Uniwersytet Śląski

Dorota Jędrzejewska

PRACA MAGISTERSKA

Powieści Henryka Sienkiewicza jako inspiracja dla twórców komiksów

dr Iwona Gralewicz-Wolny

Katowice 2009

Imię i nazwisko autora pracy	Dorota Jędrzejewska
Imię i nazwisko promotora pracy	dr Iwona Gralewicz-Wolny
Wydział / Jednostka nie będąca Wydziałem	Wydział Filologiczny
Kierunek studiów	filologia polska
Specjalność	komunikacja społeczna
Tytuł pracy	Powieści Henryka Sienkiewicza jako inspiracja dla twórców komiksów
Słowa kluczowe (max. 5)	Sienkiewicz, komiks, adaptacja, obrazowość, steampunk

Wyrażam (lub nie wyrażam)* zgodę na udostępnienie mojej pracy dyplomowej (licencjackiej lub magisterskiej) dla celów naukowo badawczych.

Niniejsza zgoda obejmuje :

- rozpowszechnianie pracy poprzez publiczne udostępnianie w wersji drukowanej i elektronicznej w taki sposób , aby każdy mógł mieć do niej dostęp w miejscu , w którym praca jest przechowywana tj. w Archiwum Uniwersytetu Śląskiego ,

- rozpowszechnianie pracy poprzez publiczne udostępnienie pracy w wersji elektronicznej w sieci Internet w domenie us.edu.pl oraz w innych serwisach internetowych tworzonych z udziałem Uniwersytetu Śląskiego.

Data : .....

Podpis Autora : .....

*(niepotrzebne skreślić)

Oświadczenie autora pracy

Świadoma/y odpowiedzialności prawnej , oświadczam , że niniejsza praca dyplomowa została napisana przeze mnie samodzielnie i nie zawiera treści uzyskanych w sposób niezgodny zobowiązującymi przepisami .

Oświadczam również , że przedstawiona praca nie była wcześniej przedmiotem procedur związanych z uzyskaniem tytułu zawodowego w wyższej uczelni.

Oświadczam ponadto , że niniejsza wersja pracy jest identyczna z załączoną wersją elektroniczną.

Data Podpis autora pracy

Spis treści:

WSTĘP **4**

MIĘDZY SŁOWEM A OBRAZEM **7**

EKRANIZACJA 7
ILUSTRACJA 12
KOMIKS 19

***QUO VADIS* W DYMKACH** **24**

O NARRACJI 29
POSTAĆ W POWIEŚCI A POSTAĆ KOMIKSOWA 40

STAŚ I NEL W *STEAMPUNKOWEJ* RZECZYWISTOŚCI **49**

W PUSTYNI I W PUSZCZY W KINIE I W KOMIKSIE 49
ZABAWA W VERNE'A, CZYLI CZYM JEST STEAMPUNK 53
STAŚ TARKOWSKI W GRZE Z KONWENCJAMI – PROJEKT *PIECHUR* 59

ZAKOŃCZENIE **77**

BIBLIOGRAFIA **87**

Wstęp

Na pytanie czy komiks jest sztuką, autorzy prac dotyczących jego historii i struktury odpowiadali już twierdząco. Fakt, iż ten typ obrazkowej narracji od początków swojego istnienia w Polsce spychany był na margines twórczości artystycznej sprawił, że kilkakrotnie gorąco starano się przekonywać o jego wartości. W połowie lat osiemdziesiątych Krzysztof Teodor Toeplitz pisał:

> W pełen niejasności, rysujący się w niewyraźnych konturach kategorii społecznych i moralnych świat cywilizacji współczesnej komiks wprowadza pierwiastek zdecydowania, odwagi i siły. W szarzyznę codziennego życia wnosi pierwiastek niezwykłej przygody, w rzeczywistość rządzącą się kategoriami ostrożnego prawdopodobieństwa wprowadza motyw nadzwyczajności i fantazji. Czyniąc to, potrafił znaleźć dla tych treści nowy system znaków, nowy język, który kompletnością i oryginalnością swego układu upoważnia do tego, aby nazwać go sztuką[1].

Nieco później, bo w roku 1988, na łamach czasopisma „Komiks" Jerzy Szyłak przekonywał:

> czytanie komiksu (oglądanie go) daje odbiorcy radość bezpośredniego obcowania z tworzywem artystycznym, poznawania jego możliwości, przewidywania innych. I właśnie tu – w czystym operowaniu artystycznym tworzywem – tkwi największa wartość jego sztuki[2].

Myśl tę rozwinął dziesięć lat później w dwóch obszernych pracach na temat opowieści obrazkowych (*Komiks: świat przerysowany* i *Poetyka komiksu*) oraz w krótkiej historii dymków pt. *Komiks*. W pracach tych szczegółowo opisując ewolucję nowego medium oraz analizując jego poetykę, udowadniał jego wysoką wartość. Choć przykłady ustawiające komiksy w sąsiedztwie innych sztuk można mnożyć, uważam, że te właśnie głosy dwóch krytyków filmowych stanowią wiarygodną i bardzo staranną analizę komiksowych elementów, czyniących go pełnoprawnym przekazem artystycznym. W rozważaniach na temat historii obrazkowych warto więc iść o krok dalej: przyjąć za fakt, że komiks jest sztuką i postawić go w sąsiedztwie innych jej dziedzin. Z tej pozycji może wyniknąć bowiem wiele interesujących, dotyczących istnienia komiksu w literaturze czy filmie, analiz. Dzisiaj na przykład świat dymków święci swe triumfy w kinie. Na dużym ekranie pojawiają się coraz to nowi, nie tylko najbardziej znani i rozpoznawalni, bohaterowie obrazkowych opowieści (np. *Tank Girl*, *Ghost*

[1] K.T. Toeplitz: *Sztuka komiksu*, Warszawa 1985, s. 159.
[2] J. Szyłak: *Komiks w tyglu wartości*, „Komiks" 1988, nr 4, s. III na okładce.

