czy komiks jest zwyrodniałą

odmianą ilustracji książkowej oraz czy jest z natury niezdolny do przekazywania treści dyskursywnych i abstrakcyjnych.

Komiks, ukształtowany w końcu XIX wieku w Stanach Zjednoczonych w związku z rozwojem masowej prasy codziennej, przeszedł w toku swej historii znaczącą i radykalną ewolucję, w wyniku której przekształcił się z formy jarmarcznej rozrywki w zróżnicowane i bogate w odmiany medium, posługujące się wysublimowanym repertuarem środków wyrazu. Pomijając wspomniane już przypadki potępienia komiksu jako takiego, które trudno uznać za propozycje teoretyczne<sup>1</sup>, pierwsze przykłady naukowego zainteresowania tym zjawiskiem pojawiają się w latach 40. i 50. poprzedniego stulecia, by w latach 60. przybrać coraz wyraźniej skryształizowaną postać. W Stanach Zjednoczonych pierwsze wystawy komiksów, organizowane pod patronatem National Cartoonists Society, miały miejsce już na przełomie lat 40. i 50.; w tym samym okresie pojawiło się kilka publikacji, poświęconych komiksowi, jak *Cartoon Cavalcade* Thomasa Cravena (1943)<sup>2</sup> czy *The Comics* Coultona Waugh z 1947 r.<sup>3</sup>. Jednak dopiero w końcu lat 50. i całej następnej dekadzie ilość takich opracowań zaczyna systematycznie rosnać. Pojawiają się wówczas: *Comic Art in America* Stephena Beckera (1959)<sup>4</sup>, zbiór studiów *The Funnies: an American Idiom* Roberta H. Abla i Davida Manninga White'a (1963)<sup>5</sup>, *The Great Comic Book Heroes* cenionego autora komiksów Julesa Feiffera (1965)<sup>6</sup> i inne.

Pierwszym europejskim opracowaniem na temat komiksu (jeśli nie liczyć francuskiej monografii *Le Monde de Tintin* Pola Vandromme z 1959 r.<sup>7</sup>) była praca *I fumetti* Carla della Corte z 1961 r.<sup>8</sup>. W rok później, w reakcji na artykuł Pierre'a Strinati, poświęcony przedwojennym „historyjkom obrazkowym”, opublikowany

---

<sup>1</sup> Najbardziej znanymi w dziejach gatunku przypadkami krytyki komiksu są oskarżenia o wywieranie przezeń zgubnego wpływu na umysły i proces rozwojowy młodych czytelników, formułowane w późnych latach 40. i początku lat 50., wyrażone zwłaszcza w głośnej książce dra Frederica Werthama *The Seduction of the Innocents (Uwiedzenie niewinnych)*, 1954) oraz artykule Gershona Legmana *Psychopathology of „comics”, „Neurotica”* 1948. Relacje na ten temat patrz: K. T. Toeplitz, *Sztuka komiksu. Próba definicji nowego gatunku artystycznego*, Warszawa 1985, s. 121-123, oraz: J. Szyłak, *Komiks: świat przerysowany*, Gdańsk 1998, s. 46-48. Szczegółową i wnikliwą analizę argumentów obu oskarżycieli komiksów przeprowadził Harry Morgan w książce *Principes des littératures dessinées*, Angoulême 2003, s. 189-197.

<sup>2</sup> T. Craven, *Cartoon Cavalcade*, New York 1943.

<sup>3</sup> C. Waugh, *The Comics*, New York 1947.

<sup>4</sup> S. Becker, *Comic Art in America*, New York 1959.

<sup>5</sup> *The Funnies: an American Idiom*, red. R. H. Abel & D. Manning White, New York 1963.

<sup>6</sup> J. Feiffer, *The Great Comic Book Heroes*, New York 1965.

<sup>7</sup> P. Vandromme, *Le Monde de Tintin*, Paris 1959.

<sup>8</sup> C. della Corte, *I Fumetti*, Milano 1961.

w 92 numerze pisma „Fiction”, we Francji powstał „Klub Komiksów” (*Le Club des Bandes Dessinées*), przekształcony następnie z inicjatywy Francisa Lacassina w „Centrum Badań Literatury Graficznej” (*Centre d'Étude des Littératures d'Expression Graphique* – CELEG). W lipcu 1962 r. powstał pierwszy periodyk, poświęcony badaniom komiksu, nazwany „Giff-Wiff”, zaś 5 lutego 1965 r. w Bordigherze we Włoszech odbył się pierwszy międzynarodowy Kongres Komiksu, połączony ze sporą ekspozycją. Wywodząca się z CELEG grupa dysydentów powołała tymczasem, w listopadzie 1964 r., stowarzyszenie SOCERLID (*Société d'Études et de Recherches des Littératures Dessinées*), organizując w dziesięć miesięcy później wystawę „Dziesięć milionów obrazów” w galerii Towarzystwa Fotograficznego w Paryżu i zakładając własny komiksoznawczy periodyk „Fenix”. Przełomowym momentem w procesie konstituowania się wiedzy o komiksie stała się prestiżowa retrospektywna ekspozycja dorobku światowego komiksu w Muzeum Sztuk Dekoracyjnych w Paryżu (2.04-30.06.1967 r.), zatytułowana *Bande dessinée et Figuration narrative*, której towarzyszyło obszerne opracowanie pod tym samym tytułem<sup>9</sup>. Potem przyszło zainteresowanie komiksem semiotyków (które zaowocowało m. in. monograficznym numerem pisma „Communications”), kolejne antologie, encyklopedie, kursy uniwersyteckie, periodyki o zacięciu badawczym (jak francuskie „Cahiers de la Bande Dessinée”) i szereg prac badaczy-specjalistów, ale także uznanych twórców komiksu, jak Will Eisner czy Scott McCloud. Dziś teoria komiksu na świecie jest dziedziną nauki z własnymi tradycjami i sporym dorobkiem.

Thierry Groensteen w pracy *Système de la bande dessinée* przywołuje – i akceptuje – periodyzację badań komiksu, zaproponowaną przez Pierre'a Fresnault-Deruelle w roku 1990. Dzieli on dzieje dyskursu krytycznego dotyczącego komiksu na cztery okresy, które nazywa „warstwami” (*strates*):

1) okres archeologiczny lat 60., gdy krytycy z nostalgią wracają do swych lektur z dzieciństwa;

2) okres socjohistoryczny i filologiczny lat 70., gdy krytyka ustala teksty w ich wariantach, odtwarza związki itp.;

3) okres strukturalistyczny;

4) okres semiotyczny i psychoanalityczny<sup>10</sup>.

<sup>9</sup> *Bande dessinée et Figuration narrative*, p. red. P. Couperie, Paris 1967.

<sup>10</sup> T. Groensteen, *Système de la bande dessinée*, Paris 1999, s. 2.

„Z czterech wyróżnionych tendencji – pisze Groensteen – żadna nie została do dziś kompletnie wyczerpana; współistnieją one raczej jako liczne, zróżnicowane czy równoległe drogi, otwarte na poszukiwania, nie wykluczające także innych (w szczególności krytyki tematycznej i studiów nad gatunkami: komiksem humorystycznym, fantastycznym, westernem itp.)”<sup>11</sup>. Fresnault-Deruelle (a za nim Groensteen) zwraca także uwagę na pojawienie się najnowszej, „piątej warstwy” – krytyki neo-semiotycznej, w której akcent zostaje przeniesiony na płaszczyznę poetyki komiksu<sup>12</sup>.

Nie wydaje się, by powyższa klasyfikacja odznaczała się większą przydatnością w odniesieniu do polskich realiów. Historyczna periodyzacja polskiego dyskursu krytyczno- czy też teoretycznokomikсового z racji specyficzności dziejów gatunku i jego krytycznej recepcji w naszym kraju musi zostać podporządkowana zupełnie odmiennym od cytowanych wyżej kryteriom. Podobnie jak w przypadku samego komiksu, którego najeżona kłopotami i paradoksami historia w naszym kraju naznaczona jest swoistą schizofrenią, polska „komiksologia” ma za sobą krętą i znaczną przeszkodami drogę. Przez długie lata komiks był w Polsce medium kłopotliwym, niechcianym, w ostateczności ledwie tolerowanym, a tym samym nie zasługującym na poważną refleksję teoretyczną. Nawet sporadyczne próby teoretycznego opisu komiksu ograniczały się do podstawowych problemów lub zbaczały w stronę zagadnień, dla samej teorii komiksu marginalnych. Poważniejsze próby sformułowania teorii komiksu po polsku datują się na połowę lat osiemdziesiątych, dopiero ostatnio przybierając postać zauważalnego i znaczącego dorobku, głównie za sprawą zajmującego się tą dziedziną Jerzego Szyłaka<sup>13</sup>.

Oto jak przedstawia się zarys chronologii polskiej „komiksologii” (termin ten, jakkolwiek nieco na wyrost, wprowadził do użytku Janusz Dunin w fundamentalnym tekście *Prolegomena do komiksologii*<sup>14</sup>):

a) okres krytyki ideologicznej i estetycznej – późne lata 40. i lata 50. O ile pierwszy „kompetentny” (jak go nazwał Janusz Dunin) tekst o komiksie, czyli dwuczęściowy artykuł Aleksandra Hertza *Amerykańskie klechdy obrazkowe* z roku

---

<sup>11</sup> *Ibidem.*

<sup>12</sup> *Ibidem.*

<sup>13</sup> Wśród badaczy, postulujących stworzenie polskiej teorii komiksu bądź podejmujących w tym kierunku aktywne działania, można także wymienić Janusza Dunina, Sławomira Magalę, Ryszarda K. Przybylskiego, Krzysztofa Teodora Toeplitza, a ostatnio Krzysztofa Skrzypczyka.

1947<sup>15</sup>, odznaczał się życzliwą ciekawością pod adresem egzotycznego medium – publikowane w następnej dekadzie refleksje pisane były z wyraźnie ideologicznym zacięciem, bezlitośnie piętnując szkodliwość oddziaływania zrodzonej we wrogim systemie sztuki. Już w 1948 r. w „Gazecie Zachodniej” ukazała się relacja z antykomiksowej krucjaty dra Werthama (przechrzczonego w tekście na Werthmana) pod alarmującym tytułem: *Dzieci naśladową bohaterów powieści kryminalnych*<sup>16</sup>. Takie tytuły publikacji z lat 50., jak *Superman i powrotny analfabetyzm*<sup>17</sup>, „Comicsy” *deprawują młodzież i dzieci w Stanach Zjednoczonych*<sup>18</sup> czy „*American comics*” i *problem bibliotekarzy brytyjskich*<sup>19</sup>, mówią same za siebie.

b) okres popularyzacji i pierwszych postulatów metodologicznych – lata 60. i pierwsza połowa lat 70. Zaczęły wówczas pojawiać się teksty, zwracające uwagę na dynamicznie ewoluujący w krajach zachodnich gatunek i podejmujące próby przybliżenia jego historii i specyfiki. Dokonujący się wówczas w krajach, w których komiks mógł się bez przeszkód rozwijać, proces nobilitacji zjawiska i zachodzących w jego ramach przewartościowań estetycznych, znajdował swe odbicie w tekstach relacjonujących owe procesy (*Mała historia komiksów* Andrzeja Banacha z 1964 r.<sup>20</sup>, *Nobilitacja komiksów* Norberta Honszy z 1976 r.<sup>21</sup>, monograficzny „komiksowy” numer „Literatury na Świecie” z 1974 r.<sup>22</sup> czy postulujące naukowe zainteresowanie komiksem teksty Janusza Dunina: *Wstęp do komiksologii*<sup>23</sup> i *Prolegomena do komiksologii* z lat 1971 i 72).

c) okres prób opisu zjawiska – druga połowa lat 70. i lata 80. Pojawiły się wówczas teksty, proponujące zamiast spojrzenia zaciekawionego turysty-laika wnikliwy opis naukowy, sięgający tak istoty komiksu (teksty Ryszarda K. Przybylskiego, Sławomira Magali czy – pierwsza w całości poświęcona komiksowi – książka Krzysztofa Teodora Toeplitza *Sztuka komiksu. Próba definicji*

<sup>14</sup> J. Dunin, *Prolegomena do komiksologii*, „Literatura Ludowa” 1972, nr 6, s. 3-17.

<sup>15</sup> A. Hertz, *Amerykańskie klechdy obrazkowe*, „Kuźnica” 1947, nr 34, s. 4-5 oraz nr 35, s. 4.

<sup>16</sup> Michael Shay, *Dzieci naśladową bohaterów powieści kryminalnych*, „Gazeta Zachodnia” 10.XI.1948 r., nr 309, s. 6.

<sup>17</sup> S. Arski, *Superman i powrotny analfabetyzm*, „Nowa Kultura” 1952, nr 2.

<sup>18</sup> M. Dawidczyńska, „Comicsy” *deprawują młodzież i dzieci w Stanach Zjednoczonych*, „Szkoła i Dom” 1953, nr 8/9, s. 26-27.

