

Uniwersytet Śląski  
Wydział Nauk Społecznych  
Instytut Socjologii

Łukasz Czubak

**Kontekst kulturowy komiksu**  
**(na przykładzie serii Asteriks)**

Praca licencjacka  
napisana pod kierunkiem  
dr K. Łęckiego

Katowice 2006

# SPIS TREŚCI:

<b>WSTĘP.....</b>	<b>3</b>
<b>ROZDZIAŁ I: KULTURA POPULARNA.....</b>	<b>6</b>
1. POWSTANIE I ROZWÓJ KULTURY MASOWEJ.....	6
2. CECHY KULTURY MASOWEJ.....	11
3. ASPEKT OBRAZKOWY KULTURY POPULARNEJ.....	19
<b>ROZDZIAŁ II: KOMIKS.....</b>	<b>25</b>
1. POWSTANIE, ROZWÓJ I CECHY KOMIKSU.....	25
2. NAJPOPULARNIEJSZE GATUNKI I TYPY KOMIKSU.....	35
<b>ROZDZIAŁ III: ASTERIKS –NAJPOPULARNIEJSZY Z EUROPEJSKICH KOMIKSÓW.....</b>	<b>54</b>
1. KRÓTKI ZARYS HISTORII SERII ORAZ ZAŁOŻENIA METODOLOGICZNE PRZYJĘTE PODCZAS ANALIZY.....	54
2. ANALIZA TREŚCI.....	57
2.1. <i>Analiza fabuły, jej schematów oraz typowych cech charakteryzujących głównych bohaterów i ich antagonistów.....</i>	<i>57</i>
2.2. <i>Analiza miejsc akcji oraz sposób przedstawienia przez autorów różnych narodów.....</i>	<i>59</i>
2.3. <i>Tło historyczne, kulturowe i religijne przedstawione w komiksie.....</i>	<i>65</i>
2.4. <i>Sparodiowane na łamach komiksu postacie publiczne.....</i>	<i>70</i>
2.5. <i>Odwołania do malarstwa, literatury, filmu i komiksów w warstwie obrazkowej.....</i>	<i>74</i>
2.6. <i>Warstwa literacka komiksu.....</i>	<i>80</i>
<b>ZAKOŃCZENIE.....</b>	<b>84</b>
<b>BIBLIOGRAFIA.....</b>	<b>86</b>
<b>ANEKS.....</b>	<b>88</b>

## WSTĘP

Przyszło nam żyć w czasach, gdy o wartości człowieka coraz częściej decyduje jego wygląd i prezencja. Wygłaszane opinie i poglądy czy posiadana wiedza, schodzą na plan dalszy. Dzieje się tak, ponieważ żyjemy w społeczeństwie, które postrzega i rozumie świat za pomocą obrazów. Słowo pisane odgrywa w naszym świecie coraz mniejszą rolę. Dziś liczy się to, co można zobaczyć na własne oczy, nie to, o czym można przeczytać. Do takiego biegu rzeczy przyczyniły się mass media, które na szeroką skalę zostały rozpowszechnione w XX wieku. Radio, kino, telewizja i ciągle rozwijający się internet kształtują gusta i zachowania milionów osób na całym świecie. Coraz mniej ludzi czyta książki i gazety, natomiast widownia telewizyjna i kinowa ciągle rośnie. Słowo pisane coraz częściej wspomagane jest przez kolorowe wykresy, zdjęcia i rysunki, co zaobserwować możemy w dzisiejszych gazetach. W takich właśnie warunkach, na początku minionego stulecia narodził się komiks, o którym opowiada ta praca. Medium, które dokonało syntezy słowa i obrazu. Gatunek kultury popularnej, który przez długi okres egzystował na pograniczu literatury, malarstwa i satyry. Przez wielu uważany za kicz, szmirę i tandetę; formę twórczości, której z pewnością nie można określić mianem sztuki. Po wielu latach artystycznej banicji, komiks doczekał się jednak nobilitacji i zainteresowania ze strony środowisk naukowych i artystycznych. Zaczęły powstawać pierwsze opracowania teoretyczne, tworzono wystawy i muzea zajmujące się komiksową sztuką. Powstały nowe typy i gatunki komiksowej opowieści, nie tylko skierowane do dzieci, ale i osób dorosłych. Z humorystycznego dodatku na ostatniej stronie gazety, komiks przerodził się w poważne medium, podejmujące uniwersalne tematy.

W Polsce jednakże, ciągle jest to medium niepoważne i traktowane z wielką pobłażliwością. Większość badaczy, pisząc o tym zjawisku, zauważa jedynie komiksy o superbohaterach i Myszce Miki, pomija natomiast olbrzymią ilość prac, które są bardziej ambitne i starają się poruszać tematy poważne i trudne. Dzieje się tak, ponieważ- należy to uczeni przyznać- większość powstających dziś komiksów to właśnie taka masowa produkcja, w której liczy się sensacja, przemoc i nagość. Jednakże większość powstających dziś filmów czy pozycji literatury beletrystycznej także nastawiona jest na tego typu produkcje. Nikt jednakże nie twierdzi, iż cała dzisiejsza literatura i kino to kicz i tandeta. W przypadku komiksu często sięga się po taki argument.

W ramach tej pracy autor chciałby zapoznać czytelnika z historią komiksu, ukazać różnorodność i różnorodność poruszanych przez niego tematów, a także, na przykładzie konkretnej komiksowej serii, ukazać wartości kulturowe, które w komiksach mogą występować. Autor pragnie udowodnić tezę, iż komiks może zajmować się także tematami, które krytycy zastrzegają wyłącznie dla kultury wyższej oraz może być postrzegany jako medium poważne i dojrzałe, propagujące określone wartości kulturowe.

Praca została podzielona na trzy duże rozdziały. Pierwszy z nich opowiada o kulturze popularnej, z której komiks przecież się wywodzi, drugi o samym komiksie, a trzeci analizuje treści kulturowe, jakie występują w najpopularniejszej europejskiej serii komiksowej – „Asteriksie”.

Rozdział pierwszy, dotyczący kultury popularnej, składa się z trzech mniejszych części. Najpierw zaprezentowany został podział na kulturę masową i wyższą oraz główne wyznaczniki tegoż podziału. Następnie analizowane są główne założenia i cechy, jakie musi posiadać dane zjawisko kulturowe, aby można je włączyć w ramy kultury popularnej. Na samym zaś końcu autor opisał obrazkowy aspekt tejże kultury, jest to bowiem jej ważny wyznacznik i cecha, która rzutuje na genezę komiksu.

Rozdział drugi, poświęcony komiksowi, został podzielony na dwa mniejsze. W pierwszym autor poświęcił sporo miejsca na obiektywne zdefiniowanie zagadnienia, istniejące bowiem na gruncie polskim definicje tegoż zjawiska nie zawsze są bezstronne. Wyjaśniona również została etymologia słowa komiks i jego pochodzenie. Następnie ukazano krótką genezę powstania komiksu, szczególnie skupiając się na seriach, które powstały w amerykańskiej prasie na przełomie XIX i XX w., a które uważa się za pierwsze komiksy. Na samym zaś końcu omówione zostały „techniczne” aspekty komiksowego języka, czyli specyficzne podejście komiksu do słowa, sekwencyjność zdarzeń czy schematyczny rysunek, którym operuje. W drugim rozdziale, wchodzącym w tą część pracy, autor opisał natomiast najpopularniejsze typy i gatunki komiksu, ukazując jego różnorodność oraz zakres tematyczny. Ukazane zostały zarówno te zjawiska, które składają się na masowy charakter komiksu, jak i te, które świadczyć mogą o jego artystycznym charakterze.

W związku z olbrzymią różnorodnością komiksów trudno dziś pisać o uniwersalnych wartościach kulturowych, które występują w komiksach. Dlatego autor wybrał konkretną serię komiksową, która poddana została analizie treści. Wyniki zaprezentowane zostały w rozdziale trzecim tejże pracy. Najpierw została opisana jednakże historia powstania „Asteriksa” oraz fenomen jego popularności. Następnie pewne założenia metodologiczne, które zostały przyjęte w trakcie analizy zawartych w nim treści. Dopiero potem wyniki analizy treści kulturowych, na

które natknąć się można w tejże serii. Ze względu na specyfikę komiksowego przekazu, autor starał się, w miarę możliwości poprzeć przekaz słowny przykładami obrazkowymi, które lepiej uzmysłowią opisywany problem.

Na końcu pracy dołączony został aneks, w którym w postaci tabel i zestawień zaprezentowane zostały wyniki analizy, które ze względu na olbrzymią ilość odniesień kulturowych znajdujących się w tejże serii nie mogły być ukazane w inny sposób.

Autor podczas pisania pracy bazował głównie na literaturze traktującej o kulturze popularnej, ponieważ literatura dotycząca komiksu w polskich realiach jest bardzo słabo rozwinięta; bądź też zaprezentowane na jej łamach wnioski nie są do końca zgodne z prawdą, co wynika głównie z nastawienia do komiksu, jaki przez wiele lat cechował polską władzę. Komiks był bowiem postrzegany, jako wymysł imperialistów, i jako taki, był w Polsce niepożądany i traktowany z przymrużeniem oka. Oprócz literatury o kulturze popularnej, bogatym źródłem wiedzy na temat komiksu okazał się również internet, który pomógł uzupełnić te zagadnienia i problemy, które nieopisane zostały w literaturze problemu.

## Rozdział I: Kultura popularna

### 1. Powstanie i rozwój kultury masowej

Pisząc o komiksie i wartościach kulturowych, jakie pojawiają się w warstwie fabularnej tego typu twórczości, należałoby najpierw zdefiniować pojęcie kultury oraz ukazać jej podział na kulturę wyższą i niższą. Komiks przez większość badaczy jest, bowiem zaliczany do nurtu kultury masowej, czyli wtórnej, kiczowatej, nastawionej raczej na rozrywkę niż niosącej ze sobą jakieś głębsze treści. Bez ukazania specyficznych cech tejże kultury oraz opisanie charakterystycznej dla niej publiczności trudno przedstawić obiektywnie interesujące nas zjawisko. Ponadto ukazanie podziału kultury pomoże nam również rozstrzygnąć, jakie typy wartości propagowane są w większości historyjek obrazkowych, a przede wszystkim w interesującej nas serii „Asteriks”. Czy są to treści, jak się zazwyczaj sądzi, wyłącznie trywialne, blade i kiczowate; a może jest to stereotyp, pewien szablon, który często stosuje się opisując owe zjawisko? Aby to rozstrzygnąć należy przedstawić dokładniej kulturę popularną, z której komiks wyrasta.

Ważnym elementem tej kultury, na który chciałbym również zwrócić uwagę w tym rozdziale jest jej aspekt ikoniczny, który jest konieczny, aby mówić o jakimś zjawisku jako o komiksie. Obrazkowy charakter współczesnej kultury popularnej za sprawą współczesnych mass mediów jest przecież jednym z jej podstawowych elementów. Dlatego ważne wydaje się szersze przedstawienie kultury masowej oraz tego, w jakich warunkach możliwe było jej powstanie i rozprzestrzenienie na tak szeroką skalę w dzisiejszym świecie.

Łacińskie słowo *cultura* pierwotnie oznaczające uprawę ziemi, rozumie się dziś na wiele sposobów. Pojęcie to jest na tyle szerokie, że doczekało się wielu rodzajów definicji, które pogrupowano nawet w określone kategorie, z których każda zwraca uwagę na określony aspekt tego terminu.<sup>1</sup> Na potrzeby tej pracy wykorzystana zostanie definicja Pani A. Kłoskowskiej, która brzmi następująco - „Kultura jest to względnie zintegrowana całość obejmująca zachowania ludzi przebiegające według wspólnych dla zbiorowości społecznej wzorów wykształconych i przyswajanych w toku interakcji oraz zawierająca wytwory takich zachowań”<sup>2</sup>.

<sup>1</sup> A. Kłoskowska, *Kultura masowa*, PWN, Warszawa 1980.

<sup>2</sup> Tamże, s. 40.

Badacze właśnie ze względu na charakter owych „wzorów zachowań”, „interakcji” oraz ich „wytworów” dzielą kulturę na określone poziomy. To właśnie typ publiczności, jej nawyki, sposoby spędzania czasu oraz treści, jakich szukają uczestnicy danej zbiorowości w kulturze doprowadziły do podziałów w kulturze i wyodrębnienia przez badaczy różnych jej poziomów.

E. Shils w swojej pracy o kulturze masowej wyróżnił trzy poziomy kultury, które określił w następujący sposób: a) poziom kultury wyższej (wyrafinowanej, prawdziwej), b) kultury pospolitej, przeciętnej, c) kultury niskiej lub brutalnej<sup>3</sup>.

Inny znany podział dotyczy trzech poziomów odbiorców kultury, którzy nastawieni są na określony typ twórczości, a od dzieła wymagają zupełnie innych doznań. Są to Highbrow, Middlebrow oraz Lowbrow. Highbrow to człowiek, który „stale zaabsorbowany jest problemami kultury i wiąże ją z wszystkimi, nawet najbardziej codziennymi aspektami życia”. Jest to grupa odbiorców sztuki elitarniej, awangardowej [...] stwarzająca atmosferę wokół twórców i intelektualistów, powołująca do życia instytucje stanowiące oparcie wyższej kultury”. Middlebrow, związana jest z kulturą średniego rzędu, często moralizatorską, naśladowczą i przeciętną. Kultura Lowbrow, utożsamiana jest natomiast z dziełami wulgarnymi, trywialnymi, wtórnymi i nieposiadającymi walorów poznawczych<sup>4</sup>.

Kulturę masową czy też popularną<sup>5</sup>, jak niektórzy ją nazywają, trudno zdefiniować. Jest to, bowiem pojęcie bardzo szerokie, obejmujące zarówno wzory zachowania, nawyki, sposoby wysławiania się, komunikowania, jak i spędzania wolnego czasu oraz przede wszystkim wytwory materialne, które wydają się najistotniejsze w kontekście tematu tej pracy. Bazując na dostępnej literaturze problemu<sup>6</sup> można powiedzieć, że przez kulturę popularną należy rozumieć - kulturę tworzoną przez masową technikę, na potrzeby masowego rynku, dla przeciętnie wykształconego czy kulturalnie wyrobionego odbiorcy. Adresowaną dla jak największej liczby odbiorców, co za tym idzie komercyjną i nastawioną na zysk. Większość badaczy wiąże również ten typ kultury z określonymi mediami, które znacznie częściej są jej nośnikami niż inne dziedziny kultury. Mam tu przede wszystkim na myśli telewizję, filmy, czasopisma, opowiadania o charakterze detektywistycznym, science-fiction, romansowym oraz komiksy. Kultura ta, jak pisał D. McDonald, „nie jest formą artystyczną, lecz produktem użytkowym, jej

<sup>3</sup> Tamże, s.323.

<sup>4</sup> Tamże, s.325-330.

<sup>5</sup> Stefan Morawski w eseju *Sztuka masowa a elitarna – za i przeciw*, rozróżnia te pojęcia. Poprzez sztukę popularną rozumie on, bowiem popularyzację i swego rodzaju „uwspółcześnianie” dzieł kultury wyższej. W pracy tej będę używał tych pojęć zamiennie. Szerzej w *Na zakręcie: od sztuki do po-sztuki*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1985, s. 92.

<sup>6</sup> A. Kłoskowska, op. cit., s. 94-95, S. Morawski, op. cit. s. 76, D. Strinati, *Wprowadzenie do kultury popularnej*, Zysk i S-ka, Poznań, 1995, B. Dobroczyński, *III Rzesza Popkultury i inne stany*, Wydawnictwo Znak, Kraków 2004, s. 104, D. McDonald, *Teoria kultury masowej* [w]: *Kultura masowa*, wybór i przekład Cz. Miłosz, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2002, s. 14.

przyrodzoną tendencją jest obniżanie się, ześlizg w stronę tanioci i standaryzacji – jak w produkcji przemysłowej<sup>7</sup>. Jej przeciwieństwem jest kultura elitarna, wysoka - kierowana do ludzi wykształconych, o wyrobionym smaku estetycznym, nastawionych na rozwój wewnętrzny, szukających w sztuce przeżyć innych niż tylko rozrywka. Tworzona zazwyczaj dla innych potrzeb niż zysk.

Rozprzestrzenianie kultury masowej, oprócz stałego obniżania treści kulturowych, powoduje również zanik kultury ludowej, która dawniej była swego rodzaju przeciwwagą dla kultury wysokiej. Obydwie kultury egzystowały obok siebie zaspokajając gusta i potrzeby odmiennej publiczności. Kultura ludowa była elementem lokalnego kolorytu, wyrastała z autentycznych doświadczeń i tradycji określonych grup. Dziś również i ten rodzaj kultury tłamszony jest przez kulturę popularną, która powoli zajmuje jej miejsce. Ludowość włączona została w tryby masowej kultury, jej autentyzm i naturalność zastąpiona została przez komercję i sztuczność. Różnice pomiędzy kulturą ludową i zajmującą jej miejsce kulturą popularną opisał D. McDonald – „Sztuka ludowa wyrosła od dołu. Była spontaniczną, autonomiczną ekspresją ludu, przezeń ukształtowaną, pozostającą całkowicie poza oddziaływaniem kultury wyższej, odpowiadającą jego własnym potrzebom. Kultura masowa została narzucona z góry. Jest tworem techników wynajętych przez biznesmenów; jej odbiorcy są biernymi konsumentami, ich partycypacja ogranicza się do wyboru kupić, nie kupić”<sup>8</sup>.

Warto zastanowić się nad tym, w jaki sposób było możliwe powstanie kultury masowej oraz jej rozprzestrzenienie na tak szeroką skalę w dzisiejszym świecie.

Chociaż kultura ta zaczęła rozwijać się w latach 20-30 XX w., by na dobre opanować świat kultury po II wojnie światowej, głównie za sprawą nowych środków technicznych, to jej korzenie sięgają znacznie dawniejszych czasów. Pierwsze, bowiem procesy społeczne i historyczne, które zapoczątkowały zmiany w tradycyjnym pojmowaniu kultury to wiek XIX i koniec wieku XVIII. Jednym z pierwszych wydarzeń, które zmieniło współczesne społeczeństwa była z pewnością Wielka Rewolucja Francuska, głosząca ideały Wolności, Równości i Braterstwa. Wydarzenie to przyczyniło się, do narastania procesów demokracji. Co za tym idzie coraz powszechniejsza stawała się idea, iż każdy ma prawo nie tylko do wiedzy, ale i prawo do jej zrozumienia. Jednym z pierwszych przykładów tego typu myślenia, może być Wielka Encyklopedia Francuska, która powstała nie tylko z zamysłem systematycznego sklasyfikowania wszelkiej dostępnej wiedzy, ale i takim opracowaniem poszczególnych haseł, aby zrozumiały one mogły być dla każdego. J. Ortega y Gasset w „Buncie mas” stawia tezę, iż

<sup>7</sup> Cytuję za K. T. Toeplitzem, *Wszystko dla wszystkich*, Wiedza Powszechna, Warszawa 1981, s.57.

<sup>8</sup> D. McDonald, op. Cit., s. 16.



to właśnie „Wielka Encyklopedia jest początkiem tego zgubnego, nastawienia, nakazującego każdego odbiorcę traktować jednakowo i adresować do niego jednakowe treści”, jak czasami interpretuje się zjawisko kultury masowej<sup>9</sup>. Pewne jest, iż powszechna edukacja, która była następstwem postępujących procesów demokracji, z pewnością przyczyniła się do rozpowszechniania wartości kulturowych na skalę, jaka wcześniej była niespotykana. Dzięki rozpowszechnieniu edukacji, wielkie masy łatwiej mogły zrozumieć i przyswajać treści do nich kierowane. Przede wszystkim przyczyniło się do tego rozpowszechnienie umiejętności czytania i pisania, co zwiększyło popyt na literaturę. Zwiększenie wydawnictw książkowych, niestety nie szło w parze z treściami, jakie były w nich przekazywane. Na wielką skalę rozwinęły się, bowiem różne wydawnictwa broszurowe i kramarskie. J. Dunin analizując brukową literaturę w przedwojennej Polsce doszedł do wniosków, iż literatura ta opierała się zazwyczaj na treściach sensacyjnych, romansowych czy dotyczących skandali towarzyskich, czy to prawdziwych czy to wymyślonych. Często były to historie z Dzikiego Zachodu lub opowiadania, których bohaterami byli bohaterowie zachodnich wydawnictw przygodowych czy kryminalnych jak np. Sherlock Holmes czy Tarzan. Duży procent tego typu twórczości zajmowała również tak zwana literatura „spirytystyczna”, zajmująca się różnego rodzaju wróżb, zaklęciami czy magią<sup>10</sup>. Innym przykładem tego typu twórczości, były dzieła, które posiadały aspiracje krytyczne, pisane jednak były w taki sposób, aby docierały do jak najszerszych mas. Można tu wymienić np. twórczość A. Dumasa czy powieści fantastyczno-prygodowe Verne’a<sup>11</sup>. Zwiększenie liczby wydawanych książek nie wiązało się więc z upowszechnianiem wyższego modelu kultury lecz wręcz przeciwnie z jej trywializacją.

Drugą grupą procesów, oprócz rozwoju demokracji, był rozwój miast, industrializacja oraz postęp techniczny, które przyczyniły się w znacznym mierze do podziałów w kulturze. Oprócz nowych technik, które pozwoliły rozpowszechnić kulturę na niespotykaną wcześniej skalę, rewolucja przemysłowa przyczyniła się, bowiem do erupcji demograficznej oraz znacznego zapotrzebowania na siłę roboczą, która masowo napływała do wielkich miast, porzucając swój dotychczasowy tryb życia oraz tradycyjne zajęcia. Dobrym przykładem tego typu zjawisk są Stany Zjednoczone, do których wraz z rozwojem potęgi gospodarczej napłynęły wielomilionowe masy emigrantów. Masy, które pochodziły ze wsi, czy jak było to w przypadku emigracji z innych krajów, poddane zostały procesom, z którymi wcześniej nie miały styczności. Alienacja, zagubienie, niezrozumienie oraz nieumiejętność odnalezienia się w nowej sytuacji społecznej spowodowały, że owe masy zaczęły szukać czegoś, co mogłoby

<sup>9</sup> Cytuję za K. T. Toeplitzem, *Wszystko dla wszystkich...*, s. 32.

<sup>10</sup> J. Dunin, *Papierowy bandyta: książka kramarska i brukowa w Polsce*, Wydawnictwo Łódzkie, Łódź 1974.

<sup>11</sup> S. Morawski, op. Cit., s. 79.

zastąpić im wcześniejsze związki i wartości kulturowe, które wyznawały. Wielogodzinny, męczący dzień pracy oraz zazwyczaj niższe wykształcenie napływających mas, przyczyniło się do rozwoju w kulturze treści, które dopasowane musiały być do oczekiwań i możliwości intelektualnych napływających tłumów.

Ważnym aspektem wielkomięjskiego życia jest również rozluźnienie więzi społecznych. Masy żyjące wcześniej w małym środowisku społecznym, które oparte było na wzajemnych relacjach, gdzie każdy znał każdego, teraz stały się, używając porównania D. Riesmana, „samotnym tłumem”. Indywidualne relacje międzyludzkie zastąpione zostały relacjami anonimowymi, cechującymi się wzajemnym dystansem i obojętnością. Owo zróżnicowanie żyjących w mieście jednostek ludzkich, z których każda osoba jest jedynie małym nieistotnym punkcikiem w wielkiej masie, powoduje zagubienie i wyobcowanie jednostek. Ze względu na brak interakcji, które mają charakter powierzchowny, ograniczający się zazwyczaj do zachowań ściśle związanych z odgrywaną w danym momencie rolą społeczną, zasadnicze miejsce zajęły masowe środki komunikacji, będące częścią masowej kultury. Wyjaśniają one reguły życia w nowym środowisku, ukazują wzory godne naśladowania, pozwalają lepiej zrozumieć i egzystować w nieznanym otoczeniu. Zespalają i uniformizują społeczeństwo<sup>12</sup>. Festyny, ludowe święta oraz spotkania i pogawędki z sąsiadami, zastąpił teraz dialog z telewizorem, radiem, kinem czy lektura kolorowego czasopisma w bezpiecznym domowym zaciszu.

Ważnym aspektem, dzięki któremu masowa kultura mogła się rozwinąć na taką skalę, jest również to, iż jest ona „konsumowana” w czasie wolnym od pracy. Na przestrzeni wieków, długi i męczący dzień pracy, zaczął się, bowiem kurczyć. Oprócz typowo fizjologicznych czynności coraz więcej miejsca pozostało na inne działania. Człowiek zaczął szukać zajęć, które mogłyby wypełnić i uatrakcyjnić jego czas wolny. Tu właśnie wkroczyła kultura masowa, która „wypełniła strefę, z której usunęła się praca, święto i rodzina”<sup>13</sup>. Dawniej na styczość z kulturą mogły pozwolić sobie jedynie jednostki, które nie musiały pracować najemnie, posiadające oprócz warunków finansowych również odpowiednią ilość czasu. Dziś jest to zjawisko, na które może sobie pozwolić praktycznie każdy. Oprócz pracy czy nauki prawie każdy z nas poświęca przecież czas jakiemuś hobby, uprawia jakiś sport, podróżuje, oddaje się lekturze ulubionego czasopisma czy oglądaniu sportowego widowiska lub serialu w telewizji. Kultura masowa zapewnia nam rozrywkę, która pozwala zapomnieć i oderwać się od zajęć mniej przyjemnych, tj. pracy i nauki. Pozwala wypełnić wolny czas, który bez niej stałby się jedynie nieznośnym ciężarem. Treści, jakie proponuje są łatwe do przyswojenia i nie wymagają

<sup>12</sup> A. Kłoskowska, op. cit., s. 128-134. oraz K. T. Toeplitz, *Wszystko dla wszystkich.*, s. 37-40.

<sup>13</sup> E. Morin, *Kultura czasu wolnego* [w] *Wiedza o kulturze, cz. 1*, Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 1998, s. 492.

od nas zbytniego wysiłku, „pomija, zagadnienia związane z pracą, bardziej interesuje się dobrobytem ogniska domowego niż spoistością rodziny, trzyma się na uboczu od zagadnień politycznych i religijnych (choć może ulegać ich wpływom). Zwraca swoje zainteresowania ku życiowym potrzebom czasu wolnego, potrzebom życia prywatnego, ku konsumpcji i dobrobytowi z jednej strony, ku miłości i szczęściu – z drugiej. Czas wolny to raj nowych ziemskich możliwości i rozkoszy”<sup>14</sup>. Tak popularne i z tęsknotą wypatrywane weekendy, wakacje i różnego rodzaju święta, które nie mogłyby istnieć bez ograniczenia godzin pracy, nakręcają stałą karuzelę zakupów i konsumpcji, bez których kultura masowa nie może egzystować i rozszerzać swojego zakresu na ciągle nowe dziedziny życia społecznego.

Dzieląc kulturę na wyższą i masową należy czynić to bardzo ostrożnie. Linia podziału nie jest, bowiem jednoznaczna i niepodważalna. Trudno dziś orzec, co jest produkcja masową, a co zasługuje na miano kultury wyższej. Należy pamiętać, że podział ten jest jedynie umowny. Wielu badaczy zdaje się jednak o tym zapominać. Często, pomimo braku znajomości tematu, pewnym dziełom czy konkretnym artystom przykleja się etykietkę z napisem „sztuka niska”, pomimo tego, iż niejednokrotnie są to zjawiska zasługujące na uwagę i wnoszące do dorobku kulturowego nowe elementy. Cytując B. Dobroczyńskiego można powiedzieć, że kultura to nie system „zero- jedynkowy” gdzie jedno jest czarne a drugie białe. Nie możemy mówić, że istnieje „czysta popkultura” czy „czysta kultura wysoka”. Autor zwraca również uwagę, że „nie gatunek ani rodzaj sztuki są tu decydujące [...] decyduje zamiar twórcy, komplikacja dzieła, stosunek do historii, wielowymiarowość, relacja do innych dzieł tego rodzaju, szlachetna prostota w przeciwieństwie do prostactwa. [...] konieczne jest stopniowanie. Bowiem tak zwana sfera niska i sfera wysoka przemieszały się ostatnio w taki sposób, że w dzisiejszym świecie sprawa przynależności dzieła sztuki do kultury masowej czy wysokiej jest coraz bardziej kwestią problematyczną”<sup>15</sup>. Oczywistym jest fakt, iż pewne typy twórczości artystycznej bardziej „podatne” są na wartości miałkie, kiczowate i komercyjne. Nie można jednak takich zarzutów stawiać każdej produkcji z pod znaku popkultury.

## **2. Cechy kultury masowej**

Kultura masowa nastęrcza sporo problemów podczas prób jej definiowania, można jednak wyróżnić zespół elementów, które z pewnością odróżniają ją od kultury wyższej i

<sup>14</sup> Tamże, s. 493.

<sup>15</sup> B. Dobroczyński, op. cit., s. 108-109.

ukazują jej minusy oraz słabości. W zespół cech przypisywanych kulturze masowej często, zdaniem krytyków, wyposażona jest też większość komiksów. Dlatego ważne wydaje się ukazanie owych cech, aby potem móc porównać je z tym, co reprezentują sobą komiksy.

A. Kłoskowska wyróżniła dwa czynniki, które jej zdaniem odróżniają ten typ kultury od kultury elitarniej. Jest to: kryterium ilości oraz kryterium standaryzacji, które to kryteria mogą być realizowane w dzisiejszej kulturze popularnej przede wszystkim ze względu na masowe środki komunikacji<sup>16</sup>.

Pisząc o ilości, mam na myśli zarówno ilość potencjalnych odbiorców dzieła, jak i liczbę, w której dany wytwór kultury popularnej może być rozpowszechniany, obydwa czynniki odróżniają, bowiem dzisiejszą produkcję kulturalną od tradycyjnie pojmowanej kultury.

Już w starożytnym Rzymie czy w średniowieczu istniały wydarzenia religijne, święta czy igrzyska, które gromadziły ogromną publiczność. W porównaniu jednak z dzisiejszą publicznością masową były to zjawiska krótkotrwałe i nie porównywalne, jeśli chodzi o liczbę ich uczestników. Jeśli natomiast chodzi o ilość kopii danego dzieła to dawniej artysta tworzył zazwyczaj jedno dzieło, którego odbiorcą było nieliczne grono ludzi znających się na sztuce. Dziś dzięki technikom powielania i kopiowania każdy, kto posiada telewizor, radio czy komputer ( a liczba osób niemających dostępu do tego typu mediów kurczy się z dnia na dzień) może zapoznać się z wytworami kultury masowej. Z faktem tym wiąże się, więc ważna cecha kultury masowej, mianowicie jej pośredniość. Dawniej, aby obejrzeć przedstawienie w teatrze czy posłuchać muzyki należało udać się do odpowiedniego przybytku kultury, gdzie w konkretnym miejscu i czasie gromadziła się publiczność. Sztuka miała, więc wówczas charakter bezpośredniego kontaktu publiczności z jej wytworami. Dziś ten typ twórczości spychany jest na margines. Publiczność kultury masowej, pomimo jej rozproszenia przestrzennego, bez wychodzenia z domu może doznawać tych samych podnieć kulturalnych bez względu na miejsce, w którym mieszka. To prowadzi nas do następnego wniosku na temat kultury masowej. Po co wychodzić z mieszkania i szukać kultury, skoro ta sama znajduje nas w naszym domu. Przyswajanie tego typu kultury nie zmusza nas do wysiłku, dlatego możemy powiedzieć, iż ma ona charakter bierny. Tradycyjną kulturę cechuje natomiast aktywność. Tak o tym zagadnieniu pisze K. T. Toeplitz – „Odbiorca, który, w układzie tradycyjnym, sam szuka kultury – zachwyca się nowością; odbiorca zaś, którego „szuka kultura”, a więc odbiorca kultury masowej, musi otrzymać to, co zyska w jego umyśle szansę rezonansu w czymś już znanym i powszechnie zrozumiałym<sup>17</sup>.

<sup>16</sup> A. Kłoskowska, op. cit., s. 96-98.