World, *Watchman*, *300*, *Jeż Jerzy*). Komiks więc nie tylko czerpie inspiracje z dzieł filmowych, ale i sam jest dla nich inspiracją. Jak pisze Toeplitz:

Uderza zjawisko wzajemnego oddziaływania różnych gatunków, które nie tylko prowadzi do doskonalenia się języka samego komiksu, ale w dodatku przydaje także nowych cech sąsiadującym z komiksem innym sztukom[3].

Komiks od samych początków swego istnienia przenika więc do innych sztuk. Dymki oczywiście rozwijają się nie tylko w sąsiedztwie filmu, ale i literatury. I to właśnie sąsiedztwo, a bardziej szczegółowo – obrazkowe adaptacje dzieł literackich są przedmiotem mojej pracy. Na język komiksów przekładano wiele dzieł polskich pisarzy. Twórcy historii obrazkowych sięgają zarówno do literatury współczesnej (szczególnie *science-fiction* np. *Wiedźmin* Andrzeja Sapkowskiego i Macieja Parowskiego czy *Autobahn Nach Poznań* Andrzeja Ziemiańskiego i Roberta Służały), jak i do samych klasyków (np. węgierska, obrazkowa wersja *Faraona* z roku 1984). Wśród tego typu nawiązań do literatury znalazł swoje miejsce również autor *Quo vadis.* Zdzisława Mokranowska przekonuje: „Sienkiewicz jest medialny”[4]. Ta właśnie „medialność” sprawiła, że zaistniał on w innych niż literatura dziedzinach sztuki (film i teatr), a także w popkulturze i współczesnej rozrywce (reklamy, gry komputerowe, a także komiks). Warto więc się zastanowić nad tym, czym ona właściwie jest, a dzięki temu obecność noblisty w komiksie powinna zostać w pełni usprawiedliwiona. Staram się tego dokonać, analizując takie kategorie powieści Sienkiewicza, jak obrazowość, a nawet filmowość. Te rozważania uzasadnione są przez fakt, że noblista istnieje w świecie dymków w dość szerokim zakresie. I tak, można wymienić co najmniej kilka obrazkowych adaptacji *Ogniem i mieczem* (*Dzikie pola* E. Laszczkowska, A. Sieradzki, *Ogniem i mieczem* P. Kacprzak, A. Kacprzak, *Ogniem i mieczem* P. Woldan, J. Glanc-Szymański). Po powieści noblisty sięgali również zagraniczni twórcy komiksu, czego przykładem jest czeska wersja *W pustyni i w puszczy* (*Pousti a pralesem* M. Rihova, O. Tesarova), holenderskie *Quo vadis* z lat siedemdziesiątych czy francuska adaptacja *Krzyżaków* z 2001 roku (*Les Teutoniques*, R.D. Jacquette, B. Capo). Chcę przybliżyć szczególnie dwa, całkiem od siebie różne, obrazkowe nawiązania do twórczości Sienkiewicza. *Quo vadis* Jarosława Miarki i Jerzego Ozgi to przykład wiernej i surowej adaptacji dzieła noblisty. Zestawiając go z pierwowzorem, można zastanowić się nad podobieństwami i różnicami w sposobie kreacji świata przedstawionego i bohaterów przez pisarza oraz twórców historii obrazkowych. Natomiast *Nowe przygody Stasia i Nel* oraz *Pierwsza*

[3] K.T. Toeplitz: op. cit, s.144.
[4] Z. Mokranowska: *Trwanie w reklamie*, [w:] eadem: *W świecie prozy Henryka Sienkiewicza*, Lublin 2002, s. 218.

Brygada Janusza Wyrzykowskiego, Tobiasza Piątkowskiego i Krzysztofa Janicza to całkiem nowatorska, przygodowa historia, luźno związana z Sienkiewiczowskim światem, którego bohaterami są m.in. postaci zaczerpnięte z *W pustyni i w puszczy*. Analiza tego komiksu pozwala na zbadanie swobodniejszej zabawy z literaturą autora *Krzyżaków* i ocenę jej wartości. Dodatkowo jest również okazją do przedstawienia wyznaczników i charakteru całkiem nowego kierunku zaliczanego do *science-fiction*, czyli *steampunku*, bo to właśnie w tej konwencji został wykreowany świat komiksu o Stasiu i Nel. *Steampunk*, choć bardzo popularny za granicą, w Polsce nie zdążył się jeszcze zadomowić. Opisywany przeze mnie komiks jest jednym z bardziej reprezentatywnych i udanych osiągnięć tego gatunku na rodzimym polu. Warto więc zwrócić na niego uwagę. Choć inspirowany dziełami z zagranicy, posiada swoisty urok oparty na stereotypach i konwencjach głęboko zakorzenionych w polskiej kulturze. Za pomocą tych dwóch komiksowych przykładów chcę również udowodnić nośność tematów podejmowanych na przełomie XIX i XX wieku przez Sienkiewicza w dzisiejszej kulturze popularnej, bo w niej właśnie noblista prowadzi swoje „życie po życiu". Ono z kolei skłania mnie do zastanowienia się nad sensem adaptowania wielkich powieści.