<sup>19</sup> W. Piasecki, „*American Comics*” i *problem bibliotekarzy brytyjskich*, „Przegląd Biblioteczny” 1953, nr 2-3, s. 219-226.

<sup>20</sup> A. Banach, *Mała historia komiksów*, „Projekt” 1964, nr 3, s. 16-21; przedruk w: *idem: Pismo i obraz*, Kraków 1966.

<sup>21</sup> N. Honsza, *Nobilitacja komiksów*, „Życie Literackie” 1976, nr 15, s. 7.

<sup>22</sup> „Literatura na Świecie” 1974, nr 8/40, s. 3-93.

<sup>23</sup> J. Dunin, *Wstęp do komiksologii*, „Odgłosy” 1971, nr 3.



nowego gatunku artystycznego z 1985 roku), jak też jego różnorodnych powiązań (monograficzny numer miesięcznika „Film na Świecie” z 1980 r., poświęcony związkom komiksu i sztuki filmowej<sup>24</sup>).

d) okres analiz i opracowań monograficznych – późne lata 80. i lata 90. W tym ostatnim okresie (zawartym między dwoma falami wydawniczego ożywienia w komiksie, które przejawiały się eksplozją wydań polskich i zagranicznych rysowanych opowieści, co stworzyło dogodną okazję do badania komiksu) mamy do czynienia z dużym zróżnicowaniem odmian tekstów, poświęconych komiksowi. Obok klasycznych, powtarzających jeszcze znaną w latach 60. formułę tekstów popularyzatorskich czy informacyjnych, pojawiły się wówczas teksty krytyczne, analizy czy krótkie monografie, poświęcone poszczególnym twórcom, utworom czy szerszym zjawiskom, a także opracowania syntetyczne, opisujące sam komiks w jego specyfice bądź skupiające się na wybranych zagadnieniach. Te ostatnie mogą wiązać się z określoną tematyką (jak wnikliwe prace Jerzego Szyłaka, badające pojawiające się w komiksach motywy erotyki czy przemocy seksualnej) lub dziedziną, badającą komiks z właściwej jej perspektywy (jak bibliotekoznawcze badania czytelnictwa komiksów, socjologiczne analizy środowisk czytelniczych czy próby określenia roli komiksu w procesie edukacji polonistycznej). Nawet jeśli odsiać publikowane z nieubłaganą regularnością w prasie popularnej nie zawsze kompetentne teksty „informacyjne”, pozostaje spora (i nieustannie rosnąca) ilość tekstów, odznaczających się wyraźnymi ambicjami naukowymi, a więc składającymi się na postulowaną przed trzema dekadami przez Janusza Dunina polską komiksologię. Pejzażu polskiego piśmiennictwa „komiksologicznego” dopełniają rozsiane po tekstach, analizujących współczesną kulturę bądź jej poszczególne aspekty, mniejsze lub większe wzmianki o komiksie, których najwięcej można znaleźć w opracowaniach definiujących tzw. „kulturę audiowizualną” oraz w tekstach z zakresu literaturoznawstwa, przy czym wzmianki te odznaczają się silnie zróżnicowaną wartością i zawartością informacyjną, uzależnioną często od charakteru głównego tematu danego tekstu.

Warto zaproponowaną wyżej periodyzację zestawić z wprowadzoną przez Adama Ruska w artykule *Krótki kurs polityczny komiksu polskiego*<sup>25</sup> „polityczną”

<sup>24</sup> „Film na Świecie”, 1980 nr 10.

<sup>25</sup> A. Rusek, *Krótki kurs polityczny komiksu polskiego*, [w:] *Forum czytelnicze. Książka – prasa – wideo. Materiały z konferencji 11.10.1994*, Warszawa 1995, s. 27-36.

chronologią dziejów wydawniczych komiksu w powojennej Polsce. A rysuje się ona następująco: po krótkim okresie prób powrotu do przedwojennej tradycji publikowania komiksów w 1949 r. rozpoczęła się epoka SZLABANU (jak obrazowo nazywa ją autor chronologii), czyli zakazu publikowania komiksów i ich ideologicznej krytyki. W 1957 roku rozpoczyna się powolny proces ODKRĘCANIA KURKA i pojawiają się pierwsze popularne polskie komiksy oraz nielegalne przedruki komiksów zagranicznych. W 1966 r. zaczyna się kolejny etap ekspansji komiksu na polski rynek, nazwany OSWAJANIEM i trwający do 1981 r. Po tym okresie następuje okres WYPLYWU KONTROLOWANEGO (1981-88), w trakcie którego dokonano się otwarcie na komiks zagraniczny, a zwłaszcza frankobelgijski, zaś nakłady niektórych tytułów osiągnęły astronomiczne wysokości. To z kolei, w połączeniu z liberalizacją rynku wydawniczego, doprowadziło do krótkotrwałego BOOMU, czy też – jeśli trzymać się używanej przez autora chronologii terminologii „hydraulicznej” – POWODZI nowych inicjatyw wydawniczych (w tym sporej ilości wydawnictw, prezentujących efekty twórczych wysiłków naszych rodzimych twórców), przypadającej na lata 1989-1992. W latach 1992-1999 daje się zauważyć ODPLYW, czyli załamanie rynku komiksowego, który ze sporej ilościowo i zróżnicowanej fali publikacji przekształca się w szereg oderwanych, mniej lub bardziej efemerycznych inicjatyw wydawniczych, by pod koniec poprzedniej dekady wezbrać na powrót w DRUGĄ FAŁĘ, która trwa do dzisiaj, a nawet zdaje się przybierać na sile (tego ostatniego etapu nie ma w chronologii Ruska dlatego, że przywoływany tekst ukazał się przed jego rozpoczęciem)<sup>26</sup>.

Zestawiając „polityczną” chronologię Ruska z propozycją periodyzacji polskich publikacji „komiksologicznych” można zauważyć pewne prawidłowości. Najwyraźniej widać je w początkowych fazach. Poprzedzające SZLABAN późne lata 40. reprezentuje życzliwy komiksom tekst Hertza, zaś powstałe w latach 50. teksty wyraźnie odzwierciedlają oficjalne stanowisko partyjnych władz wobec komiksu. W latach 60. i 70. rośnie fala tekstów „popularyzatorskich”, którym jednak towarzyszą teksty o wyraźnym nastawieniu krytycznym, często – i nie bez racji – odnoszące się do marnej jakości ówczesnych polskich komiksów. W drugiej połowie lat 70. dochodzi nawet do swoistego „sporu o komiks”, a to w związku z emisją programu telewizyjnego „Trybunał wyobraźni”<sup>27</sup>, w którym komiks został

<sup>26</sup> Patrz: A. Rusek, *ibidem*.

<sup>27</sup> *Trybunał wyobraźni*, program telewizyjny emitowany w kwietniu 1977 w TVP.

odsądzonej od czci i wiary. Pojawiła się po niej spora ilość tekstów, gorąco broniących sztuki rysowanych opowieści<sup>28</sup>. W tym samym czasie zaczęły się także ukazywać publikacje, zaliczone przeze mnie do następnego etapu „polskiej komiksologii”; publicystyczne zacięcie tekstów polemicznych czy powierzchowność dziennikarskich prezentacji komiksowych osobiowości zstąpiła w nich naukowa wnikliwość i dążenie do rzetelnego opisu specyficzności komiksu. Tak naprawdę dopiero publikacje z tego okresu w pełni zasługują na miano „komiksologicznych”, co zresztą widać także po ich naukowym wystroju i uwzględnianiu dorobku zagranicznej refleksji o komiksie.

Następna – ostatnia w zaproponowanej tu periodyzacji – faza kształtowania się polskiej myśli teoretycznokomiksowej była po pierwsze rozwinięciem założeń owych pionierskich tekstów, po drugie zaś efektem krystalizowania się zakresu badań i różnicowania wyspecjalizowanych obszarów problematyki. W polskim piśmiennictwie poświęconym komiksowi mamy obecnie do czynienia zarówno z tekstami czysto krytycznymi czy postulatywną publicystyką, jak i z monografiami czy syntezami „historycznokomiksowymi” czy wreszcie klasyczną, rasową teorią komiksu w czystej postaci. Podobne zróżnicowanie można dostrzec w obiegu tekstów, dotyczących komiksu. Właściwie można mówić o istnieniu trzech podstawowych obiegów tekstów. Pierwszym, najszerzej dostępnym jest obieg wysokonakładowej prasy popularnej. Bibliografia tekstów poświęconych komiksowi jasno pokazuje prawidłowość, według której każdy tego typu periodyk przynajmniej raz w swej historii publikuje tekst, opisujący fenomen komiksu; teksty takie (czasami nawet tworzące bloki tematyczne) ukazują się zwykle przy okazji jakiegoś wydarzenia związanego z komiksem, jak festiwal komiksu czy premiera filmu, będącego adaptacją utworu komiksowego (prawdziwy wysyp takich tekstów wywołało odkrycie w Polsce cennego egzemplarza kolekcjonerskiego amerykańskiego komiksu). Rzadziej są to po prostu teksty „bez okazji”, relacjonujące obecny status zjawiska w naszej kulturze. Wartość informacyjna i rzetelność tych tekstów bywa bardzo zróżnicowana, a to w związku z tym, że piszą je często dziennikarze, nie będący specjalistami w tej dziedzinie i korzystający z przypadkowych źródeł informacji.

---

<sup>28</sup> Np. M. Parowski, *Komiks – chłopiec do bicia*, „Ekran” 1977, nr 35-37 (1064-1066), s. 9.

Drugi obieg tekstów o komiksie stanowią media specjalistyczne, to jest prasa, poświęcona wyłącznie lub częściowo komiksowi<sup>29</sup> oraz specjalistyczne strony internetowe. Tych ostatnich nie można pomijać, gdyż obok niezliczonych amatorskich witryn, publikujących czysto subiektywne sądy swych twórców, funkcjonują już w Internecie profesjonalne periodyki oraz autorskie witryny, zamieszczające teksty o dużej wartości informacyjnej, a nawet naukowej, jak magazyn internetowy „Esensja”<sup>30</sup> czy strona „Lagafium”<sup>31</sup>. W tym obiegu można znaleźć pełny tematyczny przekrój publikacji „okołokomiksowych” – od notek informacyjnych i recenzji, poprzez wszelkiego typu syntezy i monografie aż po polemiki i felietony.

Trzeci obieg tworzą wszelkie publikacje, tak periodyczne, jak i zwarte, o charakterze naukowym. Jeśli pominąć z natury samodzielne publikacje książkowe czy „pokonferencyjne” zbiory tekstów, komiks nie dysponuje własnym, wydzielonym miejscem dla publikowania poświęconych mu tekstów naukowych, jakim np. były w latach 70. i 80. „Les Cahiers de la Bande Dessinée” czy obecnie rocznik „9e Art” we Francji.<sup>32</sup> Wynika to po pierwsze z dotychczasowej marginalności naukowych zainteresowań komiksem w polskiej nauce, po drugie z niewielkiej liczebności i sporadyczności polskich tekstów w tej dziedzinie, wreszcie z nieokreślonego statusu polskiej wiedzy o komiksie, która to dziedzina często lokuje się w orbicie czy na marginesie większych dyscyplin naukowych, jak np. literaturoznawstwo, teoria czy historia sztuk plastycznych, wiedza o filmie czy szeroko pojęte kulturoznawstwo bądź badania kultury popularnej. Toteż tekstów poświęconych komiksowi trzeba nieraz szukać w przeróżnych miejscach. Przez lata najbardziej gościnnym „matecznikiem” dla tekstów o komiksie był periodyk „Literatura Ludowa”, co w zestawieniu z ludowym rodowodem, jaki przypisuje komiksowi autor pionierskiego na polskim gruncie tekstu *Amerykańskie klechdy*

---

<sup>29</sup> Najbardziej znanymi polskimi pismami, zajmującymi się komiksem i zamieszczającymi teksty publicystyczne i informacyjne na jego temat są magazyny „AQQ”, „Arena Komiks”, „KKK”, „Produkt” i „Świat Komiksu”. Oprócz nich ukazuje się sporo publikacji o charakterze „zinowym”.

<sup>30</sup> [www.esensja.pl](http://www.esensja.pl)

<sup>31</sup> [www.lagafium.and.pl](http://www.lagafium.and.pl)

<sup>32</sup> Począwszy od roku 2001 podczas Międzynarodowych Festiwali Komiksu w Łodzi organizowane są sympozja „komiksologiczne”, którym towarzyszą publikacje, zbierające teksty przygotowanych na nie referatów. Patrz: *Komiks polski w perspektywie polskiej komiksologii*, Łódź 2001, *Komiks polski a komiks w Polsce*, Łódź 2002 oraz: *Komiks jako element kultury współczesnej*, Łódź 2003 – wszystkie p. red. K. Skrzypczyka. W marcu 2004 r. ukazał się natomiast pierwszy z serii „Zeszytów komiksowych” – pisma, poświęconego przede wszystkim teorii i historii komiksu, a stworzonego na wzór wspomnianych „Les Cahiers de la Bande Dessinée”.