<sup>17</sup> K. T. Toeplitz, *Wszystko dla wszystkich...*, s. 61.

Ilość produkcji masowej nie pozostaje bez wpływu na jakość prezentowanych dzieł. Ze względu na liczbę publiczności popularnej, sztuka ta musi zaspokajać gusta jak największej liczby potencjalnych odbiorców, skierowana jest, bowiem do wszystkich. Liczba, w jakiej masowa kultura jest produkowana powoduje, co prawda obniżenie jej kosztów, ale równocześnie sprawia, że ma ona tendencję do stałego obniżania swoich wartości, jest zazwyczaj nijaka i tak naprawdę nie zaspokaja niczyich potrzeb. Ze względu na małe koszty produktów masowych może sobie na nie pozwolić prawie każdy. Kultura wyższa tymczasem, ze względu na nieliczne grono odbiorców i wysokie koszty produkcji, związane z jej elitarnością, powoduje, że nawet wykształcony i inteligentny odbiorca, często wybiera produkcje masową gdyż ta jest po prostu tańsza. Nie każdego stać na zakup dobrej książki, poważnych tygodników publicystycznych czy pójście do teatru. Większość natomiast społeczeństwa bez problemu znajduje fundusze na zakup kolorowych magazynów, czy opłacenie abonamentu za telewizję. Coraz mniej więc miejsca na kulturę wyższą, ponieważ „duszona” jest ona przez olbrzymią ilość produkcji masowej rzucanej na rynek. D. McDonald porównał to zjawisko do zjawiska występującego w ekonomii, gdzie słaba moneta wypycha z obiegu tą mocniejszą, ponieważ „złą łatwiej zrozumieć i więcej z niej przyjemności. Ta właśnie przystępność zapewnia kiczowi duży rynek i zarazem utrzymuje go na niskim poziomie”<sup>18</sup>.

Komercja jest dziś częstym elementem kultury masowej. Artysta, dla którego sztuka była dawniej formą ekspresji, próbą zmieniania świata czy zastanego porządku dziś musi podporządkować się istniejącym prawom rynkowym. Dostosować swoje dzieło do treści, jakich oczekuje od niego masowa publiczność oraz producent, do którego często należy ostatnie słowo. Pomimo, że na rynku istnieje ogromna ilość tytułów prasowych, stacji telewizyjnych i radiowych, które wydawałoby się dają możliwość swobodnego wyrażania swoich poglądów to prawda jest zgoła inna. Monopolizacja oraz centralizacja współczesnych mediów nie pozostawiają wiele miejsca na indywidualność i kreatywność. Żyjemy, bowiem w czasach, w których głównym elementem decydującym o tym czy dane dzieło ujrzy światło dzienne jest jego potencjalny zysk. Nie dziwi więc popularność wszelkiego rodzaju list przebojów, porównań, zestawień i konkursów na najlepiej sprzedające się filmy i książki. „Sztuka, która nie przychodzi dziś do odbiorcy, czekając nań ukryta na uboczu, i która nie potrafi zorganizować wokół siebie obrzędu, staje się sztuką samotną”<sup>19</sup>. Wyjaśniałoby to zjawisko opisywania i reklamowania dziś sztuki takimi epitetami jak: „kultowy”, „najdroższy”, „największy”, „porywający” czy „oszałamiający”, tworzona, bowiem w ten sposób otoczka ma przyciągnąć i zafascynować potencjalnego odbiorcę. Rzadko, kiedy film czy inne wydarzenie

<sup>18</sup> D. McDonald, op. cit., s.18.

<sup>19</sup> K. T. Toeplitz, *Kultura w stylu blue jeans*, PIW, Warszawa 1975, s. 10.

kultury masowej reklamowany jest jako dzieło inteligentne, głębokie, skłaniające do przemyśleń lub przełamujące stereotypy. O wielkości dzieła decyduje dziś ilość sprzedanych egzemplarzy, nie jego prawdziwa wartość kulturowa. Miejsce dzieł ambitnych, walczących ze stereotypami i przełamującymi istniejące bariery zastępują dzieła banalne, standardowe, szablonowe – po prostu masowe. Aby zostać gwiazdą kultury popularnej, ciągle trzeba o sobie przypominać i dawać nowe powody do uwielbienia. Nie ważne jest przecież jak o tobie mówią ważne żeby w ogóle mówili. Nawet, jeśli film czy książka nie zasługuje na miano prawdziwego dzieła sztuki, odpowiednia promocja czy kreacja wizerunku jego twórcy pomoże mu w odniesieniu sukcesu. Zjawisko to jest bardzo szerokie, dotyczy w zasadzie każdego elementu kultury popularnej. Począwszy od sportowców, poprzez muzyków i filmowców, a na pisarzach kończąc natykamy się na gwiazdy i autorytety, które przemijają po napisaniu pierwszej książki czy wydaniu pierwszego albumu. Uwagę w tym przypadku zwraca raczej dbałość o swój własny wizerunek niż merytoryczny charakter dzieła. Przykłady takich właśnie artystów i dzieł, które są sztucznym efektem promocji można by mnożyć. Każdy z nas ma zapewne własną listę takich pseudoartystów i dzieł, które okazały się niczym więcej jak tylko sprytnie opakowanym towarem, który dostał się w nasze ręce na skutek marketingowych zabiegów.

Kolorowe czasopisma ciągle bombardują nas informacjami o nowych skandalach, rozwodach i ślubach gwiazd światowego show-buisnesu. W sobotni wieczór nie natkniemy się raczej w telewizji na film Felliniego czy von Triera, mamy natomiast sporą szansę na dużą ilość wybuchów, efektów specjalnych i pościgów. W przeciwieństwie do dzieł kultury wyższej, które zostają w naszej świadomości na dłużej, zmuszają do przemyśleń i zmieniają nasz punkt widzenia, wytwory kultury masowej znikają często zaraz po „skonsumowaniu”. Są to wytwory jednorazowego lub krótkotrwałego użytku. Przemijalność jest zazwyczaj jednym z ich podstawowych atrybutów Produkty kultury masowej tworzone są zazwyczaj w celu dostarczenia rozrywki, relaksu i wypełnienia wolnego czasu. Dwóch wartości, na które zwraca się ogromną uwagę charakteryzując dzisiejsze społeczeństwa. Skoro, więc film, telewizja czy gazeta ma dawać jedynie rozrywkę i zabijać nudę, to nie musi wcale tworzyć dzieł ambitnych, wyjątkowych i przełamujących konwencję. Dlatego większość produkcji kultury masowej powiela pewne wzory, jest stereotypowa i korzysta ze sprawdzonych już elementów<sup>20</sup>. Często wyposażona jest w treści, które mają zaciekawic, dostarczyć emocji w codziennym szarym życiu oraz przyciągnąć uwagę jak największej liczby odbiorców. Dlatego właśnie seks, przemoc i sensacja to wartości, które kształtują obraz współczesnej kultury masowej. Mało tu miejsca na współczucie, pomoc, bezinteresowność czy ukazywanie brzydoty. Bohaterowie kultury masowej muszą być piękni,

<sup>20</sup> S. Morawski, op. cit., s. 76-77.

silni, bogaci i skazani na sukces. Często też kochają, zazwyczaj szaleńczo i bez opamiętania. Niestety równie szybko miłość mija, a na horyzoncie pojawia się nowy cel romantycznych westchnień. Rzadko, kiedy jest tu miejsce na pokazywanie miłości w innej sytuacji niż jedynie „w pościeli”.

W każdym zakątku świata kultura masowa poddawana jest podobnym zabiegom standaryzacji, które powodują zanik dzieł indywidualnych i takich, które wyróżniają się z tegoż nurtu. Tworzone natomiast są dzieła podobne w formie i treści. Owo ujednocianie, ograniczone jest zazwyczaj do kilku podstawowych motywów i wątków, które dominują w tego typu kultury, a które opisywałem wcześniej, tj.: humorystycznego, dramatycznego, seksualno-romansowego, sentymentalnego i personalnego. Atrakcyjność owych wątków nie została oczywiście odkryta przez kulturę masową, jednakże dopiero ona stworzyła warunki, które pozwoliły na taką skalę rozprzestrzeniać się i upowszechnić owym motywom<sup>21</sup>. Współczesna kultura masowa powoduje, że wszędzie czuje się, przeżywa i doświadcza tych samych potrzeb. Uczestnik kultury oddaje się takim samym rozrywkom i w podobny sposób wypełnia swój wolny czas. Masowe produkty nie ograniczają się do jednego kraju czy społeczeństwa. Te same filmy czy książki sprzedają się zarówno w Europie, Ameryce czy Azji. Znikają podziały klasowe, które dawniej były również wyróżnikiem tego, jaką kulturę dana grupa przyswaja. Dziś kultura jest w zasadzie jednakowa dla każdego, bez względu na jego pochodzenie, wykształcenie czy ilość pieniędzy na koncie. „Okoliczności, w jakich kształtują się charaktery poszczególnych klas i jednostek, są coraz bardziej podobne. Poprzednio różne stany, różne okolice, fuchy i zawody żyły w czymś, co można nazwać różnymi światami; obecnie świat ich w znacznym stopniu jest ten sam. Biorąc porównawczo, czytają to samo, słuchają tego samego, jeżdżą w te same miejsca, kierują swoje pragnienia i obawy ku tym samym przedmiotom, mają te same prawa i swobody oraz środki, aby się o nie upomnieć. Chociaż trwają nadal wielkie różnice w pozycji społecznej, są niczym w porównaniu z tymi, które zniknęły”<sup>22</sup>.

W kulturze masowej nastąpiło wymieszanie owych wątków na niespotykaną dotąd skalę, co możliwe było głównie na skutek mass mediów, które upowszechniają i propagują określony model kultury. Najlepszym przykładem jest tu telewizja, w której przemieszane są elementy kulturowe o różnej sile oddziaływania i ważności. W niedługim odstępie czasu możemy dowiedzieć się o tym, kto wygrał wybory, zapoznać się z obecnymi trendami w modzie, rozbawić się lub wzruszyć do łez podczas oglądania naszego ulubionego serialu, zobaczyć obrazki z tragedii, która pochłonęła tysiące ofiar lub dowiedzieć się o nowej promocji cenowej znanej

<sup>21</sup> A. Kłoskowska, op. cit., s. 295.

<sup>22</sup> E. van den Haag, *Szczęścia i nieszczęścia nie umiemy mierzyć* [w] *Kultura masowa*, wybór i przekład Cz. Miłosz, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2002, s. 69.

marki. Wszystkie te informacje podane są zazwyczaj w sposób łatwo przyswajalny i zrozumiały, często nie ukazując głębi i złożoności danego problemu. Oglądając telewizję całościowo, tzn. tak jak programy telewizyjne są nam po kolei prezentowane, natykamy się na masę informacji i treści, których różnorodność i wymieszanie powoduje, iż nie zawsze możemy od razu zorientować się, co jest naprawdę ważne i istotne. Śmierć i ludzkie tragedie nie wywierają na nas już wrażenia, nie powodują żalu i zadumy. Ilość materiałów tego typu, na które możemy natrafić podczas codziennego oglądania telewizji oraz ich przemieszanie z programami błahymi powoduje znieczulenie i obojętność. Owo zjawisko, które dotyczy całej kultury masowej, chociaż w telewizji jest najbardziej zauważalne, zwane jest homogenizacją. Termin ten został zaczerpnięty z procesu spożywczego, „który równomiernie rozprowadza drobiny śmietany w mleku, zamiast pozwolić im pływać osobno na wierzchu”. Podobne zjawisko zachodzi w kulturze masowej, która „miesza i rozbełtuje wszystko razem, wytwarzając to, co można nazwać homogenizowaną kulturą. W ten sposób niszczy wartości, bo sądy wartościujące zakładają dyskryminację. Kultura masowa jest bardzo, bardzo demokratyczna: odrzuca kategorycznie dyskryminację przeciwko komukolwiek, pomiędzy kimkolwiek i czymkolwiek. Wszystko wpada w jej młyn i wychodzi z młyna gładko starte”<sup>23</sup>. W kulturze masowej nie można nikogo obrazić, z takim samym szacunkiem należy traktować wszystkie grupy rasowe, zawodowe, wyznaniowe czy narodowe. Często prowadzi to do absurdów i sytuacji, które tłamszą i ograniczają dane dzieło. No bo czy Żyd może być czarnym charakterem, a murzyn złodziejem? Jak ukazać araba, żeby nie zostać posądzonym o przypisywanie wszystkim muzułmanom skłonności do terroryzmu i przemocy? Łatwo dziś zostać oskarżonym o rasizm i brak tolerancji, jeśli działamy pod prąd kultury masowej.

Rozpatrując homogenizację ze względu na zawartość przekazów rozpowszechnianych przez kulturę masową, nie skupiając się natomiast na jej recepcji, możemy wyróżnić trzy typy tego zjawiska: 1) homogenizacja upraszczająca, 2) homogenizacja immanentna 3) homogenizacja przez zestawienie, czyli mechaniczna<sup>24</sup>.

Pierwszy typ homogenizacji polega na wprowadzeniu do dzieła kultury wyższej pewnych elementów kultury popularnej, które mają uprościć dany przekaz kulturowy tak, aby możliwy był on do zrozumienia również dla tej części publiczności, która nie posiada odpowiedniego wykształcenia czy cech, które pozwalałyby ów przekaz zrozumieć bez wprowadzonych zmian. Najbardziej charakterystycznym przykładem będzie tu chyba amerykański miesięcznik „The Reader’s Digest”, który zawiera wybór i skrót publikacji z innych czasopism. Informacje podane w tego typu gazecie, cechują się maksymalną przejrzystością i przyswajalne mają być dla jak

<sup>23</sup> D. McDonald, op. cit., s. 19.

<sup>24</sup> A. Kłoskowska, op. cit., s. 335.



największej liczby czytelników. Z angielskiego *digest* znaczy trawić, jednoznacznie wskazuje, więc na charakter tego typu publikacji. Czytelnik ma po prostu bez problemów przełknąć pożywną informacyjną pulę, która przygotowana została przez redakcję, aby zaoszczędzić odbiorcy czasu i pieniędzy na zaznajomienie się z innymi gazetami. W Polsce taką rolę pełni tygodnik „Angora”, oferujący przegląd najciekawszych artykułów z prasy krajowej i zagranicznej. Ten typ homogenizacji widoczny jest również w filmach, które są wizualizacją książkowego pierwowzoru. Nie obcy jest również komiksowi, który często sięgał po adaptacje znanych dzieł literatury światowej. Chociaż często tego typu homogenizacja, oskarżana jest o upraszczanie i trywializację dzieła to z pewnością, pomimo że jest jedynie namiastką i imitacją oryginału, daje impuls do obcowania z pierwowzorem. Często po obejrzeniu filmu sięgamy przecież po książki pisarza, którego twórczości wcześniej nie znaleźliśmy czy nie zauważaliśmy<sup>25</sup>.

Drugi typ homogenizacji, ma przeciwny charakter, polega, bowiem na umieszczeniu przez autora w dziele, takich elementów, które przyciągnąć mają jak największą rzeszę potencjalnych odbiorców. Należy jednak dodać, iż są to dzieła, które jednoznacznie zaliczane są do kultury wyższej. Niestety, jak zauważa Kłoskowska, rzadko kiedy natrafiamy na dzieła, które są efektem połączenia wielkiego talentu i popularności. Autorka zwraca również uwagę na proces odwrotnej homogenizacji, tj. akceptacji przez kręgi kultury wyższej dzieł i artystów, które charakterystyczne są dla kultury popularnej<sup>26</sup>. Najlepszym przykładem będzie kino, które przeszło długą drogę od czasu naiwnych historii pełnych gagów, pomyłek i pościgów. Chociaż dziś znaczna część filmowych produkcji nastawiona jest na masową publiczność, to nikt nie zaprzeczy, iż powstają filmy, które z pewnością zasługują na miano sztuki. Poruszające poważne problemy społeczne, doskonale pod względem artystycznym i skierowane do publiczności, która szuka w kinie czegoś więcej niż tylko rozrywki i wizualnych fajerwerków. Taki proces zachodzi również w innych dziedzinach kultury popularnej, np. muzyce, gdzie za wysoko cenione pod względem artystycznym uważa się już nie tylko muzykę klasyczną, ale i niektóre zjawiska zachodzące w muzyce jazzowej czy rockowej. W zalewie komiksowego kiczu znajdują się również nieliczne dzieła i autorzy, którzy zyskują akceptację i szacunek grona krytyków lub znawców kultury elitarniej, które z komiksem nie ma nic wspólnego. Produkcja komiksowa tego typu daleka jest od masowej produkcji, kojarzącej się z kiczowatością i bezguściem. Przez typowych czytelników (mam tu na myśli takich, jak widzą ich krytycy tego zjawiska) byłaby ona po prostu nie zrozumiała lub w najlepszym przypadku źle odczytana i niedoceniona. Cechuje się ona, bowiem licznymi odniesieniami do świata sztuki, mitologii i kultury. Często stoi na wysokim poziomie fabularnym i

<sup>25</sup> Tamże, s. 335-338.

<sup>26</sup> Tamże, s. 339-340.

artystycznym, porusza poważne tematy społeczne, które rzadko goszczą na łamach komiksowych stron, co postaram się poprzeć odpowiednimi przykładami w dalszej części pracy.

Znaczącą rolę w dzisiejszej kulturze odgrywa trzeci typ homogenizacji, czyli homogenizacja mechaniczna. Polega ona na przeniesieniu całych dzieł kultury wyższej, w nienaruszonym stanie do masowych środków komunikowania, które dostępne są szerokim grupom. Dzięki temu zjawisku ogromne masy społeczeństw mogą zapoznać się z arcydziełami światowej literatury, muzyki i sztuki. Najlepszym chyba przykładem będą serie literackie ukazujące się w USA czy Wielkiej Brytani tzw. *paperbacks*, które oprócz charakterystycznej dla nich literatury sensacyjnej, prezentują czytelnikom najlepsze dzieła takich klasyków literatury jak: Shakespeare, Kafka, Dostojewski, Proust czy Flaubert<sup>27</sup>. Inicjatywa taka widoczna jest również w radio czy telewizji, w których jednak ambitne audycje, które starają się zaznajomić odbiorcę z wyższymi wartościami kulturowymi, nie zawsze odnoszą zamierzony skutek. Spotykają się one często z małym zainteresowaniem publiczności, nierzadko z winy nadawcy, który emituje owe audycje w późnych godzinach nocnych lub też w trudno dostępnych pasmach. Często tego typu programy „tłamszone” są przez olbrzymią ilość audycji popularnych, które spychają je z czasu największej oglądalności. W Polsce dobrym przykładem jest telewizja TVP Kultura, która posiada bardzo małą oglądalność, właśnie ze względu na trudności z jej odbiorem. Przyjemność obcowania, z tak nielicznymi w mass mediach, audycjami kultury wyższej psuje również wszech obecna reklama, która w żaden sposób nie pasuje do powagi prezentowanych dzieł.

Jednym z istotnych elementów homogenizacji, który powiązany jest w pewien sposób z komiksem, jest zacieranie granicy wieku odbiorców potencjalnych dzieł. W dobie kultury popularnej rzadko wiadomo, do kogo tak naprawdę skierowany jest dany produkt. Wiele produktów, które tworzone są z myślą o młodych odbiorcach znajduje swoich odbiorców w dorosłej części publiczności. Przykładem mogą być komiksy, które na przykład w Stanach Zjednoczonych wydawane są w olbrzymich nakładach i wiadomym faktem jest, iż nie czytają ich jedynie dzieci, ale i dorośli. Warto zastanowić się czy powstające filmy oparte na przygodach komiksowych superbohaterów – wszelkiego rodzaju Spidermanów, Batmanów czy innych mutantów – naprawdę skierowane są jedynie do nastoletnich czytelników tych książeczek? Czy współczesna baśń science-fiction, „Gwiezdne wojny” skierowana jest jedynie do kilkunastoletnich chłopców, kupujących figurki przedstawiające bohaterów z filmu i opychających się chipsami zawierającymi różnego rodzaju gwiazdne gadzety? Śmiem wątpić. Większość widzów tego typu produkcji stanowią przecież osoby dorosłe, z których tylko niewielka część znalazła się w kinie z powodu prośb swoich podopiecznych. Wiele z powstających dziś filmów, szczególnie tych

<sup>27</sup> Tamże, s. 340-345.

animowanych, skierowanych jest zarówno do publiczności dziecięcej jak i do dorosłej, która potrafi zauważyć w nich swoiste drugie dno. Mam tu szczególnie na myśli tak popularne ostatnio filmy animowane z gatunku anty-bajki (jak np. „Shrek”, „Epoka lodowcowa”, „Czerwony kapturek-prawdziwa historia” itd.). Istnieją w nich zazwyczaj dwie warstwy fabularne. Pierwsza skierowana jest do młodej publiczności i nie odbiega specjalnie od tego, na co można było natknąć się w tradycyjnych bajkach, gdzie dobro zwyciężało zło a morał łatwy był do zrozumienia przez młodego czytelnika. Druga warstwa pełna jest natomiast odniesień do świata kultury. Zarówno tej popularnej (filmów, wydarzeń z życia gwiazd show-buisnesu czy świata polityki), jak i wyższej (znanych dzieł literatury, sztuki czy postaci znanych artystów). Tylko osoba wyrobiona intelektualnie i posiadająca odpowiednie wykształcenie i wiedzę jest w stanie zauważyć i zrozumieć owe ukryte aluzje. Podobne zjawisko dwutorowości fabuły ma również miejsce w serii komiksowej „Asterix”. Czytający ten komiks nastolatek z pewnością nie będzie miał problemu ze zrozumieniem fabuły, rzadko jednak, kiedy zauważy głębszą jego treść, która jest swego rodzaju satyrą na współczesne społeczeństwo. Komiks ten roi się od dowcipów, żartów i aluzji, które zrozumiałe mogą być jedynie dla osoby, która chociaż trochę interesuje się kulturą, sztuką czy wydarzeniami, które kształtują obraz współczesnego świata.

Owo zatarcie granicy pomiędzy tym, co przeznaczone dla dorosłych, a tym co przeznaczone dla dzieci powoduje również proces odwrotny, czyli dostęp dzieci do rozrywek przeznaczonych wcześniej wyłącznie dla dorosłych. Stąd właśnie znaczna tolerancja i przyzwolenie ze strony dorosłych dla różnego rodzaju gier, filmów czy czasopism młodzieżowych, które pełne są przemocy i brutalności. Ze znacznie większą pobłażliwością traktuje się dziś również wszystko, co związane z sexem czy tematami tabu.

Według D. McDonalda owo przemieszanie się publiczności dorosłej i dziecięcej powoduje dwa zjawiska. Po pierwsze - infantylną regresję u dorosłych, którzy, nie mogąc dać sobie rady z napięciem i złożonością nowoczesnego życia, chronią się w kicz, a ten z kolei utwierdza ich i zamyka w infantylnym. Po drugie - „nadmiar podnieć” u dzieci, które dojrzewają za szybko<sup>28</sup>. Dzisiejsza kultura nie znosi, starości, słabości i brzydoty. Na każdym kroku wmawia się nam, iż liczy się jedynie młodość, energia, siła, sukces i piękno. Świat dzisiejszej kultury to świat zabawy i aby w nim zaistnieć trzeba mieć cały czas uśmiech na twarzy, nawet, jeśli jest to tylko sztucznie przywdziana maska. Doskonale ujął to, w książce obrazującej charakter amerykańskiej kultury, N. Postman, który napisał, iż „duch kultury może zanikać na dwa sposoby. W przypadku pierwszego – Orwellowskiego – kultura staje się więzieniem. W drugim – Huxleyowskim – kultura przekształca

<sup>28</sup> D. McDonald, op. cit., s. 26.

się w burleskę<sup>29</sup>. Właśnie ten drugi typ kultury opanowuje dziś sale kinowe, ekrany naszych telewizorów oraz karty gazet i książek, które czytamy. Czy o to chodzi jednak w sztuce? Czy za sztukę mamy uznawać tylko to, co zasłużyło na miano bestsellera i zajmuje pierwsze miejsce w nie niemówiącym nam zestawieniu czy tabelce? Odpowiedź jest dosyć oczywista i wbrew pozorom inteligentny odbiorca kultury nie musi być skazany na kulturowy konsumpcjonizm. Nawet, jeśli od czasu do czasu sięga po komiks, to wcale nie musi być to disneyowski Kaczor Donald czy sztamowa opowieść o bohaterach w trykotach, wybór jest, bowiem znacznie szerszy i zależy wyłącznie od zainteresowań odbiorcy.

### **3. Aspekt obrazkowy kultury popularnej**

Wydaje się, iż o charakterze i zasięgu kultury masowej w znacznej mierze decydują dziś środki masowego komunikowania, bez których powstanie i rozwój kultury popularnej nie byłoby możliwe. Pomimo niedługiej historii na dobre zawładnęły one życiem człowieka i kształtują obraz współczesnej cywilizacji. „Zapewniają najszerzy zasięg jednolitym, zuniformizowanym treściami, wytwarzają socjologiczne warunki recepcji specyficzne dla współczesnego społeczeństwa; one wprowadzają w dziedzinę symbolicznej kultury realizacyjnej elementy techniki właściwe przemysłowej cywilizacji<sup>30</sup>.

Do najważniejszych z nich można zaliczyć: prasę, radio, film, telewizję oraz niedawno powstały internet. Ważnym elementem tych środków jest ich wizualny charakter. Z pięciu mediów w zasadzie tylko radio nie ma charakteru wizualnego, reszta natomiast bazuje na obrazie, jako najłatwiej przyswajalnym elemencie przekazu. Dzieje się tak, ponieważ obraz jest znacznie bardziej uniwersalny i rozumiały niż jakakolwiek forma języka. Aby zrozumieć przekaz w formie pisanej czy mówionej musimy biegle władać danym językiem. Komunikat o uniwersalnej treści, przekazywany za pomocą obrazu jest natomiast rozumiały przez każdego.” Pokazywanie czegoś” i „mówienie o czymś” to dwa różniące się od siebie procesy. „Obrazy – pisał G. Salomon – trzeba rozpoznawać, a słowa należy rozumieć”<sup>31</sup>.

O sile i potencjale środków masowego przekazu doskonale wiedzieli XX wiecni dyktatorzy polityczni, których sukces w znacznej mierze można przypisać kontroli nad tymi właśnie mediami. Także dzisiejsi politycy zdają sobie sprawę z faktu, iż ich kariera w znacznej mierze zależy od ich wyglądu zewnętrznego i sposobu prezentacji, rzadziej natomiast od tego,

<sup>29</sup> N. Postman, *Zabawić się na śmierć*, Muza S.A., Warszawa 2002, s. 219.

<sup>30</sup> A. Kłoskowska, op. cit., s. 172.

<sup>31</sup> Cytuję za N. Postman, op. cit., s. 111.

co mówią. Dziś wyborców bardziej przyciąga sama postać kandydata, jego wizualna otoczka, niż jego wiedza czy poglądy, które wyznaje. Zresztą dotyczy to w zasadzie każdego aspektu dzisiejszego społeczeństwa, o czym pisałem we wcześniejszym podrozdziale. Dawniej istotne były osiągnięcia i sukcesy danej osoby. Postacie publiczne znane były przede wszystkim ze swego dorobku pisarskiego, to słowo, bowiem miało „monopol na przyciąganie uwagi i intelekt”. W dzisiejszej kulturze obrazkowej monopol na „przyciąganie uwagi” i „intelekt” posiada obraz. Zazwyczaj konkretne osoby i wydarzenia, kojarzymy z utrwalonym w naszej pamięci obrazem, nie tym, co ktoś powiedział czy stworzył. Pisze o tym Postman dając następujący przykład – „Pomyślmy o Richardzie Nixonie albo o Jimmym Carterze [...] albo o Albercie Einsteinie, a w naszym umyśle pojawi się wizerunek, obraz twarzy, najprawdopodobniej twarzy na telewizyjnym ekranie [...]. Co do ich słów to nie przyjdzie nam na myśl prawie nic. Taka jest różnica między sposobami myślenia w kulturze słowocentrycznej i kulturze obrazocentrycznej”<sup>32</sup>. Jeśli zamiast nazwisk amerykańskich wstawimy np. nazwiska prezydentów Kwaśniewskiego czy Wałęsy to przykład będzie jeszcze bardziej dosadny.

Ów przykład z polityki pozwala nam uzmysłowić sobie, jak dużych zmian i przewartościowań dokonały mass media w hierarchii wyznawanych przez nas wartości i jaki olbrzymi wpływ mają na nasze otoczenie i na nas samych. „Dawniej mass media były traktowane jako zwierciadło odbijające społeczną rzeczywistość. Obecnie rzeczywistość może być określana dzięki zewnętrznym odbiciom tego zwierciadła”<sup>33</sup>. To one kształtują, bowiem nasze pragnienia i marzenia. Sposób, w jaki żyjemy oraz jakie poglądy wyznajemy. Kogo mamy akceptować, a do kogo czuć wstręt. Decydują o tym, co modne i świeże, a co stare i zużyte. To właśnie wizualne środki przekazu należy obwiniać za zmniejszenie się roli słowa pisanego, zainteresowania książkami i kulturą wyższą. Dziś rodzice nie czytają już dzieciom książek, raczej puszcza im je w wersji animowanej w telewizorze. Nie muszą poświęcać dzieciom zbyt wiele uwagi i dbać o ich wychowanie, tym zajmą się za nich gry komputerowe, telewizja i internet.

Z potęgi obrazu zdają sobie również sprawę dzisiejsi producenci i twórcy kultury popularnej, którzy masowo produkują dzieła zdecydowanie przekładające widowiskowość nad treść. Owa wizualizacja przekazu powodują niestety uproszczenie i trywializację treści kulturowych, zresztą w myśl zasad, na których opiera się kultura masowa, która ma być przecież zrozumiała dla wszystkich. D. Harvey ujmuje to w następujący sposób – „W coraz większym stopniu konsumujemy obrazy i znaki dla ich samych aniżeli ze względu na ich

---

<sup>32</sup> Tamże, s. 95.

<sup>33</sup> D. Strinati, op. cit., s. 179.

użyteczność albo dla głębszych wartości, które mogą symbolizować. Konsumujemy obrazy i treści właśnie dlatego, że są obrazami i znakami, nie zważając na ich użyteczność i wartość. Jest to oczywiste w kulturze popularnej, gdzie wygląd zewnętrzny i styl – to jak rzeczy wyglądają – oraz zabawa i żart dominują nad treścią i znaczeniem. W rezultacie podważeniu ulegają takie cechy, jak wartość artystyczna, prawość, powaga, autentyczność, realizm, głębia intelektualna i barwne narracje<sup>34</sup>. Oprócz sporej dozy brutalności, wybuchów czy golizny (które to obrazy są chyba najbardziej charakterystyczne dla tego typu twórczości) tendencja ta powoduje jeszcze jedno ważne zjawisko. Często, obrazy, które dla twórcy nie konotują żadnego ważnego znaczenia, przez innych mogą zostać odebrane jako obraźliwe i krzywdzące. Przykładów takiego właśnie używania obrazu w dzisiejszej kulturze jest bardzo wiele. Na gruncie polskim możemy wymienić chociażby plakat reklamujący film „Skandalista Larry Flint” - z ukrzyżowanym na kobiecym łonie głównym bohaterem - lub też rzeźbę przedstawiającą przygniecionego przez olbrzymi kamień papieża Jana Pawła II. Na świecie najlepszym przykładem będą karykatury proroka Mahometa, które umieszczone zostały w skandynawskich gazetach. Homogenizujący charakter kultury doskonale widoczny jest w owych przykładach. W tyglu kultury masowej można, bowiem przemieszać wartości uznawane przez niektórych za święte, z elementami błahymi i trywialnymi. Wszystko da się tu zamienić w rozrywkę i żart. Dotyczy to nawet ludzkiego ciała, którego golizna kiedyś traktowana była jako tabu, w dzisiejszej kulturze obrazkowej staje się natomiast takim samym towarem jak każdy inny produkt. Chociaż zjawisko pornografii istniało od bardzo dawna, jednakże dopiero wynalazek fotografii i nowe środki komunikacji rozpowszechniły owo zjawisko na tak wielką skalę. Najwięcej tego typu produkcji można spotkać w Internecie, będącym medium trudnym do kontroli i bardzo liberalnym.