Rozdział I

Między słowem a obrazem

Ekranizacja

Kiedy jesienią 2001 roku *Quo vadis* Jerzego Kawalerowicza wchodziło na ekrany kin, zastanawiano się, czy film ten będzie godny swego pierwowzoru i czy dorówna Sienkiewiczowskiemu kunsztowi. Mimo sceptycyzmu, który towarzyszył tej hiperprodukcji już od początkowych nad nią prac, o zbliżającej się premierze mówiono niemalże jak o jakimś wydarzeniu narodowym. Była to już kolejna ekranizacja powieści[1], tym razem jednak z Sienkiewiczem miał zmierzyć się Polak, ten, którego adaptację *Faraona* Bolesława Prusa przyjęto gromkimi brawami. Nazwisko reżysera, jak i nazwisko samego pisarza zobowiązywały. Jednak zobowiązaniom nie sprostały. Po premierze mówiono raczej o rozczarowaniu, niż o sukcesie. Stwierdzano, że to „sumienna" ekranizacja powieści, nikt natomiast nie chciał jej nazwać porywającą. „To bardzo solidnie, poprawnie zrobiony film, dobrze opowiedziany, natomiast brakuje mu rozmachu idei"[2] – pisał na przykład o filmie Andrzej Kołodyński w recenzji dla *Kina*. „Ekranizacja Jerzego Kawalerowicza niestety w wielu płaszczyznach rozczarowuje"[3] - wtórował Kołodyńskiemu w tym samym miesięczniku Tomasz Kowalczyk. W innych recenzjach nazywano *Quo vadis* filmem nijakim, mało emocjonującym, cierpiącym na brak inwencji. Także reakcja widzów była podobna do odczuć krytyków. Dowodem na to jest chociażby ranking prowadzony przez popularny serwis internetowy *filmweb,* na którego stronie każdy widz może daną produkcję ocenić wedle własnych odczuć i sympatii. Od roku 2001 film Kawalerowicza zgromadził ponad dwa tysiące głosów w skali od jednego do dziesięciu. Średnia z nich wyliczona nie jest jednak imponująca. 4,99 to bardzo niska nota, w świetle tego, że akurat na tym serwisie zawyżone oceny nie są rzadkością. To notowanie uplasowało *Quo vadis* na piątym miejscu w rankingu najgorszych filmów roku 2001 według użytkowników *filmwebu.* Tak chłodne reakcje pociągały za sobą pytanie: dlaczego tak słabo? Dzieło Sienkiewicza było przecież przekładane już kilkakrotnie nie tylko na gruncie kinematografii. Jego adaptacje wystawiano także w teatrze oraz w operze. Kultura popularna również czerpa-

[1] Wcześniejsze ekranizacje: *Quo vadis?* Reż. Enrico Guazzoni, Włochy 1912. *Quo vadis*, reż. Gabriele D'Annunzio, Włochy 1925. *Quo vadis*, reż. Franco Rossi, Francja 1985. *Quo vadis*, reż. Marvyn LeRoy, USA 1951.
[2] A. Kołodyński, *Mamy 'quo vadis'*, „Kino" 2001, nr 10, s. 38.
[3] T. Kowalczyk, *„Quo vadis" bez wielkich pytań*, „Kino" 2001, nr 11, s. 47.

ła z Sienkiewicza, czego dowodami są inspirowane „powieścią z czasów Nerona" gry komputerowe, karciane, a także edukacyjne. Kiedy natomiast rozpoczęła się polska produkcja *Quo vadis*, mówiono o tym, iż Sienkiewiczowska powieść jest materiałem na produkcję prawdziwie hollywoodzką. Dobry materiał w tym przypadku jednak nie wystarczył. Dziwił się temu również kolejny recenzent filmu Kawalerowicza, Tadeusz Sobolewski, który w artykule dla „Gazety Wyborczej" pt. *Rzym z klocków*, stwierdzał:

Henryk Sienkiewicz był świetnym "reżyserem". Przy opisie pożaru Rzymu, który w oczach Nerona płonie jak grecka Troja, czy przy opisie zmagań Ursusa z turem w rzymskim cyrku czytelnik doznaje emocji czysto filmowych. Właśnie - emocji. Bo u Sienkiewicza wszystko dzieje się na poziomie uczuć, zmysłów, ciała. Julian Krzyżanowski mówił o autorze *Quo vadis*, że nie jest "jasnowidzem ducha", lecz "jasnowidzem ciała". "Rozkosz" jest tu słowem-kluczem[4].

W dalszej części swojej recenzji Sobolewski mówi o filmie Kawalerowicza jako o produkcji bardzo zdystansowanej, powściągliwej, zimnej, a te przymiotniki niestety nie pasują do „gorąca" bijącego od utworu autorstwa „jasnowidza ciała". Sienkiewicz według niego to „reżyser" kreślący niezwykle obrazowe, sugestywne, nośne, niemalże filmowe sceny. Tego rodzaju oglądowość prozy Sienkiewicza zauważono i doceniano już w trakcie kariery pisarskiej noblisty. Bolesław Prus na przykład pisał o twórczości autora *Quo vadis* w ten sposób:

Jego Dniepr i jego step pachną, jego pasowania się dwu ludzi wyciskają pot na czole czytelnika, jego fizjonomie i ubiory mają barwy i kształty. Dzięki tym prześlicznym zdolnościom zarzuca on na duszę czytelnika tyle haczyków, że wywikłać się z nich nie można. Widzisz, słyszysz, dotykasz, czujesz, a w końcu wierzysz[5].