*obrazkowe*<sup>33</sup>, wydaje się powracającym (choć z czasem chyba zarzuconym) motywem polskiej komiksologii, szukającej w naszej kulturze narodowej miejsca dla komiksu w obszarach, zajmowanych dotąd właśnie przez kulturę ludową<sup>34</sup>. Niemało tekstów o komiksie zawierają periodyki i zbiory z zakresu literaturoznawstwa (w klasyfikacji genologicznej tej dziedziny badań komiks funkcjonuje jako forma „paraliteracka”); wzmianki o komiksie trafiają się w tekstach, analizujących język filmowy, ale sam komiks rzadko bywa głównym przedmiotem rozważań, zahaczających o filmoznawstwo, chyba, że przez pryzmat związków obu sztuk<sup>35</sup>; natomiast zaskakująco rzadko zainteresowanie komiksem wykazuje historia i teoria sztuk plastycznych (w najbardziej uznanych miesięcznikach z tych dziedzin „Sztuka” i „Projekt” opublikowano zaledwie cztery teksty o opowieściach graficznych), co dobitnie wskazuje na przeświadczenie krytyków i historyków sztuki o genologicznej odrębności komiksu i dyscyplin czysto plastycznych... albo też na uznawanie przez nich komiksu za sztukę podrzędną, niegodną zainteresowania.

Dodatkowe, nieraz dość pokaźne enklawy wiedzy o komiksie można ponadto znaleźć w dyscyplinach, zajmujących się tym zjawiskiem z racji jego przynależności do ich macierzystego przedmiotu badań, a to: bibliotekoznawstwie i badaniach czytelnictwa, socjologii, metodyce nauczania języka polskiego (która interesuje się komiksem jako elementem programów szkolnych tego przedmiotu) itp. Teksty, formułowane na użytek tych dyscyplin, zawierają czasami (dokonane niejako przy okazji) ustalenia, przydatne także i na gruncie samej teorii komiksu.

Badacz, pragnący zorientować się w stanie posiadania polskiej komiksologii, staje więc przed szeregiem trudności natury technicznej, związanych z ogromnym rozproszeniem tekstów o komiksie, zróżnicowaniem ich wartości i zawartości, a także z panującym w nich chaosem metodologicznym. Polskiej wiedzy o komiksie brak właściwego dziedzinom badań naukowych uporządkowania i dyscypliny, które to cechy dopiero w ostatnich latach zaczynają się konstytuować. Moim zamiarem jest włączenie niniejszej pracy w ów proces zaprowadzania ładu w tej stosunkowo jeszcze na polskim gruncie młodej dziedzinie. Nie pretendując do miana zbioru

<sup>33</sup> Por. A. Hertz, *Amerykańskie klechdy obrazkowe*, cz. II, „Kuźnica” 1947, nr 35, s. 4.

<sup>34</sup> Na paralele pomiędzy folklorem a kulturą popularną wskazuje także - w ślad za Romanem Jakobsonem i Piotrem Bogatyriewem - Ryszard K. Przybylski w artykule *Słowo i obraz w komiksie*, [w:] *Pogranicza i korespondencje sztuk*, p. red. T. Cieślakowskiej, Wrocław 1980, s. 233.

<sup>35</sup> Np. J. Szyłak, *Komiks i okolice kina*, Gdańsk 2000; oraz: W. Birek, *Komiks a film – pokrewieństwa i związki* [w:] *Od fantastyki do komiksu. W kręgu gatunków filmowych*, p. red. K. Sobotki i Z. Batki, Łódź 1993, s. 149-172.

niepodważalnych aksjomatów ani nie wyczerpując podjętych tu zagadnień – może ona stać się zestawem propozycji dla kolejnych badaczy.

\* \* \*

W naturalny sposób teoria komiksu skupia się na jego najbardziej powszechnej postaci, jaką jest komiks fabularny, realizujący funkcje właściwe wszelkim sztukom narracyjnym. To właśnie w tej formie komiks zyskał swą medialną tożsamość i obecną postać. Ale właściwe komiksowi techniki przekazu okazały się przydatne także do innych celów; postać komiksu przybierają obrazkowe instrukcje obsługi licznych urządzeń mechanicznych, posługuje się nią reklama, propaganda i instruktaż; komiks okazuje się też dogodną pomocą dydaktyczną w edukacji, będąc atrakcyjną formą przekazywania informacji. Teoretyczny opis komiksu powinien zatem uwzględnić także i owe dodatkowe formy jego wykorzystania, stawiając pytania o określające je odmienności.

Przed polską teorią komiksu stoją także dodatkowe trudności, związane z ograniczeniami dostępu do światowego dorobku objętej jego zainteresowaniem sztuki oraz powstałych za granicą kanonicznych tekstów teoretycznokomiksowych. Polskie edycje komiksów zagranicznych, jakkolwiek ostatnio coraz liczniejsze i bardziej reprezentatywne, z uwagi na wieloletnie okresy izolacji Polski od światowych rynków wydawniczych nie obejmują całych historycznych i geograficznych obszarów „dziewiątej sztuki”<sup>36</sup>. Nawet polski komiks, którego ewolucja dokonywała się raczej na marginesie głównych linii rozwojowych komiksu światowego, dopiero w ostatnich latach stał się obiektem opisu historycznego<sup>37</sup>. Natomiast powstałe za granicą teoretyczne opracowania, dotyczące komiksu, niemal w ogóle (z bardzo nielicznymi wyjątkami) nie były publikowane po polsku, pojawiając się co najwyżej w polskiej literaturze przedmiotu w postaci cytowań czy przypisów<sup>38</sup>.

<sup>36</sup> Wedle wypowiedzi twórcy komiksowej serii *Lucky Luke*, Morrisa, zarejestrowanej w filmie *Lucky Morris* (reż. Jean-Loup Martin, Francja 1994) to właśnie on jako pierwszy użył tej nazwy na określenie sztuki komiksu w cyklu ilustrowanych tekstów o kolekcji komiksów Vankeera, publikowanych w końcu lat 40. na łamach pisma „Spirou”. Tymczasem Alain Chante w książce *99 réponses sur... la Bande Dessinée* (Montpellier 1996, r. 4) twierdzi, że komiks posługuje się tą nazwą od czasu, gdy w 1970 r. Francis Lacassin opublikował zbiór tekstów, poświęconych komiksowi, pod tytułem *Pour un 9e Art, la BD*; tak czy owak z czasem ta peryfraza na trwałe przylgnęła do komiksu.

<sup>37</sup> Patrz; A. Rusek, *Tarzan, Matolek i inni. Cykliczne historyjki obrazkowe w Polsce w latach 1919-1939*, Warszawa 2001.

<sup>38</sup> Wyjątki stanowią: krótki artykuł Thierry’ego Smolderena *Komiks i prawa półkula* („Komiks-Fantastyka” 1989, nr 2/7, s. 36-38), dwa teksty, poświęcone okolicznościom narodzin komiksu: T. Groensteen, *1996: rok debaty*, tłum. R. Lipowy, „AQQ” 1997, nr 1(13) s. 31-32; R. Marshall, *Co należałoby napisać na urodzinowym torcie?*, tłum. R. Lipowy, *ibidem*, s. 32-33 - oraz rozdział książki

Podjmując próbę systemowego uporządkowania teorii komiksu zamierzam uwzględnić w niej wcześniejsze polskie opracowania na ten temat, jak też dorobek badaczy zagranicznych, dążąc do możliwie największej reprezentatywności przywoływanych tekstów i opracowań. Natomiast sięgając po przykłady w postaci utworów komiksowych, będę się starał w pierwszym rzędzie korzystać z utworów dostępnych w naszym kraju, tam jednak, gdzie to konieczne, odwołam się do dzieł, jeszcze w Polsce niepublikowanych. W przypadku cytowania tak tekstów teoretycznych, jak i (w formie ilustracji) fragmentów komiksów nie wydanych po polsku, posłużę się ich roboczymi polskimi tłumaczeniami, dokonanyimi dla potrzeb tej rozprawy.

Sformułowanie pełnej, kompleksowej teorii komiksu to zadanie, rozmiarami przekraczające objętość rozprawy doktorskiej, toteż praca ta będzie miała charakter po pierwsze zarysu, porządkującego całość problematyki, po drugie wyboru podstawowych problemów teorii komiksu. Teoria komiksu w proponowanym tu wyborze problemów obejmie przede wszystkim zbiór zagadnień ogólnych, dotyczących badanej dziedziny. W skład tego zbioru wejdą następujące zagadnienia:

1. problemy i ustalenia terminologiczne (istotne z uwagi na brak spójności w tej dziedzinie i konieczność adaptacji naukowej terminologii zagranicznej teorii komiksu);
2. kwestia definicji komiksu oraz związanych z nią wyznaczników „komiksowości”;
3. określenie granic komiksu i opis form pogranicznych;
4. opis tworzyw komiksu oraz zasad ich funkcjonowania w komunikacji komiksowym;
5. charakterystyka struktury utworu komiksowego;
6. wybrane zagadnienia ontologii komiksu oraz określenie jego paradygmatu.

W pracy tej nie zmieszczą się zagadnienia szczegółowe, obejmujące stylistykę komiksu i charakterystykę jego języka artystycznego, problemy genologii oraz zagadnienia, związane z konkretyzacją i interpretacją utworu komiksowego. Teorię komiksu warto też uzupełnić rozważaniami, dotyczącymi jego głównych kontekstów, jak ujęcie komiksu jako zjawiska estetycznego, jako formy kultury popularnej, jako formy komunikacji czy jego zastosowania w edukacji, reklamie

---

Güntera Metkena, poświęcony związkom komiksu i sztuk plastycznych: G. Metken, *Sztuka komiksu, komiks sztuki*, oprac. i tłum. R. Pollak, „Odra” 1978, nr 4, s. 57-64.

i propagandzie. Osobnym blokiem zagadnień jest też charakterystyka i systematyzacja metodologii badania komiksu. Elementy wymienionych tu zagadnień mogą pojawić się w tekście niniejszej rozprawy przy okazji omawiania objętych nią problemów; brak ich pełnego zarysowania w jej ramach można potraktować jako zadanie badawcze na przyszłość, tak dla autora, jak i innych badaczy komiksu w Polsce.

Tytuł niniejszej rozprawy – „Główne problemy teorii komiksu” – budzi skojarzenia z książką Henryka Markiewicza *Główne problemy teorii literatury*. Celem wyboru takiego właśnie tytułu było podkreślenie z jednej strony przeglądowego charakteru opatrzonej nim pracy, zaś z drugiej - wskazanie wagi poruszanych w niej zagadnień dla będącej ich przedmiotem dziedziny. Zapropionowany tu układ i dobór zagadnień oraz sposób ich ujęcia można potraktować jako rodzaj propozycji metodologicznej oraz - w miarę krystalizowania się nowych zakresów problematyki i formułowania wniosków badawczych - materiał dla przyszłych modyfikacji, uzupełnień czy nawet kontrpropozycji.



## **Rozdział VI**

### **Ontologia komiksu. Paradygmat komiksu**

Jeśli uznać prawomocność sformułowanej w rozdziale II tej pracy definicji oraz wszystkich późniejszych ustaleń, kwestia rozpoznania utworu komiksowego i zastosowania odpowiednich reguł jego lektury nie powinna nastroczać szczególnych problemów. Jednak nie rozwiązuje to wszystkich związanych z komiksami trudności. Jedną z nich jest pytanie o sposób istnienia utworu komiksowego. Definicja określa utwór komiksowy, opisując jego funkcje jako specyficznego (estetycznego) komunikatu oraz określając charakter jego ukształtowania tworzywowego. Jednak zarówno złożony, wieloetapowy charakter procesu kształtowania, jak i recepcji owego komunikatu stawia badacza przed koniecznością dokonania szeregu rozróżnień i rozstrzygnięć co do sposobu traktowania poszczególnych form, jakie komunikat ten przybiera na każdym z etapów tego procesu.

#### **1. Ontologia komiksu**

Nie ulega wątpliwości, że miano utworu przysługuje temu komunikatowi, który został sformułowany zgodnie z intencjami nadawcy i utrwalony w materii określonego medium tak, aby mógł stać się podstawą konkretyzacji jakiegokolwiek odbiorcy. Ani charakter medium (papier, płótno, monitor komputera czy ekran telewizora, ściana budynku czy jakakolwiek inna postać, umożliwiająca optymalną i kompletną percepcję wzrokową komunikatu), ani kwestia unikatowego czy seryjnego charakteru będącego podstawą konkretyzacji fizycznego obiektu nie mają tu znaczenia dla samej sytuacji komunikacyjnej; liczy się jedynie kompletność (zgodność ze zmaterializowanymi<sup>1</sup> intencjami nadawcy) oraz dostępność

---

<sup>1</sup> Posługiwanie się pojęciem „intencje nadawcy” bez dookreślenia w postaci słowa „zmaterializowane” byłoby cokolwiek niebezpieczne, można bowiem bez obaw założyć, że nie zawsze i nie wszystkie intencje nadawcy udaje się czytelnie wpisać w materialną postać komunikatu. Przyjmijmy więc założenie, że chodzi o wszelkie intencje, możliwe do odczytania z materialnego

komunikatu dla odbiorcy. Pojęcie kompletności wyklucza więc z definicji utworu takie komiksowe prefabrykaty, jak scenariusz (tekst słowny, zawierający instrukcje co do przyszłego kształtu komunikatu komiksowego, w pełnej, szczegółowej postaci lub tylko w zarysie) czy „storyboard” (rodzaj graficznego konspektu), a nawet rozrysowane ołówkiem plansze oryginalne przed ich wypełnieniem tuszem czy farbą. Formy te mogą stać się przedmiotem badania w trakcie analizy procesu twórczego (np. gdy śledzimy relacje pomiędzy dyrektywami scenariusza i ich realizacją w ostatecznej postaci utworu) lub nawet stanowić przedmiot odbioru estetycznego (scenariusz jako forma literacka lub szkic jako forma plastyczna), lecz nie mogą być utożsamiane z utworem komiksowym w jego postaci ostatecznej.