Począwszy od połowy XIX w. rozpoczął się proces stopniowego zastępowania słowa pisanego przez obraz. Komunikat językowy był stopniowo wypierany przez rysunek, plakat, billboard, ogłoszenie reklamowe, a w końcu przez zdjęcie. Dziś słowo jest w zasadzie jedynie dodatkiem do obrazu. Procesowi temu nie oparły się również gazety, które kiedyś były nośnikiem wartości intelektualnych i kształtowały język. Dziś słowo pisane jest w nich zastępowane przez różnego rodzaju tabelki, wykresy, mapki i kolorowe zdjęcia. Problem ten dotyczy nie tylko, tak zwanych tabloidów, które nastawione są jedynie na sensację, ale i poważnych opiniotwórczych dzienników, które aby ratować się przed finansową plajtą zmuszone są uczynić przekaz jak najbardziej wizualnym i przejrzystym. Współczesny czytelnik wychowany w kulturze obrazocentricznej nie lubi się bowiem zbytnio wysilać podczas

<sup>34</sup> Cytuję za D. Strinati, op. cit, s. 180.

czytania. Dlatego właśnie „od prasy drukarskiej żąda się wszystkiego, z wyjątkiem materiału, który naprawdę można byłoby czytać: ilustracji, typografii, i nawet w wielu przypadkach, złudzenia, że czyta się, zachowując rozkoszną bez troskę analfabety”<sup>35</sup>. N. Postman pisze o tym postępującym zjawisku w następujący sposób – „Pod koniec XIX wieku reklamodawcy i ludzie prasy odkryli, że obraz jest wart nie tylko tysiąca słów, ale – tam gdzie w grę wchodzi handel – jeszcze więcej. Dla rzesz Amerykanów, aby w coś uwierzyć, trzeba to zobaczyć, a nie przeczytać o tym”<sup>36</sup>.

Niechęć do słowa pisanego i książek widoczna jest nawet w formie, w jakiej przekazuje się dziś wiedzę. Kultura masowa z coraz większą siłą wdziera się do szkoły i zastępuje słowo pisane - obrazem. Dziś rzadko, który uczeń czyta lektury. W najlepszym przypadku zaznajomi się ze skryptem. W większości jednak przypadków, ściągnie opracowanie z internetowych stron lub obejrzy film. Coraz częściej w szkole wykorzystuje się różnego rodzaju pomoce wizualne, które usprawnić mają przyswajanie wiedzy. Młodzież wychowana na komiksach, filmach animowanych i klipach z MTV lepiej chłonie wiedzę przygotowaną w ten właśnie sposób. Przykładem może być Japonia, w której nieprzypadkowo podręczniki posiadają czasami charakter komiksu<sup>37</sup>. Status, jaki posiada tam manga (tamtejsza odmiana komiksu) wpływa, bowiem na formę, w jakiej przekazywana jest wiedza.

Nauczanie ma dziś powszechny charakter, znacznie jednak różni się od edukacji, jaka powszechna była jeszcze pół wieku temu. „Za dwadzieścia pięć lat prawie wszyscy [...] będą mieli wyższe wykształcenie. Jasne, że czego się żąda, to tytuł magistra dla każdego, pod warunkiem, że nikt nie będzie zmuszony czytać, żeby stopień zdobyć”<sup>38</sup>.

Obecność obrazów jest dziś wszechobecna, ciągle jesteśmy nimi bombardowani. Nie sposób ich uniknąć. Owo ograniczenie treści i słowa pisanego najbardziej jest jednak widoczne w reklamie, w której przekaz słowny często zawężony jest jedynie do sloganu. Obraz przedstawiający szczęśliwą rodzinę, piękną kobietę, wysportowanego mężczyznę lub „wyluzowanego” nastolatka każe nam wierzyć, iż reklamowany produkt uczyni nasze życie tak samo pięknym i idealnym. Reklama, zamiast mówić o faktach, mami nas pięknymi obrazkami, które mają utożsamić produkt z owymi ideami, co często nijak ma się do prawdy. Niestety dzisiejsze społeczeństwo wychowane na obrazach, nie na słowie, często w owe obietnice wierzy.

<sup>35</sup> E. Fiedler, *Środek przeciw krańcom* [w] *Kultura masowa*, wybór i przekład Cz. Miłosz, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2002, s. 124.

<sup>36</sup> N. Postman, op. Cit., s. 114.

<sup>37</sup> A. Gomółka, M. Skórek, *Manga i Anime – kicz czy...* [w] *Kicz, tandetność, jarmarczność w kulturze masowej XX w.*, Częstochowa 1997, s. 33.

<sup>38</sup> L. Fiedler, op. cit., s. 134.

Obraz nie jest czymś nowym w kulturze. Rysunek jest przecież o wiele starszy niż pierwsze pismo. Na czym polega więc ten nowy świat obrazów. A. Chamson wyjaśnia to w ten sposób, iż w nowych mediach – filmie, telewizji czy ilustrowanym czasopiśmie - dominuje obraz fotograficzny, który ma charakter dokumentu, różny więc jest od dawnych dzieł plastycznych, które musiały być poprzedzone twórczym artystycznym podejściem do tematu. Dziś natomiast „Jego szczególną cechą jest to, że nie stanowi on już odbicia myśli ludzkiej. Te liczne obrazy są jedynie dokumentami, cennymi, ale nie wypracowanymi przez naszą myśl”<sup>39</sup>.

Owa prostota i uniwersalność obrazu została wykorzystana na początku XX w. przez takie media jak kino czy komiks, by następnie zostać rozwinięta przez telewizję, a dziś również przez internet i gazety. Masy, które na początku XX w., napływały w wielkich ilościach do miast czy rozwijających się krajów jak np. Stanów Zjednoczonych, nie mogły ze względu na swoją obcość czy brak wykształcenia zrozumieć przekazów słownych. Obraz natomiast rozumiały był dla każdego, bez względu na jego pochodzenie czy wykształcenie. Komiks łączy, więc z filmem nie tylko pewna płaszczyzna techniczna (kadrowanie, następstwo zdarzeń itd.) ale i wspólne pochodzenie oraz publiczność, do której w początkach swego rozwoju był skierowany. A. Jackiewicz w szkicu „Lubię rozmyślać o Chaplinie” pisze, że w drugim dziesięcioleciu XX w. „amerykańskie sale kinowe wypełniali ludzie niepiśmienni i prości, emigranci z Europy. Trzeba było im dać stawę łatwą, atrakcyjną, a jednocześnie przypominającą to, co znali z rodzinnych powiastek, pieśni, czasem romansów za trzy grosze. Młody Chaplin nie był artystą, który postanowił robić prymitywną sztukę z wyboru, z wyrozumowania czy z potrzeby odmiany szkół. Sam był prymitywem, niewiele wyrastał ponad swoich towarzyszy i widzów<sup>40</sup>. Komiks, który powstał przecież w Stanach Zjednoczonych, w swoich początkach nie mógł uniknąć „ogromnej liczby scen bójek, przemocy fizycznej, bicia, kopania, rzucania przedmiotami”<sup>41</sup> był, bowiem jednym z elementów rozwijającej się wówczas kultury obrazkowej.

W rozdziale tym z pewnością niewyczerpany został temat kultury masowej, nie to było jednak jego celem. Zamierzeniem autora było natomiast wskazanie na te cechy i podobieństwa kultury masowej, w które komiks jest wyposażony, a które jednoznacznie włączają go w obręb kultury popularnej. Często używa się przecież określenia „komiksowy” metaforycznie, opisując inne zjawiska kulturowe, związane z kulturą masową. Komiksowe mogą być postacie, fabuła czy wykreowany świat filmu, książki czy telewizyjnego widowiska. Pokazanie związków, jakie

<sup>39</sup> Cytuję za A. Kłoskowską, op. cit., s. 314-315.

<sup>40</sup> Cytuję za J. Szyłakiem, *Komiks w kulturze ikonicznej XX wieku*, Słowo/obraz terytoria, Gdańsk 1999, s. 18.

<sup>41</sup> Tamże, s. 18.



zachodzą pomiędzy kulturą popularną i komiksami wydaje się więc potrzebne dla opisanego jego historii oraz treści, jakie są w nim reprezentowane.

## **Rozdział II: Komiks**

### ***1. Powstanie, rozwój i cechy komiksu***

Komiks rozumiany dzisiaj jako medium, którego powstanie nie mogłoby być możliwe bez narodzin druku, ma już ponad sto lat. Jest to medium, które przeszło długą drogę i wiele przeobrażeń, zarówno, jeśli chodzi o treści w nim umieszczane, a także sposób jego prezentowania potencjalnym czytelnikom. Początki komiksu były związane z krótkimi historyjkami o charakterze rozrywkowo-zabawowym, które umieszczane były w codziennych gazetach, by następnie przeobrazić się w osobne książeczki, często wydawane na offsetowym drugorzędym papierze, których bohaterami byli zazwyczaj różnego rodzaju superbohaterowie. Dziś na komiks składają się tysiące tytułów o przeróżnym charakterze i tematyce. Ogromna rzesza artystów tworzy dzieła zróżnicowane i tak inne od siebie, iż trudno mówić o jednym „komiksie” i wrzucać całą obrazkową twórczość do jednego worka. Podobnie jak ma to miejsce w kinie, czy literaturze, obok dzieł sztampowych i kiczowatych powstają dzieła, które wyłamują się z ogólnego nurtu twórczości i nie łatwo zakwalifikować je do którejś z istniejących kategorii. Obok tradycyjnych gazetowych pasków czy opowieści o herosach istnieją wydawnictwa, które posiadają aspiracje artystyczne i podejmują tematy, które często krytycy zastrzegają wyłącznie dla dzieł kultury wyższej, a których unika większość komiksów i dzieł kultury masowej. Dzisiejsze komiksy wypełnione są aluzjami i nawiązaniem do kultury, zarówno popularnej jak i wyższej, dlatego coraz rzadziej można mówić o istnieniu komiksu masowego, skierowanego i zrozumiałego dla wszystkich. W jednym z wywiadów U. Eco w następujący sposób opisał to zjawisko – „Komiks nie jest już sztuką popularną, nie ma już naiwnego komiksu, który poprzez przypisanie mu pewnej ewolucji, mógłby dostarczać materiału do badań semiologowi...[...]Komiksy, które można by jeszcze nazwać popularnymi, wprost najeżone są odniesieniami – zwłaszcza odniesieniami do filmu, ich twórcy robią oko do czytelnika, tym samym adresując je do podwójnej publiczności: odbiorców „naiwnych”, którzy tego przymrużenia oka nie potrafią dostrzec, oraz odbiorców bardziej wyrobionych, dla których ono jest pożywieniem wyobraźni. [...] Komiks wyrósł ze sztuki popularnej i [...] z marnego pod względem warsztatowym rysunku [...], ale nieprzerwanie podnosił swą jakość, stawiając

coraz wyżej poprzeczkę, nie tylko autorom, ale i publiczności. Ta ostatnia sama przyczyniła się – poprzez rozwój swoich gustów – do rozwoju gatunku<sup>42</sup>.

W rozdziale tym autor chciałby opisać raczej pewne stereotypy i wzory zachowań oraz wartości kulturowe, jakie obecne są na kartach komiksów, niż skupiać się na opisaniu historii gatunku. Ukazać podział na różnego rodzaju gatunki, typy i tematy, jakie obecne są w komiksie oraz zaprezentować tą część komiksowej twórczości, która sprawia, iż przymiotnik „komiksowy” nie koniecznie musi mieć pejoratywny wydźwięk.

Aby to jednak uczynić wypadałoby najpierw zdefiniować samo słowo komiks oraz ukazać jego powstanie i specyficzne elementy, które wyróżniają go i czynią z niego medium odrębnym od innych dziedzin sztuki. Przez długi czas komiks był, bowiem zaliczany do literatury czy malarstwa, co powodowało, iż porównując go z dziełami tych gatunków musiał być oceniany nisko. Aby uwypuklić aspekt narracyjny, (komiks jest przecież opowiadaniem), rysownicy zredukowali walor estetyczny rysunków, co spotkało się z oskarżeniami, iż komiks prezentuje niski poziom plastyczny. Ograniczenie natomiast słowa, do „dymków” czy wypowiedzi narratora, spowodowało ataki literatów, którzy zarzucali komiksowi prostotę, schematyzm i kiczowatość. Prawdą jest natomiast, iż komiks nie wchodzi w skład żadnej z powyżej wymienionych dziedzin twórczości, jest bowiem medium zupełnie odrębnym i innym, które łączy w sobie obraz i słowo. Najbliżej mu chyba do filmu, z którym łączy go wspólne pochodzenie oraz pewne aspekty techniczne. Pierwszą historią, którą sfilmowali bracia Lumiere, była przecież historyjka obrazkowa opowiadająca o oblanym ogrodniku, narysowana przez H. Vogela<sup>43</sup>. Wpływ tych mediów na siebie nawzajem, jest zresztą widoczny do dzisiaj. Zarówno, jeśli chodzi o wzajemne przenikanie bohaterów komiksowych do filmu (jak i odwrotnie) oraz pewne nowe prądy czy sposoby przedstawiania fabuł. Sposoby kadrowania poszczególnych scen czy opowiadania są do siebie bardzo podobne, w każdym przypadku odbiorca musi przecież dostrzec związek pomiędzy oglądanymi obrazami. Różnica polega na tym, iż w „kinie podstawą jest pamiętanie kolejności i następstwa, w komiksie – dostrzeżenie, że obrazki są zapisem procesu zapamiętywania”<sup>44</sup>. Do innych różnic można by jeszcze zaliczyć fakt, iż kino operuje dźwiękiem i opowiada za pomocą ruchomych obrazów, komiks natomiast operuje pismem i opowiada za pomocą obrazów statycznych.

<sup>42</sup> Cytuję za J. Szyłakiem, *Poetyka komiksu. Warstwa ikoniczna i językowa*, Słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2000, s. 7-8.

<sup>43</sup> J. Szyłak, *Komiks w kulturze ikonicznej*..., s. 19.

<sup>44</sup> Tamże, s. 19.

Skoro, więc komiksu nie możemy zaliczyć ani do literatury, ani do twórczości plastycznej czy sztuki filmowej to należy podać definicję, która jasno odpowie na pytanie, czym jest komiks.

Definicje obecne na gruncie polskim, często nie są, wystarczające do tego, aby w sposób obiektywny pisać o komiksie. Zazwyczaj posiadają one wartościujący charakter, który narzuca komiksowi rolę medium niepoważnego i odbiera mu możliwość opowiadania o problemach poważnych i istotnych z punktu widzenia krytyków kultury.

Za przykład może świadczyć definicja z trzy tomowego Słownika Języka Polskiego z roku 1978:

„Komiks historyjka obrazkowa opatrzona krótkim tekstem, zwykle o charakterze sensacyjnym lub humorystycznym, zamieszczana w czasopismach, wydawana w osobnych broszurach lub wyświetlana w telewizji; typ publikacji rozrywkowej o niskim poziomie artystycznym>>: Czytać oglądać, komiksy. Przeróbka znanej powieści na komiks”<sup>45</sup>.

Definicja ta podobnie jak i inne zawarte w polskiej literaturze<sup>46</sup> nie jest do końca prawdziwa i zawiera wiele błędów. Tekst słowny w komiksie nie musi być wcale „skąpy” czy umieszczany wyłącznie w „dymkach”, tematy natomiast, jakie zawarte są w komiksach nie muszą ograniczać się jedynie do „sensacyjnych” czy „humorystycznych”, stwierdzenie, iż komiksy stoją na niskim poziomie artystycznym nie powinno mieć raczej miejsca w tego typu definicji ma, bowiem charakter wartościujący.

Potwierdzeniem tezy, iż komiks nie zawsze musi dotyczyć błahych treści jest „książka” „Understanding Comics”<sup>47</sup> Scotta McCloud’a, w której artysta proponuje swoją definicję komiksu.

McCloud uważa, iż pochopne opinie o komiksie biorą się zazwyczaj ze złego zdefiniowania problemu, często, bowiem, podobnie jak i w Polsce, definicje te mają charakter oceniający nie opisują natomiast samej natury problemu. Według niego komiks (podobnie jak i inne dziedziny sztuki – muzyka, literatura, teatr, itd.), można przyrównać do naczynia o określonych granicach i kształcie, do którego artysta wlewa płyn, symbolizujący różnego rodzaju gatunki, style, trendy czy rodzaje twórczości. Od tego, jakim rodzajem „płynu” artysta wypełnia naczynie, będzie zależała „smakowitość” danego dzieła. Bezzasadne, więc wydaje się

<sup>45</sup> *Słownik języka polskiego t. 1*, pod red. S. Puchały, PWN, Warszawa, 1978, s.196.

<sup>46</sup> Podobne w swoim wydźwięku są definicje zawarte w *Słowniku wyrazów obcych*, W. Kopalińskiego, PWN, Warszawa, 1990, s. 270., *Słowniku Terminów Literackich*, pod. Red. J. Sławińskiego, 1976, s. 196. oraz *Encyklopedii Popularnej PWN*, Warszawa 1996, s. 387.

<sup>47</sup> Dzieło S. McClouda, *Understanding comics*, Kitchen Sink Press, Northampton, 1993, jest dowodem na to jak pojemnym medium jest komiks. Na ponad 200 stronach McCloud wyklada, w sposób nieodbiegający od poważnych prac naukowych, teorie komiksu i sztuki w ogóle, jedyna różnica polega na tym, iż jest to komiks, który opowiada o komiksie.

stawianie tezy, iż całe „komiksowe” naczynie jest nieużyteczne i nadaje się do wyrzucenia, uwaga taka może najwyżej dotyczyć „płynu”, którym jest ono wypełnione.

Definicja McClouda, pomimo swojej obiektywności, jest zdaniem autora za szeroka<sup>48</sup>. Autor za komiks uważa, podobnie jak i wielu innych badaczy, wszystkie sekwencyjne formy obrazkowe, nawet te, które powstały na wiele wieków przed pojawieniem się papieru i technik reprodukcyjnych. Mowa tu o takich dziełach sztuki malarskiej czy rzeźbiarskiej jak: malowidła egipskie, kodeksy Majów, kolumna Trajana, tkanina z Bayeux czy Drzwi Gnieźnieńskie, które posiadają charakter obrazkowej narracji, często wspomaganą również słowem. Wydaje się jednak, iż takie podejście do problemu jest zbyt szerokie, ponieważ „wskazywanie na wielowiekową tradycję tworzenia historyjek obrazkowych ma [...] tę wadę, że opiera się na dostrzeganiu komiksów tam, gdzie nie dostrzegali ich ani twórcy, ani odbiorcy tych prac. Każde z wymienianych jako pra-komiks dzieł powstało i zmieściło się bez reszty w ramach jednej ze sztuk pięknych. Dopiero wiek XIX przyniósł przeciwstawienie (nie mające wówczas charakteru wartościującego) historyjki obrazkowej – dzieła artystycznemu”<sup>49</sup>.

Na potrzeby tej pracy zostanie wykorzystana definicja P. Couperie, którą na gruncie polskim przybliżył K. Przybylski w tekście „Świat komiksu. Wydaje się, iż uwzględnia ona wszystkie aspekty, na które zwrócono uwagę powyżej oraz zachowuje elementy obiektywizmu”<sup>50</sup>.

Komiksem – według tejże definicji – jest „opowieść składająca się z obrazków rysowanych przez jednego lub wielu artystów ( w ten sposób można wykluczyć z rozważań kino lub powieść w fotografiach), obrazków statycznych (w opozycji do animacji), wielokrotnych ( w opozycji do ryciny) i zestawionych obok siebie ( w opozycji do ilustracji lub graficznej powieści). Obramowanie obrazka ramką oraz „dymek” słowny nie jest konieczny - według autora - aby mówić o komiksie, o wiele istotniejsze jest pojęcie sekwencji – następstwa obrazków i zrozumiałości. Akcja przedstawiona za pomocą sekwencji obrazków musi stanowić sama dla siebie uzasadnienie, a nie odwoływać się do wiedzy odbiorcy o przedstawionych zdarzeniach”. Autor podkreśla również rolę materiału, na którym komiks jest reprodukowany, czyli papieru, to pozwala bowiem wykluczyć wspomniane wcześniej dzieła artystyczne z kategorii komiksu<sup>51</sup>. W dobie mass mediów wypadałoby wspomnieć jednakże o komiksie w

<sup>48</sup> S. McCloud, tamże, s. 9.

<sup>49</sup> J. Szyłak, *Komiks w kulturze ikonicznej...*, s. 5.

<sup>50</sup> Podobna w swoim charakterze jest definicja zaprezentowana przez K. T. Toeplitza w *Sztuka komiksu. Próba definicji nowego gatunku artystycznego*, Warszawa 1985, s. 40.

<sup>51</sup> Cytuję za J. Szyłakiem, *Komiks w kulturze ikonicznej...*, s.53.

wersji „elektronicznej”. Internet pełen jest bowiem zarówno cyklicznych, jak i pojedynczych historii obrazkowych, które uznać należy za komiks.

Sama nazwa komiks to spolszczenie angielskiego *comic stripe*, które jest połączeniem słowa „komiczny” oraz „pasek”. Słowo to łączy komiks z humorem, co nie do końca jest prawdą, nie zwraca natomiast uwagi na specyfikę gatunku. Inaczej sprawa wygląda w przypadku terminu francuskiego – *bande dessinée*, które można przetłumaczyć jako „narysowany pasek”<sup>52</sup>. Angielski termin powoduje utożsamienie komiksu z kulturą amerykańską, co przyczyniło się to do traktowania tego medium przez władze polskie z politowaniem i pogardą. Przez długi czas uważano komiks za zjawisko wrogie i obce kulturowo. Termin angielski wskazuje jednakże na pochodzenie oraz cel, w jakim tworzone były komiksy w początkach swego istnienia, forma takiej twórczości jest bowiem następstwem XIX wiecznej satyry obrazkowej, która dzięki gazetom codziennym rozprzestrzeniła się wówczas na wielką skalę. Różnica natomiast „pomiędzy owymi obrazkami [satyrą] a rysunkami komiksowymi polega [...] na tym, że te drugie były – już w założeniu ich autorów – historiami opowiedzianymi przez obrazki. Te pierwsze natomiast stanowiły jedynie ilustrację pewnych tekstów słownych czy przedstawienie (najczęściej karykaturalne) rzeczywistych sytuacji znanych odbiorcom. Satyrycy pokazywali [...] portrety postaci i prezentowali rodzajowe scenki, twórcy historyjek obrazkowych opowiadali fabuły”<sup>53</sup>.

Chociaż za pierwsze prawdziwe komiksy uznaje się te, umieszczane na łamach amerykańskich gazet na przełomie XIX i XX wieku to nie sposób wspomnieć o trzech twórcach, którzy przez krytyków uważani są za protoplastów komiksu, a którzy zainspirowali potem amerykańskich autorów. Mowa tu o Rudolffie Töpfferze (1799-1846), Gustawie Doré (1832-1883) oraz Wilhelmie Buschu (1832-1908). Wcześniej literatura wspomagała się sporadycznie ilustracjami, w twórczości natomiast tej trójki słowo wyparte zostało na plan dalszy, decydującą rolę w narracji przejął natomiast obraz.

Pierwszy z tych twórców był autorem takich albumów jak: „Monsieur Jabot”, „Monsieur Vieux Bois”, „Historie de monsieur Cryptograme” i innych. W pracach tych została zastosowana osobliwa narracja będąca połączeniem obrazu i słowa, wzbogacona o liczne sekwencje kadrów i zmienności planów. W przeciwieństwie do tradycyjnych rysowników, Töpffer nie szukał dla każdego obrazka optymalnego ujęcia, ale wybierał efekt, który najlepiej pasował do narracji i potęgował aspekt humorystyczny<sup>54</sup>.

<sup>52</sup> B. Kurc, *Opowiadanie obrazem – komiks*, Piątek Trzynastego, Łódź 2003, s. 9-10.

<sup>53</sup> J. Szyłak, *Komiks w kulturze ikonicznej...*, s. 6.

<sup>54</sup> J. Szyłak, *Komiks – świat przerysowany*, Słowo/ Obraz Terytoria, Gdańsk 1998, s.7.

Gustav Dore był uczniem Töpffera, zasłynął głównie z drzeworytniczych ilustracji do Biblii, książek Byrona, Balzaka, La Fontaine'a czy Cervantesa. Jedno z jego dzieł nosi jednak znamiona komiksowości, mowa tu o „Historii świętej Rusi”. Jest to swego rodzaju kronika, która w przewrotny i ironiczny sposób ukazuje najważniejsze wydarzenia z wieloletniej historii Rusi. Humor, jakim operuje autor polega głównie na kontraście i rozdziwieniu pomiędzy tym, co umieszczone jest na ilustracji, a komentarzem słownym umieszczonym pod ilustracją. Pomimo, iż o pojawieniu się następnych plansz decyduje zazwyczaj komentarz słowny i jedynie w niektórych kadrach rysownik posługuje się sekwencją następujących po sobie zdarzeń to z pewnością nie jest to jedynie książka wzbogacona ilustracjami. Słowo tworzy tu bowiem z obrazem jedność „ikono-lingwistyczną”. Ilustracji przypisana jest natomiast rola ważniejsza, gdyż to na niej spoczywa obowiązek zrelacjonowania zdarzeń i skorygowania tego, co na dany temat powiedziało słowo<sup>55</sup>.

Trzeci z artystów – Wilhelm Busch - był autorem licznych ilustrowanych książeczek. Najbardziej znaną jego serią, był „Max i Moryc”, opowiadający o psotach dwóch niesfornych chłopców (seria ta zainspirowała amerykańskich autorów do stworzenia swojego cyklu wzorowanego na tych historyjkach, mianowicie „Katzenjammer kids” należącego do jednego z pierwszych seryjnie wydawanych komiksów w ogóle). Historyjki o tych dwóch łobuziakach znane były w wielu krajach, między innymi w Polsce, gdzie bohaterowie nosili swojskie imiona „Wiś i Wacek” i wydawane były od 1905r. W swoich opowieściach Busch wypracował wiele zabiegów graficznych, które potem na dobre weszły do komiksowego kanonu, zdynamizował ruch, ukazał emocje oraz przeżycia bohaterów, widoczne w pozach postaci. Ważnym faktem było również to, iż „Max i Moryc” było opowiadaniem mającym znamiona cykliczności, ukazywało się bowiem regularnie na łamach dwóch niemieckich gazet – „Fliegende Blätter” oraz „Münchener Bilderbogen”. Ten fakt czynił owe opowiadania czymś nowym i odrębnym od dotychczasowej satyry<sup>56</sup>.

Prace powyżej opisanych autorów zainspirowały i natchnęły amerykańskich rysowników oraz wydawców do wykorzystania owych pomysłów w swoich gazetach. Tak narodził się komiks w gazetowej postaci. Upowszechnienie się komiksu w Stanach Zjednoczonych związane jest ze zmianami w amerykańskiej prasie, jakie miały miejsce na przełomie XIX/XX wieku. Tekst kurczy się. Coraz więcej miejsca zajmuje ilustracja, reklama czy zdjęcia. Wprowadzony zostaje kolor, który początkowo ograniczony jest ze względów

<sup>55</sup> Tamże, s. 7.

<sup>56</sup> Tamże, s. 8 oraz B. Kurc, op. cit, s. 11.

technicznych do dominującej barwy żółtej. Nowe techniki drukarskie oraz zwiększenie nakładu i dostępności gazet przyczyniają się do powstania pierwszych imperiów prasowych.



*Yellow Kid bohater pierwszej serii komiksowej.*

ŹRÓDŁO: [www.projects.vassar.edu/1896/yelo-kid.gif](http://www.projects.vassar.edu/1896/yelo-kid.gif)

Na czoło wysunęły się korporacje Josepha Pulitzer oraz Wiliama Hearsta, którzy posiadali największe udziały w amerykańskim rynku prasowym. Rywalizacja o czytelników miała ostry i zacięty charakter, dlatego często mówi się wręcz o „wojnie prasowej”. Komiks jako medium świeże i przyciągające chętnych rozrywki czytelników pełniło w tej „wojnie” istotną rolę.

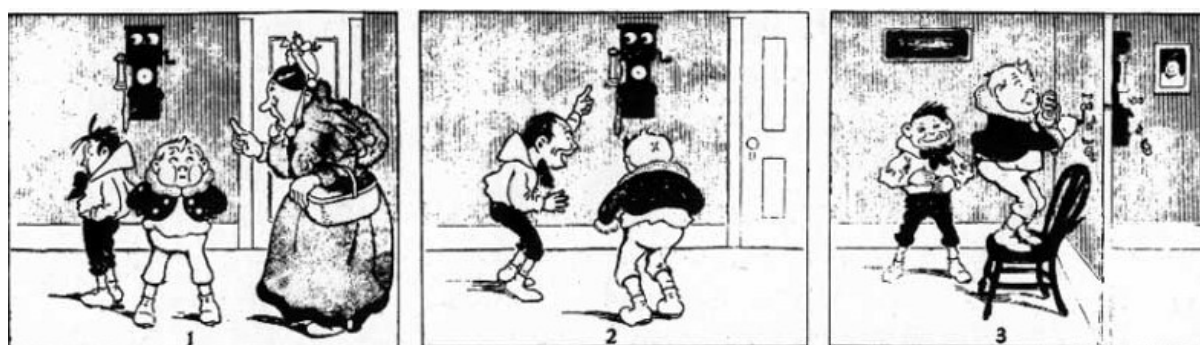
Po raz pierwszy nowy element „propagandy” został zastosowany przez Richarda Feltona Outcaulta w 1896r. na łamach gazety „New York Journal” Seria nazywała się „Yellow Kid”<sup>57</sup> („Żółty brzdąc”) i ukazywała się przez dwa lata. Źródła sprzeczne są, co do pochodzenia nazwy komiksu. Z przyczyn technicznych najbardziej dostępnym kolorem był bowiem żółty, nie jest więc pewne czy to z tego względu Outcault nazwał swój komiks w ten sposób, czy też termin jakim ochrzczono owe gazety – „żółta prasa” – zawdzięcza swoją nazwę „Żółtemu brzdącowi”<sup>58</sup>. Bohaterem serii była charakterystyczna postać chłopca, którego jednakże „workowata” skóra i łysa głowa przywodziła na myśl postać osoby dorosłej. Noszonej przez

<sup>57</sup> Należy dodać, iż seria ta ukazywała się od 1894r. na łamach gazety „The World” będącej własnością J. Pulitzera, z której Outcault został „podkupiony” przez Hearsta. Była ona jednak wydawana w czerni i bieli i nie cieszyła się dużą popularnością. Dlatego większość krytyków za jej właściwy początek uznaje rok 1896. W gazecie tej Outcault narysował w ogóle pierwszą historyjkę obrazkową, którą niektórzy uznają za pierwszy komiks - *Powstanie nowych gatunków lub wyjaśnienie ewolucji krokodyla*. Historyjka ta była jednakże pojedynczą opowieścią i nie posiadała znamion cykliczności, która według niektórych jest konieczna, aby mówić o komiksie prasowym.

<sup>58</sup> K. T. Toeplitz, *Sztuka komiksu. Próba definicji nowego gatunku artystycznego....* s.34-36.



siebie żółtej koszulce „brzdąc” zawdzięczał nazwę serii. Choć już wcześniej w prasie amerykańskiej ukazywały się historyjki, które posiadały znamiona „komiksowości” to chyba dopiero w tym przypadku można mówić o pierwszym prawdziwym komiksie, „Yellow Kid” posiadał bowiem wszystkie wyróżniki gatunku. Na obrazkach ukazany był rozwój wydarzeń. Wypowiedzi, początkowo, umieszczane na koszulce bohatera, potem, przybrały charakter dymków. Przede wszystkim jednakże „Żółty brzdąc” posiadał jednostkowego, charakterystycznego bohatera oraz miał charakter cykliczny<sup>59</sup>.