Wedle tych opinii dla Sienkiewicza słowo było tworzywem iście malarskim, a jego opisy dzięki temu są kreacjami pełnych obrazów trafiających wprost do wyobraźni czytelnika. Wyobraźnią tą pisarz potrafił bardzo sprawnie kierować, pobudzać ją, stwarzać przed nią dokładne iluzje danych elementów świata przedstawionego. Jego opisy jakby narzucały się czytelnikowi, dawały naszemu „wewnętrznemu oku", o którym pisał Hegel, malowidła, a nawet, tak jak moglibyśmy to dzisiaj ująć, kolejne kadry filmowe. Sienkiewiczowskie kreacje świata przedstawionego sprawnie aktywizują naszą wyobraźnię i są łatwe w odbiorze również dlatego, że charakteryzuje je swego rodzaju prostota. Czytając, nie musimy „przedzierać się" przez skomplikowane, metaforyczne sensy. Jak pisze Zdzisława Mokranowska o opisach u

[4] T. Sobolewski, *Rzym z klocków* „Gazeta Wyborcza" 2001, nr 215, s. 33.
[5] B. Prus: *„Ogniem i mieczem". Powieść z dawnych lat Henryka Sienkiewicza*, [w:] *„Trylogia" Henryka Sienkiewicza. Studia, szkice, polemiki*, wybór i oprac. T. Jodełka, Warszawa 1962, s. 196.

Sienkiewicza:

Opisy wprowadzone do *Potopu* cechuje język prosty, unikanie zbędnej metaforyki i wyszukanych porównań, zwroty i frazy przeważnie potoczne, a jednocześnie obrazowe i plastyczne. Opisy są ściśle związane z przedstawioną rzeczywistością, cechuje je brak wyszukanych ozdobników stylistycznych, zwięzłość i oszczędność słowa. Nie sposób jednak omówić im artyzmu i czaru. Polega on na wspomnianej już oszczędności środków językowo-stylistycznych, na trafności i odpowiedniości semantycznej językowego przedstawienia świata w powieści[6].

Można więc zaryzykować stwierdzenie, że dzieła Sienkiewicza są niemalże gotowymi scenariuszami filmowymi. Tutaj wszystko zostało wyłożone zrozumiale, „czarno na białym", nic dodać, nic ująć. Filmowcy próbujący przetranskrybować dzieła noblisty na język filmowy, mają do czynienia z ogromną bazą informacji o świecie przedstawionym, bohaterach, o relacjach między nimi, nawet o ich mimice i gestykulacji. Oczywiście w obrębie tej bazy została dokonana „artystyczna selekcja", o której pisze w swojej książce Mokranowska. Sienkiewicz według badaczki, w swym „szkicu" rzeczywistości, pomija jednak te szczegóły, które są nieistotne dla wrażenia wzrokowego, czyli tym samym filmowego. „Autor opisuje przedmiot tak, jak gdyby mu się przyglądał; zmysł wzroku jest narzędziem poznania rzeczywistości. To zaś, jak się widzi: krajobraz, ludzką twarz, wnętrze, zależy od światła słońca, księżyca lub gwiazd, od stosunku przedmiotu do tła, >>gęstości<< i barw powietrza"[7]. My, jako odbiorcy dzieła filmowego, patrzymy na przedmioty w ten sam sposób. Droga od słowa pisanego do jego wizualizacji nie powinna więc należeć do najtrudniejszych. Spójrzmy więc, jakie „filmowe" rozwiązania podsuwa nam Sienkiewicz w swojej prozie. Przyjrzyjmy się na przykład opisowi ulewy z powieści *W pustyni i w puszczy.*

Duże, pojedyncze krople deszczu spadały ciągle, ale ulewa rozpoczęła się dopiero wówczas, gdy już ludzie rozłożyli się na nocleg. Z początku były to jakby sznurki wody, potem powrozy, a w końcu zdawało się, że całe rzeki zlatują z niewidzialnych chmur na ziemię. Takie to właśnie dżdżu, które zdarzają się raz na klika lat, wzdymają nawet w zimie wodę w kanałach i w Nilu, a w Adenie napełniają olbrzymie cysterny, bez których miasto nie mogłoby wcale istnieć. Staś nigdy w życiu nie widział nic podobnego. Na dnie khoru począł szumieć potok, wnijście do wnęku zasłaniały jakby firanki wody, naokół słychać było tylko plusk i bełkotanie. Wielbłądy stały a wzniesieniu i ulewa mogła co najwyżej sprawić im kąpiel, jednakże Arabowie wyglądali co chwila, czy nie grozi zwierzętom niebezpieczeństwo. Ludziom natomiast miło było siedzieć w zabezpieczonej od deszczu jaskini, przy jasnym ogniu z chrustu, który nie zdążył zamoknąć. Na twarzach malowała się radość. Idrys, który zaraz po przybyciu rozwiązał Stasiowi ręce, aby mógł jeść, zwrócił się teraz do niego i rzekł uśmiechając się

[6] Z. Mokranowska: *„Potop". Jak opisuje i opowiada Henryk Sienkiewicz?,* [w:] eadem: *W świecie prozy Henryka Sienkiewicza*, Lublin 2002, s. 30.
[7] Ibidem, s. 26.

wzgardliwie:
- Mahdi większy jest od wszystkich białych czarowników. On to potłumił huragan i zesłał deszcz[8].