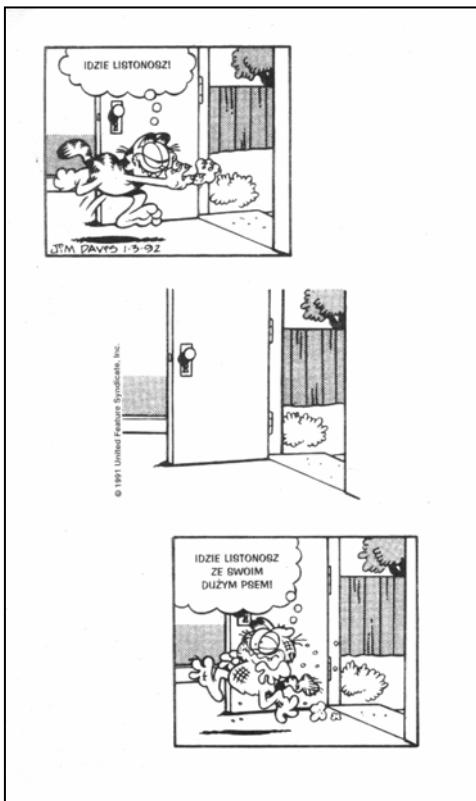
Na podobnych zasadach nie można utożsamić z utworem komiksowym jego fragmentu. Tu już jednak rodzi się poważny problem, gdyż powszechną praktyką jest publikowanie komiksów w odcinkach, i to zarówno tych, które taką odcinkową postać mają wpisaną w swoją formułę, jak i tych, które przygotowane zostały jako zwarte całości narracyjne i fabularne. Często spotyka się również modyfikacje, jakie odróżniają ten sam utwór w jego odcinkowej i zwartej postaci. Komiksy, które w postaci zwartej publikowane są w kolorze, w odcinkach w prasie ukazują się w postaci czarno-białej, co w pewnych przypadkach znacząco redukuje ilość dostępnych odbiorcy informacji, zwłaszcza, jeśli twórcy posługują się kolorem nie tylko w funkcji wypełnienia form, zakreślonych czarno-białym rysunkiem, ale również tak, by tworzył on formy samodzielnie. Często stosowana jest również odwrotna praktyka: komiksy, zrealizowane pierwotnie z myślą o publikacji w czerni i bieli, zostają dla potrzeb edycji zwartej pokolorowane, a czasami także „przemontowane”, gdy pierwotny układ stripów jest niezgodny z formatem planowanego wydania zwartej. Poszczególne paski z wydań pierwotnych zostają wówczas rozbite (często z naruszeniem kompozycyjnej integralności) na dwa odrębne paski o niejednolitej szerokości<sup>2</sup>, co tworzy zupełnie nową kompozycję, niezgodną z pierwotnymi zamiarami autora. Bardziej radykalnym zabiegiem „adaptacyjnym” jest całkowite rozbicie komiksowego paska na odrębne kadry, rozrzucone w „zstępującej” wertykalnie sekwencji na stronie wydania książkowego, jak ma to miejsce w książkowych zbiorach serialu *Garfield* (il. 94). Istnieją też

---

(znakowego) ukształtowania komunikatu na mocy posiadanych (przynajmniej potencjalnie) przez odbiorcę kompetencji.

<sup>2</sup> Tak właśnie zaadaptowano na formę książkową ukazujący się pierwotnie w odcinkach komiks Janusza Christy *Kajtek i Koko w kosmosie*, *op. cit.*.

jednak utwory, których autorzy zaprogramowali w układzie kompozycyjnym kadrów na planszy możliwość rekompozycji. Plansze komiksów z serii *Książę Valiant* Hala



Fostera zostały tak zaplanowane, że można zmienić ich układ ze zorientowanego pionowo układu trzech stripów na zorientowany poziomo układ dwóch stripów (il. 95). Najbardziej drastyczną ingerencją w kompozycję planszy były zabiegi, jakim poddano plansze komiksów albumowych, adaptowanych dla potrzeb formatu kieszonkowego. Tu już nie tylko zmieniano układ kadrów, ale i same kadry, przycinając je i przeformowując zgodnie z potrzebami i możliwościami nowego formatu, nieraz w bardzo radykalny i niemający nic wspólnego z racjami estetycznymi czy narracyjnymi sposób.

Takie zróżnicowanie postaci, w jakiej komunikat komiksowy może stać się przedmiotem odbioru, zmusza do określenia relacji między nimi. Z tej perspektywy utwór należy zdefiniować jako kompletny

94. Reprodukowany już (il. 86) strip z serii *Garfield* w układzie kadrów, stosowanych w zwartych, książkowych edycjach tego komiksu. J. Davis, *Garfield: Pogromca fał*, strip 62.

komunikat, odznaczający się zamierzoną przez nadawcę odrębnością oraz autonomią fabularną i kompozycyjną. Taki komunikat musi zatem samodzielnie formułować swój

temat i dopełnić jego realizacji. Utworem będzie więc pojedynczy pasek serialu prasowego, samodzielna plansza serialu „jednoplanszówek”<sup>3</sup> lub krótka, kilkuplanszowa historia, włączona do zbioru komiksowych nowel lub publikowana w prasie, wreszcie album, zeszyt czy tom, jeśli ten zawiera jedną spójną opowieść. Zasadniczym wyróżnikiem autonomiczności utworu jest opatrzenie go tytułem oraz bądź znakiem zakończenia (często jest to napis „KONIEC”), bądź brakiem oznaczenia kontynuacyjności (streszczenia odcinków poprzednich oraz napisu

<sup>3</sup> Przykładem takiego serialu jest cykl *Gaston* André Franquina, który przybrał ostatecznie formę zbioru albumów, ale poszczególne plansze (czasami zredukowane do formatu połówki planszy standardowej i publikowane po dwie na stronie) noszą numeracje, określające ich kolejność w serialu, a nie w poszczególnych albumach. Np. reprodukowany w tej pracy kadr (il. 74, s. 315) zawiera również numer odcinka i jest to nr 884.

„c.d.n” w zakończeniu). Jednak także i opisane tu wyznaczniki nie zawsze są jednoznaczne: w przypadku komiksów „paskowych” (a także i planszowych, publikowanych w odcinkach w prasie) mamy do czynienia z dwiema odmianami. W formie „mozaikowej” każdy strip (lub plansza) jest samodzielną całością fabularną, opowieścią o sytuacji, rozegranej w ramach jednego odcinka. Zaś w formie kontynuacyjnej fabuła, rozpoczęta w odcinku pierwszym, jest sukcesywnie rozwijana w odcinkach następnych, a niezajomość treści wcześniejszych odcinków utrudnia bądź wręcz uniemożliwia pełne odczytanie sensu odcinka, który jest przedmiotem lektury czy badania. Zadaniem odbiorcy jest nie tylko dokonanie konkretyzacji owego odcinka, ale wpisanie go w całość opowieści, ukonstytuowaną przez wszystkie wcześniejsze odcinki, opowieści – dodajmy – otwartej, pozostawiającej odbiorcę w oczekiwaniu zakończenia (połączonym oczywiście z różnymi jego możliwymi indywidualnymi antycypacjami, weryfikowanymi w trakcie dalszej lektury). Akt konkretyzacji utworu, publikowanego w odcinkach, jest więc w istocie procesem rozciągniętym w czasie – czasami wręcz na lata, co jest jednak wpisane w poetykę tego utworu i wyznacza twórcy określone strategie narracyjne, polegające chociażby na wymogu sukcesywnego wprowadzania nowych informacji o świecie przedstawionym w każdym kolejnym odcinku oraz na stymulowaniu uwagi odbiorcy poprzez dawkanie i odwlekanie rozwiązań i wyjaśnień.



95. Dwa warianty kompozycyjnego układu planszy komiksu *Prince Valiant*: J. Cullen Murphy. *Prince Valiant*, t. 2, El Cajon 1986, s. 33.

Z kolei seriale o formule „mozaikowej”, których każdy odcinek jest samodzielnym, równoprawnym elementem, tworzą

autonomiczne całości fabularne, odnoszące się wspólnie do ogólnego kontekstu, jakim jest suma wiedzy o relacjach w obrębie świata przedstawionego, w pewnym stopniu nabyta w lekturze (jakichkolwiek) poprzednich odcinków, zaś w pewnym – wywiedziona drogą dedukcji z wymowy wydarzeń przedstawionych w czytany odcinku. Każdy odcinek z osobna odnosi się tu do ogólnego wzorca relacji, ufundowanych najczęściej na charakterystyce postaci, zaludniającego świat serialu. Zazwyczaj poszczególne odcinki można rozpoznać jako warianty powtarzalnych w ramach danego utworu schematów narracyjnych, a relacje chronologii pomiędzy nimi nie mają tak zasadniczego znaczenia dla właściwego odczytania sensu każdego z nich. W przypadku realizujących tę formułę serii niesposób zazwyczaj mówić o istnieniu spójnej, łączącej poszczególne odcinki fabuły; kolejne zaprezentowane wydarzenie nie jest konsekwencją wydarzeń wcześniejszych. Streszczenie serialu „mozaikowego” sprowadzałoby się do określenia ogólnych reguł, rządzących światem przedstawionym, oraz prezentacji co bardziej typowych sytuacji, powtarzających się w kolejnych odcinkach.

Od tak opisanych reguł są jednak odstępstwa. W serialach kontynuacyjnych, których poszczególne utwory wyznacza zamykający je napis „koniec” – zamiast sugerującego kontynuację napisu „c.d.n.” – zdarzają się przecież utwory wieloczęściowe, składające się z tomów, tworzących formalnie i zgodnie z intencją autora całość narracyjną, zwieńczoną kulminacją, ale fabularnie otwarte na kontynuację, co potwierdza zwykle sakramentalnym „c.d.n.”, mimo że kolejne tomy takiego cyklu noszą już własne tytuły w ramach serii. Często taki epizod wieloczęściowej fabuły kończą dwa sformułowania metatekstowe, informujące o końcu bieżącego epizodu i zapowiadające kontynuację fabuły w epizodzie kolejnym (czasem podając nawet jego tytuł). Powszechną w wielu odmianach komiksu praktyką stało się zbieranie takich kilkuczęściowych fabuł w zwartej fabularnie postaci pod wspólnym tytułem (tytuł ten często pojawia się już na etapie publikacji w częściach, ale zdarzają się przypadki, gdy zostaje on niejako naddany całości dopiero w momencie jej reedycji w takiej postaci. Proces taki miał miejsce np. w przypadku pięciotomowej fabuły, chodzącej w skład francuskiego serialu *Blueberry* Jean-Michela Charliera i Jeana Girauda, która przybrała po latach postać „powieści graficznej”, opatrzonej na tę okazję nowym tytułem *Złoto Konfederatów*, i nie jest to jedyny taki przypadek.

Z kolei w komiksie amerykańskim powszechne stało się projektowanie w ramach znanych, powstających od lat serii mniejszych, zwartych całości fabularnych, opatrzonych własnym „wewnętrznym” tytułem, ale publikowanych pod postacią krótkiej serii epizodów (także często opatrywanych własnymi indywidualnymi tytułami), które to całości były następnie publikowane w formie zwartego tomu „powieści graficznej”, zaś pierwotny podział na epizody przybierał postać powieściowego układu rozdziałów. Powoduje to zatarcie rozgraniczenia między genologicznymi formami komiksowymi, jakimi są serie zeszytowe i albumowe, a powieścią graficzną. W efekcie powstaje trójstopniowa nieraz hierarchia całości fabularnych, w której nadrzędną strukturą jest serial, środkowy stopień zajmuje wyodrębniona i często autonomiczna fabularnie forma, którą można nazwać powieścią graficzną lub – respektując jej wewnętrzny podział – miniserią, zaś najmniejszą samodzielną jednostką fabularną stanowi epizod (ujęty w formę zeszytu lub albumu). O ile tak epizodowi, jak i miniserii, ujętej w całość, przysługują uprawnienia utworu – serial zachowuje właściwości zbioru (cyklu) utworów, połączonych tożsamością świata przedstawionego, relacją następstwa czasowego i przyczynowo-skutkowego, ale rozdzielonych samodzielnością fabuł, z których każda realizuje często podobny, jeśli nie ten sam schemat fabularny.