*Przykładowy pasek z komiksu „Katzenjammer kids” autorstwa Rudolpha Dirksa.*

ŹRÓDŁO: [www.theodor-springmann.de/andy/dirks.telephone.jpg](http://www.theodor-springmann.de/andy/dirks.telephone.jpg)

Często bywa, iż data narodzin danego medium trudna jest do jednoznacznego ustalenia. Podobnie jest i w przypadku komiksu. Problemem nie jest jednakże wskazanie na serię, która posiadała „wykształconą formę, ciągłość postaci bohaterów i systematyczność ukazywania się w prasie”<sup>60</sup>, a która ustaliła wzorce i elementy niezbędne do tego, aby uważać jakieś zjawisko za komiks. Komiksem tym jest „Katzenjammer kids” rysowany od 1897 r. na łamach „The New York Journal”. Autorem tej serii był niemiecki imigrant, Rudolph Dirks, który wzorował się na wcześniej wspomnianych historiach W. Buscha – „Max i Moryc”. Warto podkreślić, iż seria ta kontynuowana była na przestrzeni lat przez innych autorów i ukazuje się do dzisiaj. Jest najdłużej wydawanym komiksem w ogóle. Choć w sensie treściowym seria nie wniosła nic nowego i naśladowała wcześniejsze komiksy, to właśnie Dirks „wniósł w sensie artystycznym największy wkład w rozwój komiksu”. Między innymi przyczynił się do uczynienia z „dymków” „znaku firmowego” komiksów<sup>61</sup>.

<sup>59</sup> J. Szyłak, *Komiks*, Znak, Kraków 2000, s. 6.

<sup>60</sup> K. T. Toeplitz, *Sztuka komiksu*..., s. 36.

<sup>61</sup> Tamże, s. 38.

W przeciągu kilku następnych lat komiks na dobre opanował amerykańskie gazety, wzbogacił instrumentarium, jakim się posługiwał oraz rozwinął tematykę, jaką się zajmował. Wyszedł również poza obręb gazet i zaczął być wydawany w odrębnych książeczkach. Jednakże ukształtowanie się nowego gatunku nastąpiło właśnie na łamach gazet, a seria „Katzenjammer kids” znacznie się do tego przyczyniła. Można powiedzieć, iż seria ta była pewnym wzorem i przedstawiała pełny zestaw środków wyrazowych, charakterystyczny dla komiksu. Cytując K. T. Toeplitza, można powiedzieć, „że było to tak, jak gdyby wynaleziono szachownicę i figury szachowe, z których następne pokolenia mistrzów uczyły się układać coraz przemyślniejsze kombinacje i schematy rozrywek”<sup>62</sup>.

Ze względu na tematykę pracy oraz jej obszerność, nie możemy dużo miejsca poświęcić na opisanie specyficznych środków, jakimi posługuje się komiks, warto jednak wspomnieć, iż owo instrumentarium jest na tyle szerokie i oryginalne, że czyni z komiksu medium odrębnym od malarstwa, literatury czy filmu. Za przykład może posłużyć chociażby podejście do słowa, które zostaje włączone w ramy rysunku - „scalone” z obrazem. Temu służy zabieg używania komiksowych „dymków” oraz wyrazów dźwiękonaśladowczych, tak charakterystycznych dla tego medium – różnego rodzaju „klik”, „boom” „whooom” itd. (Z tego właśnie względu historyjki obrazkowe, które posiadały tekst wpisany poza kadrem nie zawsze uznawane były za komiksy – np. nasz rodzimy „Koziołek Matołek”, który przez niektórych uznawany jest za pierwszy polski komiks, inni natomiast traktują go jako ilustrowane opowiadanie) Często, zarówno dymki jak i onomatopeje, przybierają różnorodne formy, kształty, kolory czy fakturę, które ułatwić mają czytelnikowi wyobrażenie sobie przedstawionego dźwięku lub pokazać mają mu odmienną daną wypowiedzi – np. myśli bohaterów są często rysowane w postrzępionych „chmurkach”, natomiast normalne wypowiedzi w „chmurkach” z gładkimi krawędziami. Wypada dodać, iż słowo nie jest wcale konieczne, aby jakieś zjawisko uznać za komiks.

Wśród innych ważnych elementów charakterystycznych dla komiksu można wyliczyć specyficzne podejście do perspektywy i stosowanie różnego rodzaju skrótów perspektywicznych, które mają zdynamizować i uatrakcyjnić narrację. Ukazywanie „sekwencyjności” zdarzeń –tzw. „timing”. Różnorodne sposoby pokazywania ruchu, co w medium statycznym nie jest przecież takie łatwe. Specyficzne kadrowanie i ujęcie komiksowej „sceny” w ramkę, która może sygnalizować bieżące wydarzenia, jak i retrospekcje czy też marzenia senne bohatera - chociaż i tu dodać należy, że sposoby komiksowego opowiadania są na tyle różnorodne, iż sama ramka nie jest wcale wyróżnikiem „komiksowości”, istnieje bowiem sporo historii, które wcale tego elementu nie wykorzystują, a swego rodzaju kadrem

<sup>62</sup> Tamże, s. 38.

jest dla nich po prostu kartka papieru. Komiks operuje również charakterystycznym rysunkiem, często schematycznym i uproszczonym, ograniczającym się tylko do tych elementów, które odgrywają istotną rolę dla narracji. Ważną rolę spełnia również w komiksie charakterystyczny bohater oraz sama fabuła, co postaram się pokazać w następnym rozdziale<sup>63</sup>.

Komiks, podobnie jak i kultura popularna „usytuował się na terenie bądź to nie zajęтым, bądź też opuszczonym przez inne formy działalności artystycznej. Wybrał obywatelstwo drugiej klasy [...] ale dzięki temu też mógł podejmować problemy, które wydawały się trywialne i niegodne refleksji sztuki wyższego rzędu”<sup>64</sup>. Niestety, jak pokazała historia przez wiele lat ponosił konsekwencje tego „wyboru”, gdyż na długi okres przyłgnęła do niego etykieta medium niepoważnego i banalnego. Wydaje się, iż działo się tak z kilku powodów. Po pierwsze duży wpływ, na takie postrzeganie komiksu, miało jego pochodzenie i związki z satyrą oraz karykaturą, która przecież uważana jest przez wielu za rodzaj twórczości niższej i mało poważnej. Po drugie warunki, w jakich rozwijał się początkowo, zmusiły go do ograniczenia swojej objętości i prezentowania prostych oraz schematycznych fabuł. Po trzecie, czytelnicy żądali od tego medium rozrywki i zabawy, a nie poważnych treści (ten aspekt jest także widoczny w kinie, gdzie filmy inteligentne i poruszające ważne treści, często spotykają się z niezrozumieniem publiczności, która oczekuje od kina rozrywki, a nie poważnej refleksji). Po czwarte winą za takie pojmowanie komiksu można także obarczyć samych twórców, którzy przez długi czas nie posiadali aspiracji uczynienia z komiksu pełnowartościowego medium, podejmującego na swoich łamach ważnych tematów i powielali znane już wzory. Tworzyli zazwyczaj komiksy proste i schematyczne, schlebające gustom ówczesnych czytelników, a będące wodą na młyn dla krytyków komiksu. Paradoksalnie sytuacja ta zmieniła się w dużej mierze, dopiero po wprowadzeniu kodeksu komiksowego w 1954r, który mówił, w jaki sposób należy w komiksach pokazywać zbrodnię, seks, miłość; jakich tematów, symboli i wyrazów unikać. Artyści, którzy nie stosowali się do zastrzeżeń Kodeksu, nie mogli liczyć na wydanie ich twórczości w oficjalnym nurcie<sup>65</sup>. Ograniczenie artystycznej wolności spowodowało powstanie *undergroundu*, który nie bał się poruszać treści poważnych, trudnych a często i kontrowersyjnych. Undergroundowi artyści rysowali to, co chcieli i w sposób, jaki chcieli. Po pewnym czasie ich dzieła zaczęły wywierać wpływ na oficjalny nurt, zmieniać go i przekształcać. Doprowadziły do poszerzenia tematów, jakimi interesował się komiks oraz

<sup>63</sup> Szczegółowo poetykę i specyficzne środki komiksowego wyrazu omawia K.T. Toeplitz w książce, *Sztuka komiksu. Próba definicji nowego gatunku artystycznego*, oraz J. Szyłak w książce *Poetyka komiksu. Warstwa ikoniczna i językowa*.

<sup>64</sup> Cytuję za R. K. Przybylskim, op. cit., s. 231.

<sup>65</sup> J. Szyłak, *Komiks- świat przerysowany...*, s. 46-48.

opowiadania obrazem na różne, niespotykane wcześniej, sposoby. Powoli komiks przestał być utożsamiany jedynie z rozrywką i infantylizmem. Do jego poetyki zaczęto nawiązywać w prozie beat-generation, grafikach i plakatach pop-artu czy filmach francuskiej nowej fali. Zaczęły się nim interesować poważne ośrodki naukowe (szczególnie widoczne jest to w krajach kręgu kultury frankońskiej gdzie komiks uchodzi za ważny element współczesnej kultury), powstają muzea prezentujące największe osiągnięcia gatunku oraz obszerna literatura teoretyczna i fachowa. Przede wszystkim jednak komiks udowodnił, iż może poruszać tematy, które zastrzeżone były, zdaniem krytyków, jedynie dla kultury wyższej. Ponadto robi to w sposób tak inny i oryginalny, iż nie możliwe byłoby zrealizowanie owych historii w formie książki czy filmu. Tak samo zresztą, jak nie możliwe jest przełożenie głębi i bogactwa prozy na język komiksu, co potwierdzają liczne przykłady, które nie mogą dorównać i nigdy nie dorównają książkowemu pierwowzorowi.

Stawianie tezy, iż cała komiksowa twórczość jest kiczowata i nijaka nie wydaje się prawdziwa, „najważniejszy bowiem podział występuje między sztuką kontestującą, przekraczającą rzeczywistość, mającą ambicje, by świat był inny, lepszy niż ten z naszej chwili, a sztuką, która się całkowicie bieżącej rzeczywistości poddaje [...] twórczość należy cenić za to, iż stanowi podważenie istniejącego świata, że mówi mu stanowczo nie w imię określonego ideału i podejmuje walkę z konwencjami i stereotypami”<sup>66</sup>. Należy sobie uzmysłowić, iż w dzisiejszym komiksie istnieją dzieła zarówno „kontestujące”, jak i „poddające” się rzeczywistości, takie, które płyną z prądem, ale i pod prąd popkultury. Zjawisko to dotyczy nie tylko komiksu, ale i filmu, muzyki czy literatury. Dziwnym wydaje się fakt, iż tak często w celu zdyskredytowania komiksu, polscy krytycy posługują się miernymi, bądź nietrafnymi przykładami, które mają ukazać kiczowatość tego medium. Za najbardziej reprezentatywne uznaje się, bowiem te komiksy, które sprzedają się w największych nakładach i cieszą się największą popularnością. Oprócz Myszki Micki, Dragon Balla i Spidermana istnieje jednak całkiem sporo innych komiksów, o których krytycy najczęściej nie wspominają.

## 2. Najpopularniejsze gatunki i typy komiksu

Na przestrzeni lat powstało wiele rodzajów komiksów, skierowanych zarówno do dzieci, młodzieży jak i dojrzałych odbiorców. Powstały różnorodne gatunki tematyczne, począwszy od humorystycznych, poprzez przygodowe, fantastyczne, kryminalne, opowieści grozy, czy takie, które poruszają poważne tematy społeczne, polityczne lub historyczne.

<sup>66</sup> S. Morawski, op. cit., s. 98.

Wyodrębnił się również komiks erotyczny, skierowany do publiczności dorosłej. Chęć wyrażania nowych znaczeń oraz zerwania ze stereotypowym opowiadaniem komiksowym, doprowadziły do zróżnicowania komiksu ze względu na sposób jego wydawania i obszerność. Artyści wprowadzili również nowe sposoby opowiadania, eksperymentując ze stroną graficzną i tekstową komiksów. Ze względu, więc na ową różnorodność, wskazanie na pewne ogólne czy uniwersalne wartości, jakie pojawiają się na kartach komiksów sprawia sporo problemów. Tematyka zależna jest bowiem od rodzaju i typu danego komiksu oraz tego do kogo jest on skierowany. Wartości takie można, więc chyba opisać tylko na przykładzie konkretnych gatunków czy typów komiksu, a nie na przykładzie całego komiksu ogólnie. Dlatego właśnie omawianie wartości kulturowych w tym rozdziale będzie zawsze powiązane z konkretnym rodzajem, gatunkiem czy typem komiksowej twórczości, którą autor w rozdziale tym postara się przybliżyć.

Pierwszym z rodzajów komiksów są tzw. *comic stripe* ( w terminologii polskiej mówi się o „pasku komiksowym”). Często również używa się określenia *cartoons*, które wskazuje na formę graficzną tych komiksów. Rysowane są one satyryczną kreską podobną do tej, jaka używana jest w animacji czy karykaturze. Są to zazwyczaj krótkie formy humorystyczne, zamykające się w kilku kadrach, umieszczane najczęściej w gazetach czy też w internecie. Ten rodzaj komiksu zapoczątkowały, wcześniej opisywane serie - „Yellow kid” oraz „Katzenjammer kids”, które dały początek wielu innym komiksom utrzymanym w tej poetyce. Bazowały one na podobnym typie humoru, który polegał głównie na prezentowaniu różnego rodzaju bójek, psot i uciezek. Rysowane były prostym humorystycznym rysunkiem. Właśnie z tej przyczyny ten pierwszy okres w historii gatunku krytycy nazwali „okresem niewinności”<sup>67</sup>. Ze względu na treści, jakie dominowały na kartach komiksu w jego początkach oraz fakcie, iż takie komiksy ciągle powstają, wielu krytyków wysuwa zarzut o kiczowatości tegoż medium. Jednakże i w tej prostej komiksowej formule powstały komiksy, które często, pomimo błażej z pozoru formy, wypełnione są bardzo poważnymi treściami. Wyśmiewają i piętnują obłudę świata dorosłych czy bezmyślność polityków. Poruszają ważne tematy społeczne.

Takim przykładem może być seria „Krazy cat” („Gópi kocur” – pisownia zamierzona) rysowany od 1913 roku przez G. Harrimana i opowiadający o specyficznych relacjach pomiędzy myszą o imieniu Ignac i kotem o imieniu Krazy. Seria ta jest zarówno potwierdzeniem, jak i zaprzeczeniem tezy, które krytycy przez długi czas stawiali komiksom. Jedną z nich miała być ich anonimowość. Dla czytelnika nie ważne miało być, kto tak naprawdę rysuje i tworzy ich ulubiony komiks, ważny miał być sam bohater i jego przygody, o ile tylko

<sup>67</sup> K. T. Toeplitz, *Sztuka komiksu...*, s.56.

mieściły się one we wcześniej wykreowanym świecie. Artysta, tworzący dany komiks schodził na drugi plan, mógł być zastąpiony przez każdego innego rysownika, co nie możliwe było w innych dziedzinach sztuki. Taki ton wypowiedzi możemy zauważyć między innymi w artykule R. Przybylskiego, pod tytułem „Słowo i obraz w komiksie”, w którym autor pisze: „wiele popularnych komiksów mimo śmierci ich rysowników wydawano nadal. Było to możliwe, ponieważ, choć karkołomne, wyczyny bohaterów musiały być zawsze nowe, nie mogły się jednak wyłamywać z niezmiennego schematu zdarzeń”<sup>68</sup>. Wydaje się, iż tak stawiana teza ciężka byłaby dziś do obronienia. Chociaż dawniej często zdarzało się, że seria komiksowa rysowana była przez artystę anonimowego, czy też kilku wymieniających się twórców, to niektóre komiksy nie możliwe są do realizacji, przez kontynuatorów, ze względu na ich artystyczny i indywidualny charakter. Dziś, to właśnie nazwisko rysownika czy scenarzysty, którzy wychodzą z cienia swoich bohaterów, decyduje o sukcesie danej pozycji. Podobnie zresztą stało się w przypadku serii „Krazy Cat”, która pomimo, wydawałoby się, dużej schematyczności ( drugi z zarzutów stawianych często komiksom), nie możliwa była do kontynuacji, ze względu na rolę, jaką odgrywał w niej jej twórca G. Herriman <sup>69</sup>. Fabuła „Gópiego kocura” jest dosyć prosta. W serialu tym przedstawiciel władzy – pies Offisa B. Pump, kocha się w kocie Krazy, który z kolei żywi gorące uczucie do myszy Ignaca, zazwyczaj agresywnego i aspołecznego osobnika. Każdy z odcinków kończy się rzuceniem przez Ignaca cegłą w Krazy, co odczytywane jest przez niego jako symbol miłości (cegle jest tu przypisywane znaczenie zgodne z symboliką staroegipską, gdzie służyła do kruszenia ziaren, które podawało się ukochanej osobie<sup>70</sup>). Za każdym razem sytuacja ta rozgrywa się w odmiennym otoczeniu i inaczej zaaranżowana jest przez rysownika.. W swoim komiksie, w którym „przez trzydzieści lat dzień w dzień, Ignac rzucał w Kocura cegłą”<sup>71</sup>, Herriman pod postacią zwierzęcych postaci i pozornie błażej fabuły „przemycił” bogate tło społeczne i psychologiczne. Sami bohaterowie i ich zachowanie byli zaś „projekcją aktualnych nastrojów panujących w społeczeństwie”<sup>72</sup>.

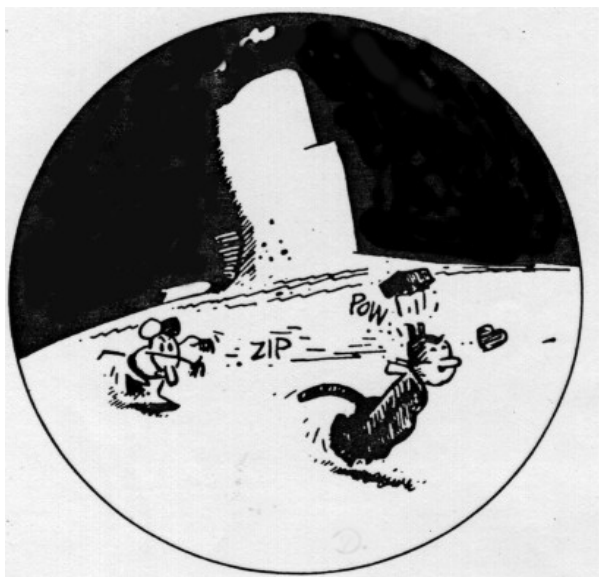
<sup>68</sup> R. K. Przybylski, *Słowo i obraz w komiksie* [w] *Pogranicza i korespondencje sztuk*, pod red. T. Cieplikowa i J. Skawińskiego, Wrocław 1980, s. 234.

<sup>69</sup> J. Szyłak, *Komiks świat przerysowany....*, s. 28.

<sup>70</sup> K. T. Toeplitz, *Sztuka komiksu. Próba definicji nowego gatunku artystycznego....*, s.58.

<sup>71</sup> R. K. Przybylski, op. cit, s. 234.

<sup>72</sup> K. T. Toeplitz, *Sztuka komiksu. Próba definicji nowego gatunku artystycznego....*, s. 58.



**Charakterystyczna scena dla „Krazy Cat” autorstwa  
Georga Herrimana**

ŹRÓDŁO: <http://www3.iath.virginia.edu/crocker/>

„Krazy cat” nie wszystkim przypadł do gustu. Docenili go natomiast intelektualiści, którzy potrafili odczytać nagromadzone w nim aluzje i odniesienia do rzeczywistości. G. Sedles w książce „Seven Lively Art ” z roku 1924 napisał, iż jest – „najzabawniejszym, najbardziej pełnym fantazji i przynoszącym najwięcej satysfakcji dziełem sztuki w dzisiejszej Ameryce”<sup>73</sup>.

Do innych znanych „pasków komiksowych”, które często odwołują się do problemów współczesnego świata i posiadają bogate tło, ukryte pod błahą formą, można zaliczyć następujące tytuły: „Peanuts” – C. Schultza, opowiadający o codziennych egzystencjonalnych problemach grupy dzieci, z których każde posiada swój własny odrębny charakter, „Doonesbury” – G. Trudeau, satyra polityczna, uhonorowana nagrodą Pulitzera, czy twórczość J. Feiffera, w dowcipny sposób komentująca współczesne społeczeństwo. W Polsce natomiast na uwagę zasługuje nominowany do nagrody Pegaza w kategorii sztuka cykl D. Wojdy i K. Gawronkiewicza – „Mikropolis”. Seria ta początkowo drukowana w Gazecie Wyborczej, doczekał się już wydań albumowych. Jest to opowieść o pewnym miasteczku i jego niesamowitych mieszkańcach, podobnie jak bohaterowie „Fistaszków” obdarzonych bardzo wyrazistymi charakterami, w których każdy może doszukać się swojej własnej osoby. W komiksie tym znajdziemy wiele nawiązań do naszej szarej rzeczywistości. Sporo tu różnorodnych inspiracji pochodzących zarówno z kultury wysokiej jak i popularnej – filmów,

<sup>73</sup> Cytuję za B. Kurcem, op.cit, s. 18.

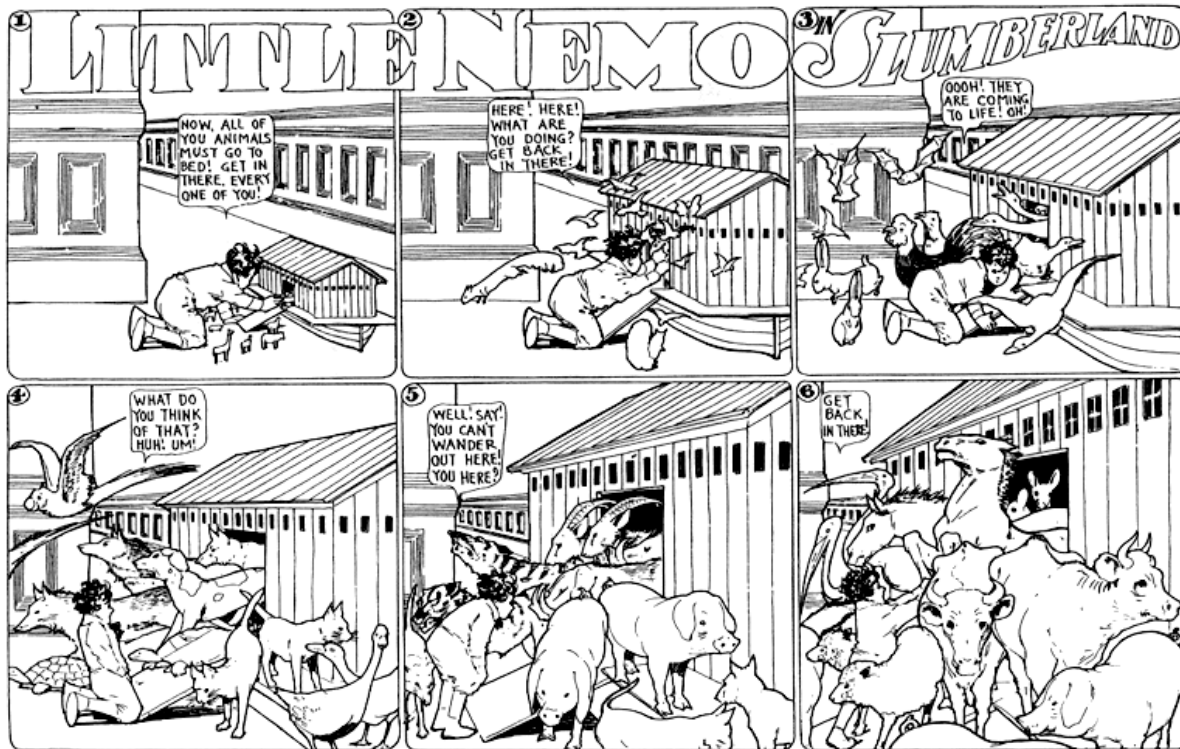
muzyki kina czy parodii komiksów. Warto również podkreślić bardzo dopracowaną i przemyślaną stronę graficzną tej serii oraz liternictwo czy dobór odpowiednich do nastroju i tempa akcji kolorów czy kadrów<sup>74</sup>.

W kategorii komiksów o krótkiej formule autor chciałby jeszcze zwrócić uwagę na serię, która była jedną z pierwszych prób wyłamania się ze stereotypowego opowiadania za pomocą ustawionych obok siebie w idealnym porządku ramek. Dopracowaną pod względem graficznym i niedoścignioną, jeśli chodzi o bajkowość i oniryczność wykreowanego świata. Uznawaną za jedno z pierwszych arcydzieł gatunku. Komiksem tym jest, wydawany od roku 1905, a opowiadający o przygodach małego chłopca - „Little Nemo In Slumberland” („Mały Nemo w krainie snów”) autorstwa W. McCaya. Każdy odcinek „Little Nemo in Slumberland” rozgrywał się w krainie snu, do której Nemo został wezwany przez władcę tej krainy – Morfeusza, na prośbę jego córki, która szukała towarzysza zabaw. Za każdym razem przygoda kończy się przebudzeniem bohatera w swoim własnym łóżku, kontynuowana jest jednak w następnym odcinku. Poetyckością i bajkowością wykreowanego świata seria nawiązywała do „Alicji w krainie czarów” L. Carrolla. Świat, w którym działy się przygody Nemo podobny jest do realnego, jednakże wszystko jest w nim na odwrót. Rzeczy małe nagle rosną, przedmioty ożywają, czas i przestrzeń nie poddają się prawom fizyki. W komiksie autor dawał popis swoich umiejętności plastycznych oraz niczym nieograniczonej wyobraźni. Seria znacznie wyróżniała się na tle reszty ówczesnych komiksów. Drukowana była tylko w niedzielnym wydaniu gazety i w przeciwieństwie do innych komiksów zajmowała całą stronę. Rysowana była ciekawą secesyjną kreską i wyróżniała się dbałością i jakością wykonania. Niestety ze względu na swoją nietypową formułę, niezrozumiała była dla dzieci, dla dorosłych natomiast była zbyt „bajkowa”. Wszystko to spowodowało, że dzieło McCay’a na długi czas zostało zapomniane i dopiero wiele lat po śmierci jego twórcy stało się obiektem zainteresowania. We wstępie do zbiorczego wydania tego komiksu, wydanego wiele lat po śmierci twórcy, napisano, że „był to najwspanialszy komiks, jaki kiedykolwiek zrobił kłapę”<sup>75</sup>.

<sup>74</sup> K. Węgrowski, *Poszukiwanie zaginionej babci, czyli fenomen mikropolis*, Magazyn Internetowy Esensja, [www.esensja.pl/komiks/recenzje/teksty.html?id=804](http://www.esensja.pl/komiks/recenzje/teksty.html?id=804) z dnia 12.04. 2006.

<sup>75</sup> J. Szyłak, *Komiks świat przerysowany...*, s. 17-18, oraz K. Lipka-Chudzik, *Amerykańscy bogowie*, Stop Klatka, [www.stopklatka.pl/artykuły/artkuł.asp?wi=9314](http://www.stopklatka.pl/artykuły/artkuł.asp?wi=9314) z dnia 13.04.2006.





*“Little Nemo in Slumberland”, autorstwa Windsora McCaya*

ŹRÓDŁO: <http://comics.cro.net/godisnji/klasici/americki/nemo.gif>

Najbardziej znanym i rozpowszechnionym typem komiksów są serie wydawnicze, które prezentują przygody konkretnego bohatera lub grupy bohaterów. Różnice pomiędzy Europą, Stanami Zjednoczonymi i Azją w wyglądzie, sposobie ich wydawania oraz w treści są znaczące, dlatego warto je może pokrótce opisać.

Zacznijmy więc od Stanów Zjednoczonych, ojczyzny komiksów. Tematyka tutejszych historyjek obrazkowych skupia się zazwyczaj na przygodach fantastycznych bohaterów, wyposażonych w różnego rodzaju nadprzyrodzone moce. Właśnie w tej kategorii komiksowych opowiadań ujawniają się najjaskrawiej cechy komiksu jako gatunku – schematyczny rysunek, naiwna fabuła, „plastikowy” bohater czy dziecinne dialogi. To właśnie opowieści o superbohaterach w znacznej mierze przyczyniły się do opinii, jaka na długo przyłgnęła do komiksu – medium niepoważnego, infantylnego i kiczowatego. Wielu, bowiem utożsamia komiks jedynie z tym typem opowiadania, nie zdając sobie sprawy z istnienia wielu innych, ambitniejszych komiksów, które zaprzeczają wręcz schematom powielanym w tych komiksach. Komiksy o tej tematyce rozwijają się jednak dopiero od momentu powołania do życia

„Supermana” w 1938 roku, wcześniej bardzo popularne są w Ameryce komiksy awanturnicze, kryminalne czy fantastyczne.

Do najbardziej popularnych należał wzorowany na powieści E.R. Burroughsa - „Tarzan”, opowiadający o przygodach króla małp, w którym autor stosował ekspresyjne skróty perspektywiczne i doszedł do perfekcji w ukazywaniu ludzkiej muskulatury. Wielkim powodzeniem cieszył się nieugięty i nieustraszony stróż prawa „Dick Tracy”, autorstwa C. Goulda – był to „przerysowany” kryminał z jasnym podziałem na „czarne” i „białe” charaktery. Zły charakter był często brzydki i odrażający, a zgeometryzowana twarz bohaterów jasno odzwierciedlały ich wady i złe uczynki. Uwagę czytelników zaskarbił sobie również serial science-fiction autorstwa A. Raymonda – „Flash Gordon”, opowiadający o sportowcu, który został podstępnie wywieziony w kosmos. Ukazywał on futurystyczne światy, które były połączeniem elementów dobrze znanych, ale ukazanych w nowych zadziwiających kontekstach. Popularny był również dziejący się w czasach króla Artura „Prince Valiant”, autorstwa H. Foster, którego fabuła oparta została na różnego rodzaju rycerskich legendach i baśniach<sup>76</sup>.

Wraz z powołaniem do życia „Supermana” – Człowieka ze stali – w komiksie amerykańskim rozpoczął się prawdziwy pochód superbohaterów, który trwa do dziś. Do najpopularniejszych serii możemy zaliczyć: „Spider-mana” – opowiadającego historie nastolatka, który został ugryziony przez radioaktywnego pająka, „Batmana” – nawiązującego do klimatu horroru i gotyku, opowiadającego historie mściciela w masce, czy „X-men” – traktujący o grupie mutantów obdarzonych różnymi mocami.

W komiksach o superbohaterach najważniejsza nie jest fabuła, lecz sam bohater, który traktowany jest jako uosobienie mitu, pewien wzór, figura, personifikacja określonych cech – uczciwości, dobroci, niewinności, posłuszeństwa, siły, sprytu i wielu innych. Jego osoba najczęściej bliższa jest w swej doskonałości bogom niż zwykłym śmiertelnikom. Odwołania i aluzje do mitologii oraz religii są zresztą w tych komiksach bardzo częste. Począwszy od imion samych bohaterów (np. Thor – postać zaczerpnięta z mitologii germańskiej czy Cyklop z mitologii greckiej), poprzez ich ubiór (np. pierwszy kostium Flasha, mogący uchodzić za reinkarnację Merkurego –skrzydełka przy butach), ich magiczne moce (używanie różnego rodzaju promieni, umiejętność władania żywiołami czy pogodą, nieziemska siła) czy pochodzenie (np. postać Green Lantern, najprawdopodobniej wzorowana na baśni o Aladynie. Pierwotnie bohater miał się nazywać Alan Ladd), a na wydarzeniach z ich udziałem kończąc (np. Superman znaleziony w kosmicznej kapsule na podobieństwo historii Mojżesza

<sup>76</sup> J. Szyłak, *Komiks...*, s. 70-79, J. Szyłak, *Komiks- świat przerysowany...*, s. 36.

odnalezionego w koszyku czy licznych przykładach poświęcenia własnego życia dla ratowania ludzkości)<sup>77</sup>. Historie te cechują się zazwyczaj dużą schematycznością i powtarzalnością fabuł. Wyraźnie wskazane jest w nich, kto jest zły a kto dobry. Bohaterowie nie przeżywają nigdy żadnych wątpliwości i rozterek. Nieugięcie stoją na straży prawa i porządku. Dobro zawsze wygrywa, a zło zostaje ukarane. Pomimo upływu wielu lat od pojawienia się poszczególnych tytułów (np. „Superman”) bohaterowie tych komiksów pozostają cały czas tacy sami w swoich postanowieniach i cechach charakteru. Nie starzeją się i ciągle walczą w dobrej sprawie zachowując swoje moce w nieziennej i nienaruszalnej formie. U. Eco uzasadnia to dwoma powodami. Po pierwsze faktem, iż są to przecież postacie mitologiczne, więc jako takie, czas nie ma na nich wpływu, egzystują one bowiem poza czasem. Po drugie fabuła tych historii najczęściej zamyka się w jednym zeszytcie, a w następnym opowiadana jest już inna. Gdyby była to kontynuacja poprzedniej, tym samym autor narażałby bohatera na „zużycie”, poddany byłby on bowiem normalnym procesom życiowym, bohater „musiałby uczynić jeden krok naprzód w kierunku śmierci”<sup>78</sup>. Ponadto historie te, dzięki swojemu onirycznemu charakterowi rozwijają się w taki sposób, iż czytelnik nie może rozróżnić, co wydarzyło się tak naprawdę wcześniej, a co później. Pozwala to autorowi na „stale podejmować wątek opowieści, jakby zapomniał czegoś jeszcze dopowiedzieć i pragnął dorzucić jeszcze jakieś szczegóły do tego co już opowiedział”<sup>79</sup>. W swojej wymowie historie o superbohaterach podobne są do dawnych bajek, w których morał łatwy był do zrozumienia. „Są naszymi nie całkowicie ujarzmionymi przez maszynę bajkami Grimma, choć Czarny Las zmienił się, jak był powinien, w Miasto, Czarownik w Uczzonego, a głupi Hans w Kapitana Marvela”<sup>80</sup>.