Sienkiewicz za pomocą kontrastu między ciepłą i suchą jaskinią a tonącym w deszczu światem na zewnątrz obserwowanym przez ogrzewających się przy ogniu wędrowców, celnie oddaje nastrój chwili. Drobiazgowy i dynamiczny opis przeobrażeń żywiołu wody („krople", „sznurki wody", „rzeki", „potok", „szum", „plusk", „bełkotanie") nie tylko uszczegóławia świat przedstawiony, ale konstruuje także punkt wyjścia do ukazania samopoczucia bohaterów („ludziom było miło siedzieć", „na twarzach malowała się radość"), oraz bardziej szczegółowych relacji między Sudańczykami i dziećmi, czego dowodem jest wypowiedź Idrysa na temat deszczu. W opisach przyrody, ale też gestach, wypowiedziach bohaterów i ich tonie, mieszczą się sensy niewidzialne, nienaoczne. W dalszej części epizodu ulewy na pustyni Staś korzysta z ciepłej chwili przy ognisku i zajmuje się Nel. Otrzepuje jej włosy z piasku, przemywa twarz wilgotnym ręcznikiem, całuje jej dłonie. Te pełne miłości gesty, choć podparte późniejszym komentarzem o uczuciu Stasia do Nel, są bardzo obrazowe i wymowne. Poprzez swoją prostotę mówią same za siebie i współgrają z nastrojem chwili oraz tłem wydarzeń. Tym samym doskonale nadają się na sekwencję kadrów w filmie.

Powróćmy jednak do *Quo vadis* i spójrzmy dla przykładu na scenę, o której wspomniał w swej recenzji Sobolewski, czyli podpalenie Rzymu. Jest ona pełna napięcia, które choć budowane przez kilka rozdziałów, nie traci na intensywności, a jego „reżyserskość" mogłaby z powodzeniem posłużyć jako scenariusz dla dzieła filmowego. Pożar przedstawiony w *Quo vadis* żyje, płynie, rozrasta się. Siła żywiołu charakteryzowana jest poprzez nieustający ruch, przez co czytelnik obserwuje proces, a nie osobne elementy destrukcji Rzymu. Ogień jakby „połykał" kolejne dzielnice miasta. „Płomienie spływają falami, strzelają ku niebu, tryskają, rozlewają się, zatapiają doliny, są raz fontanną", a innym razem wielkim „morzem ognia". Kinetyczność opisu pożaru została uzupełniona innymi odczuciami zmysłowymi, na przykład intensywnymi barwami, które w trakcie opisu ciągle się zmieniają. „Rozpalona miedź, róż, krwawy blask, jasnożółty płomień, złote nici, jednolity blask" – wymiana przeobrażeń pożaru sprawia, że żyje on na oczach czytelnika, ciągle się aktywizuje. Ta dynamizacja opisu współgra także ze zobrazowaniem reakcji mieszkańców Rzymu na szalejący żywioł. Są oni przedstawieni jako masa przytłoczona przez żyjący ogień. Biegając w zamęcie to w jedną, to w drugą stronę, są całkowicie bezradni. Każda próba ucieczki kończy się fiaskiem, gdyż płonący Rzym staje się ogromną pułapką, w której zawalone budowle czy coraz

[8] H. Sienkiewicz: *W pustyni i w puszczy,* Kraków 2009, s. 53.

to nowe, wybuchające ściany ognia mnożą ślepe uliczki. Niektórzy w bezradności rzucają się w ten ogień, inni zagrzebują się do połowy w ziemię. Tłum złorzeczy cesarzowi, bogom, modli się, śpiewa. Z jednej strony widzimy więc zastępy ludzi przerażonych, miotających się, z drugiej jednak Sienkiewicz, jakby przesuwając ujęcie w inne miejsce, ukazuje czytelnikowi pożar, który nadal się nie kończy, który nadchodzi i próbuje dosięgnąć ocalałych. Jest opisany na kształt groźby, idącego, a raczej płynącego niebezpieczeństwa, które huczy i grzmi w innych częściach Rzymu, dosłownie zatapia kolejne jego części. Eksplodując raz po raz, pozostawia po sobie jedynie gruzy. Idzie po bezradnego człowieka, nieustannie budując napięcie. Ludzie podobnie jak pożar przedstawieni są tutaj jako żywioł. Sienkiewicz pisze: „tak to ruchliwa i bezsenna fala ludzka otaczała na kształt wzburzonego morza płonące miasto”[9], „niewolnicy, wyzwoleńcy, gladiatorowie, kupcy, rzemieślnicy, chłopi i żołnierze, prawdziwe morze ludzkie oblewające wyspę ognia”[10]. Jest to jednak żywioł bezradny, zagubiony, zdecydowanie słabszy od pożerającej, ciągle wzmagającej się siły ognia. W starciu tych dwóch mórz, natura zwycięża, człowiek okazuje się słabszy. Dodatkowo to wrażenie potęguje opis Rzymu po katastrofie, kiedy pożar powoli gaśnie, opada. Ta postapokaliptyczna wizja równie mocno oddziałuje na „zmysłowe oko” czytelnika jak sam obraz szalejącego żywiołu. Czerwony, krwawy, płonący Rzym gaśnie niczym zapałka, powoli stając się czarnym pustkowiem:

> Lecz stosy gorejące węgla świeciły jeszcze tak mocno, że lud nie chciał wierzyć, by to był już koniec klęski (…) Tylko przepalone domy zapadały się jeszcze tu i ówdzie, wyrzucając w górę węże płomieni i słupy iskier. Lecz z wolna żarzące się w głębi zgliszcza poczęły czernieć po wierzchu. Niebo po zachodzie słońca przestało świecić krwawą łuną i tylko podczas nocy na rozległym czarnym pustkowiu skakały błękitne języki, wydobywające się ze stosów węgla[11].