Także i w serialach mozaikowych trafiają się czasami elementy ciągłości fabularnej. Dzieje się to zwłaszcza w konsekwencji bardziej dalekosiężnej zmiany w świecie przedstawionym, jak wprowadzenie nowej postaci czy nowego motywu, gdy np. bohaterowie opuszczają miejsce zamieszkania i wyjeżdżają na wakacje, mamy do czynienia z szeregiem epizodów, funkcjonujących jako samodzielne gagi, ale i włączającej się w określoną nadrzędną całość fabularność, czasami nawet odznaczającą się linearnym rozwojem akcji. Taką podwójną formułę posiadał już serial jednoplanszowych opowieści Winsora McCaya *Little Nemo in Slumberland* z początku XX wieku, który oprócz tego, że poszczególne plansze opowiadały o odrębnych wydarzeniach, związanych zazwyczaj z nieoczekiwaną deformacją rzeczywistości przedstawionej i zwieńczonych nagłym przebudzeniem bohatera, składały się w sumie na sukcesywnie rozwijaną fabułę, opowiadającą o kontynuowanej każdej kolejnej nocy podróży małego chłopca w głąb Krainy Snów. W innych serialach ściślej określone całości fabularne, związane z wprowadzeniem i rozwijaniem określonego wątku, tworzyły w ramach swobodnie komponowanej całości enklawy relatywnie większej spójności i linearności

fabularnej, ustępujące po swym wybrzmieniu kolejnym okresom luźniej ze sobą związanych epizodów.

Warto tu wspomnieć o procedurze reedycji odcinkowych komiksów prasowych w formie zwartych całości, przy czym nie zawsze zawartość poszczególnych tomów odznacza się wyrazistą odrębnością fabularną. W serialach mozaikowych często są to po prostu zbiory odcinków (stripów) z pewnego okresu, publikowane w porządku chronologicznym. Zdarzają się jednak i reedycje wybranych odcinków, powiązanych zbieżnością motywów, co nadaje im pozory większej spójności fabularnej, niż ich wierny, chronologiczny układ. Takie zbiory odcinków serii mozaikowych mają często własne, raczej okazjonalne tytuły, powiązane z najbardziej wyrazistymi motywami, przewijającymi się w zebranych epizodach. Podobnie bywa w przypadku zwartych reedycji seriali kontynuacyjnych, które zostają najczęściej mniej lub bardziej arbitralnie podzielone na tomy o długości zgodnej ze standardem wybranej przez wydawcę formy. Np. *Zabłąkana rakietka*, pierwszy tom niedokończony albumowej reedycji polskiej kontynuacyjnej serii paskowej Janusza Christy *Kajtek i Koko w kosmosie*, opartej na podziale materiału na 46-planszowe albumy, zbierające dwa przekomponowane kompozycyjnie stripy na każdej planszy, kończy się kadrem, mającym w oryginale bezpośrednią kontynuację w pasku następnym. Zabieg zamknięcia albumu właśnie w tym miejscu wynikał po prostu z narzuconej tomowi objętości i nie miał nic wspólnego z jakimikolwiek podziałami na płaszczyźnie narracyjnej czy fabularnej (jeśli nie liczyć podziału na stripy)<sup>4</sup>.

Tak opisane relacje pomiędzy formami publikacji prowadzą do następujących rozróżnień: najmniejszą samodzielną publikacyjnie (lecz niesamodzielną fabularnie) jednostką utworu jest **odcinek** serii paskowej czy planszowej. Samodzielny fabularnie odcinek serii mozaikowej może zostać uznany za pełnoprawny utwór, podczas gdy odcinek serii kontynuacyjnej powinien być traktowany jako element większej całości, której wyznacznikiem jest ten sam tytuł. Zarówno w jednej, jak i w drugiej postaci komiksy odcinkowe mogą być publikowane w formie zwartej, jedno- lub wielotomowej (w zależności od ilości odcinków i zamierzonej formy publikacji zwartej). Poszczególne tomy komiksów mozaikowych należy traktować jako **zbiory utworów**, połączonych oczywiście relacjami fabularno-narracyjnymi,

---

<sup>4</sup> Patrz: J. Christa, *Kajtek i Koko w kosmosie 2/91: Zabłąkana rakietka*, Warszawa 1991.

jednak nie tworzące fabuły ani konsekwentnej linii narracyjnej w ścisłym tego słowa znaczeniu (poza sytuacjami, gdy następstwo fabularne zdarzeń nakłada się na układ gagów, wypełniających kolejne odcinki). Z kolei tomy wieloczęściowego wydania kontynuacyjnego komiksu odcinkowego należałoby traktować jako samodzielne utwory wyłącznie w przypadkach, gdy ich podziały są zgodne z podziałami fabularno-narracyjnymi w obrębie całości.

W przypadku komiksów zeszytowych lub albumowych, w których kilka tomów (woluminów) składa się na wyraźnie określoną, autonomiczną całość fabularną, mamy do czynienia z **epizodami**, obdarzonymi dużym stopniem samodzielności, jeśli nawet nie fabularnej, to kompozycyjnej, gdzie zawarta w tomie fabuła prowadzi do określonej kulminacji. Z tego powodu można epizodom przypisać status utworów, choć ich włączenie do większej całości fabularnej w edycji zwartej powoduje zmianę ich statusu; utworem staje się wówczas owa całość, zaś epizod przejmuje tu funkcję rozdziału czy części owej całości. Oczywiście istnieją także zeszytowe czy albumowe komiksy, zamykające fabułę w ramach jednego tomu.

Wyłaniająca się z powyższych relacji wielość, zmienność i płynność form publikacji komiksu zmusza do kolejnego zróżnicowania pojęć. **Utwór**, mający określoną postać fabularną i edyorską zamierzoną przez autora może zostać poddany różnego rodzaju modyfikacjom. Jeśli modyfikacje te przybierają wyłącznie postać zmiany w sposobie publikacji bez zasadniczych ingerencji w zawartość fabularno-narracyjną utworu – możemy mówić o różnych **edycjach** tego samego utworu: edycji odcinkowej, zwartej – albumowej, zeszytowej, kieszonkowej, nawet – jeśli nie wiąże się to z zasadniczą ingerencją w sferę znaczeń – z edycją czarno-białą komiksu kolorowego lub barwną komiksu pierwotnie czarno-białego. Jeśli jednak nowa edycja związana jest z choćby niewielkimi zmianami w zawartości znaczeniowej komiksu – mamy już do czynienia z **wersją** utworu. Wersje powstają w drodze radykalnej rekompozycji plansz – jeśli te miały „znaczeniotwórczą” organizację, a po modyfikacji znaczenia te nie zostały w żaden sposób zachowane – bądź ingerencji w zawartość ikoniczną kadrów i tekstów. Ingerencja ta może polegać na zamianie rysunków, przesuwaniu elementów wewnątrz kadrów (licznych przykładów takich ingerencji dostarczają przygotowane dla potrzeb rynku amerykańskiego nowe wersje komiksów europejskich, gdzie wszelkimi sposobami redukuje się elementy ikoniczne, związane z erotyką, już to metodą przesuwania



w „strategiczne” miejsca dymków z napisami dialogowymi, już to przez graficzne przesłanianie niepożądanych elementów rekwizytami czy „ubieranie” zbyt roznegliżowanych postaci, już to poprzez jawne zabiegi „cenzorskie”, jak czarne kwadraty itp. aż po usuwanie niepożądanych elementów. Pełna takich przykładów ingerencji w pierwotną materię przekazu ikonycznego jest nowa edycja serialu Alexandro Jodorowsky’ego i Zorana Janjetova *Przed Incalem*, przygotowana dla potrzeb wydania amerykańskiego. Oprócz nowej obróbki rysunku czarno-białego i zmienionej, komputerowej kolorystyki znalazły się tam liczne ingerencje w warstwę znaczeniową przekazu ikonycznego, miejscami wręcz zmieniające wymowę komunikatu. Tak radykalnie zmodyfikowana edycja staje się już wersją, a jej odmienności wobec wersji pierwotnej pozwalają (a nawet nakazują) badać oba warianty utworu rozdzielnie.



96. Plansza komiksu jako wynik obróbki poligraficznej. Po lewej pozbawiony czerni kolor w formie, w jakiej istnieje materialnie; po prawej – finalny produkt w albumie, będący wynikiem nałożenia czerni planszy oryginalnej i koloru z tzw. „blaudruku”. R. Loisel, *Piotruś Pan*, t. 1 pt. Londyn, tłum. M. Mosiewicz-Szrejter, Warszawa 2003, pl. 43. Po lewej reprodukcja z albumu R. Loisela *Peter Pan. L'envers du décor*, Paris 2000, bns.

Nie powinno zasadniczo zmieniać odczytania utworu dopełnienie zawierające go wydania o wszelkiego rodzaju dodatki metatekstowe, jak szkice, fragmenty scenariusza itp. Zmiany takie można uwzględnić, gdy owe dodatki metatekstowe dotyczą świata przedstawionego, poszerzając wiedzę odbiorcy na jego

temat, a więc zwiększając jego kompetencje odbiorcze. W zasadzie jednak, dopóki dodatki te nie zostają bezpośrednio włączone w strukturę utworu (np. w postaci przypisów) – nie zmieniają one jego tożsamości.

Pozostaje jeszcze do rozstrzygnięcia kwestia rozróżnienia pomiędzy utworem jako obiektem odbiorczej konkretyzacji a oryginałem, czyli tym artefaktem, który jest bezpośrednim źródłem utworu. O ile jednak utwór przybiera postać gotowego, skończonego, pełnego komunikatu – oryginał nie zawsze tę postać osiąga. Są oczywiście oryginały, które niczym zasadniczym nie różnią się od reprodukcji, wchodzących w skład utworu (oczywiście poza tym, że nie mają formy książkowej publikacji i często noszą na sobie ślady procesu twórczego, jak błędy i korekty), ale w o wiele bardziej licznych przypadkach oryginał planszy komiksu nie ma tej samej postaci, co jego odpowiednik w finalnej formie utworu: plansze oryginalne komiksów kolorowych są często czarno-białe, zaś kolor rozprawdza się na osobnych, specjalnie przygotowanych planszach, pozbawionych czerni lub – obecnie – technikami komputerowymi (il. 96). Często plansze oryginalne nie zawierają też tekstów w dymkach, nie mówiąc już o sytuacjach, gdy w ogóle nie istnieje coś takiego, jak plansza oryginalna, gdyż plansza utworu zostaje złożona z odrębnych rysunków, poddanych obróbce i montażowi komputerowemu, a zatem w ostatecznej postaci istnieje wyłącznie w postaci elektronicznej lub wykonanych z niej reprodukcji. Plansze oryginalne (w takiej postaci, w jakiej wyszły spod ręki twórcy) pełnią więc najczęściej funkcje artefaktów, stają się przedmiotem estetycznym, prezentowanym na wystawach tak samo jak dzieła plastyczne, tak samo również bywają sprzedawane kolekcjonerom (zazwyczaj pojedynczo), zaś właściwym przedmiotem komunikacji jest w przypadku komiksu utwór, zapisany na określonym nośniku, będący efektem określonej edycji. Ściślej odbiorca wchodzi w kontakt z określonym **egzemplarzem** utworu wydanego w jakiejś edycji, przy czym egzemplarze tej samej edycji powinny z definicji odznaczać się identycznością (przynajmniej jako nośniki znaczeń); w praktyce brak owej identyczności jest możliwy, ale wyłącznie w wyniku błędów drukarskich lub mechanicznych uszkodzeń egzemplarza. Akt odbioru utworu musi więc wykluczyć tego typu przypadki i oprzeć się na egzemplarzu, pozbawionym tego typu wad<sup>5</sup>.