Po wielu latach komiksy o super bohaterach zaczęły tracić na popularności. Schematyczność fabuł oraz sztuczność ich bohaterów sprawiły, iż artyści postanowili bardziej uczłowieczyć herosów, dodać im cech, które przybliżyłyby ich do zwykłego człowieka. Przed tym procesem nie mógł się nawet ustrzec Superman, „człowiek ze stali”- mit „amerykańskiego snu”, w którym nagromadziło się jednak „za dużo rdzy”. Opisuując kierunek potrzebnych zmian przedstawicielka jednej z większych firm komiksowych mówiła: „współczesna publiczność pragnie superbohatera, który stęka, poci się i chodzi do ubikacji. Kiedyś był to SUPERczłowiek a teraz jest superCZŁOWIEKIEM”<sup>81</sup>.

<sup>77</sup> J. Szyłak, *Komiks – świat przerysowany...*, s.40.

<sup>78</sup> Cytuję za K.T. Toepflitzem, *Sztuka komiksu...*, s. 78.

<sup>79</sup> Tamże, s.79.

<sup>80</sup> L. A. Fiedler, *op.cit.*, s. 125.

<sup>81</sup> O. Friedrich, *W górę, w górę i daaaalej!!!*, Komiks-FANTASTYKA 2/7 89.

Na skutek zmian, w komiksie amerykańskim powstały historie, które zaczęły przełamywać wcześniejsze stereotypy i schematy. Między innymi opowiadania parodiujące, superherosów np. „Plastic Man”, czy „Spirit” (zawierający parodie wątków kryminalnych, detektywistycznych i opowieści o herosach), jak i takie, które na nowo starały się zdefiniować komiks o superbohaterach i odświeżyć go. Jednym z pierwszych przykładów jest komiks o Batmanie, „Powrót mrocznego rycerza”, gdzie autor – F. Miller, zderzył bohatera z rzeczywistym światem, nie poddając go upiększeniom i uproszczeniom, jak miało to miejsce we wcześniejszych komiksach. Batman w komiksie tym działa często wbrew prawu i społecznemu porządkowi, kieruje się chęcią zemsty czy dominacji nad innymi. Do największych arcydzieł opowieści o superbohaterach można jednak zaliczyć dwie pozycje, które pokazały, iż również w tej tematyce można stworzyć komiks poważny, dojrzały, z bogatym tłem społecznym i dopracowany od strony graficznej. Komiksy te są zaprzeczeniem tez (zresztą słusznych) stawianych opowieściom o superbohaterach. Te pozycje to „Watchmen” („Strażnicy”) – A. Moora i D. Gibbsona oraz „Electra Assassin” – F. Millera i B. Sienkiewicza.

Pierwszy z tych komiksów dzieje się w alternatywnych Stanach Zjednoczonych, zmienionych przez obecność w nich superbohaterów. Jest opowieścią o takiej właśnie grupie, która pracowała dla rządu, a obecnie jej członkowie znajdują się na „emeryturze”, ale wplątani zostali w pewne dramatyczne wydarzenia. W komiksie autor umieścił olbrzymią ilość odniesień do polityki, sztuki i literatury, które „ukryto” zarówno w warstwie literackiej, jak i obrazkowej komiksu. Rozszyfrowanie owych „tropów” nie jest konieczne do zrozumienia fabuły, ale pogłębia i przenosi fabułę na zupełnie inny poziom, podobnie zresztą jak i same postacie głównych bohaterów, które nie mają w sobie nic z tradycyjnych herosów. „Strażnicy” są doskonałym przykładem scalenia tekstu i rysunku w jedną integralną całość, która nie możliwa jest w żadnym innym medium<sup>82</sup>. Drugi z wymienionych komiksów - „Electra Assassin” jest natomiast historią, która pokazała jak malowane mogą być komiksy (określenie „malowane” zostało użyte celowo) i na jak różne i nietypowe sposoby można używać obrazu w komiksie. Na plan pierwszy w komiksie tym wysuwa się jego strona graficzna. Rysownik użył wielu technik plastycznych, które komunikować mają różne znaczenia. Posłużył się karykaturą, kolażem czy technikami neoekspresjonistycznymi, które dominują w komiksie, wszystko po to aby uwypuklić pewne fakty czy cechy charakteru poszczególnych bohaterów.

<sup>82</sup> P. Sawicki, *Watchmen: Bohaterowie są ulomni*, Internetowy Magazyn Komiksowy KZ, [www.kazet.bial.pl/2003\\_08/watchmen.html](http://www.kazet.bial.pl/2003_08/watchmen.html) z dnia 17. 04. 2006.



*„Electra assassin”, str. 5, przykłady zastosowanych technik plastycznych  
(wersja bez „dymków”)*

ŹRÓDŁO: <http://www.wordsandpictures.org/elektra/art05.html>

Na przykład postać cynicznego prezydenta zawsze skomponowana jest w ten sam sposób, na zasadzie wklejenia w miejsce głowy wizerunku z plakatu wyborczego –zawsze uśmiechniętego i sztucznego Wspomnienia bohaterki z dzieciństwa stylizowane są na dziecięce rysunki. Owe graficzne „eksperymenty” czynią komiks trudny w odbiorze, ale pokazują jak artystycznym i bogatym medium może on być, zaprzeczając tym samym oskarżeniom o schematyzm i prostotę jego rysunku<sup>83</sup>.

<sup>83</sup> J. Szyłak, *Komiks – świat przerysowany...*, s.110-113.

Owe dwa przykłady pokazują, iż w Ameryce zacierała się granica pomiędzy tym, co brukowe a tym, co ma charakter artystyczny. Inaczej sprawa wyglądała w Europie, gdzie komiks artystyczny łatwo można było odróżnić od komiksu masowego (choćby poprzez styl jego wydawania czy tematykę).

Fabula komiksów europejskich jest znacznie bardziej urozmaicona i rzadko, kiedy nawiązuje do tematu superherosów. W Europie powstają różnorodne komiksy: przygodowe, historyczne, sensacyjne, fantastyczne, społeczne, erotyczne, takie, które skierowane są do dzieci jak i do dorosłych. Różnice pomiędzy fabułą komiksów, w tych dwóch regionach widać również w podejściu do postaci bohatera. Podczas gdy w Stanach wiele lat trzeba było czekać na „uczłowieczenie” tamtejszych idealnych bohaterów, w Europie, bohater „ułomny” czy niedoskonały, borykający się z różnymi problemami i posiadający rozterki jest na porządku dziennym. (np. bohater westernowej serii „Blueberry” autorstwa J. Giraud, lepiej znanego jako Moebius, czy chociażby tytułowy bohater komiksu Druilleta – „Vuzz”, który może uchodzić wręcz za „antybohatera”). W komiksie europejskim często ukazany jest rozwój i przemiana bohatera, nabieranie przez niego doświadczeń, swego rodzaju podróz w czasie, co w komiksie amerykańskim należy do rzadkości. Na przykład seria science-fiction, autorstwa J. C. Mezerisa i P. Christina, pod tytułem „Valerian” opowiada o podróżach agenta służb czasoprzestrzennych, a bohater tej serii w każdym odcinku odwiedza inne miejsce. Dobrym przykładem może też być klasyk europejskiego komiksu przygodowo-fantastycznego, autorstwa G. Rosińskiego i J. Van Hamme - „Thorgal”. W serii widzimy głównego bohatera w różnych momentach jego życia, począwszy od dzieciństwa, poprzez wiek młodzieńczy, a na założeniu rodziny i wychowywaniu dzieci kończąc.

Komiksy europejskie posiadają również bogate tło historyczne i społeczne – np. seria „Corto Maltese, autorstwa H. Pratta, opowiadająca o przygodach awanturnika, który wplątywał się w zdarzenia znane z historii, a podczas swoich podróży spotykał takie postacie jak Józef Stalin, Jack Londyn czy Butch Cassidy. Innym dobrym przykładem może być osadzona w realiach średniowiecznej Europy seria „Wieża Bois Maury”, w której autorowi - Hermann, udało się ukazać nie tylko realia epoki, ale i mentalność ówczesnych ludzi<sup>84</sup>.

W Europie powstawały pozycje, humorystyczne i dowcipne, ale i takie, które poruszały poważne tematy i realizowane były bardziej eksperymentalnymi metodami. Do najbardziej popularnych serii humorystycznych możemy zaliczyć parodiującego western „Lucy Lucka” (Gościnnny/Morris), awanturczo-humorystycznego „Tintina” (Herge) czy będącego tematem tej pracy „Asterixa”. W przeciwieństwie jednak do amerykańskich odpowiedników,

<sup>84</sup> Fragment o komiksie europejskim na podstawie książki J. Szyłak, *Komiks...*, s. 130-140.

ten typ komiksu w Europie znacznie częściej „puszczał oko” do dorosłego czytelnika, wypełniony był bowiem cytatami i aluzjami zarówno z kultury popularnej jak i wysokiej.

Znacznie wcześniej też europejscy artyści zaczęli poszukiwać nowych sposobów opowiadania za pomocą obrazu. Wśród komiksów skierowanych do dojrzałej publiczności, a podejmujących takie eksperymenty, należałoby zaliczyć twórczość, wcześniej już wymienianego Moebiusa, uznawanego za klasyka komiksu europejskiego, który często „bawił” się konwencją opowieści science-fiction. Do najciekawszych jego dzieł należą serie „Arzach” oraz będący swego rodzaju improwizacją i złamaniem komiksowej konwencji „Garaż hemetyczny”. W tej drugiej serii, autor „ciągle zmieniał konwencje gatunkowe opowieści oraz styl rysunków i zastawiał na czytelników pułapki oparte na budowaniu fałszywego suspensu”<sup>85</sup>. „Arzach” natomiast uznawany jest za pierwszy komiks nowoczesny, wraz z jego pojawieniem nastąpił bowiem przełom w sposobie narracji i konstruowaniu kadrów w opowieściach rysunkowych. Jest to opowieść obywatelska, opiewająca się bez słów, siłą przekazu opierającą na obrazie. Jedyne słowo, jakie w nim pada to tytułowe imię. Komiks opowiada historię samotnego jeźdźca, przemierzającego, na swoim „smoczym” rumaku, fantastyczne światy. Seria jest również dopracowana pod względem plastycznym, autor posłużył się tu różnego rodzaju ozdobnymi ramkami, ciekawą kolorystyką i staranną konstrukcją kadrów. Wszystko to sprawia, że „Arzach” jest swego rodzaju „surrealistyczną układanką”, którą układa czytelnik<sup>86</sup>.

Komiks europejski nie bał się nigdy podejmować tematów trudnych i niewygodnych, których unika większość amerykańskich produkcji spod znaku superbohaterów, nie znaczy to jednakże, iż takie tematy w komiksie amerykańskim nie były obecne. Podejmował je bowiem komiks „undergroundowy”, tworzony i wydawany poza oficjalnym komercyjnym nurtem. Komiks ten był następstwem rewolucji społecznej i obyczajowej końca lat 60-tych. Kontestował zastany porządek społeczny i krytykował społeczeństwo konsumpcyjne. Brak jednakże ograniczeń ze strony wydawców spowodował, że autorzy owych komiksów nie mieli oporów przed umieszczaniem w nich żadnych treści, nawet tych najbardziej drażliwych i wstydlivych.

---

<sup>85</sup> J. Szyłak, *Komiks-świat przerysowany...*, s.68.

<sup>86</sup> „Aegir”, *Arzach*, Internetowy Magazyn Komiksowy KZ, [http://www.kazet.bial.pl/2002\\_10/arzach.html](http://www.kazet.bial.pl/2002_10/arzach.html) z dnia 18. 04. 2006.



*Przykładowa plansza z komiksu „Arzach”, autorstwa Moebiusa*

ŹRÓDŁO: <http://files.zite3.com/data/images/15/185/0/Arzach.jpg>

Z jednej strony artyści „undergroundowi” podejmowali więc tak ważne tematy jak: narkomania, bieda, przemoc, nietolerancja, polityka, religia czy rasizm, z drugiej jednak strony, wypełnione były one obrazami „brutalności, gwałtu, przemocy, okrucieństwa, przedstawieniami narządów płciowych, aktów seksualnych [...] masturbacji”, „były zjadliwie antyestetyczne i prowokacyjnie obrazoburcze”<sup>87</sup>. Najbardziej znanym i bezkompromisowym twórcą tego nurtu jest R. Crumb, współzałożyciel „undergroundowego” magazynu komiksowego „Zap” i twórca takich bohaterów jak „Mr. Natural” czy „Fritz the Cat”. W Polsce do tego nurtu komiksowej twórczości nawiązują prace A. Mleczko.

W znacznej mierze odbiega od komiksu europejskiego, jak i amerykańskiego, komiks Japoński -manga, dlatego warto wyjaśnić, na czym polega jej specyfika. Sam termin, określa

<sup>87</sup> J. Szyłak, *Komiks w kulturze ikonicznej XX wieku...*, s. 78.



styl japońskiej sztuki rysunku, wywodzącej się z dawnych dzieł tworzonych na drewnie, nazywanych Ukiyo-e. W wolnym tłumaczeniu słowo to znaczy "niepohamowane obrazy"<sup>88</sup>. Japońskie komiksy wydawane są w licznych magazynach bądź w odrębnych albumach (liczących od kilkuset, do nawet 1000 stron), zazwyczaj w dużym nakładzie (np. magazyn „Nakayoshi” wydawany jest co miesiąc w nakładzie 2 mln. egzemplarzy<sup>89</sup>). Dziela się na różne rodzaje i gatunki, począwszy od tych skierowanych do dzieci i młodzieży czy też do konkretnej płci, a na hentai (o treściach erotycznych czy wręcz pornograficznych), skierowanych do dorosłych kończą<sup>90</sup>. Warstwa tekstowa tych komiksów jest zazwyczaj ograniczona do minimum, komiksy tego typu wypełnione są natomiast licznymi onomatopiejami. Cechują się wartką i szybką fabułą. Często, aby oddać dynamikę akcji, rysownicy stosują zabieg, który polega na „rozmyciu” otoczenia i ukazaniu tzw. „linii ruchu”. Postacie rysowane zazwyczaj są schematycznie, a ich cechą charakterystyczną są duże oczy. Chociaż samo otoczenie rysowane jest bardzo drobiazgowo i z dużą dozą realizmu. Akcja, która w komiksie europejskim ukazana jest na kilku stronach, tutaj zazwyczaj rozrysowana jest na kilkanaście. Wszystko podporządkowane jest tu narracji za pomocą obrazu, japońscy autorzy traktują bowiem komiks jako „czystą formę”. Wszystko to sprawia, że często kilkuset stronicową mangę „pochłania” się w kilkadziesiąt minut<sup>91</sup>. Znany amerykański rysownik i scenarzysta komiksowy F. Miller tak pisał o mandze: „ Potrafiłem przeczytać sto stron tych komiksów bez najmniejszego problemu, tymczasem były one w języku japońskim”<sup>92</sup>. Początkowo komiksy te sprawiły zachodnim wydawcom sporo kłopotów, ponieważ w oryginale ogląda się je od prawej do lewej, tekst natomiast umieszczany jest pionowo a nie poziomo. Dochodził jeszcze aspekt obyczajowy, ponieważ naturalizm czy brutalność niektórych scen odbiegała znacznie od zachodnich wzorców. Dziś manga stanowi jednakże olbrzymi procent sprzedawanych komiksów, a jej wpływ na obecną kulturę masową jest ogromny. Najczęściej są to historie przygodowe, erotyczne czy horrory. Spora część to historie science-fiction. Często ich akcja dzieje się w przyszłości, najczęściej w wielkim technicyzowanym mieście. Tematyka skupia się na pytaniu o przyszłość ludzkości, rolę, jaką będzie wówczas odgrywała technika i to jak będzie wyglądał świat.

<sup>88</sup> *Mały słownik pojęć związanych z komiksami*, Internetowy Magazyn Komiksowy KZ, [www.kazet.bial.pl/2003\\_03/slowniczek.html](http://www.kazet.bial.pl/2003_03/slowniczek.html) z dnia 20. 04. 2006.

<sup>89</sup> B. Kurc, op. cit. 78.

<sup>90</sup> Dokładny opis podziałów i rodzajów mangi można znaleźć w artykule A. Gomóły i Z. Skórek *Manga i Anime – kicz czy...[w] Kicz, tandeta i jarmarczność w kulturze masowej XX w.*, Częstochowa 1997.

<sup>91</sup> B. Kurc, op. cit. s. 82.

<sup>92</sup> Tamże, s. 82.



*Dynamika mangi. Plansza z niemieckiej wersji „Akiry”, autorstwa Katsuhiro Ōtomo*

ŹRÓDŁO: [www.comic.de/manga/mangamuseum/akira.jpg](http://www.comic.de/manga/mangamuseum/akira.jpg)

Do najbardziej znanych i cenionych tytułów należą: „Akira”, „Applesed”, „Ghost in the shell” czy „Dragon Ball”<sup>93</sup>.

Ostatnim typem komiksów, które zostaną omówione są „graphic novel”, czyli powieści graficzne, który to termin upowszechnił się mniej więcej od początku lat 70-tych, gdy zaczęły powstawać ambitne historie, które odbiegały od stereotypowych wyobrażeń o komiksie. Termin w zasadzie został wymyślony przez krytyków, aby odróżnić masową produkcję od bardziej ambitnej twórczości.. Zarówno treść tych komiksów jak i ich objętość (często jest to kilkaset

<sup>93</sup> Fragment o komiksie Japońskim pisany był w oparciu o rozdział VI książki *Komiks*, J. Szyłaka, Kraków, 2000, rozdział *Akira, czyli odmienny sposób widzenia* z książki B. Kurca, op.cit oraz artykuł A. Gomóły i Z. Skórka, op.cit.

stron, podzielonych na osobne rozdziały) nie były podobne do wcześniejszych komiksów przeznaczonych często dla masowego odbiorcy. Zazwyczaj jest to historia napisana i wydana od razu w postaci osobnej opowieści, lub też najpierw wydawana w postaci zeszytowej lub magazynie, a dopiero potem „zebrana” jako całość. Komiks w tej formie obecny jest zarówno w Stanach Zjednoczonych jak i w Europie. Chociaż w takiej formule są wydawane również typowe opowieści o super bohaterach, przeznaczone dla masowego odbiorcy, to należy podkreślić, iż większość z nich to ambitne i przemyślane opowieści, posiadające bogato zarysowane tło społeczne, polityczne, psychologiczne czy historyczne. Dopracowane zarówno pod względem graficznym, jak i tekstowym, który często nie ogranicza się jedynie do skrótowych dialogów umieszczanych w dymkach, ale i rozbudowanych form pisemnych próbujących wzbogacić i uatrakcyjnić pokazany świat – różnego rodzaju pamiętniki, fragmenty gazet, teksty piosenek, cytaty z dzieł kultury wysokiej jak i popularnej.

Najbardziej znaną powieścią graficzną jest „Maus”, A. Spiegelmana, podejmujący temat Holocaustu. Pozycja ta przyczyniła się w dużej mierze do zmiany opinii na temat komiksów. Nagrodzona została nawet nagrodą, Pulitzera w 1992 r. Autor, pochodzący z żydowskiej rodziny o polskich korzeniach, opisał tu rzeczywiste przeżycia, jakich doświadczyli jego rodzice podczas II wojny światowej oraz jego skomplikowane relacje z ojcem, na którym lata wojny pozostawiły niezatarte ślady. Komiks najpierw wydawany był w awangardowym magazynie graficznym „RAW”, a następnie wydany został w odrębnej, książkowej wersji, zebranej w dwóch tomach. Chociaż Spiegelman wywodzi się z nurtu „undergroundowego”, a sam komiks rysowany jest „niedbałą” kreską, która podkreśla jak gdyby beznadziejność sytuacji, w której znaleźli się główni bohaterowie, to z pewnością można powiedzieć, iż jest to komiks artystyczny. Ludzie zostali tu przedstawieni w postaci zwierząt. Żydzi – jako myszy (nawiązanie do hitlerowskiej propagandy, gdzie porównywano ich do plagi gryzoni), naziści – jako koty, a Polacy – jako świnie. Dzięki takiemu zabiegowi komiks nabiera mnóstwa dodatkowych znaczeń, aluzji i „smaczków”. Fakt, iż autor podjął się opowiedzenia tak poważnego tematu, jakim jest Holocaust, za pomocą medium, które przez wielu uznawane jest za medium „niepoważne”, nie przyczyniło się wcale do obniżenia wartości artystycznej dzieła. Pozwoliło natomiast na ukazanie znaczeń, które przez inne media trudno byłoby wyrazić „Są to znaczenia nie tylko porównywalne z tymi, do artykułowania, których jest zdolna literatura, ale i przez wyzyskanie komiksowego medium, bogatsze od sztuki słowa o sensy, które powstają wskutek napięcia pomiędzy narracją werbalną a obrazem”<sup>94</sup>. Bogatość i złożoność tej opowieści najlepiej opiszą chyba słowa pani I. Gruzińskiej-Gross: "Jest to książka niezwykła. Jej

<sup>94</sup> J. Szyłak, *Komiks w kulturze ikonicznej...*, s.81.

nowoczesność, czy raczej postnowoczesność, wyraża się w przechodzeniu od powagi do śmiechu, w przemieszaniu gatunków - nie tylko literackich, ale także tych które należą do sztuk wizualnych. Nie wiadomo jak pisać o Holocauście, ale wiadomo, że kultura masowa robi z tej niepojętej katastrofy papkę do wyciskania łez. Tymczasem *Maus* odwołuje się do kultury masowej, ba, sytuuje się w samym środku kultury rozrywkowej: komiksu [...] Jednocześnie jest to wielopoziomowa, wzruszająca opowieść autobiograficzna i historyczna. Spiegelman znalazł sposób na proste, pozbawione patosu, a jednocześnie dojmujące przedstawienie Holocaustu<sup>95</sup>.



*Fragment „Maus” Arta Spiegelmana*

ŹRÓDŁO: A. Spiegelman, *Maus. Opowieść ocalałego*. Mój ojciec krwawi historią. Post, Kraków 2001, s. 111

Należy zaznaczyć, iż „Maus” nie jest wcale jedynym komiksem, który spróbował zmierzyć się, z tak ciężkim tematem jak Holocaust. Za przykład może posłużyć chociażby komiks „Yossel: 19 kwietnia 1943”, autorstwa J. Kuberta, który w formie pamiętnika opowiada, jak mogłoby potoczyć się jego życie gdyby jego rodzina w końcu lat 20-tych nie wyjechała z Warszawy.

Ambitne komiksy artystyczne podejmują tematy trudne i różnorodne. Opowiadają o polityce, hipokryzji i obłudzie. Pytają o przyszłość człowieka i ludzkiej cywilizacji Swoją wizją totalitarnego świata konkurują, z tą przedstawioną na łamach literatury przez Orwella czy Huxleya. ( Za przykład może posłużyć, „Give me liberty” – F. Millera i D. Gibbsona, będące

<sup>95</sup> Cytat pani Ireny Grudzińskiej-Gross zaczerpnięty został z oficjalnej strony komiksu *Maus*, [www.maus.com.pl/main.html](http://www.maus.com.pl/main.html) z dnia 21.04.2006.

ironiczną utopią, przedstawiającą przyszłość Stanów Zjednoczonych, które targane są licznymi wojnami i rządzone przez despotycznego prezydenta, czy „V jak Vendetta” – A. Moora i D. Loyda, opowiadające historię samotnego mściciela walczącego z totalitarnym systemem). Podejmują się opisanie zagrożeń i problemów, z jakimi boryka się nasza cywilizacja. Przestrzegają przed wojenną zawieruchą i upadkiem wyznawanych wartości -np., „Kiedy wieje wiatr” R. Briggsa, opowiadający historię dwójki starszuchów, którzy żyją w post-nuklearnej Anglii, zaatakowanej przez Związek Radziecki. Treść komiksu jest jak najbardziej poważna, zestawiona jest jednak z naiwnością bohaterów, którzy nie zdają sobie sprawy z powagi sytuacji, w której się znaleźli i konsekwencji atomowych bombardowań. Ową sytuację podkreśla jeszcze styl rysunków, który przypomina raczej dziecięcą bajkę niż manifest anty wojenny, którym jest ta historia. Stylistyka rysunków została dobrana przez autora celowo, aby podkreślić prostoduszność i infantylnizm głównych bohaterów, którzy nie rozumieją istoty zniszczeń i dewastacji, jakich dokonał w swojej głupocie człowiek.

„Graphic novel” poruszają również tematy filozoficzne i egzystencjonalne. Nawiązują w swojej fabule do religii czy różnego rodzaju mitów, legend i baśni - np. „Szninkiel” G. Rosińskiego i J. Van Hamme, który jest typową historią fantastyczną, posiadającą wszelkie atrybuty tegoż gatunku, nawiązującą jednakże do biblijnej historii mesjasza -zbawiciela ludzkości. Taki charakter ma też „Sandmann” autorstwa N. Gaimana, poruszający takie tematy jak podświadomość czy marzenia senne. Tytułowy bohater jest władcą krainy snów, znany jest między innymi pod takimi nazwami jak Piaskun, Morfeusz czy Oneiromancer. Fabuła komiksu wypełniona jest licznymi odwołaniami do kultury popularnej i wysokiej. Na kartach komiksu odwiedzamy różne miejsca w różnym czasie, taką bowiem władzę ma Sandman, osoba nieśmiertelna, bliska Bogom. Podczas lektury natykamy się na postacie mityczne – Lucyfera, boginię Kali czy Orfeusza jak i historyczne – Robespierre, Oktawiana Augusta, Marco Polo, Williama Shakespeare czy Marka Twaina<sup>96</sup>.

Na łamach komiksu poruszane są również historie, które nie mają w sobie nic z wyobrażeń o komiksowych historiach pełnych pościgów, wybuchów i strzelanin. Opowiadają o codziennej egzystencji i zmaganiu się z szarą rzeczywistością. Możemy tu wymienić chociażby komiksy W. Eisnera, np. „A contract with god” (przez niektórych uznawana za pierwszą powieść graficzną) – opowiadającą o życiu mieszkańców jednej z kamienic na Bronxie, czy podobny w swej wymowie „A life force” lub „Dropsie Avenue”, w którym autor opowiedział ponad stuletni okresu dziejów Stanów Zjednoczonych poprzez relacjonowanie losów ludzi

<sup>96</sup> T. Sidorkiewicz, *Sylwetka autora: Neil Glman*, Magazyn Esensja, [www.esensja.pl/magazyn/2001/07/iso/10\\_05.html](http://www.esensja.pl/magazyn/2001/07/iso/10_05.html) z dnia 21.04.2006.

zamieszkujących tytułową ulicę. Komiksy Eisnera posiadają wyraźnie zarysowane tło społeczne, w umiejętny sposób ukazują społeczne zróżnicowanie i status poszczególnych bohaterów, oraz ich psychikę. W „A life force” autor poprzedził np. poszczególne opowieści wycinkami z prasy, aby wprowadzić czytelnika w społeczno-polityczny kontekst wydarzeń<sup>97</sup>.

W Polsce dobrym przykładem takiego typu opowiadania może być komiks o wszystko mówiącym tytule - „Życie codzienne w Polsce w latach 1999-2001”, autorstwa W. Sasnała. Jest to historia autobiograficzna, opowiadająca o codziennych problemach i zmaganiach autora oraz jego rodziny. Za temat obierająca sytuacje z codziennego życia -bezrobocie, problemy związane z ojcostwem, zdawanie prawa jazdy czy kupowanie samochodu.. Historia narysowana jest w skrajnie uproszczony sposób, posługuje się również typowym dla codziennego życia językiem. „Wszystkie wydarzenia są tak prawdziwe, nudne i interesujące za razem, jak może być tylko życie”<sup>98</sup>.

Obszerność niniejszej pracy, jak i ilość powstających komiksów, nie pozwala na dokładniejsze zaprezentowanie historii gatunku oraz tematów, jakimi zajmował się komiks na przestrzeni lat. Autor ma jednak nadzieję, iż ów pobieżny przegląd pozwoli czytelnikowi uzmysłwić sobie różnorodność tego medium oraz podejmowanych przez niego problemów. Ponadto przekona czytelnika, iż komiks to medium oryginalne i odrębne od literatury czy malarstwa. Potrafiące w sposób odmienny i niestandardowy opowiadać nie tylko o pościgach czy bójkach, ale i o ważnych i istotnych problemach społecznych. Aby podkreślić specyficzny charakter komiksu i jego miejsce w dzisiejszej kulturze, posłużę się cytatem D. Pascala z książki „The art of Comic Strip”, gdzie autor tak pisał o tym zjawisku: „Komiks stworzył nowe mitologie, właściwe pospieszemu zmechanizowanemu dwudziestemu stuleciu. Wyraża on w prostej, idiomatycznej formie wojny światowe, przemiany moralności, kataklizmy indywidualne i społeczne nowego wieku, ożywianego przez nową dynamikę. Utwory literatury klasycznej przerobione na formę komiksową nigdy nie miały sukcesu. Ponieważ komiks wytwarza swoje mity i swoich nowych bohaterów, którzy, jak w każdej sztuce, ewoluują wraz ze zmianami pokoleń”<sup>99</sup>.

---

<sup>97</sup> J. Szyłak, *Will Eisner*, Internetowy Magazyn Komiksowy KZ, [www.kazet.bial.pl/2005\\_01/s\\_eisner.htm](http://www.kazet.bial.pl/2005_01/s_eisner.htm) z dnia 21.04.2006.

<sup>98</sup> B. Kurc, op. Cit., 47.

<sup>99</sup> Cytuję za K. T. Toeplitzem, *Sztuka komiksu...*, s. 60.



*Przykładowa plansza z komiksu Wilhelma Sasnala*

*„Życie codzienne w Polsce w latach 1999-2001”*

Źródło: [www.warlock.mfirma.net/archiwum/sasnal2.jpg](http://www.warlock.mfirma.net/archiwum/sasnal2.jpg)

## Rozdział III: Asteriks – najpopularniejszy z europejskich komiksów

### 1. Krótki zarys historii serii oraz założenia metodologiczne przyjęte podczas analizy

Zanim przedstawione zostaną wyniki analizy, jakiej autor poddał komiksy o Asteriksie, należałoby zapoznać czytelników z ogólną fabułą tychże komiksów, historią ich powstania oraz przedstawić postacie ich autorów. Ze względu na specyfikę komiksowej narracji należy również zapoznać czytelnika z podstawowymi założeniami metodologicznymi, jakie przyjął autor podczas analizy komiksów o dzielnym galijskim wojowniku. Wypadałoby również uzasadnić, dlaczego właśnie ta seria ma być obiektem analizy i uzasadnieniem tezy, iż w fabule komiksów możemy natknąć się na treści kulturowe.