Tempo zwalnia, napięcie opada, krajobraz pogrąża się w ciemności. Ludzie nie biegną już, nie uciekają w panice, tylko snują się posępnie bez celu całymi gromadami. Czytamy o tym, że po klęsce żywiołowej zmagają się z chorobami, przestępstwami, porwaniami, morderstwami. Smrodliwe wyziewy napełniają powietrze, a psy wyją nocą na gruzach „światowładnego grodu”. Jest to przejmujący obraz niczym z katastroficznego filmu. Jak widać przy lekturze jednego z najsłynniejszych opisów Sienkiewiczowskiego *Quo vadis,* noblista okazuje się ekspertem od „efektów specjalnych”. Całym zasobem środków potrafi unaocznić obraz tragedii, pozostawiając niewiele pustych miejsc w opisie, które czytelnik zmuszony jest uzu-

[9] H. Sienkiewicz: *Quo vadis*, Katowice 1989, s. 261.
[10] Ibidem, s. 271.
[11] Ibidem, s. 281.

pełnić sam. Buduje fabułę danego wydarzenia w standardowy, filmowy sposób, rozwijając akcję, dążąc do jej kulminacji, po czym powoli daje jej ucichnąć. Tą metodą tworzy pewne miniatury, obrazy lub jak to już wcześniej nazwałam, kadry filmowe.

Jak się jednak okazało, przeniesienie nawet tak bardzo „filmowego" dzieła na ekran nie jest prostym zadaniem. Sobolewski pisał w swej recenzji, że to pietyzm w realizacji filmu Kawalerowicza przeszkodził mu być dziełem wyjątkowym. Dokładność w przekładzie książki nie była wskazana. „Nawet najwierniejsza transkrypcja fabuły nie gwarantuje, że adaptacja będzie odpowiadać „duchowi oryginału" - stwierdza Seweryna Wysłouch w pracy *Literatura a sztuki wizualne*. Jest tak, gdyż samo słowo jest nieprzekładalne. „Dopiero jego poziom znaczeniowo-kulturowy może stać się budulcem. Wątki, epizody powieściowe muszą zostać poddane interpretacji oraz selekcji za pomocą inwersji, wymiany, redukcji czy uzupełnienia ich o nowe treści"[12]. Te wybory nie zawsze muszą być trafne, choćby pierwowzór był tak plastyczny i obrazowy jak *Quo vadis*.

Ilustracja

Sienkiewicza zwykło się więc nazywać malarzem pióra. Między innymi dzięki temu jego dzieła do dziś są tak chętnie przekładane. W teorii literatury pojawiły się głosy, że taka kategoria jak „obrazowość dzieła literackiego" w ogóle nie istnieje, a sam Stanisław Lem twierdził, że czytając dzieła noblisty, nie potrafi sobie niczego unaocznić, bo jest tak zajęty rozkoszowaniem się ich stroną językową[13]. Są to jednak opinie mniejszości. Nie ulega bowiem wątpliwości, że lektura Sienkiewicza wywołuje w nas wrażenia i odczucia. Roman Ingarden nazwałby je „wyglądami uschematyzowanymi", które choć pojawiają się w naszej świadomości zaledwie „w sposób przerywany", zależne są od wrażliwości i rodzaju czytelnika oraz nigdy nie będą tak doskonałe jak to, co jesteśmy w stanie zobaczyć w rzeczywistości, mogą składać się właśnie na tzw. obrazowość opisu literackiego[14]. W historii teorii literatury kategoria ta była charakteryzowana na różne sposoby, na przykład jako „malowanie słowem", innym razem jako „wprawianie we wzruszenie wyobraźnię", niekiedy traktowana była tylko w sposób metaforyczny, by potem oznaczać możliwość literackiego tworzenia „czystych obrazów wizualnych". Wyszukując kategorię obrazowości w dziełach literackich, odnajdywano

[12] S. Wysłouch: *Literatura a sztuki wizualne*, Warszawa 1994, s. 160.
[13] Za H. Markiewicz: *Obrazowość a ikoniczność literatury*, [w:] idem: *Wymiary dzieła literackiego*, Kraków 1984, s. 34.
[14] Ibidem, s. 29.