---

<sup>5</sup> Najbardziej „drastycznym w polskim edytorstwie komiksowym przypadkiem zafalszowania kształtu komunikatu komiksowego poprzez błędy drukarskie i redakcyjne była edycja komiksu *Lobo: Fragastyczna podróż* (scen. A. Grant, rys. H. Meija, Warszawa 2002), w której w bardzo

Z pełnieniem przez utwór komiksowy jego zasadniczej funkcji, jaką jest funkcja komunikacyjna, wiąże się kilka błędów, popełnianych przez odbiorców i prowadzących w konsekwencji do niewłaściwego podejścia do tego rodzaju komunikatu. Należy do nich traktowanie komiksu jako obiektu oglądania, a nie lektury. Akt odbiorczy ma wówczas charakter selektywny, sprowadzony do odczytywania przekazu ikonicznego, z pominięciem lub pobieżną lekturą teksów. Skrajną postacią takiej postawy jest skupienie się odbiorcy na plastycznych walorach komiksu, na kontemplowaniu rysunków, nieraz w przypadkowej kolejności i bez zwracania uwagi na ich relacje narracyjne. Komunikat komiksowy przybiera dla takiego odbiorcy postać swoistego albumu rysunków, zaś aktywność odbiorcza sprowadza się do wyszukiwania interesujących odbiorcę form i ich układów, czasem z uwzględnieniem ich treści, ale bez wiązania ich w całości narracyjne. Tego typu postawa odbiorcza zostaje w pewien sposób uprawomocniona w praktyce prezentowania wyrwanych z kontekstu całości narracyjnych plansz komiksowych i prezentowania ich w postaci ekspozycji, zaaranżowanych na wzór wystaw plastycznych. Recepcja prezentowanego w taki sposób komiksu żadną miarą nie umożliwia jego pełnego odbioru jako komunikatu narracyjnego, a to za sprawą fragmentaryczności i achronologiczności prezentowanych tak fragmentów, nie mówiąc już o niedogodnościach lektury w warunkach sali wystawowej, która jest o wiele bardziej uciążliwa, niż w komforcie kontaktu z komiksem w postaci książkowej czy cyfrowej. Czysto „plastyczna” recepcja utworu komiksowego może stanowić dodatkową płaszczyznę jego odbioru, dopełniającą odbiór właściwy, ale jako jedyna forma recepcji jest odbiorem niepełnym i niewystarczającym.

Podobnie chybioną postacią odbioru komiksu jest potraktowanie go jako ilustracji jakiegoś – obojętnie, czy istniejącego, czy wymyślanego – tekstu werbalnego. Komunikat komiksowy nie ilustruje ani własnego, zawartego w jego strukturze tekstu werbalnego (a przynajmniej nie jest to jego główne zadanie), ani też żadnego tekstu zewnętrznego. Jedynym tekstem, do którego można odnieść utwór komiksowy, jest tekst scenariusza, ale tu mamy raczej do czynienia ze zbiorem dyrektyw, nie zawsze precyzyjnych i nie zawsze wiernie realizowanych. Scenariusz komiksowy niekoniecznie przybiera postać skończonego, uprzedzającego realizację graficzną tekstu. W przypadku stosowanej przez niektórych twórców amerykańskich

---

skomplikowany sposób pozmieniano kolejność plansz w całym utworze. Błąd objął całą edycję, która została wycofana i zastąpiona właściwą.

metody, zwanej „plot” proces pisania scenariusza przebiega dwuetapowo: najpierw ogólny zapis fabuły, który stanowi podstawę do jej rozrysowania w formie rozmieszczonych na planszach sekwencji narracyjnych, a następnie – już w oparciu o graficzną konkretyzację tej fabuły – wpisanie w poszczególne kadry tekstów dialogowych i narracyjnych. Sam etap realizacji graficznej wiąże się oczywiście z możliwościami odstępstw od litery zaprojektowanego w formie językowej tekstu, co czasami zdarza się również w komiksach, rysowanych według klasycznego, skończonego scenariusza. Takie modyfikacje mogą się pojawiać zarówno na etapie koncepcyjnym, gdy autor scenariusza i rysunków wymieniają poglądy na charakter i zawartość poszczególnych scen, jak i po realizacji pierwszej wersji graficznej utworu – czy to na życzenie wydawcy, czy to z inicjatywy samych autorów, szukających innych, lepszych rozwiązań<sup>6</sup>. Historia komiksu zna kilka przypadków powrotu przez poszczególnych twórców do podjętego już kiedyś tematu i ich ponownej realizacji graficznej czy nawet radykalnej zmiany scenariusza (il. 97).

Ostatnim argumentem przeciw ilustracyjnej interpretacji komiksu są przypadki braku precyzyjnie sformułowanego scenariusza, przytrafiające się zwłaszcza w komiksach, w których autorem scenariusza i jego graficznej realizacji jest ta sama osoba. Scenariusz przybiera wówczas postać zbioru luźnych notatek, często niezrozumiałych dla nikogo poza samym twórcą, nie mówiąc już o przypadkach kompletnego braku takiej formy tekstowej (dotyczy to zwłaszcza odcinkowych komiksów prasowych). Relacje narracyjne pomiędzy tekstem słownym a przekazem ikonycznym w utworze komikсовym mogą być (i często bywają, czego najlepszym przykładem jest niniejsza rozprawa) przedmiotem analiz, ale chodzi tu zawsze o relacje pomiędzy elementami, integralnie wkomponowanymi w zwarty, konsekwentnie zorganizowany system, i powiązаныmi w jego ramach ścisłymi relacjami funkcjonalnymi.

---

<sup>6</sup> Informacje na temat procesu i metod powstawania scenariusza oraz relacji między nim a realizacją graficzną utworu komikсового – patrz: M. Salisbury, *Writers on comics scriptwriting*, London 1999.



97. Dwie odległe w czasie wersje tego samego komiksu: S. Le Tendre (scen.) i R. Loisel (rys.), *La Quete de l'Oiseau du Temps*, t. 2: *Le Temple de l'Oubli*, Paris 1987, s. 12 – pierwsza wersja komiksu z roku 1975 (po lewej) - oraz wersja ostateczna z roku 1984: tychże *Poszukiwanie Ptaka Czasu*, t. 2: *Świątynia Zapomnienia*, Warszawa 2004, pl. 46. Pierwotna sześciopłanszowa nowelka rozwinęła się ostatecznie w 47-płanszowy album, w którym zmianie uległy niemal wszystkie elementy fabuły.

Tak samo jak nie można redukować komiksu do jego warstwy plastycznej, nie powinno się go sprowadzać do samej warstwy literackiej. Poza wpisana w utwór komiksowy opowieścią liczą się w nim także wszystkie specyficzne znaczenia, ufundowane na graficznym, kompozycyjnym i ikonicznym ukształtowaniu komunikatu. Utwór komiksowy jest taką odmianą komunikatu, w której samo jego ukształtowanie stanowi istotny nośnik konstytuowanych przezeń znaczeń, a umiejętność interpretacji opartych na konwencjach plastycznych zabiegów stylistycznych może okazać się warunkiem właściwego odczytania całości utworu.

Listę odbiorczych nieporozumień, wynikających z błędnego pojmowania natury lub nieznajomości zasad komunikatu komiksowego, chciałbym uzupełnić opisem szczególnego, choć powszechnie – jak się zdaje – spotykanego przypadku, gdy potencjalny odbiorca komunikatu komiksowego nie potrafi uspoźnić składających się na jego całość składników i przyznaje się do trudności, lub nawet niezdolności do odczytania zawartych w nim sensów. Być może to właśnie ten przypadek leży u podstaw często demonstrowanej niechęci do komiksów, która wcale nie musi się wiązać z kulturowymi uprzedzeniami, ale może mieć swoje

podstawy w mechanizmach percepcji, istotnie ułatwiających odbiór komunikatu komiksowego.

Niechętnych komiksowi (i nie tylko jemu) zwolenników kultury słowa jako wysublimowanej, o bogatych tradycjach, na trwale związanej ze sferą wyższych wartości i stymulującej wyobraźnię (w przeciwieństwie do np. komiksów, które mają tę wyobraźnię zabijać<sup>7</sup>) nazywa się często werbocentrystami lub - we francuskiej literaturze przedmiotu - anikonetami. Ich postawa jednak nie zawsze wynika wyłącznie z kulturowych stereotypów, ale przynajmniej w części bierze się z osobniczych właściwości systemu percepcyjno-odbiorczego, mającego swoje źródło w zróżnicowaniu funkcji obu ludzkich półkul mózgowych.

Jak dziś już ponad wszelką wątpliwość wiadomo, obie półkule naszego mózgu odpowiedzialne są za odrębne sfery ludzkiego doświadczenia. O ile lewa półkula porządkuje świat według nazw i pojęć, stając się m. in. domeną słowa i porządku linearnego – jej prawa odpowiedniczka zarządza światem doznań obrazowych oraz porządkiem kompozycyjnym, przestrzennym. Natura funkcjonowania ludzkiego mózgu wiąże się z tym, iż w określonych sytuacjach rolę „przewodnią” przejmuje jedna z półkul, narzucając procesowi percepcji i porządkowania rzeczywistości właściwy dla niej model. Działalność drugiej półkuli zostaje na ten okres wytlumiona i przesunięta w obszar „tła”. Możliwe jest zintegrowanie działań obu półkul i jednoczesne odczytywanie słów (i myślenie abstrakcyjne) oraz obrazów (i myślenie „konkretne”), wymaga to jednak ćwiczeń we wczesnym dzieciństwie, opartych na odbiorze komunikatów łączących integralnie oba media. Temu służą bogato ilustrowane książki, ale także i komiksy. Doświadczenie wskazuje, że niewydukowane dziecko łatwiej, bo instynktownie radzi sobie ze zintegrowaniem komunikatu ikonicznego i werbalnego w komiksie, niż doskonale wydukowany literacko dorosły. Wszystko sprowadza się do zwiększonej za sprawą praktyki percepcyjnej ilości połączeń pomiędzy półkulami mózgu, ułatwiającymi tego rodzaju integracyjne operacje. Dlatego, jak to wskazuje Michał Siromski w tekście pt. *Z psychologii odbioru dzieła komiksowego*, dziecko i czytelnik, mający za sobą bogatą praktykę odbioru utworów komiksowych, nie

---

<sup>7</sup> Tezę o ograniczającym wyobraźnię odbiorcy wpływie komiksu można podważyć chociażby biorąc pod uwagę oparty na eliptyczności i fragmentaryczności, a także graficznej selektywności i kreacyjności sposób formułowania znaczeń w komunikacie komiksowym, którego odbiór wymaga aktywnego udziału wyobraźni. Patrz: M. Siromski, *Z psychologii odbioru dzieła komiksowego*,

zastanawia się nad kolejnością lektury ikonicznych i werbalnych elementów komunikatu, ale odbiera je niejako instynktownie jako jeden integralny przekaz. Wychowany z dala od tej formy komunikacji odbiorca ten sam proces odbioru przypląca zwiększonym wysiłkiem i koniecznością przerzucania się między jedną a drugą formą odbioru, co z pewnością nie ułatwia odczytania komunikatu<sup>8</sup>.

To właśnie wartość komiksu nie tylko jako atrakcyjnego nośnika informacji, ale i jako formy stymulacji mózgu dziecka do równoczesnego zintegrowanego odbioru komunikatu werbalno-ikonicznego, skłania zachodnie systemy edukacyjne do coraz częstszego i bardziej intensywnego sięgania po formę komiksu, z nadawaniem jej podręcznikom szkolnym włącznie. Podobne konsekwencje dla rozwoju mózgu ma np. silne spojenie z obrazem pisma ideograficznego w cywilizacjach Dalekiego Wschodu, gdzie sztuka kaligrafii wręcz wymaga potraktowania zapisu słowa jako obrazu. Stąd też bierze się nieporównywalna z krajami cywilizacji Zachodu powszechność czytelnictwa komiksów w Japonii i Korei.

Wybór zagadnień, związanych ze sposobem istnienia utworu komiksowego, uzupełnię próbą uporządkowania i systematycznej prezentacji paradygmatu komiksu.

## 2. Paradygmat komiksu

Paradygmat komiksu to zbiór właściwości, wyznaczających możliwości ukształtowania utworu komiksowego. Właściwości te są pochodnymi cech tworzywa oraz zaadoptowanych lub wypracowanych dla potrzeb komiksu konwencji. Wszystkie one w komplecie stanowią pełen zbiór możliwości i wyznaczają pola wyboru dla twórców poszczególnych utworów. Każdy utwór, będąc polem szeregu wyborów, w konsekwencji realizuje jedynie pewien zakres możliwości paradygmatycznych. Niektóre z nich funkcjonują niezależnie od pozostałych, inne łączą się we wzajemnie uwarunkowane (wykluczające się lub wspomagające) grupy. Poniższe zestawienie jest próbą uporządkowania owych możliwości w jak najpełniejszą (przynajmniej na poziomie ogólnym) listę, a także określenia relacji pomiędzy jej elementami.

---

[w:] *Komiks jako element kultury współczesnej. Antologia referatów sympozjum komiksologicznego*, red. K. Skrzypczyk, Łódź 2003, s. 22-24.

### A. Zakres wyborów genologicznych

Zakres ten można uznać za jedną z pierwszych decyzji, jakie należy podjąć zaraz po wyborze tematyki komunikatu. Decydując się na nadanie wypowiedzi formy komiksu, niejako automatycznie musimy odpowiedzieć sobie na pytanie, jaką formę będzie miał ten komiks: czy będzie to forma stripu, samodzielna plansza, historia kilkuplanszowa, zeszyt, album czy powieść graficzna, oraz czy zamierzamy stworzyć jeden stanowiący zamkniętą całość utwór, czy też nadać mu postać serialu. Oczywiście każda z tych decyzji automatycznie zawęży zakres wyborów formalnych; często zresztą owa pierwsza decyzja genologiczna jest nieuchronną konsekwencją wyboru tematu, rodzaju fabuły, świata przedstawionego czy formy narracji.