Seria „Asteriks” powstała we Francji w roku 1961. Jej autorami jest scenarzysta Rene Goscinny (1926—1977), autor scenariuszy do między innymi takich komiksów, jak „Lucky Luke” czy „Iznogoud”, a także autor książek o niesfornym „Mikołajku”. Za rysunki odpowiada natomiast Albert Uderzo (1927 -), który od momentu śmierci Goscinnego w 1977 r. samotnie kontynuuje serię, która liczy aktualnie 33 albumy. Pierwszy album serii „Przygody Galla Asteriksa” został wydany w nakładzie zaledwie 6 tys., ostatni natomiast – „Kiedy niebo spadnie nam na głowy”, z roku 2005, w zawrotnej liczbie 8 mln. egzemplarzy<sup>100</sup>. Seria wydawana jest w prawie całej Europie, ale i tak egzotycznych krajach jak Indie, RPA, Brazylia, Indonezja czy Hong-kong. Łącznie w prawie 100 krajach, w blisko 80 językach<sup>101</sup>. Na podstawie komiksów o Asteriksie powstały dwa filmy fabularne oraz 8 filmów animowanych. Produkowana jest olbrzymia liczba gadżetów i zabawek, które wykorzystują wizerunek postaci z tychże komiksów. Postać Asteriksa przyczyniła się również do założenia parku rozrywki w Paryżu, który jest konkurencją dla Myszki Micki promującej tamtejszy Disneylandu.

We Francji postać, Asteriksa uchodzi za prawdziwy skarb narodowy i jest dziś chyba najbardziej rozpoznawalną ikoną francuskiej kultury oraz jej największym orędownikiem. Autorzy komiksu uważani są natomiast za bohaterów narodowych. Seria o małym galijskim

<sup>100</sup> A. Berlińska, *Asteriks sabotażysta*, Tygodnik Ozon, [www.ozon.pl/tygodnikozon\\_2\\_22\\_704\\_2005\\_26\\_2.html](http://www.ozon.pl/tygodnikozon_2_22_704_2005_26_2.html) z dnia 14. 05. 2006.

<sup>101</sup> [www.asterix-obelix.nl/](http://www.asterix-obelix.nl/)



wojowniku jest dziś chyba najpopularniejszym i najbardziej rozpoznawalnym europejskim komiksem. Jest dobrym przykładem tego, co w komiksie oryginalne, ciekawe i niebanalne. Pomimo bowiem humorystycznej i powtarzalnej formy, komiks ceniony jest zarówno przez krytyków, jak i czytelników, za liczne odwołania do sztuki i współczesnego społeczeństwa, wyrafinowany humor pełen aluzji oraz cytatów, a także bogate tło historyczne. Jest on również doskonałym przykładem połączenia słowa i obrazu w integralną całość. Zarówno warstwa graficzna, jak i literacka komiksu, stoi na bardzo wysokim poziomie i doskonale ukazuje możliwości, jakimi posługiwać może się artysta tworząc historyjki obrazkowe. Niesłabnąca popularność Asteriksa, który ma już przecież ponad 40 lat, z pewnością zasługuje na uwagę i głębsze przyjrzenie się zawartym w nim treściom. Ze względu na powyższe czynniki, właśnie ta seria została przez autora wybrana w celu przeanalizowania treści i ukazania wartości kulturowych, jakie obecne mogą być w komiksach. Za dodatkową rekomendację mogą posłużyć słowa U. Eco, który w następujący sposób wyraził się o tym cyklu – „Oczywiście nie wierzę, by seria o Asteriksie była ważniejsza - z artystycznego punktu widzenia - od twórczości Prousta czy Picassa. Jednakże komiks stworzony przez Gosciniego i Uderzo niezaprzeczalnie prezentuje całkiem oryginalną formę sztuki”<sup>102</sup>.

Od początku swego istnienia „Asteriks”, miał jasno postawiony cel, którym było odciążenie młodzieży od amerykańskich komiksów i ukazanie odmiennych treści kulturowych, jakie rzadko gościły na łamach tamtejszych komiksów. Komiks miał propagować francuską kulturę i historię. Dziś jednakże można uznać Asteriksa za propagatora i obrońcę nie tylko kultury francuskiej, ale i europejskiej w ogóle. Żaden bowiem inny bohater komiksu europejskiego nie przyczynił się w takim stopniu do popularyzacji europejskiej kultury i wartości, jak właśnie Asteriks. Owe różnice kulturowe na linii Europa – Ameryka może potwierdzić chociażby brak sukcesu „Asteriksa” na rynku amerykańskim czy japońskim, które to rynki posiadają przecież własnych komiksowych bohaterów i cechują się charakterystycznymi sposobami komiksowego opowiadania.

Chociaż początkowo seria skierowana miała być do młodszych czytelników, to w następstwie „intelektualnych” aluzji i humoru, jaki prezentował na łamach komiksu Goscinny, zaczęła zdobywać popularność również wśród starszych i poważniejszych czytelników. Tak o tym zagadnieniu w jednym z wywiadów wyrażał się Uderzo: „Chcieliśmy stworzyć komiks, który byłby jednocześnie adresowany i do dzieci, i do dorosłych. By to osiągnąć, trzeba było dopracowywać scenariusz i wyostrzyć humor. Przypominam sobie, że wtedy poczucie humoru Gosciniego było postrzegane jako zbyt intelektualne... a ja pokładałem

<sup>102</sup> Cytuję za polskim wydawcą serii, firmą Egmont, [www.egmont.pl/asteriks/pisarze1.html](http://www.egmont.pl/asteriks/pisarze1.html) z dnia 14.05.2006.

się ze śmiechu, słysząc jego dowcipy! Z kolei moje rysunki uważano za zbyt groteskowe [...] Tworząc Asteriksa, René mógł dać upust swemu rzekomo przeintelektualizowanemu humorowi, a ja moim rzekomo groteskowym rysunkom”<sup>103</sup>. Wydaje się, iż popularność tego komiksu jest w znacznej mierze uwarunkowana właśnie specyficznym sposobem narracji. Autorzy zakodowali bowiem w fabule komiksu liczne aluzje do świata sztuki, polityki czy historii, które mogą, ale nie muszą być odczytane przez czytelnika, aby zrozumiał on fabułę. Owe ukryte aluzje i nawiązania do współczesności, powodują jednakże, iż fabuła nabiera zupełnie nowego wymiaru i znacznie uatrakcyjnia komiks. Popularność tego komiksu bierze się najprawdopodobniej stąd, iż zaspokaja on gusta zarówno czytelnika, który oczekuje od komiksu jedynie porządnej dawki śmiechu i rozrywki jak i tego, który jest w stanie docenić i zrozumieć nagromadzone w nim aluzje i wysublimowany język, będący często grą słów i przeróżnych cytatów.

Analizie treści, autor poddał 32 albumy polskiej edycji Asteriksa (pełny spis badanych numerów, znajduje się w dołączonym aneksie). Analizie nie poddano albumu 32 – „Galijskie początki”, składa się on bowiem z luźnych i nie powiązanych ze sobą krótkich historyjek, które nie tworzą jednej spójnej fabuły, tak jak ma to miejsce w pozostałych odcinkach serii. Z tego też względu album ten pozbawiony jest wielu charakterystycznych dla fabuły „Asteriksa” elementów i powinien być rozpatrywany w osobnym kontekście.

Komiksy analizowane były ze względu na zawarte w ich fabule wartości kulturowe oraz to, w jakiej formie owe treści były przez autorów w komiksach umieszczane. Ze względu na specyfikę komiksowego przekazu, czyli obecność w komiksie zarówno słowa, jak i obrazu, jednostką analizy został uczyniony poszczególny kadr komiksowy (ramka), nie zaś sama warstwa literacka czy tylko obrazkowa. Autor starał się rozpatrywać konkretny problem zawsze w kontekście połączenia słowa i obrazu. Analiza miała zarówno charakter jakościowy jak i ilościowy. Przedstawione jednak wnioski, zaprezentowane są czytelnikowi większości w jakościowy sposób, wydaje się, bowiem, iż właśnie takie podejście do sprawy pozwoli lepiej zaznajomić się z ukazanymi na łamach komiksu wartościami kulturowymi, niż gdyby dane te przekazane były na przykład w postaci tabel i zestawień. W miarę możliwości zostaną one także poparte materiałem obrazkowym, który najlepiej pozwoli unaocznic przedstawione zagadnienia<sup>104</sup>.

<sup>103</sup> Wywiad z Alberto Uderzo, *Moja prawda*, [www.komiks.gildia.pl/wywiady/moja\\_prawda](http://www.komiks.gildia.pl/wywiady/moja_prawda) z dnia 14.06.2006.

<sup>104</sup> Podejmując się analizy treści autor bazował na następujących pozycjach teoretycznych: E Babbie., *Badania społeczne w praktyce*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2003 oraz *Metody badań socjologicznych*, pod red. Stefana Nowaka, PWN, Warszawa 1965.

Aby usystematyzować zebrany materiał i dojść do jasnych wniosków, analiza skupiła się na następujących dziedzinach spraw, które autor wyodrębnił po wstępnym zaznajomieniu się z kilkoma wybranymi losowo albumami serii:

1. Analiza samej fabuły, jej schematów oraz typowych cech charakteryzujących głównych bohaterów i ich antagonistów.
2. Analiza miejsc akcji poszczególnych odcinków serii, a także sposób przedstawienia przez autorów różnych narodów.
3. Analiza tła historycznego, kulturowego oraz religijnego przedstawionego w komiksie.
4. Aluzje do współczesności oraz sparodiowane na łamach komiksu postacie publiczne.
5. Sparodiowane na łamach komiksu dzieła –odwołania do malarstwa, literatury, filmu czy innych komiksów.
6. Analiza warstwy językowej –aluzji, cytatów, parafrazowanych przysłów czy imion bohaterów.

Każdy z zaprezentowanych punktów omawiany jest w oddzielnym podrozdziale. Wyjątkiem są aluzje do współczesności, bowiem nie sposób oddzielić ich od innych omawianych zagadnień i dlatego omawiane są one na przestrzeni wszystkich rozdziałów.

## **2. Analiza treści**

### **2.1. Analiza fabuły, jej schematów oraz typowych cech charakteryzujących głównych bohaterów i ich antagonistów.**

Fabuła komiksu zazwyczaj wyposażona jest w te same powtarzające się elementy, wokół których autorzy budują całą intrygę. Pomimo znacznej powtarzalności i przewidywalności, autorom udało się jednak uniknąć nudy, a wplatanie od czasu do czasu aluzje znacznie uatrakcyjniają komiks. Tak opisywał pomysł serii Uderzo w jednym z wywiadów: „René [...]wpadł na pomysł, żeby ukazać ich historię [Galów –przyp. autora] z drugiej strony niż ta znana z przekazów: wszyscy wiedzieli o wojnie Rzymian z Galami, ale nieobiektywnie, tylko z pamiętników Juliusza Cezara. Nigdy żaden Gal nie opowiedział swojej wersji tych wydarzeń. Zdecydowaliśmy więc, że 50 lat przed narodzeniem Chrystusa cała Galia jest podbita przez Rzymian... Cała? Nie. Jedna jedyna osada Galów wciąż stawia opór

najeżdźcom"... Tak narodził się Asteriks"<sup>105</sup>. W taki właśnie sposób zaczyna się każdy album serii, który za każdym razem opowiada o zmaganiach dzielnych Galów z ich zaciętym wrogiem- Rzymianami. Dzięki magicznemu napojowi, którego receptę zna druid Galów – Panoramiks, nasi bohaterowie posiadają niezwykłą siłę, która pomaga im odpierać ataki Rzymian. Głównymi bohaterami serii jest dwójka przyjaciół. Mały ciałem, ale wielki duchem Asteriks, który cechuje się wielkim sprytem i odwagą, oraz jego potężny przyjaciel Obelisk, dostawca menhirów, który będąc dzieckiem wpadł do gamka z magicznym napojem i który bezustannie pozostaje pod wpływem jego czarodziejskiej mocy. Osoba roztargniona i niezbyt inteligentna, uwielbiająca jedzenie (szczególnie dziki) oraz bójki z Rzymianami, nietolerująca innych zwyczajów i potraw niż te, które pochodzą z Galii. Taki typ bohaterów, gdzie jeden jest słabszy fizycznie, ale za to znacznie sprytniejszy od drugiego, nie jest niczym nowym i często występuje w filmach czy literaturze popularnej, można by tu wymienić chociażby postać Flipa i Flapa, Don Kichota i Sancho Pansy czy bohaterów polskiej serii komiksowej – Kajko i Kokosza. Owe postacie są jednak na tyle oryginalne, iż nie są powielaniem starych wzorów czy naśladowaniem innych bohaterów, lecz zupełnie nowymi i niezależnymi bohaterami.

Do innych charakterystycznych postaci, odgrywających znaczną rolę w komiksie, należy zaliczyć wcześniej wspomnianego druida Panoramiksa – ostoję wiedzy i tradycji; dobrotliwego i dobrodusznego wodza plemienia –Asparanoiksa i niemiłosiernie fałszującego barda – Kakofoniksa. Ważnym bohaterem, jest także mały, ale inteligentny piesek, Idefiks, który często ratuje bohaterów z opresji. W każdym z 33 albumów serii nie może zabraknąć bójek z Rzymianami, dzików, wioskowych sprzeczek ( które początek biorą zazwyczaj z wymiany zdań, na temat nieświeżych ryb), knoń Rzymian, nieustannych prób śpiewackich barda, (który ciągle spotyka się z barierą niezrozumienia dla swojej twórczości) i kończącej zawsze album ucztę, na której spotyka się cała wioska, która przewyciężyła kolejny kryzys. Pomimo tego, iż większość gagów opiera się właśnie na wyżej wymienionych elementach fabuły, autorzy ukazują je ciągle w zadziwiających kontekstach i odmiennych aranżacjach, często nawiązując do współczesności czy świata sztuki.

Część albumów oprócz poszczególnych aluzji i odniesień, całością swojej fabuły nawiązuje do jakiś współczesnych wydarzeń, zagadnień czy problemów, bądź też ma na celu opisać specyfikę jakiegoś kraju i jego zwyczajów ( te zagadnienie opisane jest w dalszej części pracy). Wśród takich właśnie tematów, które zainspirowały autorów, można wymienić na przykład politykę, która jest tematem albumów „Walka wodzów”, „Podarunek Cezara” czy „Głęboki rów”. Ukazują one cynizm polityków, bezpardonową walkę o wyborców czy obłudę

<sup>105</sup> Wywiad z Alberto Uderzo, op. cit.

przedstawianych programów politycznych. Naiwność, głupota i przesadność piętnowane są w albumie „Wróżbita”. Chciwość oraz nadmierna pogoń za pieniądzem w albumie „Asteriks i kociołek” oraz w albumie „Obelisk i spółka”, gdzie autorzy krytykują naiwność konsumentów, reklamę i bezpardonową walkę o klienta –jednym słowem współczesny konsumpcjonizm i rynek. Zaś album „Róża i miecz” to satyra feminizmu

Są również albumy, które nawiązują swoim kształtem do jakiś dzieł kultury czy wydarzeń sportowych. „Wyprawa Asteriksa dookoła Galii” to nawiązanie do słynnego Tour de France”. „Odyseja Asteriksa” w jakiejś mierze nawiązuje do podróży Odyseusza, a w albumie „Asteriks u Reszehezady” znajdziemy nawiązania do baśni tysiąca i jednej nocy. Ostatni album, „Kiedy niebo runie na głowy” to głos Uderzo w dyskusji na temat wpływu na europejską kulturę treści rozpowszechnianych przez kulturę amerykańską czy japońską.

Sam schemat fabularny opowiadania, jest za każdym razem podobny i przypomina ten, jaki zaprezentował A. Propp analizując bajki magiczne<sup>106</sup>. Intryga zaczyna się w momencie, gdy Rzymianie próbują w jakiś sposób pokonać naszych bohaterów. Głównym przeciwnikiem jest zazwyczaj Juliusz Cezar lub inne osoby, będące jego przedstawicielami. Na 32 odcinki serii, jedynie w sześciu za głównego antagonistę można uznać innego przeciwnika, co nie znaczy, iż Rzymianie w takim albumie się nie pojawiają. Występują oni bowiem w każdym odcinku serii i zawsze wiąże się to z problemami głównych bohaterów.

Aby zapobiec tragedii Asteriks i Obelisk zostają wyznaczeni przez wodza plemienia lub druida, do spełnienia misji, która ma uratować wioskę przed zagładą, czyli jej podbojem przez Rzymian. W tym celu bohaterowie wykorzystują licznych sojuszników oraz magiczne przedmioty, (z napojem magicznym na czele), które pomagają im w wypełnieniu trudnego zadania. Drugim powielanym schematem fabularnym, jest pomoc, jakiej nasi bohaterzy udzielają innym zagrożonym ludom –np. Brytom, Iberom czy Egipcjanom. Opowieść zawsze kończy się w ten sam sposób. Pokonawszy wszystkich wrogów, na bohaterów czeka zasłużona nagroda – bankiet w wiosce, na którym mogą do woli cieszyć się pieczonym dzikiem, smakiem galijskiego wina i śpiewem w gronie swoich przyjaciół.

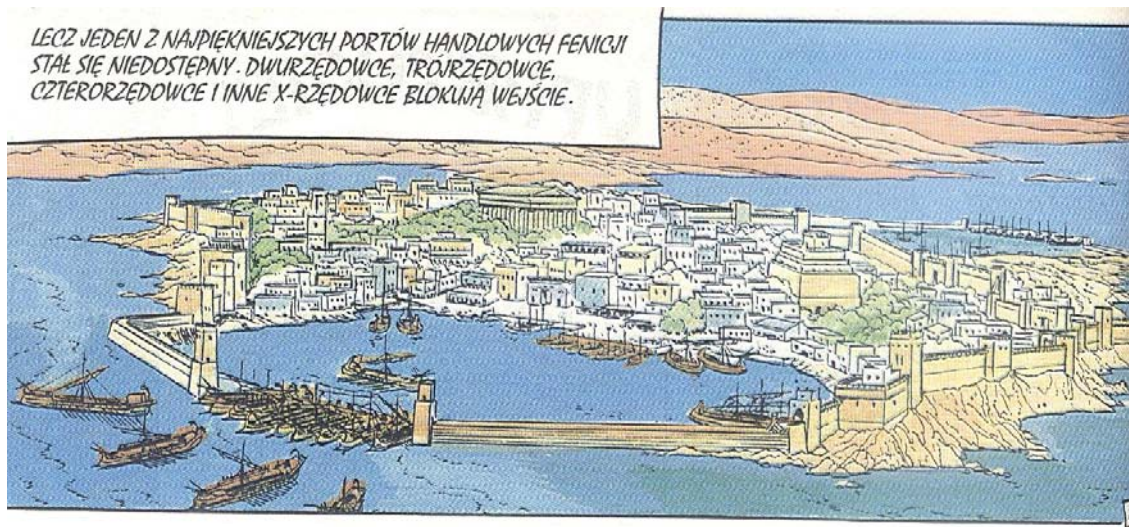
## **2.2 Analiza miejsc akcji oraz sposób przedstawienia przez autorów różnych narodów.**

<sup>106</sup> W. Propp, *Nie tylko bajka*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2000.

Podróże głównych bohaterów odgrywają w fabule komiksu bardzo ważną rolę. Pozwalają zaznajomić czytelnika z obyczajami, kulturą, specyficznym językiem czy historią konkretnych narodów, a także ukazać jego podstawowe wady czy zalety. Często owe karykaturalne sytuacje są związane bardziej z współczesnymi narodami niż z przedstawionymi na kartach komiksu starożytnymi plemionami.

Na 32 albumy serii, akcja 18 odbywa się w rodzimej wiosce naszych bohaterów bądź w Galli, natomiast akcja 15 odcinków serii dzieje się poza granicami Galli. Podczas swoich licznych podróży nasi bohaterowie odwiedzają liczne krainy (patrz aneks), oraz spotykają przedstawicieli licznych narodowości. Chociaż akcja komiksów zawsze dzieje się na terytorium dawnego Imperium Rzymskiego to autorom udało się także umieścić akcje albumów w tak egzotycznych miejscach jak Indie czy Ameryka Północna, a nawet w legendarnej Atlantydzie.

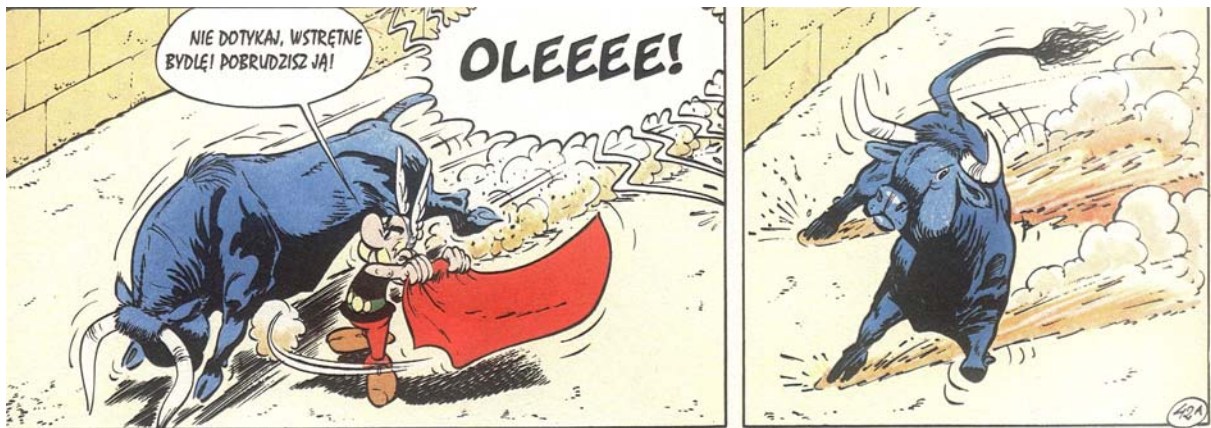
W każdym odwiedzionym kraju autorzy zaznajamiają czytelnika z tamtejszymi zabytkami czy miejscami godnymi odwiedzenia np. w Egipcie bohaterowie zwiedzają Luksor, piramidy i Sfinksa. W Grecji Propyleje, Świątynie Ateny Nike czy Partenon, a w Rzymie Koloseum czy cyrk Maximus. Na uwagę zasługuje fakt, iż za każdym razem omawiane zabytki odwzorowane są przez rysownika z olbrzymią dokładnością i dbałością o szczegóły historyczne, pomimo tego, że cały komiks rysowany jest przecież w stylu karykaturalnym. Za przykład może posłużyć obraz starożytnej Jerozolimy, który Uderzo umieszcza w albumie „Odyseja Asteriksa” lub obraz starożytnych Aten przedstawiony w albumie „Asteriks na igrzyskach olimpijskich”. Należy również zauważyć, że autorzy nie tylko pozwalają bohaterom zaznajomić się z opisanymi zabytkami, ale często planują fabułę w taki sposób, aby bohaterowie mogli mieć jak największy wpływ na wydarzenia związane z owymi miejscami czy też na ich przyszłe losy. W znaczny sposób uatrakcyjnia to fabułę oraz pozwala autorom wpleść w scenariusz dodatkowe odwołania czy aluzje do współczesności. W taki właśnie sposób nasi bohaterowie zostają gladiatorami i walczą w Koloseum („Asteriks Gladiator”), biorą udział w starożytnej olimpiadzie („Asteriks na igrzyskach olimpijskich”) czy też pozostawiają po sobie pamiątkę na olbrzymim pomniku Sfinksa w Egipcie (w albumie „Asteriks i Kleopatra” Obelisk wdrapuje się na Sfinksa i przez przypadek utracza mu nos, co jest aluzją do dzisiejszego wyglądu monumentu).



*Obraz antycznego miasta Tyr zaczerpnięty z albumu „Odyseja Asteriksa”, odwzorowany zgodnie z przekazem historycznym. Miasto posiadało dwa porty, a jego część znajdowała się na skalistej wyspie tak jak pokazał to rysownik.*

Oprócz doskonale zarysowanego tła „architektonicznego” autorom udało się także odzwierciedlić psychikę i mentalność poszczególnych narodów. Ukazać specyficzne zwyczaje, sposób bycia, ubierania, wysławiania się czy nawet wygląd. Zazwyczaj są to karykatury współczesnych narodów, które w dowcipny i subtelny sposób próbują zwrócić uwagę na największe wady czy przywary konkretnych narodowości.

Na przykład Germanie przedstawieni w albumie „Asteriks i Goci” noszą charakterystyczne pruskie hełmy i wąsy. Poddani są wojskowemu drylowi i rządowi silnej jednostki. Dodatkowo autorzy rysują wypowiedziane przez nich kwestie za pomocą gotyckiego alfabetu. Podobny zabieg stosują również w przypadku Egipcjan, których wypowiedzi rysowane są za pomocą piktogramów, mających odzwierciedlać egipskie hieroglify. Helweci (Szwajcarzy) przedstawieni w albumie „Asteriks w Helwecji” zajadają się roztopionym serem (fondue to przecież narodowa potrawa Szwajcarów), uwielbiają porządek i punktualność (liczne aluzje do szwajcarskich zegarów). Ponad wszystko cenią jednak dyskrecję, neutralność i chęć niesienia pomocy wszystkim potrzebującym bez względu na narodowość. W tych cechach możemy odczytać aluzje do szwajcarskich banków, neutralnego charakteru ich państwa oraz faktu, iż założyli Czerwony Krzyż (wszystko to jest zresztą poparte odpowiednimi ilustracjami, które jednoznacznie naprowadzają nas na sens owych aluzji) .



**Asteriks torreadorem. Walka z bykiem na arenie rzymskiego cyrku zaczerpnięta z albumu „Asteriks w Hiszpanii”**

Najlepszym jednak przykładem, w jaki autorzy parodiują inne narody będzie chyba album „Asteriks u Brytów”, w którym twórcom po mistrzowsku udało się ukazać Anglików i zgromadzić wiele aluzji do ich kultury i mentalności. Zostali oni ukazani przez autorów jako naród wyrażający się w ciekawy i oryginalny sposób (konstrukcje słowne wypowiedane przez Brytów wzorowane są na angielskiej gramatyce – np. tzw. Tag question), uwielbiający przerwę na tosty i ciepłe mleko o 5 po południu (z herbatą zaznajamia Brytów dopiero Asteriks) oraz odpoczywający dwa dni w tygodniu (aluzja do weekendu). Pielęgnujący przydomowy trawnik oraz nade wszystko ceniący sobie wolny czas, spędzany na lekturze ulubionej gazety (wykutej w marmurze i noszącej nazwę „Czas”), piciu ciepłego piwa (aluzje do brytyjskiej kuchni w tym albumie są bardzo liczne), grze w lotki w „oberżach” czy oglądaniu zawodów sportowych przypominających dzisiejsze rugby. W albumie nie zabrakło również odniesień do typowej angielskiej pogody (mgła i deszcz często komplikują działania zarówno tytułowych bohaterów, jak i ścigających ich Rzymian), specyficznego systemu miar i wag, jakim posługują się Brytowie oraz lewostronnego ruchu ( w albumie możemy między innymi zobaczyć piętrowe powozy, jako żywo przypominające charakterystyczne dla Londynu autobusy). Przede wszystkim jednak autorom doskonale udało się oddać specyficzny sposób bycia Anglików, ich powściągliwość i flegmatyczność.





Asteriks i jego przyjaciele poznają greckie tańce. Z albumu „Asteriks na igrzyskach olimpijskich.

Częstym zabiegiem stosowanym przez twórców są również nawiązania do znanych postaci, które pochodziły z kraju, w którym dzieje się akcja danego albumu, zarówno tych historycznych, jak i tych literackich. W albumie dziejącym się w Brytanii możemy natknąć się na grupę bardów, która wyglądem przypomina grupę The Beatles. W kraju Helwetów autorzy parafrazują w dowcipny sposób historię Wilhelma Tella. W Hiszpanii spotykają samotnego rycerza i jego giermka, wzorowanych na postaciach Don Kichota i Sancho Pansy. Z kolei wódz dzielnych Brytów – Zebigbos (*The big boss*), którym niosą pomoc bohaterowie w albumie „Asteriks u Brytów”, przypomina swoim wyglądem Winstona Churchilla. Często owe aluzje są zaznaczone jedynie w warstwie słownej, jak ma to miejsce na przykład w albumie „Asteriks na Korsyce”, gdzie ciągle mowa jest o tym, iż „Korsykanie zaakceptują jedynie Cesarza wywodzącego się z ich wyspy” (aluzje do Napoleona Bonaparte i wydarzeń z nim związanych w tym albumie są bardzo częste).

Oprócz postaci, autorzy często nawiązują również do pewnych wydarzeń historycznych, które będą się działy w tym regionie wiele lat po okresie Imperium Rzymskiego czy też do miejsc, które istnieją w odwiedzanym miejscu w naszych czasach. Wśród takich „historycznych” aluzji można wskazać na przykład na Międzynarodową Konferencję Wodzów Plemion mającą swoją siedzibę w Genewie – album „Asteriks u Helwetów” (aluzja do Ligii Narodów). Odwiedzając Egipt bohaterzy często snują aluzje, które nawiązują do ekspedycji Napoleona Bonaparte, czy też związane są z Francuzami, którzy wywrą w przyszłości jakiś wpływ na Egipt – np. aluzja do wybudowania Kanału Sueskiego. Innym dobrym przykładem na tego typu zależności, jakie stosują autorzy, może być np. bitwa, jaką nasi bohaterzy toczą z

Rzymianami w Belgii (album „Asteriks u Belgów”), która nawiązuje w swojej wymowie do bitwy pod Waterloo. Zaś wśród tych, które nawiązują do dzisiejszego charakteru odwiedzonych miejsc można wspomnieć o albumie „Wyprawa dookoła Galii”, w którym bohaterzy odwiedzając Niceę przechadzają się nadmorską Promenadą Bretończyków, która dziś nosi nazwę Promenady Anglików. Zaś odwiedzając firmę produkującą koła do wozów w miejscowości, Nemessos (dziś Clermont-Ferrand) w albumie „Tarcza Arwenów” autorzy nawiązują do fabryki znanego producenta opon Michellin, który swoją główną siedzibę ma właśnie w tym mieście.



*Parodia zespołu The Beatles z albumu „Asteriks u Brytów”*

Parodiując inne narody, autorzy nie zapominają o samych Galach, których wyposażyli w szereg przywar i wad, które niejednokrotnie powodują wybuchy śmiechu czytelników. Pomimo wielkiej odwagi i szacunku dla własnej tradycji, cechuje ich kłótniwość, obżarstwo, nadmierne rozpasanie obyczajów i brak tolerancji dla odmiennych zwyczajów. Tą ostatnią cechą najlepiej możemy zaobserwować na przykładzie Obeliksa, którego ulubionym powiedzonkiem jest okrzyk, – „ale głupi Ci...”(tu pada konkretna nazwa narodu, np. Rzymianie), bądź też twierdzeń wygłaszanych przez seniora plemienia, –Długowiecznika, który w jednym z albumów wypowiada następującą kwestię: „Nie mam nic przeciwko obcym, kilku moich najlepszych przyjaciół jest cudzoziemcami. Ale ci obcy tutaj nie są z naszych”

### 2.3. Tło historyczne, kulturowe i religijne przedstawione w komiksie

„Asteriks” nie jest z założenia komiksem historycznym ani realistycznym. Jest to komiks humorystyczny z elementami przygodowymi, w którym historia potraktowana została jako pewne tło dla zabawnych wydarzeń kreowanych przez autorów. Chociaż często w fabule komiksu występują przedmioty czy zwyczaje, które w tamtych czasach nie były znane bądź rozpowszechnione, to są one na tyle umiejętnie wplatanie w fabułę, iż nie kłócą się z tłem historycznym kreowanym przez autorów. Poza tym nie są to jakieś wielkie przekłamania czy błędy, lecz raczej pewne drobiazgi, które mogłyby mieć wówczas rzeczywiście miejsce. Owe zabiegi czynione są przez autorów, aby historyczne czasy wydały się czytelnikom bliższe i atrakcyjniejsze pod względem humorystycznym, nie po to aby przeinaczać historię. Mają one uatrakcyjnić fabułę oraz wywołać dodatkowe skojarzenia i konotacje z teraźniejszością. Takimi przykładami mogą być na przykład problemy z ruchem drogowym czy narzekania bohaterów na zanieczyszczenie powietrza i niszczenie przyrody ukazane w albumie „Złoty sierp” podczas odwiedzania stolicy Galli - Lutecji (Paryż). Turyści, którzy na swoich „wozodomach”, wzorowanych na dzisiejszych samochodach campingowych, przemierzają się w poszukiwaniu wymarzonego miejsca na urlop w albumie „Asteriks w Hiszpanii”. Czy też projekty wymyślone przez architekta Ekierusa w albumie „Osiedle bogów”, przypominające dzisiejsze centra handlowe czy kina samochodowe.