wiele podobieństw między sposobem tworzenia wizji prozatorskich i lirycznych a malowaniem obrazu. Mario Praz w książce pt. *Mnemosyne. Rzecz o powinowactwie literatury i sztuk plastycznych* udowadniał na przykład, że mimo całkiem odmiennych środków wyrazu zarówno dzieła pisarskie, jak i malarskie posiadają podobną strukturę oraz korzystają z tych samych trendów charakterystycznych dla danego okresu historycznego. Autor porównuje na przykład sposób przedstawiania rzeczywistości w *Ziemi jałowej* T.S. Eliota do obrazów surrealistów takich jak Max Ernst czy szczegółowe opisy pielgrzymów w *Opowieściach kanterberyjskich* Chaucera do sposobu przedstawiania postaci przez Hansa Memlinga[15]. Dzięki Ingardenowi wiemy jednak, że nie można wymagać od literatury pełni i intensywności wyobrażenia, które dają nam sztuki wizualne. Skoro zatem studiując literaturę, nie możemy osiągnąć dostatecznej satysfakcji na polu wyobrażeń zmysłowych, sam tekst staje się pewnego rodzaju prowokacją estetyczną dla tych, którzy pragną go unaocznić. Dlatego oprócz adaptacji filmowych, których możliwość tworzenia daje nam dzisiejsza technika, już od dawna próbowano konkretyzować tekst, uzupełniając go ilustracjami – rzeczywistym unaocznieniom „wyglądów uschematyzowanych". Plastyk, podobnie jak reżyser jest interpretatorem tekstu. Selekcja materiału, której musi dokonać, jest jednak bardziej radykalna. Ilustracja musi być jakby skrótem, uogólnieniem treści znajdujących się w powieści. Ona nie opowiada, ona przedstawia. Musi przestawiać jednak na tyle dokładnie, by zwrócić uwagę na pewne elementy tekstu, wskazać na rzeczy najważniejsze, wyłapać punkty najbardziej nośne znaczeniowo. Seweryna Wysłouch pisze:

> Ilustracja jest szczególną konkretyzacją dzieła literackiego, bo wykonaną przez plastyka i konkurencyjną wobec konkretyzacji odbiorcy. Polega na uszczegółowieniu świata przedstawionego, nadaniu przedmiotom ogólnym, przedstawionym w dziele, cech przedmiotów jednostkowych, quasi -realnych poprzez wzbogacenie ich o jakości wizualne: kształt, kolor i usytuowanie przestrzenne[16].

Spójrzmy na jedną z ilustracji Jerzego Srokowskiego, wielokrotnie nagradzanego ilustratora m.in. takich dzieł literatury dziecięcej i młodzieżowej jak *Król Maciuś Pierwszy* Janusza Korczaka, *Sto bajek* Jana Brzechwy czy *W pustyni i w puszczy* Henryka Sienkiewicza. Na jednym z rysunków do dzieła noblisty, u samego dołu, ujrzymy jasnowłosą dziewczynkę

[15] M. Praz: *Mnemosyne. Rzecz o powinowactwie literatury i sztuk plastycznych*, przekł W. Jekiel, Warszawa 1981, s. 82, 250.
[16] S. Wysłouch: op. cit. s. 101.

Rys 1 Ilustracja J. Srokowskiego do *W pustyni i w puszczy*

w niebieskiej sukience z dziurą na rękawie melancholijnie wpatrującą się w trzymany w ręku czerwony kwiat. U samej góry widnieje czyhająca, skradająca się pantera z wysuniętymi kłami. Tłem są wysokie, zielone trawy i zarośla. Rysunek jest bardzo prosty, nie posiada wielu szczegółów. Ogranicza się do dziewczęcej postaci, zwierzęcia i ich atrybutów, oraz do zieleni. Nie znajdziemy tu rożnego rodzaju elementów krajobrazu czy roślinności, które mogłyby stanowić bujne tło sceny przedstawionej na ilustracji. Mimo braku detali za pomocą rysunku zostaje narzucona czytelnikowi konkretyzacja tekstu. Chodzi tu o wizerunek Nel, o rysy jej twarzy, kształt i kolor sukienki, charakterystyczne dla rysunków Srokowskiego wielkie oczy, które w wyobrażeniu odbiorcy mogłyby wyglądać całkowicie inaczej. „Wielki, płowoszary zwierz pełznący ku niej wśród niskiej trawy”[17] również mógłby wyglądać całkiem odmiennie, podobnie jak tło, perspektywa, z której czytelnik wyobraża sobie całość sytuacji i inne czynniki składowe opisu. Mimo tego ilustracje jakby „przekonują” czytelnika, że bohaterowie powieści mogliby wyglądać właśnie tak, jak na ilustracji. Jest on w stanie uwierzyć ilustratorowi i zaakceptować jego wizję. Elżbieta Skierkowska pisze więc: „Ilustrator książki literackiej jest twórcą nowych dzieł sztuki, a nie dokumentalistą”[18]. Kolejnym ciekawym przykładem na konkretyzację tego samego dzieła Sienkiewicza są ilustracje Lucjana Ławnickiego do jednego z nowszych wydań powieści noblisty. I tak, portretowy rysunek Stasia i Nel pojawiający się na początkowych stronach książki[19] w niczym nie przypomina ilustracji z dawnych wydań *W pustyni i w puszczy.* Jest on bowiem uboższy artystycznie, a tym samym mocno uwspółcześniony. Lekka, ołówkowa, konturowa kreska nie ma kojarzyć się już z obrazami w ramie i kulturą wysoką, a z wytworem kultury popularnej – tutaj: z komiksami. Staś z ilustracji Ławnickiego mógłby zastąpić chociażby piegowatego Jimmiego Olsena ze słynnego *Supermana*, Nel to z kolei złagodzona wersja Mary Jane z równie popularnych historii o człowieku pająku. Twarze powieściowych postaci przypominają więc bohaterów komiksowych tzw. trzeciej generacji[20], uczestników historii o superbohaterach, którzy dziś nie tylko stali się ikonami amerykańskiej kultury, ale i ukształtowali własną mitologię. Mit superbohatera wkradł się nawet do klasycznej powieści, zapewne trafiając w nowoczesne gusta młodego odbiorcy. Nie każdy jednak czytelnik będzie kojarzył postaci Stasia i Nel z popularnymi bohaterami o nadludzkich mocach. Ilustracja ogranicza więc „zmysłowe oko” czytelnika i tłumi w nim element zaskoczenia, albo wręcz mija się z jego wyobrażeniem. Dlatego niektórzy badacze literatury byli przeciwnikami ilustrowania książek. Ilustracja bowiem jest ingerencją

[17] H. Sienkiewicz: *W pustyni i w puszczy,* Warszawa 1990, s. 251.
[18] E. Skierkowska: *Tradycja i współczesność*, [w:] eadem: *Współczesna ilustracja książki*, Wrocław 1969, s. 12.
[19] Wspomniana ilustracja ukazała się w wydaniu: H. Sienkiewicz: *W pustyni i w puszczy*, Kraków 2009, s. 9.
[20] K.T. Toeplitz: op. cit, s. 55.