### B. Zakres wyborów stylistycznych

W ramach tego, szczególnie rozległego zakresu twórca staje przed szeregiem kolejnych wyborów, definiujących kształt graficzny komunikatu. Kolejność owych wyborów przedstawia się następująco:

a) **Wybór jednej z technik realizacji graficznej:** rysunku czarno-białego, gradacji szarości lub koloru. W obrębie każdej z wybranych technik konieczne są kolejne decyzje: rysunek czarno-biały może przybrać formę gry silnych kontrastowych plam, czystego rysunku konturowego lub budowy złożonej faktury gęstą siatką linii. W przypadku szarości – może to być gradacja plam szarości, uzyskana poprzez zastosowanie rastrów, połączenie ich z konturowym rysunkiem czarną kreską, czy wreszcie zastosowanie bardziej malarskich technik. W razie wyboru koloru – możliwe jest połączenie graficznej, czarnej kreski z kolorem (płaskim bądź po malarsku zróżnicowanym, akwarelowym lub „gęstym”) lub malarski „kolor bezpośredni”; konieczne jest również dokonanie wyboru techniki wykonania i sposobu prezentacji w tej technice jakości świata przedstawionego. Z wyborem techniki nierozzerwalnie wiąże się wybór narzędzi realizacji, a także kwestia jednorodności czy różnorodności techniki oraz – przy zróżnicowaniu technik

---

<sup>8</sup> M. Siromski, *op. cit.*, s. 22-23. Autor powołuje się tu m. in. na tekst Thierry’ego Smolderena *Komiks i prawa półkula*, „Komiks-Fantastyka” 1989, nr 2, s. 36-38.



- możliwość sfunkcjonalizowania poszczególnych odmian, czyli przypisania im określonych wartości semantycznych.

b) **Wybór konwencji przedstawieniowej**; może to być jedna z konwencji, wyszczególnionych w rozdziale poświęconym tworzywom - realistyczna, humorystyczna, ekspresjonistyczna, ale też ich bardziej sprecyzowane odmiany czy warianty (w gwarze zawodowych rysowników funkcjonuje np. termin „semi-funny” na określenie rysunku, łączącego elementy konwencji humorystycznej z realistyczną). Kolejnym wyborem jest jednorodność lub zmienność, wielość konwencji i ich ewentualne nacechowanie semantyczne. Wybór konwencji przedstawieniowej pociąga za sobą decyzje co do sposobu użycia w jej ramach graficznych środków wyrazu (technik, narzędzi itp.). Wybór ten wiąże się też w istotny sposób z doбором jakości i elementów świata przedstawionego, włączonych do prezentacji ikonicznej.

c) **Wybór reguł kompozycyjnych struktury syntaktycznej**. Na tym etapie mamy do wyboru regularny lub różnorodny układ stripów, jednorodną lub różnorodną wielkość kadrów, sposób ich wyodrębnienia (stosowanie kadrów zamkniętych, lokalnie otwartych i otwartych bądź ich kombinacji), wreszcie sposób rozmieszczenia kadrów na tle przestrzeni pozakadrowej (regularny lub nieregularny, z wyraźnie wyodrębnioną z tła bryłą hiperkadru lub anektujący częściowo lub całkowicie przestrzeń pozakadrową), jak również podstawowe decyzje co do form i sposobu kompozycyjnego osadzenia tekstów werbalnych w ich poszczególnych funkcjach. Możliwe jest tu także stosowanie kombinacji elementów różnych porządków w funkcjonalne lub tylko dekoracyjne całości (odnoszą się tu do plansz, których organizację Benoit Peeters uznał za pozbawioną wartości semantycznej).

### C. Zakres wyborów semantycznych

Na tym etapie dokonywane są wybory co do zakresu i sposobu prezentowanych aspektów świata przedstawionego. W grę wchodzi tu np. sposób prezentacji dialogów i dźwięków świata przedstawionego: brak (komiks niemy) lub użycie tekstu w funkcji dialogowej, wybór charakteru podstawowej czcionki, zróżnicowanie graficzne napisów w zależności od wartości ekspresywnej wypowiedzi, graficzna indywidualizacja wypowiedzi różnych nadawców, użycie ideograficznych i piktograficznych ekwiwalentów wypowiedzi językowych, użycie

onomatopei lub ich równoważników graficznych, użycie znaków ideograficznych na oznaczenie emocji (taki zabieg jest jednak zwykle związany z konwencją prezentacji świata przedstawionego), użycie graficznych znaków ekspresji (tzw. „linie ruchu” czy wizualizacja wyładowań emocji w postaci piorunów itp.) oraz zakres ich funkcjonowania.

Możliwości nacechowania semantycznego podlegają tu właściwie wszystkie elementy struktury utworu: kształt dymków dialogowych i rodzaj ich graficznego wyodrębnienia, kształt bądź sposób wyodrębnienia graficznego kadrów, sygnatury i znaki paginacji, aż po semantyczne uaktywnienie zewnętrznych, pomocniczych elementów struktury utworu.

#### **D. Zakres wyborów narracyjnych**

W tej sferze wyborów mieszczą się dwie główne dziedziny: tekst werbalny w funkcji narracyjnej – jego relacja wobec świata przedstawionego (auktorialność, neutralność czy personalność), jednorodność tekstu lub zmienność, przechodność funkcji nadawcy. Z tym związane są zasady kompozycyjnego wpisania tekstów narracyjnych w poszczególne kadry i całościowy układ planszy, częstotliwość pojawiania się tekstów dialogowych i relacje między nimi a narracją ikonyczną. W odniesieniu do narracji ikonicznej: podkreślona graficznie personalność lub neutralność podmiotu, zmienność lub jednorodność punktów widzenia, „przezroczystość” lub ekspresywność narracji (związana również z układem kadrów na planszy i ich kształtem), wreszcie dobór i sposób komponowania w ramach strumienia narracji ikonicznej obrazów, pochodzących od odmiennych nadawców (np. sposób kompozycyjnego i narracyjnego wpisania sekwencji relacji telewizyjnych czy artykułów prasowych, ontologiczne zróżnicowanie prezentowanych wizerunków świata przedstawionego (wizje, sny, retrospekcje, halucynacje, wizualne metafory i sposób ich graficznego definiowania).

Zaprezentowany tu układ elementów paradygmatu obejmuje w zasadzie wszystkie elementy utworu, tak te stale w jego strukturze obecne i niezbędne dla jego zaistnienia, jak i te fakultatywne, stosowane tylko w wybranych przypadkach. Niezbędne minimum paradygmatu to: stały układ jednolitej wielkości „otwartych” kadrów o nienacechowanych semantycznie parametrach, wypełnionych neutralną ekspresywnie, „przezroczystą” narracją ikonyczną, zrealizowaną najprostszą

z możliwych, czyli czarno-białą techniką graficzną oraz jedną z dwu uniwersalnych konwencji prezentacyjnych: realistyczną (w jej najbardziej schematycznej postaci) lub humorystyczną (również w wariacie o wysokim stopniu schematyczności oraz pozbawioną udziału słowa i graficznych czy ideograficznych elementów ekspresywnych, przedstawiającą ten sam obiekt (obiekty) w działaniu, widziane z tego samego punktu widzenia. Każdy z opisanych tu elementów, ujętych w możliwie najbardziej statycznej postaci, można zastąpić wariantem bardziej ekspresywnym, a ponadto możliwe jest wielorakie wzmacnianie natężenia ładunku komunikatu poprzez wprowadzanie nieobecnych w tej formie elementów.

Opisany wyżej minimalny paradygmat określa utwór objęty szeregiem ograniczeń formalnych, ale zupełnie samowystarczalny informacyjnie, toteż bez trudu można znaleźć utwory, które go realizują. Częściej oczywiście spotyka się utwory o bardziej rozbudowanej strukturze (przede wszystkim wzbogacone o teksty dialogowe), zaś gdyby postawić pytanie o najbardziej typową postać realizacji paradygmatu w konkretnym utworze – odpowiedź byłaby zróżnicowana w zależności od kształtu gatunkowego i wyboru technologicznego. Gdyby szukać przypadków maksymalnego wykorzystania paradygmatu – również i tu odpowiedź byłaby trudna, ale największe szanse ich odnalezienia dają rozbudowane, o wewnętrznie zróżnicowanej strukturze powieści graficzne, zrealizowane zmiennymi technikami i eksperymentujące z wykorzystaniem możliwości tworzyw.

## Zakończenie

Wybór poruszonych w tej pracy problemów, wchodzących w skład teorii komiksu, daleki jest od kompletnego zarysowania zakresu zainteresowań tej nauki. Stanowiąca jej przedmiot dziedzina tak z uwagi na swój złożony charakter, jaki i na rozległe możliwości, których dowodem jest dynamiczna, trwająca od chwili jej ukonstytuowania się w świadomości społecznej ewolucja – domaga się wszechstronnej i wnikliwej uwagi badacza, którego działalność ma w tym przypadku szansę obalić czy choćby podważyć niejedną związany z komiksem mit, wyjaśnić niejedną wątpliwość i przede wszystkim stworzyć możliwie przejrzysty obraz tej intrygującej i czasami ciągle jeszcze mimo upływu lat budzącej kontrowersje formy ekspresji. Mam nadzieję, że podjęta w tej pracy próba uporządkowania niektórych fundamentalnych zagadnień teorii komiksu oraz zaproponowane dystynkcje i definicje wniosą choćby odrobinę więcej ładu w kształtującą się ciągle subdyscyplinę.

Nie udało się jak dotąd sformułować uniwersalnej teorii żadnej z dziedzin komunikacji estetycznej. Tak teoria literatury, jak i analogiczne wobec niej dyscypliny, zajmujące się badaniem filmu czy sztuk plastycznych pozostają naukami żywymi, wciąż poszukującymi nowych ujęć i rozwiązań odwiecznych problemów. Nie mam i nigdy nie miałem złudzeń co do tego, że w przypadku teorii komiksu miałoby być inaczej. Tu także każdą teoretyczną propozycję, każdą naukową próbę ujęcia całej złożoności ukształtowania i funkcjonowania tej specyficznej formy komunikacji czeka nieuchronna konfrontacja z propozycjami, opartymi na odmiennym punkcie widzenia czy odmiennej metodzie badawczej. Jednak ostatecznym sprawdzianem każdej konstrukcji teoretycznej jest jej wytrzymałość, stabilność w konfrontacji z praktyką i konkretem. W przypadku zaproponowanych tu ustaleń byłaby nią ich przydatność w procesie identyfikowania przedmiotu badań, ustalania relacji i wszelkiego typu klasyfikacji, jak również w procesie odczytywania znaczeń komiksowych komunikatów, w analitycznych i interpretacyjnych procedurach.

Rozpoczynające tę rozprawę ustalenia terminologiczne miały za zadanie zapewnić nieodzowną w ujęciach naukowych precyzję nazewniczą. Rozróżnienie

czterech zakresów pojęcia „komiks”, oddzielające od siebie dziedzinę i jej wytwór, a także formę komunikacji od wchodzącej w jej skład formy ekspresji estetycznej, nie wywołało – mam nadzieję – zamieszania co do poszczególnych zakresów, ale też nie spowodowało ścisłego, ostrego rozdziału owych zakresów w toku wywodu. Wynika to z bliskości (choć nieidentyczności) owych zakresów; myślę zwłaszcza o utworze i komunikacie komiksowym. Brak w niektórych miejscach rygorystycznego rozdziału między jednym a drugim zakresem jest konsekwencją szczególnych relacji, zachodzących między nimi: estetyczny rodowód komiksu jako formy komunikacji oraz silne nasycenie jego tworzyw właściwościami, generującymi wartości estetyczne zbliża oba zakresy tak silnie, że w wielu miejscach wywodu możliwa stała się wymiennność reprezentujących je nazw. Nie oznacza to jednak, że takie rozróżnienie nie ma praktycznego znaczenia. Ujawniłoby się ono wyraźniej w sytuacji opisu pozaestetycznych odmian komiksu, w obliczu konieczności określenia relacji pomiędzy nimi a sztuką komiksu, na co – niestety – już w tej pracy zabrakło miejsca.

Można postawić pytanie, czy zamiast „łagodnego” rozgraniczenia sztuki komiksu i komunikacji komiksowej nie należałoby wzorem niektórych przywoływanych tu teoretyków podjąć bardziej radykalnych kroków i nie podkreślić przynależności komiksu do szerszego i bardziej zróżnicowanego wewnątrznie zbioru form narracji obrazowej, jak Eisnerowska „sztuka sekwencyjna” czy „literatura rysunkowa”, której zasady zebrał w okazałej i przebogatej pracy Harry Morgan. Pojawia się jednak problem wyznaczenia zakresu tak zakreślonej kategorii, która może zmusić jej badacza do zajęcia się tak rozległym szeregiem odmiennych od siebie form, iż w ich gąszczu zniknie wyraziście dotąd odcinający się od tła komiks z całą jego specyfiką. A przecież temu właśnie celowi służył cały wysiłek wyodrębnienia badanej dziedziny poprzez sformułowanie możliwie najbardziej odpowiedniej definicji. Nie jest to definicja idealna, ale takiej zapewne nie uda się sformułować nigdy, chyba że zdołamy w zadowalający sposób zdefiniować wszystkie jej składniki. To właśnie nieprecyzyjność użytych w proponowanych kategoryzacjach sformułowań i nieostrość ich zakresów znaczeniowych leży – obok niewłaściwego doboru cech definicyjnych – u podstaw wszelkich definicyjnych porażek. Bez uzupełniających i uściślających wyjaśnień zarzut ten nie ominąłby zapewne i zaproponowanej w tej pracy definicji, która – jeśli nie odznacza się bezwzględną precyzją, to z pewnością do takiej dąży.