Wioska dzielnych Galów, oraz posiadany przez nich magiczny napój nie mają nic wspólnego z historią, jednakże zostały umieszczone przez autorów na tle prawdziwych postaci i wydarzeń historycznych, które zmieniają ich spokojne dotychczas życie i zwyczaje. Wśród historycznych postaci, które żyły w tamtych czasach i pojawiają się w komiksie należy wymienić przede wszystkim Juliusza Cezara, który ma znaczny wpływ na losy naszych bohaterów i antycznego świata. Można powiedzieć, iż jest głównym przeciwnikiem bohaterów i jedną z ważniejszych postaci całej serii. Osoba Cezara pojawia się 21 razy na 32 albumy i zazwyczaj ma decydujący wpływ na losy naszych bohaterów. Ukazana jest ona przez autorów jako postać neutralna, bo chociaż zazwyczaj przyczynia się do problemów głównych bohaterów, to często na koniec okazuje się postacią honorową i sprawiedliwą w porównaniu ze swoimi chciwymi i chytrymi podwładnymi. Często pokazana jest przez autorów, jako osoba zapatrzona w siebie, narcystyczna i nadmiernie pożądaną władzy. Cezar często wyraża się gómolotnie i snuje plany, które przypominają raczej senne marzenia niż poważne pomysły.

Lubuje się w wymyślaniu sentencji i aforyzmów, które mają mu zapewnić miejsce wśród potomnych. Często wykorzystują to autorzy, parafrazując jego najpopularniejsze powiedzenia. Nie można mu jednak odmówić wielkości i charyzmy, jaką wokół siebie rozciąga. Można stwierdzić, iż osoba Cezara przedstawiona w komiksie to karykatura dyktatorów i zachłannych władców politycznych.



*Zwiedzanie Rzymu. Turysci z różnych stron świata oprowadzani przez przewodnika. Z albumu „Laurey Cezara”.*

Wśród innych postaci historycznych, które pojawiły się na łamach komiksu można wyliczyć (w nawiasie liczba pojawień się): Brutusa (4), Kleopatę (3), Wercyngetoriksa (3), Pompejusza Wielkiego (2) i Ptolemeusza XV Cezarion (1).

Szczególnie zabawnie autorom udało się ukazać relacje Cezara z Brutusem a także z wodzem Galów, Wercyngetoriksem, który zanim złożył przez Cezarem broń przysporzył mu niejednego kłopotu. Jeśli chodzi o postać Brutusa, to autorzy zazwyczaj nawiązują do zamachu, jaki dokonał się na osobie Cezara, a którego jednym z głównych aktorów będzie ta postać. Na łamach komiksu zostały także ukazane, lub wspomniane, ważne wydarzenia historyczne, w których owe postacie brały udział. Możemy więc zobaczyć hołd jaki składa wódz pokonanych Galów, zwycięskiemu Cezarowi. Wojnę domową pomiędzy Cezarem a Pompejuszem, gdy główni bohaterzy serii zostają wcieleni do legionów rzymskich i wysłani do Afryki – album „Asteriks legionista” lub też inwazję Cezara na Wyspy brytyjskie. Autorzy często wykorzystują również postacie wojowników Germańskich w aluzjach, o przyszłości Rzymu i późniejszego

podboju imperium przez te właśnie plemiona. Oczywiście wszystkie te historyczne wydarzenia są zaprezentowane w krzywym zwierciadle i ich głównym celem jest raczej rozbawienie czytelnika niż edukacja, ale i ten aspekt jest tu istotny.



*Cezar i Brutus. Aluzja autorów do przyszłego zamachu na osobie Cezara. Z albumu „Niezgoda”*

Chociaż chronologia nie jest w „Asteriksie” najistotniejsza i nie zawsze autorzy się jej trzymają, to dbałość o stronę graficzną ukazywanych miejsc (o czym była mowa wcześniej) oraz używana terminologia czy ukazane zwyczaje trzymają się realiów historycznych. Przede wszystkim dotyczy to Imperium Rzymskiego, jego obywateli oraz terminów urzędowych czy nazw własnych używanych w tamtym czasie. Autorom pod płaszczykiem satyry i śmiechu udało się przemyścić całkiem sporą dawkę informacji o codziennym życiu Rzymian ich zwyczajach, kulturze, organizacji państwa czy sprawowaniu władzy. Ukazany został także w „Asteriksie” podział geograficzny ówczesnego świata oraz wpływ, jaki wywierało Imperium Rzymskie na podbite ludy i plemiona. Wymienionych zostało bardzo wiele plemion, które wchodziły w skład Imperium, a także i tych, które znajdowały się poza jego granicami ale swoją obecnością ciągle wpływały na jego historię, np. Germanie.



*Atak...*

Dużo miejsca poświęcono także na opisanie rzymskiej armii, zachowując realia historyczne począwszy od sposobów dowodzenia, organizację, sposoby fortyfikacji a na używanych broniach i taktyce kończąc. Dodać należy, że to właśnie legiony rzymskie, są najczęściej celem parodii, aczkolwiek ostrze owej satyry skierowane jest raczej, w stronę wojska i wojny ogólnie niż jedynie w armię rzymską.



*...i odwrót rzymskiej armii przed Asteriksem i Obeliksem. Z albumu „Astenik i Kleopatra”*

Jeśli chodzi o zwyczaje i tradycje Galów to nie są one specjalnie eksponowane w komiksie i mało jest tu raczej odwołań do tych obrzędów, co spowodowane jest z pewnością niezbyt obfitymi źródłami historycznymi. Kilkakrotnie na łamach serii przywoływana jest historia walk Wercyngetoryksa z Cezarem, oraz jego zwycięstwo w bitwie pod Gergowią, które to zwycięstwo jest obdarzane przez Galów niezmiernym kultem. Na uwagę zasługuje miejsce,

jakie wśród społeczności galijskiej zajmują druidzi. Autorzy w dowcipny sposób ukazali umiejętności, jakie posiadali oraz zwyczaje, które praktykowali. W albumach zostały ukazane także galijskie tańce, kuchnia czy celtycka mitologia. Ten ostatni cel autorzy próbują głównie osiągnąć za pomocą nieustannego odwoływania się Galów do swoich bóstw, wśród których na pierwsze miejsce wysuwa się imię boga Teutatesa.



*Gallowie odwołują się do swoich Bogów, w obawie aby niebo nie zwaliło się im na głowy.  
Z albumu „Wróżbita”*

Bóstwo to, przez niektóre źródła, uznawane było za boga wojny lub też patrona plemiennego, było jednym z 3 najważniejszych Bogów celtyckiej mitologii. Jego imię pada we wszystkich odcinkach serii, łącznie 119 razy, a więc średnio bohaterowie powołują się na niego prawie 4 razy w każdym odcinku serii. Wśród innych bóstw wymienianych przez Galów należałoby wymienić jeszcze Belenosa- boga płodności oraz jego żonę, boginię Belissamę, chociaż litania bogów, do których odwołują się bohaterowie jest znacznie dłuższa<sup>107</sup>. Owe zawołania do sił pozaziemskich mają pokazywać zabobonny i przesądny charakter Galów, którzy wierzą, iż ich życie zależy raczej od sił niebieskich, a nie od ich samych. Najlepiej odzwierciedla to ulubione powiedzonko Galów, którzy boją się jedynie, „aby niebo nie spadło im na głowy”<sup>108</sup>.

<sup>107</sup> B. Gierek, *Celtowie*, Znak, Kraków 1998.

<sup>108</sup> Autorzy zaczerpnęli je, z pewnością z przekazów rzymskich, które opisywały wizytę Galów na dworze Aleksandra Wielkiego. Na pytanie Aleksandra, czego boją się najbardziej na świecie, mieli odpowiedzieć właśnie takimi słowami. Tamże, s. 25.

W podobny sposób czytelnik może poznać panteon bogów rzymskich, wśród których na pierwsze miejsce wysuwa się imię Jowisza, pojawiające się w 31 odcinkach łącznie 90 razy. W komiksie występują również nazwy bogów egipskich, germańskich, greckich, hinduskich oraz wielu innych, którzy pojawiają się w momencie, gdy tylko pojawia się postać wywodząca się z innego kręgu kulturowego niż Galia czy Rzym.



*Odwołania do indyjskiej mitologii, z albumu „Asteriks u Reszehezady”*

Aby ukazać różnice kulturowe pomiędzy występującymi w komiksie narodami oraz wzmocnić satyryczny przekaz autorzy często wykorzystują właśnie odwołania do konkretnych mitologii i różnic religijnych. Często sięgają również do różnic w tradycji kulinarnej, językowej, politycznej czy też zestawiają przedstawicieli imperium rzymskiego, które reprezentuje ład i porządek, z przedstawicielami ludów barbarzyńskich, które według Rzymian cechują się znacznie niższą ogłądą kulturową.

## 2.4 Sparodiowane na łamach komiksu postacie publiczne.

Wielu bohaterów komiksu zostało obdarzonych przez twórców twarzami osób publicznych, co powoduje dodatkowy efekt komiczny. Inaczej odbiera się bowiem fabułę komiksu, gdy bohater posiada twarz naszego ulubionego aktora filmowego czy też nie lubianego przez nas polityka.

Ogólnie na łamach 32 albumów autorzy sparodiowali 35 postaci publicznych, niektóre kilkakrotnie (autor wymienia tu te postacie, które nie żyły w czasach Galów, jak miało to miejsce np. z Juliuszem Cezarem czy Kleopatrami), lecz te, które później znane były z historii lub



życia publicznego). Największą grupę wśród tych karykatur stanowią aktorzy lub też osoby związane z filmami czy telewizją. Jest to 21 postaci. Najwięcej jest wśród nich aktorów francuskich – 12, a następnie tych, którzy grali w filmach anglojęzycznych – 7.



*Legioniści pojawiający się w albumie „Asteriks i spółka”.  
Parodia odtwórców Flipa i Flapa –Stana Laurela iOliviera Hardyego*

W przypadku tych parodii aktorzy często stosują zabieg, który polega na połączeniu znanej filmowej kreacji danego aktora z podobną rolą, jaką odgrywa on w świecie komiksowym. Na przykład aranżer cyrkowych widowisk, Parodiusz z albumu „Osiedle bogów”, to parodia francuskiego prezentera telewizyjnego - Guya Luxa. Postać tajnego agenta służb cesarskich występująca w albumie „Odyseja Asteriksa”, zawdzięcza swoje oblicze pierwowzorowi filmowemu. Nazywa się Zerozerosiódmiś i wzorowana jest na postaci Seana Connerego, którego najbardziej znaną kreacją była rola agenta 007 –Jamesa Bonda. Autor wyposażył komiksowego agenta w gadżety i przyzwyczajenia jego filmowego pierwowzoru, np. składany super-powóz czy mikropapirus. Obdarzył go również parodią „dziewczyny Bonda”, w postaci zakochanej w nim muchy. Innym przykładem z tego albumu jest parodia francuskiego aktora, Jeana Gabina, który odgrywa rolę Rzymskiego prokuratora Judei. Jest to aluzja do postaci biblijnego Poncjusza Piłata, co można wywnioskować z imiona komiksowej postaci –Penatus Poncjusz, umywania przez niego rąk podczas rozmowy z naszymi bohaterami oraz faktu, iż aktor ten wcielił się w rolę Piłata w filmie „Golgotha”. Z innych ciekawych parodii można jeszcze wymienić postać zbiegłego niewolnika Spartakisa, występującą w albumie „Galera Obeliksa”, która jest karykaturą Kirka Douglasa, odtwórcy roli Spartakusa w filmie o tym samym tytule, opowiadającym o historycznym buncie niewolników.

Następną w kolejności parodiowaną grupę stanowią politycy. Łącznie 6 osób. Czterech z nich jest Francuzami, jeden Włochem (Benito Mussolini sparodiowany w postaci centuriona

Abruzjusza w albumie „Walka wodzów”), a jeden Anglikiem ( wspomniana już parodia Winstona Churchilla).



*Jean Gabin „umywa ręce” przed szpiegiem Zerozerosiódmiksem.  
Z albumu „Odyseja Asteriksa”*

Autorzy dokonali w tej materii nie tylko przerysowania cech fizycznych, jak postępuje się zazwyczaj w karykaturze, ale wyposażyli również komiksowych bohaterów w pewne cechy przynależne ich pierwowzorom. W albumie „Asteriks i kociołek” pojawia się postać zachłannego i bezkompromisowego poborcy podatkowego, który posiada twarz Valerego Giscard d'Estaing byłego ministra finansów i prezydenta Francji. Kwestie poborcy, autorzy wypisują jak gdyby za pomocą pisma urzędowego, co dodatkowo ma zwrócić uwagę czytelników na to, o jaką postać chodzi. W albumie „Obelisk i spółka”, pojawia się postać młodego i obiecującego, wg. słów Juliusza Cezara, polityka rzymskiego – Kajusa Oszołomusa. Jest to karykatura najmłodszego w historii Francji premiera – Jacquesa Chiraca (album powstał w 1976 r.). Oprócz wyglądu autorzy obdarzyli również Oszołomusa, podobnym do Chiraca wykształceniem. W komiksie jest on bowiem absolwentem politycznej szkoły Cezara, Chirac ukończył natomiast najpopularniejszą francuską szkołę polityczną – École nationale d'administration. Inną postacią francuskiej polityki jest sparodiowana w albumie „Róża i miecz” Edith Cresson, która w albumie odgrywa rolę kobiety barda – Maestrii. Cresson była pierwszą kobietą na stanowisku premiera i piastowała ten urząd w latach 1991-92. Album powstał zaś w roku 1991. Aluzje do roli kobiet w życiu społecznym są w albumie bardzo widoczne. W jednym przypadku karykatura polityka nie jest dosłowna, lecz występuje jedynie w domyśle. Mowa tu o

postaci Napoleona Bonaparte, która jest sparodiowana w postawie, jaką przyjmuje jeden z pacjentów kliniki „psychiatrycznej” pewnego druida w albumie „Walka wozów”. Czapka i ręka wsunięta za płaszcz, naprowadza jednoznacznie czytelnika na trop, z kim mamy do czynienia.



*Pacjent kliniki druida Amneziksa, któremu wydaje się, iż jest znaną postacią historyczną.  
Z albumu „Walka wozów”.*

Reszta parodiowanych osób związana jest z komiksem – 3. (Graton Jean – autor komiksu „Michel Vaillant”, Pierre Tchernia – kolega i współtwórca filmów rysunkowych o Asteriksie, oraz sami autorzy – Renne Gościnnny – 3 razy, Alberto Uderzo – 2 razy). Inni bohaterowie to karykatury postaci związanych ze sportem, edukacją, dziennikarstwem i muzyką. Pełny wykaz karykatur zawarty jest w aneksie.

Ilość karykatur z poszczególnych krajów czy dziedzin, jakimi zajmowały się parodiowane postacie, powinny wskazać na te dziedziny życia, który miały największy wpływ na autorów i kreowany przez nich świat.



**Valery Giscard d'Estaing sparodiowany jako chciwy poborca podatkowy.  
Z albumu „Asteriks i kociołek”.**

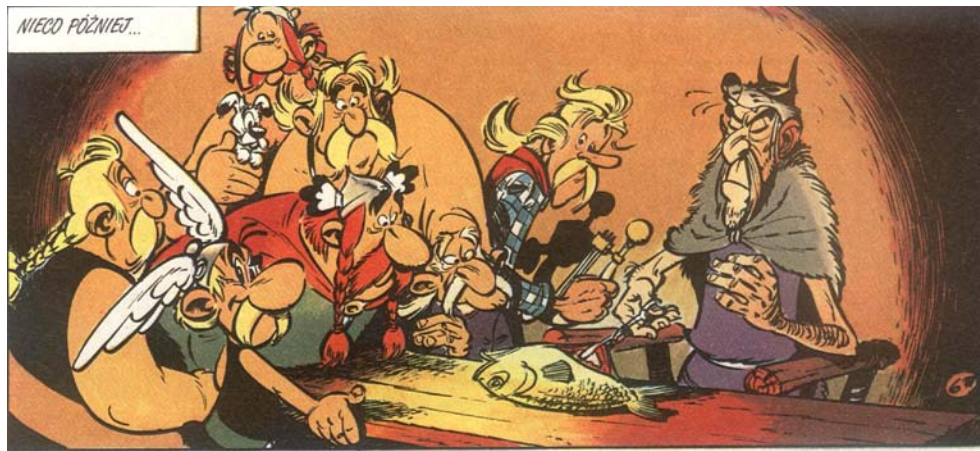
## 2.5 Odwołania do malarstwa, literatury, filmu i komiksów w warstwie obrazkowej

Chociaż „Asteriks” to komiks, który powstał z myślą o młodszych czytelnikach, to właśnie znajdujące się w nim aluzje kulturowe, a także odwołania do współczesności powodują, iż sięgają po niego również czytelnicy dorośli i bardziej obeznani ze światem sztuki. Owe nawiązania znajdują się zarówno w warstwie słownej komiksu - sentencjach łacińskich, imionach bohaterów, tekstach piosenek czy w różnego rodzaju cytatach i parafrazach literackich, jak i w warstwie obrazkowej. Autorzy parodiują na kartach komiksu znane obrazy, rzeźby, fragmenty filmów, postacie literackie czy bohaterów innych komiksów. Należy dodać, iż owe pastisze znanych dzieł nie mają na celu ośmieszyć dzieła czy strywializować przekazywanych przez niego treści, raczej jest to swego rodzaju gra intelektualna, którą autorzy prowadzą z czytelnikiem. Swego rodzaju „puszczanie oka” do czytelnika, obeznanego ze sztuką, który owe aluzje może rozpoznać. W warstwie obrazkowej komiksu owe aluzje nawiązują zarówno do znanych dzieł kultury wysokiej, jak i tych zaliczanych przez krytyków do kultury popularnej.

Ciekawym zabiegiem czynionym przez Uderzo jest wplatanie do fabuły komiksu kadrów czy nawet całych jednostronicowych plansz, które wzorowane są na jakimś znanym obrazie. Można wymienić następujące obrazy, które zostały wykorzystane przez autorów jako tło dla przygód dzielnych Galów: „Tratwa meduzy” – Theodore Gericault, „Lekcja anatomii doktora Tulpa” – Rembrandta, „Ludwik XIV” – Hyacinthe Rigaud, „Wesele chłopskie” – Piotr Bruegela Starszego. Pierwszy z tych obrazów został wykorzystany do ukazania dryfujących na tratwie piratów w albumie „Asteriks legionista” (będzie jeszcze o nich mowa w późniejszym fragmencie pracy), a aluzja została wsparta przez wypowiedź jednego z piratów: „Czuję się jak meduza”. Obraz Rembrandta zainspirował autorów do ukazania sceny, w której fałszywy wróż przepowiada przyszłość z martwej ryby w albumie „Wróżbita”. Postać Ludwika XIV namalowana przez Rigaud, została natomiast wykorzystana w albumie „Wielki rów”, gdzie posłużyła do karykatury wodza Segregacjoniksa. Aluzja została wsparta znanym powiedzeniem Ludwika XIV – „Państwo to ja”, które tutaj zostało sparafrazowane na „Osada to ja!”. Natomiast

ostatni obraz został wykorzystany, aby ukazać ucztę, na jaką nasi bohaterowie zostali zaproszeni w albumie „Asteriks u Belgów”.

W podobny sposób autorzy dokonali pastiszu kilku znanych rzeźb w albumie „Laury Cezara”. Główni bohaterzy próbując dostać się na dwór Cezara, wystawiają się na sprzedaż u handlarza niewolników, który handluje wyrafinowanymi i wyjątkowo drogimi niewolnikami. W czasie komicznej sytuacji, jeden z „luksusowych” niewolników przez kilka następujących po sobie kadrów przyjmuje postawy zainspirowane jakimś znanym dziełem rzeźbiarskim.



Kadr z komiksu „Wróżbita”, zainspirowany obrazem...



..., „Lekcja anatomii doktora Tulpa”, autorstwa Rembrandta.

Możemy tu rozpoznać nawiązania do „Dyskobola” – Myrona, „Grupy Laokoona” - Agesandra, Polidora i Atenodora czy „Myśliciel” – Augusta Rodina.

Jeśli chodzi o nawiązania do literatury, które autorzy umieścili w warstwie obrazkowej, to warto zwrócić uwagę na dwa fragmenty, które zostały zainspirowane pracami Williama Shakespeara. Jedna z nich została umieszczona, w komiksie „Wielka przeprawa” gdzie nasi bohaterowie trafiają do krainy wikingów. W jednej ze scen widzimy króla wikingów Obsena, który w zadumie wpatruje się w ludzką czaszkę, która nawiasem mówiąc służy mu jako naczynie, i wypowiada zdania wzorowane na Shakespearowskim „Hamlecie” – „Źle się dzieje w moim królestwie”. Z kolei w albumie „Wielki rów” autorzy ukazują zakochaną parę młodych ludzi, którzy pochodzą z dwóch skłóconych ze sobą rodów. Sceneria, w jakiej dzieje się owa sytuacja – balkon, pod którym chłopak wyznaje miłość dziewczynie, przypomina tą z „Romea i Julii”.



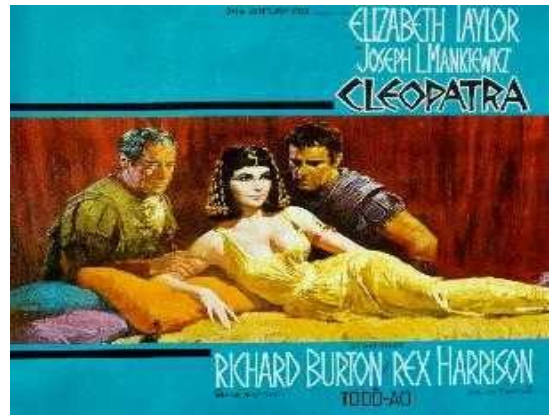
*Kadry z komiksu „Laury Cezara”, w których autorzy nawiązują do znanych rzeźb.*

Obok nawiązań do wyżej wymienionych dzieł kultury wysokiej autorzy nawiązują również w swoich komiksach do scen z filmów fabularnych. Taki zabieg został wykorzystany w albumie „Wyprawa dookoła Galii”, gdzie parodiują sceny z dwóch filmów Marcela Pagnola. Scena, w której Asteriks i Obelisk wchodzą do tawerny w Massili i poznają grających w karty przyjaciół to odwzorowanie sceny z filmu „Marius”. Natomiast scena, w której goniący naszych bohaterów Rzymianie nie mogą przejść przez ulicę, ponieważ rozgrywana jest właśnie partia kul, wzorowana jest na filmie „Fanny”. Przedstawione w komiksie postacie to karykatury aktorów grających w tych filmach – F. Charpin, P. Dullac, R. Vattier oraz Raimu. Z kolei w komiksie „Asteriks w Helwecji” ukazana jest scena orgii, w której biorą udział rozpasani i dekadency Rzymianie. Wzorowana jest ona na filmie Federico Felliniego – „Satyricon” z 1969 r. Album powstał rok później. Owa aluzja jest zresztą wzmocniona przekazem słownym, jeden

z Rzymian przyznaje bowiem, iż jego orgie „przygotowuje sam Fellinus, rzymski organizator imprez”. Albumem, który najbardziej zainspirowany jest jednak konkretnym filmem jest album „Asteriks i Kleopatra”, w którym możemy zauważyć wiele nawiązań do filmu „Kleopatra” w reżyserii Josepha L. Mankiewicza z 1963 r. Album powstał dwa lata po premierze filmu. Okładka odcinka, na którym widzimy Asteriksa i Obeliksa w towarzystwie odpoczywającej Kleopatry, jak i treść podpisów, to parodia plakatu filmowego tegoż filmu. Komiksowa postać Kleopatry w znacznej mierze inspirowana zaś jest jej filmową odtwórczynią – Elizabeth Taylor. W komiksie sparodiowano również dwie sceny z tego filmu. Scena na 6 stronie komiksu to odwzorowanie podobnej sceny otwierającej film. Autorzy początkowo wpisali tekst Egipcjan hieroglifami, by potem przejść do „wersji dubbingowej” (normalnego zapisu), „choć ruch warg nie odpowiadał zbyt dobrze wypowiedzanemu słowu, ponieważ w tej odległej epoce technika dubbingu nie była jeszcze dopracowana”. Ów komentarz umieszczony przez autorów, wskazuje dosadnie na źródło inspiracji tego fragmentu komiksu. Inna scena wzorowana na filmie to wjazd Kleopatry na olbrzymim posągu Sfinksa, który także jest nawiązaniem do fragmentu filmu.



*Porównanie sceny wjazdu Kleopatry w komiksie i w filmie,  
(u góry)  
Oraz okładki komiksu i plakatu filmowego  
(u dołu)*



Jako osoby obeznane ze środowiskiem komiksowym autorzy nie zapomnieli o odniesieniach do innych znanych historyjek obrazkowych. W ten sposób znalazło się w „Asteriksie” miejsce na parodię kilku znanych komiksów, które były bardzo popularne w czasach, gdy powstawały konkretne odcinki serii.

Komiksem, którym autorzy najczęściej posługują się w celach humorystycznych jest seria „Czerwony korsarz” („Barbe rouge”) autorstwa Charlier i Hubinona, publikowana zresztą, tak jak i „Asteriks” w czasopiśmie komiksowym „Pilote”. W oryginale była to historia przygodowa opowiadająca o grupie piratów, grasujących po Morzu Karaibskim. Autorzy wykorzystali ów pomysł w komiksie o „Asteriksie” i w ten sposób powstał zabawny piraci, którzy stali się charakterystycznym elementem serii. Nasi bohaterowie natykają się na nich prawie za każdym razem gdy wypływają w morze (Pojawiają się 23 razy na 32 odcinki). Autorzy wykorzystali tu postacie z oryginalnego komiksu. Groźny kapitan Czerwonobrody, tutaj jest osobą roztargnioną i nieuwważną, która nie potrafi sprawnie i bez problemów złupić żadnego statku, każda bowiem taka próba kończy się zatopieniem jego własnego okrętu, w czym szczególnie lubują się Asteriks i Obelisk. Do innych charakterystycznych członków załogi zaliczyć należy olbrzymią postać, czarnoskórego majtka, Baby, który w zabawny sposób przeinacza język, którym się posługuje oraz Trzyłapki, pozbawionego nogi znawcę łacińskich sentencji, które wygłasza zazwyczaj w momencie gdy okręt piratów idzie na dno. Dwa razy w załodze piratów nieudaczników autorzy narysowali również postać znaną z literatury i filmów – Frankensteina.





*Komiksowi piraci, tym razem w pastiszu obrazu „Tratwameduzy” autorstwa Theodore Gericault.  
Z albumu „Asteriks legionista”.*

Wśród innych, mniej zauważalnych, nawiązań do komiksowych serii, można wymienić chociażby aluzje do belgijskiej serii „Tintin” rysowanej przez Herga. Aluzje takie możemy napotkać we fryzurze belgijskiego legionisty z albumu „Asteriks legionista”, która była „znakiem firmowym” głównego bohatera serii czy chociażby w postaciach dwóch galijskich wojowników z albumu „Asteriks w Belgii”, które zarówno wyglądem jak i sposobem mówienia nawiązują do Duponda i Duponta, jednych z bohaterów „Tintina”. W momencie wydawania albumu „Asteriks w Belgii” (1979r.) mijało zresztą 50 lat od wydania pierwszego albumu tej popularnej serii.

Na uwagę zasługuje również aluzja do komiksów amerykańskich i japońskich, jaką Uderzo poczynił w ostatnim albumie serii, w którym nasi bohaterowie odpierają atak dwóch wrogich nacji z obcych planet. Pierwsza z nich reprezentowana jest przez istotę o imieniu Tun i pochodzi z planety Łoldislandii, co jest nawiązaniem do Walta Disneya i wykreowanego przez niego świata, sama zaś nazwa i wygląd bohatera może kojarzyć się z bohaterami komiksów w typie *cartoon*. Dodatkowym elementem identyfikującym z amerykańskim komiksem, są pomocnicy Tuna – Superkloni, noszący trykot przypominający ubranie Supermana i dysponujący podobnymi supermocami. Autor wyposażył ich zresztą w twarz znanego aktora i polityka, Arnolda Schwarzeneggera. Natomiast druga nacja kosmitów to Nagmowie, co jest nawiązaniem, do słowa *manga*. Dodatkowo mają oni żółtą cerę, skośne oczy i dysponują zadziwiającą techniką, które to cechy możemy kojarzyć z Japończykami oraz krajem kwitnącej wiśni.

W warstwie obrazkowej autorzy nawiązują również do pewnych uniwersalnych, znanych symboli, kojarzonych z jakimś narodem czy konkretnym miejscem. Tak jest na przykład w albumie „Wielka przeprawa”, gdy Asteriks odwiedza Nowy Świat. Indianinowi, który naraził się Obeliksowi, pokazują się wówczas gwiazdki, które w swojej wymowie nawiązują do sztandaru Stanów Zjednoczonych. Natomiast, gdy Asteriks chce na sobie skupić uwagę przepływającego okrętu, aby uciec przed Indianami, którzy chcą zeswatać Obeliksa z córką wodza, rozpala pochodnie i staje na pagórku ułożonym z kamieni, co przypomina wyglądem Statuę Wolności. Aluzja jest wzmocniona przekazem słownym, Obeliks mówi bowiem, „że chce być wolny”. Z kolei w albumie „Asteriks w Belgii” bohaterzy trafiają w okolice, w których w przyszłości będzie miasto Bruksela. Napotykają tam małego chłopczyka, który wyglądem jak i imieniem nawiązuje do znanej brukselskiej rzeźby sikającego chłopca –Manekenn Pis.

Aluzje kulturalne w warstwie obrazkowej „Asteriksa” są bardzo liczne, te które przedstawione zostały powyżej mają służyć jedynie, jako przykład zastosowanych przez autorów sposobów parodiowania znanych dzieł. Z pewnością nie opisują one bowiem wszystkich znanych utworów i prac, które posłużyły autorom w celu karykatury.

## **2.6 Warstwa literacka komiksu**

Dużo aluzji kulturalnych możemy również spotkać w warstwie literackiej komiksu. W przeciwieństwie do warstwy obrazkowej, często powiązane są one z francuską kulturą i językiem, co momentami utrudnia ich odczytanie. Chociaż przyznać należy, iż polskie tłumaczenie serii zostało sprawnie wykonane i większość owych aluzji czytelna jest także dla polskiego czytelnika. W kilku miejscach autorzy zastosowali również taktykę, która polega na ingerencji w tekst, aby był on bardziej zrozumiały i czytelny w języku polskim. Owe działania należy uznać za słuszne, nie zmienia ono bowiem treści fabuły ale powoduje powiązanie aluzji z polskim kręgiem kulturowym (za przykład podobnych działań może posłużyć polska wersja językowa „Shreka”).