Kolejna trudność, której nieusuwalność zraziła niejednego badacza do wysiłków poszukiwania definicji, to nieostrość granic, dzielących komiks od form pokrewnych. Płynność tych granic i rozległość (a także mnogość) obszarów pogranicznych, owocujących licznymi formami pośrednimi i hybrydycznymi, nie jest jednak w istocie przeszkodą w procesie definiowania. Jest jego integralnym elementem, którego uwzględnienie nie tylko umożliwia samo zdefiniowanie zjawiska. Wytyczenie granic (nawet przy uznaniu ich płynności i istnienia form pogranicznych) pomiędzy komiksem a fotopowieścią, rysunkiem satyrycznym, historyjką obrazkową czy formami ekspresji plastycznej, nie zapominając też o tak wyraźnym, a przecież poddawanych przeróżnym próbom transgresji rozgraniczeniu, jakim jest granica pomiędzy komunikacją komiksową a filmową animacją – jest jednocześnie dopełnieniem definicji i jej pierwszą weryfikacją w konfrontacji z różnorodnym uniwersum form narracji wizualnej. Kryteria wytyczania linii granicznych, umocowanych często w tradycji intuicyjnych, potocznych i nienaukowych dystynkcji, mają jednak swoje oparcie w naturze i specyfice ukształtowania tworzywowego badanych form, zaś samo wyodrębnienie opisywanej tu dziedziny spośród form „pogranicznych” nie wyklucza zainteresowania nimi teorii komiksu, chociażby w celu zbadania natury konstytuujących granice między nimi różnic i podobieństw. Charakter i natura granic komiksu wyznacza ponadto obszar dopuszczalnego w tym medium eksperymentu i ujawnia swoiste cechy jego tworzywa.

Specyficzny dobór tworzyw komiksu oraz sposób, w jaki współuczestniczą one w konstytuowaniu komunikatu, stanowi fundament istoty tej formy komunikacji, wyznacza zakres jej odrębności oraz pokrewieństw, ale też leży u podstaw wypracowanego w toku jej kształtowania się systemu środków ekspresji. Dwa odmienne z punktu widzenia sposobu formułowania znaczeń tworzywa – system znaków ikonicznych oraz językowy system werbalny – ulegają w komunikacie komiksowym spojeniu na poziomie graficznym struktury, wchodząc wspólnie w skład kompozycyjnego ukształtowania całości, w ramach której obie odmiany znaków pełnią wyspecjalizowane i zróżnicowane funkcje. Istotnym fundamentem specyficzności ekspresji komiksowej jest natura systemu znaków ikonicznych, często kwestionowanego jako system, a przecież opartego na mechanizmach wzrokowej percepcji i interpretacji otaczającej człowieka rzeczywistości, których to procesów istotnym elementem jest właśnie strukturowanie, kategoryzacja i klasyfikacja.

W komunikacji komiksowej procesy te wsparte są systemem konwencji i schematów przedstawieniowych, już to ukonstytuowanych w tradycji sztuk plastycznych, już to powstających na ich bazie jako nowe rodzaje ekspresji. To właśnie specyficzne połączenie naturalnych i konwencjonalnych czynników percepcji i prezentacji czyni z komiksu tak pojemną i atrakcyjną formę komunikacji estetycznej. Zaś wpisanie w strukturę komunikatu komiksowego typograficznego zapisu słowa jest naturalnym – bo opartym na materialnym pokrewieństwie znaków graficznych obu systemów oraz optymalnym dopełnianiu się ich funkcji w budowaniu obrazu rzeczywistości – poszerzeniem możliwości ekspresji tej formy komunikacji. Niemały udział mają w tym poszerzaniu narracyjne funkcje słowa, otwierając przed komiksem rozległe możliwości kreacyjne. Choć kwestia udziału słowa w strukturze komunikatu komiksowego stanowi dla wielu badaczy spory problem badawczy (zwłaszcza w kwestii ustalenia hierarchii komiksowych tworzyw), funkcja tego tworzywa w zwiększaniu wydajności tej formy komunikacji jest nieoceniona. Zebrane w tej pracy uwagi na temat mechanizmów funkcjonowania tworzyw komiksu to zaledwie ogólny zarys, wstęp do pełnego katalogu możliwości ekspresji komunikacji komiksowej, którego zebraniem i usystematyzowaniem powinna zająć się stylistyka komiksu.

Z opisem właściwości tworzyw komiksu łączy się płynnie opis struktury ufundowanego na bazie tych tworzyw komunikatu, a właściwie jego szczególnej odmiany, jaką jest utwór sztuki komiksu. Oparcie tego opisu na „paraingardenowskim” czteropoziomowym schemacie wydaje mi się zabiegiem umożliwiającym czytelne ujęcie mechanizmów konstytuowania się znaczeń w całej ich złożoności i różnorodności. Oczywiście zaprezentowany tu opis modelu utworu komiksowego nie wyczerpał zagadnienia i zapewne znajdzie on jeszcze w przyszłości szereg rozwinięć i uzupełnień, zwłaszcza w zakresie opisu syntagmatycznego kształtu różnych genologicznych odmian utworu komiksowego. Można także dyskutować z niektórymi zaproponowanymi w nim zabiegami porządkującymi i poszukiwać alternatywnych kryteriów opisu struktury utworu, zdając sobie sprawę z wpływu, jaki wybrana przez badacza perspektywa wywiera na wizerunek przedmiotu badań. Moim zamiarem przy podjętej tu próbie uporządkowanego opisu struktury utworu komiksowego była jego możliwie największa przejrzystość i funkcjonalność, ale naiwnością byłoby sądzić, iż jest to jedyny możliwy do zaakceptowania schemat strukturalny.

Ostatnią grupą podjętych w tej rozprawie zagadnień były problemy, związane ze sposobem istnienia utworu komikсового i paradygmatem komiksu. Celowo nie uwzględniłem w swoich rozważaniach zazwyczaj poruszanych w takich przypadkach kwestii, jak pytanie o relacje pomiędzy twórcą i jego dziełem czy pomiędzy dziełem i odbiorcą. Przyjąłem tu za punkt wyjścia komunikat (a także utwór) komikсовy, którego ukształtowanie i zawartość stanowi podstawę do procesu konkretyzacji, dokonywanego według określonych we właściwościach medium reguł. Sam proces konkretyzacji i związane z nim problemy interpretacji komunikatu komikсового to materiał na osobne, szczegółowe rozważania, uzupełniające i rozwijające poruszoną w tej rozprawie problematykę.

Skupiłem się natomiast na dość specyficznych zagadnieniach, związanych ze sposobem istnienia estetycznej odmiany komunikatu komikсового, gdyż praktyka wydawnicza i redakcyjna (a czasem i autorska), stosowana nieraz wobec dzieła może w pewnych sytuacjach rodzić niemałe wątpliwości co do tożsamości utworu komikсового. Dlatego też uznałem za celowe wskazanie wszystkich, tak zróżnicowanych form jego „materializacji” oraz określenie relacji między nimi. Rozważania te można poszerzyć o kolejne sytuacje, gdy komunikat komikсовy lub jego składnik stanowią podstawę czy element sytuacji komunikacyjnej (o charakterze estetycznym lub pozaestetycznym), w której traci on swoją komunikacyjną i ontologiczną samodzielność i staje się komunikatem innego rodzaju, niż to stanowi przypisana mu w ramach macierzystego systemu forma istnienia i komunikowania. Jedną z takich sytuacji rodzi „plastyczne” eksponowanie plansz komiksu w trakcie wystaw.

Istotnym elementem, wyznaczającym możliwości ekspresji komikсового medium, jest paradygmat komiksu. Choć jego kolejne elementy przewijają się poprzez cały tok rozważań niniejszej rozprawy, uznałem za celowe zebranie ich wszystkich i usystematyzowanie w kończącym pracę rozdziale, gdyż w sumie składają się one na fundament systemu środków wyrazu, jakim dysponuje każdy twórca komiksu. Ostateczny kształt każdego komunikatu komikсового jest wynikiem szeregu wyborów, dokonywanych właśnie pośród możliwości paradygmatu. Rozległość tego zbioru możliwości oraz różnorodność powiązań między jego poszczególnymi składnikami stanowią niewyczerpane źródło twórczych eksperymentów i czynią z języka komunikacji komikсовой żywe i rozwijające się narzędzie.



Zabrakło w tej pracy miejsca na szereg istotnych i nieraz bardzo rozległych zagadnień, jak stylistyka komiksu wraz z jej systematyką środków ekspresji, która wcale nie musi poprzestawać na prostych zabiegach prezentacji rzeczywistości, pokazując także bardziej złożone mechanizmy komiksowej narracji i możliwe dzięki nim do uzyskania efekty semantyczne. Komiksowa genologia ma przed sobą nie tylko opis trzech podstawowych form publikacji komiksowych (stripowego komiksu prasowego, serialu zeszytowego oraz powieści graficznej) wraz z ich licznymi wariantami i formami pośrednimi, ale i próbę charakterystyki pozostałych rozległych pól klasyfikacji gatunkowych, jak szkoły historyczne, odmiany geograficzne (tu konieczna jest odpowiedź na pytania o wyróżniki amerykańskiej, europejskiej i japońskiej odmiany komiksu), wreszcie gatunki tematyczne (w ślad za którymi idzie cała rozległa komiksowa tematologia) i oparte na wyróżnikach formalnych. Niezmiernie istotnym blokiem zagadnień są zasady konkretyzacji utworu komiksowego, a także związane z nią procedury jego analizy i interpretacji, który to blok zagadnień w naturalny sposób prowadzi do praktyki analitycznej, do której przebogatego, różnorodnego i w wielu wypadkach wdzięcznego materiału dostarcza nieprzebrany dorobek światowej sztuki komiksu.

Uzupełnieniem tych wszystkich zagadnień jest zbiór kontekstów, w jakim sztuka i komunikacja komiksowa może zostać ujęta, jak choćby przegląd pozaestetycznych zastosowań komunikacji komiksowej i opis specyfiki roli komiksów w edukacji, reklamie i propagandzie, wreszcie określenie wpływu na komiks formacji, w ramach których jest on ujmowany (sztuka, kultura masowa, kultura audiowizualna) lub w orbicie których się znajduje (związki z poszczególnymi sztukami pokrewnymi). Istotnym ukoronowaniem, czy może raczej podsumowaniem tak zarysowanej teorii komiksu byłby przegląd stosowanych do opisu poszczególnych zagadnień metod badawczych, określenie ich efektywności i związanych z ich wyborem ograniczeń.

Naszkieowana tu pobieżnie mapa teoretycznej eksploracji komiksowego medium nie jest bynajmniej jedną wielką białą plamą. Zarówno światowa, jak też (choć w dużo skromniejszym wymiarze) polska teoria komiksu wiele z tych obszarów poddała lub poddaje wnikliwej penetracji. Kulturowe konteksty komiksu, jak również szereg wybranych zagadnień tematologicznych stanowi treść sporej już (jak na polskie warunki) ilości prac Jerzego Szyłaka; kolejne sympozja „komiksologiczne” przynoszą co roku nowe interesujące propozycje, wreszcie

rozpoczęcie publikacji „Zeszytów Komiksowych” stwarza nadzieję na ożywienie polskiej teorii komiksu, stając się dla uprawiających ją badaczy dogodnym polem wymiany myśli i doświadczeń.

Na zakończenie czuję się zobowiązany wyrazić szacunek i uznanie wszystkim badaczom, których rozważania były dla moich obecnych wysiłków inspiracją, wyzwaniem, a często także żyznym podłożem do refleksji, i bez których badawczej dociekliwości rozprawa ta byłaby o wiele uboższa w fakty. Choć sztuka komiksu jest ciągle jeszcze stosunkowo młodą dziedziną, wysiłki, zmierzające do uporządkowania historycznej wiedzy o niej i zarchiwizowania tak dorobku tej formy ekspresji, jak i poświęconych jej tekstów, nie należą do łatwych zadań. Tym bardziej należy podziękować wszystkim badaczom, zbieraczom i szperaczom, których detektywistyczne nieraz wysiłki i dociekliwość ułatwiają szerszy dostęp do nieznanych do niedawna faktów, utworów i relacji, bez których nasza wiedza o komiksie niezbyt daleko odbiegłaby od zmurszałych – i często krzywdzących – stereotypów.