Bohaterowie „Asteriksa” podczas swoich przygód często wykorzystują słowa znanych piosenek, które towarzyszą im podczas ich przygód. Właśnie w tej warstwie kulturowych aluzji widać zabieg tłumaczy, którzy chcieli, aby aluzja była również zrozumiała dla polskiego czytelnika. Wiele z wykorzystanych przez autorów piosenek jest dla Polaka nieznanymi i

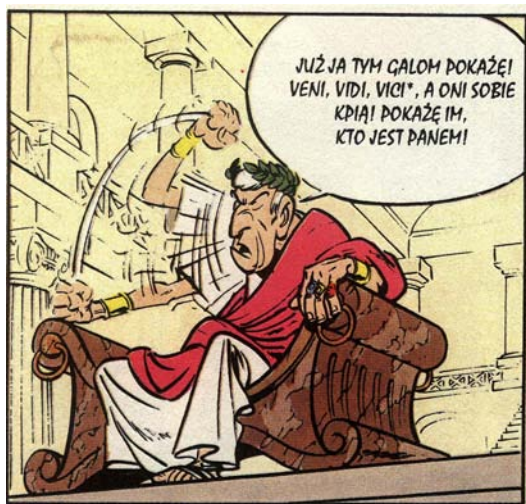
dlatego zostały one zastąpione słowami piosenek, które są dla nas czytelne<sup>109</sup>. Czasami są to dosłowne cytaty, ale częściej zabawne parafrazy znanych standardów. W albumie „Asteryks gladiator”, w którym bard Kakofoniks odgrywa jedną z czołowych ról, możemy natknąć się na takie piosenki jak „Góralu czy Ci nie żal” - przekształcone przez barda na „Galu czy Ci nie żal”, czy „Mury”, J. Karczmarskiego, które bard śpiewa w momencie, gdy wraz z przyjaciółmi uwięziony został przez Rzymian w więzieniu. W albumie „Odyseja Asteryksa” będący pod wpływem likieru z Kaledonii (whisky) druid Panoramik śpiewa kilka „urodzinowych” piosenek, za przykład może posłużyć tekst – „A kto z nami nie wypije niech się pod dolmen ukryje!”. Nawiązania do piosenek filmowych możemy zauważyć w albumie „Asteryks u Reszehezady”, gdzie kolejny raz poznajemy „talent” barda, którego śpiew sprowadza opady deszczu. W albumie została wykorzystana piosenka z serialu „Czterej pancernych i pies” – „Deszcze niespokojne” czy też tytułowa piosenka z musicalu „Singin’ in the rain”.

Elementem, który autorzy wykorzystują w celu kulturowych aluzji i odniesień są imiona bohaterów. Każda z nacji przedstawionych w komiksie posiada imiona kończące się na inną końcówkę, która nawiązuje do jakiejś historycznej postaci wywodzącej się z danej nacji. Imiona Galów kończą się na -iks, tak bowiem kończyło się imię galijskiego wodza Wercyngetoriksa. Imiona Gotów, to nawiązania do imion znanych Germańskich dowódców jak np. Alaryk czy Teoderyk, wszystkie bowiem kończą się na -yk. Imiona Rzymian kończą się natomiast na -us i często są dwuczłonowe, z czego człon pierwszy to często znane łacińskie imię jak na przykład Kaligula czy Kajus.

Duża część imion powiązana jest z charakterem, posturą, wykonywaną profesją czy zainteresowaniami danej postaci. Najlepiej widać to na przykładzie bohaterów zamieszkujących rodzimą wioskę Galów. Wioskowy kowal nazywa się Tenaumatiks, sprzedawca nieświeżych ryb to Ahigieniks, najstarszy członek plemienia to Długowieczniks, a fałszujący bard, Kakofoniks, nosi imię związane z terminem muzycznym. Sporo bohaterów nosi również imiona, które zainspirowane są znanym dziełem czy zaczerpnięte są od jakiegoś innego bohatera. Żona wodza plemienia nosi imię Jelousubmarine – od piosenki The Beatles, „Yellow submarine”, jeden z Belgów to – „Madambowaryks”

-nawiązanie do powieści „Pani Bovary”, senator Rzymski o śpiewnym głosie to Stradivarius, natomiast rzymscy aktorzy, na których natykają się

zy wykorzystali w serii można zapoznać się na stronie  
nl



TEKST KULTUROWY KOMIKSU

bohaterowie noszą imiona Adolfodymuszus (Adolf Dymsza) i Eleonoradus (Eleonora Duse to włoska aktorka teatralna).

*Juliusz Cezar jest jedną z tych osób, która posiada wyłączność na używanie sentencji w komiksie  
Z albumu „Tarcza Arwenów”*

Jeden z charakterystycznych zabiegów, jaki autorzy stosują w warstwie słownej polega na wplataniu w zdania bohaterów, różnorodnych sentencji łacińskich. Pochodzą one z tradycyjnych zawołań i komend rzymskich, czy też inspirowane są rzymską historią np. *Morituri te salutant!* (Idący na śmierć, pozdrawiają Cię!), *Panem et circenses* (Chleba i igrzysk), czy najczęściej używane – *Quo vadis* (Dokąd idziesz?). Inne pochodzą z rzymskich dzieł literackich np. *O tempora, o mores* (O czasy, o obyczaje – Cynceron), *Felix qui potuit rerum cognoscere causa* (Szczęśliwy ten, kto zdołał przeniknąć istotę rzeczy – Wergiliusz), *Carpe diem* (chwytaj dzień – Horacy). Jeszcze inne zaczerpnięte zostały z pozycji, które nie mogły być znane ówczesnym Rzymianom, z Biblii czy innych dzieł literatury nowożytnej np. *Beati pauperes spiritu* (Błogosławieni ubodzy duchem) czy *Cogito ergo sum* (Myślę, więc jestem – Kartezjusz). Najczęściej owymi cytatami posługują się rzymscy legionieści oraz członek załogi piratów – Trzyłapka. Legionieści używają ich najczęściej po przegranej potyczce z Galami, natomiast pirat w momencie, gdy jego statek zaczyna tonąć. Zazwyczaj są to znane maksymy łacińskie, które w zestawieniu z komiczną sytuacją nabierają zupełnie nowego znaczenia.

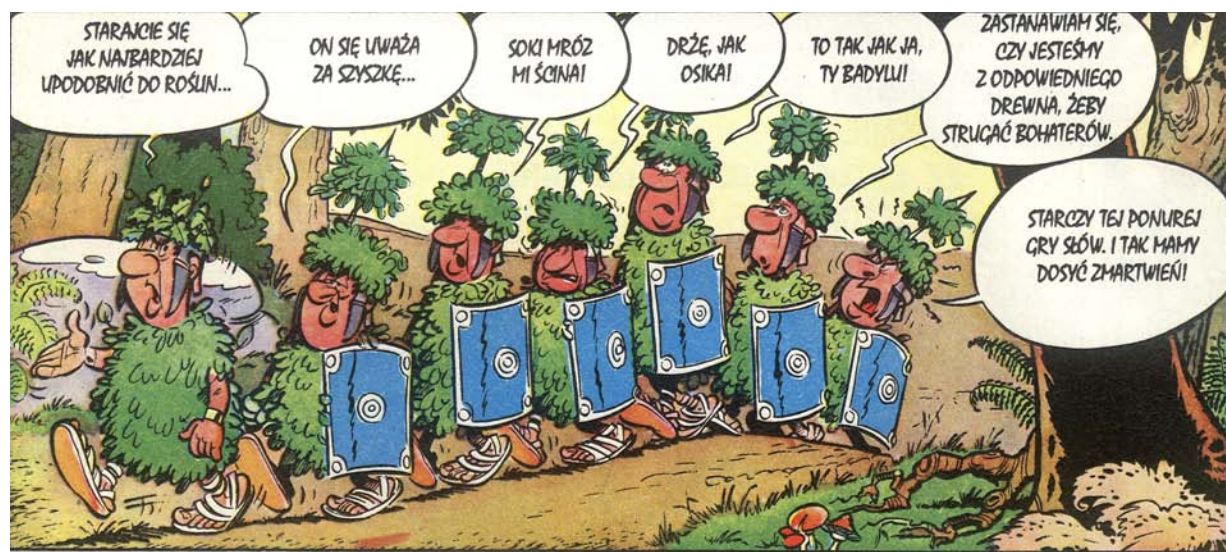
*Trzyłapki puentuje kolejną porażkę piratów.  
Z albumu „Głęboki rów”*



Autorzy z wielkim komizmem potraktowali również w tej kwestii osobę Juliusza Cezara, który często używa maksym, których autorstwo mu się przypisuje. Sytuacja, w której po nie sięga zupełnie różni się jednakże od tej, w której rzeczywiście posłużył się owym zdaniem. Do najczęściej przez niego używanych aforyzmów, czy to przytaczanych bezpośrednio czy też w dowcipnej parafrazie należy zaliczyć następujące: *Alea iacta est* (Kości zostały rzucone), *Veni, vidi, vici* (Przyszedłem, zobaczyłem, zwyciężyłem) oraz zdanie, które wypowiedział ponoć w momencie zamachu dokonanego na nim przez Brutusa - *Tu quoque fili* (Ty także synu). Te ostatnie zdanie wypowiada zazwyczaj Cezar właśnie do Brutusa, tyle, że w zupełnie innych, zdecydowanie mniej poważnych sytuacjach.

Oprócz sentencji łacińskich autorzy wplatają w wypowiedzi bohaterów olbrzymią ilość przysłów czy ludowych porzekadeł, które cytowane są zgodnie z oryginałem (np. *Kto pod kim dolki kopie ten sam w nie wpada*, *Drzeć jak osika* czy *Szukać igły w stogu siana*), bądź też przekształcane w zabawny sposób, tak aby miały one sens zgodny z duchem antycznych czasów. *Czas to pieniądz* zamienione jest na „czas to sestercja”, *nastrój grobowy* na „nastrój dolmenowy”, *papierkowa robota* to w komiksie „marmurkowa robota” natomiast legionista, który lubi składać raporty to „gryzimamurek” (dziś powiedzielibyśmy gryzipiórek).

Autorzy cytują również wypowiedzi historycznych postaci lub też przytaczają fragmenty jakiegoś dzieła literackiego. W albumie „Wielka przeprawa” wiking, który stawia po raz pierwszy nogę w Nowym Świecie cytuje wypowiedź Neila Armstronga, gdy lądował na księżycu – *Mały krok dla mnie, wielki skok dla ludzkości*. Rzymski centurion, gdy zdaje sobie sprawę z porażki w bitwie z Galami, cytuje wypowiedź generała Cambrone w bitwie pod Waterloo – *Gwardia umiera, lecz nie poddaje się*. Zaś w albumie „Asteriks w Belgii”, potyczka z Rzymianami, komentowana jest przez narratorkę za pomocą sparafrazowanych zdań zaczerpniętych z poematu „Waterloo” Victora Hugo, które dostosowane są do komicznej treści. Autorzy zaznaczają, iż są to zdania inspirowane innym dziełem poprzez szczególny kształt „chmurek”, które mają komentarze, przypominają one bowiem swoim kształtem rozwinięty pergamin.



*Zamaskowani legioniści na patrolu z albumu „Walka wodzów”.*

*Przykład gier słownych, które w połączeniu z obrazem dają dodatkowy efekt komiczny.*

Często komiczny wydźwięk osiągany jest poprzez gry słów i różnego rodzaju zabawy językiem czy aluzje kulturalne występujące w warstwie słownej, które mogą być rozumiane na kilka sposobów, pozostawiając czytelnikowi duży zakres interpretacji. Tak dzieje się na przykład w albumie „Przygody Galla Asteriksa” gdzie druid Panoramik podał Rzymianom eliksir na porost włosów. Komiczna sytuacja komentowana jest przez Asteriksa i druida przysłowiami, które w swej treści zawierają słowo „włos”, co doprowadza Rzymian, którym ciągle przybywa owłosienia, do szewskiej pasji.

Takich określeń i sytuacji jest w komiksie olbrzymia ilość i nie sposób przytoczyć ich wszystkich. Dlatego powyżej, opisane zostały tylko pewne sposoby, którymi autorzy posługiwali się w warstwie literackiej komiksu, aby nadać mu inny, kulturowy wymiar.

## ZAKOŃCZENIE

Przez wielu, komiks postrzegany jest jako medium niepoważne i przeznaczone dla dzieci lub osób szukających w kulturze jedynie łatwej rozrywki.. Osoby zainteresowane komiksem, często uważane są za dziecinne i niepoważne. Czyż osobie dorosłej, interesującej się sztuką czy literaturą, wypada czytać komiksy? W naszym kręgu kulturowym, osoba taka spotka się zapewne z ironicznym i kpiącym uśmiechem. Tymczasem taka sytuacja nikogo nie dziwi na przykład w Japonii czy Francji, gdzie komiks uważany jest za istotny element współczesnej

kultury. Komiks skierowany jest bowiem do wszystkich, a od czytelnika zależy, jaką pozycję wybierze. Czy tą, która powieli ograne schematy i schlebia gustom kultury masowej, czy też pozycję ambitniejszą, przeznaczoną dla dojrzałego i inteligentnego odbiorcy.

Autor ma nadzieję, iż dzięki tej pracy czytelnik, który postrzegał komiks stereotypowo – jako kulturową papkę przeznaczoną dla półinteligentnych odbiorców – zmieni swój punkt postrzegania tego zjawiska. Dostrzeże w tym medium również pewne cechy oryginalne, które czynią go odrębnym od literatury i malarstwa, do którego przecież tak często był porównywany.

Dziś jeden uniwersalny komiks nie istnieje. Nie można całokształtu komiksowej twórczości identyfikować z kulturą popularną, chociażby dlatego, że niektóre z tych komiksów ową kulturę negują i kontestują. Gatunków i typów komiksów jest bowiem tyle ile ich odpowiedników literackich czy kinowych. Czasy komiksu popularnego, dawno odeszły w niepamięć. Specyfika komiksowego opowiadania i zespół bogatych środków, którymi może się on posługiwać, nie kończą się na tych zaprezentowanych w komiksie traktującym o herosach wyposażonych w supermoce. Komiks nie jest medium, które musi być traktowane jako mierna namiastka książki. Należy sobie bowiem zdać sprawę z faktu, iż korzysta on ze sposobów narracji, które nie możliwe są do osiągnięcia za pomocą książki lub filmu. Dlatego należy zaakceptować jego istnienie i odrębność od kina czy literatury.

Zaprezentowana na łamach tej pracy seria Asteriks jest dobrym przykładem połączenia, wydawałoby się, błahej formy z poważnymi treściami. Obok zwykłej fabuły, która specjalnie nie różni się od tej zaprezentowanej w innych komiksach tego typu, zawiera w sobie drugą – wypełnioną aluzjami i odniesieniami do świata kultury. Chociaż komiks ten, według wszystkich standardów masowości, moglibyśmy zaliczyć do miana komiksu popularnego – powtarzalność fabuły, olbrzymi nakład, stereotypowi bohaterzy i sytuacje – to jest on również skierowany do osób, które szukają w kulturze czegoś innego i oryginalnego. Prezentuje on bowiem treści, znacznie różniące się od tych, jakie możemy spotkać obcując z typowym komiksem, będącym wytworem kultury masowej. Jest jedną z tych pozycji, które świadczyć mogą o różnorodności i oryginalności komiksowej sztuki, a także odrębności od innych mediów.

## BIBLIOGRAFIA

- Babbie E., *Badania społeczne w praktyce*, PWN, Warszawa 2003.
- Dobroczyński B., *III Rzesza popkultury i inne stany*, Zysk i S-ka, Poznań 1995.
- Dunin J., *Papierowy bandyta*, Wydawnictwo Łódzkie, Łódź 1974.
- Eco U., *Superman w literaturze masowej. Powieść popularna między literaturą a ideologią*, PIW, Warszawa 1996.
- Encyklopedia Popularna PWN*, Warszawa 1996.
- Friedrich O., *W górę, w górę i daaaalej!!!*, Komiks-FANTASTYKA 2/7 89.
- Gierek B., *Celtowie*, Znak, Kraków 1998.
- Hopfinger M., *W laboratorium sztuki XX wieku. O roli słowa i obrazu*, PWN, Warszawa 1993.
- Kicz, *tandeta, jarmarczność w kulturze masowej XX w.*, Wyższa Szkoła Pedagogiczna w Częstochowie, Częstochowa 1997.
- Kultura masowa*, pod red. Czesława Miłosza, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2002.
- Kłoskowska A., *Kultura masowa*, PWN, Warszawa 1980.
- Kurc B., *Opowiadanie obrazem – komiks*, Piątek Trzynastego, Łódź 2003.
- McCloud S., *Understanding comics*, Kitchen Sink Press, Northampton, 1993.
- Metody badań socjologicznych*, pod red. Stefana Nowaka, PWN, Warszawa 1965.
- Morawski S., *Na zakręcie. Od sztuki do po-sztuki*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1985.
- Morin E., *Kultura czasu wolnego [w] Wiedza o kulturze, cz. 1*, Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 1998.
- Postman N., *Zabawić się na śmierć*, Muza S.A., Warszawa 2002.
- Propp W., *Nie tylko bajka*, PWN, Warszawa 2000.
- Przybylski R., *Słowo i obraz w komiksie, [w:] Pogranicza i korespondencje sztuk*, pod red. T. Cieślakowskiej i J. Sławińskiego, PAN, Wrocław 1980.
- Słownik języka polskiego t. 1*, pod red. S. Puchały, PWN, Warszawa, 1978.
- Słownik Terminów Literackich*, pod. Red. J. Sławińskiego, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, 1976.
- Słownik wyrazów obcych*, W. Kopalińskiego, PWN, Warszawa, 1990.
- Strinati D., *Wprowadzenie do kultury popularnej*, Zysk i S-ka, Poznań 1998.
- Szyłak J., *Komiks*, Znak, Kraków 2000.
- Szyłak J., *Komiks i okolice kina*, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk 2000.
- Szyłak J., *Komiks świat przerysowany*, Słowo/obraz terytoria, Gdańsk 1998.
- Szyłak J., *Komiks w kulturze ikonicznej XX wieku*, Słowo/obraz terytoria, Gdańsk 1999.
- Szyłak J., *Poetyka komiksu: warstwa ikoniczna i językowa*, Słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2000.
- Toeplitz K., *Sztuka komiksu. Próba definicji nowego gatunku artystycznego*, Czytelnik, Warszawa 1985.
- Toeplitz K., *Wszystko dla wszystkich*, Wiedza Powszechna, Warszawa 1981.
- Toeplitz K. T., *Kultura w stylu blue jeans*, PIW, Warszawa 1975.



Wesołowski J., *Wizualność tekstu a tekst wizualny[w:] Pogranicza i korespondencje sztuk*, pod red. T. Cieplikowa i J. Skawiński, PAN, Wrocław 1980.

### **Źródła internetowe:**

#### **Egmont:**

[www.egmont.pl/asteriks/pisarze1.html](http://www.egmont.pl/asteriks/pisarze1.html)

#### **Gildia komiksu:**

*Wywiad z Alberto Uderzo -Moja prawda*, [www.komiks.gildia.pl/wywiady/moja\\_prawda](http://www.komiks.gildia.pl/wywiady/moja_prawda)

#### **Lambiek Comicipedia:**

[www.lambiek.net/artists/](http://www.lambiek.net/artists/)

#### **Magazyn Internetowy Esensja:**

Sidorkiewicz T., *Sylwetka autora: Neil Galman*, [www.esensja.pl/magazyn/2001/o7/iso/10\\_05.html](http://www.esensja.pl/magazyn/2001/o7/iso/10_05.html)

Węgrowski K., *Poszukiwanie zaginionej babci, czyli fenomen mikropolis*,

[www.esensja.pl/komiks/recenzje/teksty.html?id=804](http://www.esensja.pl/komiks/recenzje/teksty.html?id=804)

#### **Magazyn miłośników komiksu KZ:**

„Aegir”, *Arzach*, [www.kazet.bial.pl/2002\\_10/arzach.html](http://www.kazet.bial.pl/2002_10/arzach.html)

*Mały słowniczek pojęć związanych z komiksami*, [www.kazet.bial.pl/2003\\_03/slowniczek.html](http://www.kazet.bial.pl/2003_03/slowniczek.html)

Sawicki P., *Watchmen: Bohaterowie są ułomni*, [www.kazet.bial.pl/2003\\_08/watchmen.html](http://www.kazet.bial.pl/2003_08/watchmen.html)

Szyłak J. *Will Eisner*, [www.kazet.bial.pl/2005\\_01/s\\_eisner.html](http://www.kazet.bial.pl/2005_01/s_eisner.html)

#### **Stop Klatka:**

Lipka-Chudzik K., *Amerykańscy bogowie*, [www.stopklatka.pl/artykuly/artykuł.asp?wi=9314](http://www.stopklatka.pl/artykuly/artykuł.asp?wi=9314)

#### **Strona Internetowa Komiksu Maus:**

[www.maus.com.pl/main.html](http://www.maus.com.pl/main.html)

#### **Strony poświęcone Asteriksowi:**

[www.asterix-obelix.nl/](http://www.asterix-obelix.nl/)

[www.asterixweb.it/asterixweb.htm](http://www.asterixweb.it/asterixweb.htm),

[www.mage.fst.uha.fr/asterix/](http://www.mage.fst.uha.fr/asterix/)

## ANEKS

Spis albumów wykorzystanych w pracy:

(Numeracja zgodna z wydaniem polskimi. Od numeru 1-24, scenariusz – Gościnnie, rysunki – Uderzo. Od numeru 25, scenariusz i rysunki Uderzo).

1. PRZYGODY GALLA ASTERIKSA
2. ZŁOTY SIERP
3. ASTERIKS GLADIATOR
4. WYPRAWA ASTERIXA DO KOŁA GALLI
5. ASTERIKS I KLEOPATRA
6. WALKA WODZÓW
7. ASTERIKS I GOCI
8. ASTERIKS U BRYTÓW
9. ASTERIKS I NORMANOWIE
10. ASTERIKS LEGIONISTA
11. TARCZA ARWENÓW
12. ASTERIKS I KOCIOŁEK
13. ASTERIKS NA IGRZYSKACH OLIMPIJSKICH
14. NIEZGODA
15. ASTERIKS W HISZPANI
16. ASTERIKS U HELWETÓW
17. OSIEDLE BOGÓW
18. LAURY CEZARA
19. WRÓŻBITA
20. ASTERIKS NA KORSYCE
21. PODARUNEK CEZARA
22. WIELKA PRZEPRAWA
23. OBELISK I SPÓŁKA
24. ASTERIKS U BELGÓW
25. GŁĘBOKI RÓW
26. ODYSEJA ASTERIKSA
27. SYN ASTERIKSA
28. ASTERIKS U RESZEHEZADY
29. RÓŻA I MIECZ
30. GALERA OBELIKSA
31. ASTERIKS I LATRAVIATA

## 33. KIEDY NIEBO SPADNIE NAM NA GŁOWY

Odwiedzone przez bohaterów kraje i miejsca historyczne:

(Po nazwie miasta w nawiasie podana dzisiejsza nazwa. Kursywom napisane znane zabytki odwiedzone przez bohaterów)

ODWIEDZONE KRAJE	NR. ALBUMU	ODWIEDZONE MIASTA/ZNANE MIEJSCA
Afryka (Tunezja)	10	
Ameryka Północna	22	
Atlantyda	30	
Belgia	24	
Brytania	8	Londinum( Londyn) <i>Wieża Tower</i>
Egipt	5	Aleksandria, Luksor, <i>Latarnia w Faros, Sfinks, Piramidy</i>
Germania	7	
Grecja	13	Ateny/Pireus <i>Olimpia, Propyleje, Świątynia Ateny Nike, Partenon</i>
Helwecja	16	Geneva (Genewa)
Hiszpania	15	Causa (Cauenca), Corduba (Kordoba), Helmantica (Salamanka), Hispalis (Sewilla), Pompaelo (Pampeluna), Segovia (Segowia),
Indie	28	
Italia	3, 18	Rzym <i>Cyrk Maximus, Coloseum</i>
Judea/Mezopotamia	26	Arad, Betlejem, Byblos, Jerozolima, Sydon, Tyr
Korsyka	20	Aleria
Galia	2, 4, 11, 12, 31	Aginum (Agen), Burdigala (Bordeaux), Camaracum (Cambrai), Divodurum (Metz), Durocorturum (Remis), Lugdunum (Lyon), Lutecja (Paryż). Massilia (Marsylia), Nicae (Nicea), Rotomagus (Rouen), Tolosa (Tuluza), Aquae Calidae (Vichy), Borvo, Gergowia, Nemessos (Clermont-Ferrand), Condate (Rennes), Massilia (Marsylia), Lutecja (Paryż), Samarobriva (Amiens)

Lista narodów pojawiających się na kartach komiksu:

(Po nazwie ilość pojawień się, brak liczby oznacza jednokrotne pojawienie się).

Akadowie  
Asyryjczycy  
Baskowie  
Belgowie 4  
Bryci 5  
Cyganie  
Egipcjanie 5

Etiopowie  
Fenicjanie 2  
Germanie 7  
Grecy 5  
Helweci 2  
Hetyci  
Hindusi

Iberowie 3  
Indianie  
Korsykanie  
Luzytańczycy  
Medowie  
Numidowie 3  
Persowie

Rzymianie 32  
Scytowie  
Spartowie

Sumerowie  
Sykambrowie  
Trakowie

Wikingowie 2  
Żydzi

### Sparodiowane w komiksie postacie publiczne:

Alerme André  
Beatles  
Berlitz Maximilian D.  
Blier Bernard  
Calvi Gérard  
Charpin Fernand  
Chirac Jacques  
Churchill Winston  
Connery Sean  
Cordy Annie  
[Cresson](#) Edith  
Douglas Kirk

Dullac Paul  
Fronval George  
Gabin Jean  
Giscard d'Estaing Valery  
Graton Jean  
[Gosciny](#) René  
Laughton Charles  
Lux Guy  
Maccione Aldo  
Marais Jean  
Merckx Eddy  
Mussolini Benito

Napoleon Bonaparte  
Raimu  
Richard Jean  
Robinson Edward G.  
Rouland Jean Paul  
Schwarzenegger Arnold  
Laurel Stan  
Hardy Oliver  
Tchernia Pierre  
Uderzo Albert  
Vattier Robert  
Ventura Lino

### Występujące w komiksie sentencje łacińskie:

(Te, które wystąpiły więcej niż raz oznaczone są gwiazdkami)

#### A

**Ab imo pectore:** Z głębi serca  
**Acta est fabula:** Komedia skończona  
**Ad Augusta per Augusta:** Do wielkiego wąską ścieżką  
**Alea jacta est:** Kości zostały rzucone \*\*\*\*\*  
**Argumentum baculinum:** Argument w postaci kija  
**Audaces fortuna juvat:** Śmiałym los sprzyja  
**Auri sacra fames:** Przekłeta żądza złota  
**Aut Caesar, aut nihil:** Albo Cezar albo nic  
**Ave Caesar morituri te salutant!:** Witaj, Cezarze, mający umrzeć pozdrawiają Cię! \*\*

#### B

**Beati pauperes spiritu:** Błogosławieni ubodzy duchem \*\*  
**Bis repetita placent:** Dwa razy powtórzone podoba się

#### C

**Carpe diem:** Korzystaj z chwili  
**Ceterarum rerum prudens:**  
**Cogito ergo sum:** Myślę, więc jestem  
**Contraria contraiis curantur:** Przeciwności leczą się przez przeciwności

#### D

**Delenda Carthago:** Trzeba zburzyć Kartaginę!  
\*\*\*\*

#### Desinit in piscem mulier formosa superne:

kobieta piękna w górnej połowie ciała) kończy się rybim ogonem

#### Diem perdidit:

Zmarnowałem dzień

#### Dignus est intrare:

Godzien jest wejścia

#### Donec eris felix, multos numerabis amicos:

Dopóki będziesz szczęśliwy, wielu będziesz miał przyjaciół

#### Dualis artifex pereor:

Jak wielki artysta ginie w mojej osobie

#### Dulce et decorum est pro patria mori:

Słodko i zaszczytnie jest umrzeć za ojczyznę

#### E

**Errare humanum est:** Błądzić jest rzeczą ludzką \*\*

#### Et nunc, reges, intelligite, er udimini, qui iudicati terram:

A teraz zrozumcie, królowie uczenie się wy, którzy stanowicie o losach ziemi

#### Eureka (Grecki):

Znalazłem!

#### Exegi monumentum aere perennius:

Wzniosłem pomnik trwalszy nad spż

#### F

#### Felix qui potuit rerum cognoscere causas:

Szczęśliwy ten, kto zdołał przeniknąć istotę rzeczy \*\*

#### G

**Fluctuat nec mergitur:** RzUCA nim fala, ale nie tonie \*\*\*

**Gloria victis:** Chwała zwyciężonym  
**Gnothi seauton (Grecki):** Poznaj samego siebie

## I

**Illico presto:** Natychmiast  
**In vino veritas:** W winie prawda  
**Ipsa facta:** W rzeczy samej  
**Ira furor brevis est:** Gniew to krótkotrwały szal  
**Ita est:** Tak jest  
**Ita diis placuit:** Tak podobało się bogom

## M

**Maior e longinquo reverentia:** szacunek rośnie z odległością  
**Mens sana in corpore sano:** W zdrowym ciele zdrowy duch  
**Morituri te salutant:** Idący na śmierć pozdrawiają Cię \*\*

## N

**Nigro notanda lapillo:** Dzień niepomysłny, fatalny  
**Non omnia possumus omnes:** Nie wszyscy możemy wszystko  
**Non licet omnibus adire Corinthum:** Nie dany jest wszystkim wyjazd do Koryntu \*\*  
**Nunc est bibendum:** Teraz pora pić

## O

**O tempora, o mores:** O, czasy. O, obyczaje \*\*  
**O fortunates nimium, sua si bona norint agricolae:** O nazbyt szczęśliwi rolnicy, gdyby choć znali swoje dostatki

## P

**Panem et circenses:** Chleba i igrzysk \*\*  
**Pax Romana:** Pokój Rzymski  
**Plaudite cives!:** Klaskajcie, obywatele!

## Q

**Qui habet aures audiendi audiat:** Kto ma uszy do słuchania, niech słucha  
**Quid novi?:** Co nowego? \*\*  
**Quis, quod, ui, quibus auxiliis, cur, quomodo, quando?:** Kto, co, gdzie, z kim, po co, jak, kiedy?  
**Ques acco?:** Zgadnijcie sami, co to znaczy  
**Quo vadis:** Dokąd idziesz? \*\*\*\*\*  
**Quod erat demomstrandum:** Co było do dowiedzenia \*\*  
**Quomodo vales:** Jak się masz? \*\*  
**Quot capita, to sensus:** Ile głów, tyle opinii

## R

**Redde Caesari quae sunt Caesaris:** Oddać Cesarzowi, co cesarskie

## S

**Si vis pacem:** Chcesz żyć w pokoju (gotuj się do wojny)  
**Sic transit gloria mundi:** Tak mija sława świata  
**Sine qua non:** Nieodzownie

**Sol lucet omnibus:** Słońce świeci dla wszystkich \*\*

**Summum jus, summa injuria:** Szczyt prawa to szczyt bezprawia  
**Sursum corda:** W górę serca

## T

**Timeo Danaos et Dona ferentes:** Boję się Greków, nawet gdy przynoszą dary  
**Tu quoque fili:** Ty także synu \*\*\*

## U

**Ubi solitudine faciunt, pacem appellant:** Gdzie robią pustynię, nazywają to pokojem  
**Una salus victis, nuulam sperare salutem:** Jedynym ratunkiem dla zwyciężonych nie spodziewać się ratunku  
**Uti, non abuti:** Używać, nie nadużywać

## V

**Vade retro:** Odstąpcie \*\*\*  
**Vae viciis:** Biada zwyciężonym \*\*  
**Vanitas vanitatum et omnia vanitas:** Marność nad marnościami i wszystko marność \*\*  
**Veni vidi vici:** Przyszedłem, zobaczyłem, zwyciężyłem \*\*\*\*\*  
**Victrix causa diis placuit, sed victa Catoni:** Sprawa zwycięska podobała się bogom, przegrana Katonowi  
**Video meliora proboque deteriora sequor:** Widzę i pochwalam rzecz lepszą, idę (jednak) za gorszą  
**Vinum et musica laetificant cor:** Wino i muzyka rozveselają serca