Rys 2 Ilustracja L. Ławnickiego do *W pustyni i w puszczy*

plastyka w tekst, stając się całością z dziełem literackim. Jurij Tynianow uważał na przykład, że rysunek banalizuje dzieło literackie. Pisał:

> Istotne jest rozróżnienie różnorodności zadań obu artystów (ilustratora i pisarza – D.J), niezależność sztuki graficznej od poezji, a wreszcie rzadko spotykany takt w stosunku do niej; rola rysunków wobec poezji rozpatrywana jest tu raczej negatywnie: należy pozostawić wierszom całą siłę oddziaływania. Specyficzna konkretność utworu literackiego nie powinna być krępowana[21].

Obrazowość tekstu osiągalna na poziomie słów daje nam więcej możliwości wyobrażeniowych niż ilustracja; jej cechą charakterystyczną jest także dynamika, której nie odczujemy, patrząc na obrazek. Nieokreśloność dzieła może być zaletą, a konkretyzowanie go, według niektórych badaczy, psuje przyjemność lektury. Dana konkretyzacja tekstu może nie zgadzać się nie tylko z wizją czytelnika, ale także z intencją samego autora. „Pisarz nie pisze całej książki, umieszcza w niej jedynie tekst. Gdyby pisarz pisał książki, dosłownie, prócz słów musiałby ją napisać od deski do deski: zaczynając od okładki, kończąc na okładce (…)”[22] – czytamy na stronie głównej czytelni tzw. literatury totalnej, inaczej: liberatury. Czym miałby charakteryzować się ten nurt literacki? Zenon Fajfer, który sformułował jego założenia, twierdził, że należą do niego dzieła, które nie tylko mówią tekstem, ale także całą typograficzną otoczką książki: ilustracją, okładką, rodzajem czcionki, światłem między zdaniami itd. Do najsłynniejszych osiągnięć takiej literatury zaliczał *Małżeństwo Nieba i Piekła* Williama Blake’a czy *Tristram Shandy* Laurence’a Sterne’a. Wedle założeń literatury totalnej ilustracja nie banalizuje tekstu, jeżeli pochodzi od samego jej autora. W przypadkach kiedy pisarz dba o ilustracje do swoich książek, akceptuje je, jego dzieła są przykładem idealnego współgrania tekstu z obrazem. Natomiast ilustracja nieodautorska nie zawsze musi być trafna.

Nie można jednak zaprzeczyć, że rysunki wprawnego ilustratora mogą pobudzić wyobraźnię niejednego czytelnika. Wszak nigdy nie odkrywają kart do końca, nie opisują historii, nie posiadają fabuły, nie dopowiadają sensów. Uwieczniają jedynie pewien punkt kulminacyjny, jedną chwilę zamieniają w ponadczasowość. Jerzy Srokowski z całej, słynnej sceny z *W pustyni i w puszczy* przedstawiającej Stasia ratującego Nel przed groźnym zwierzem, wybiera tylko jeden, pełen napięcia moment. Chwilę, która napawa przerażeniem nawet bez kontekstu fabularnego. Patrząc na czyhającą na nieświadomą dziewczynkę panterę, mimowolnie zastanawiamy się, co mogło wydarzyć się dalej. Wizja ta nie jest optymistyczna. Ilustrator jakby podsuwa nam smutne rozwiązanie zarysowanej sytuacji, w której niewinna dziewczyn-

[21] J. Tynianow: *Ilustracje*, [w:] idem: *Fakt literacki*, przekł. A. Pomorski, Warszawa 1979, s. 79.
[22] B. Zalewski: *Wstąp do liberatury*, [@:] http://www.liberatura.pl/liberatura.html [20.02.2009].

ka ginie w paszczy groźnej pantery. W tym przypadku ilustracja jakby „podkręca" tekst, zwiększa dramatyzm fabuły. Ma na celu wstrząsnąć czytelnikiem. I tak, Skierkowska pisała o ilustracjach Srokowskiego:

Artysta umiejętnie uchwycił kulminacyjne momenty w powieści Sienkiewicza. Kolor jest tu czynnikiem decydującym, stanowiącym o nastroju czy napięciu (…). Bogata kolorystycznie paleta pozwala mu wydobyć zarówno efekty malarskie, podsycające nastrój i podnoszące dynamikę obrazu[23].

Inne wrażenie odnieślibyśmy, gdyby na ilustracji widniała dodatkowo sylwetka Stasia mierzącego do zwierzęcia ze strzelby, który ostatecznie przecież w powieści Sienkiewicza zastrzelił panterę. Ilustrator mógł także za punkt kulminacyjny obrać moment, w którym nieprzyjazne stworzenie leży już martwe, wbijając pazury w ziemię, a obok niego Staś, z którego po fakcie uszły emocje, szlocha w ramionach Nel. Każda z tych ilustracji wzbudzałaby całkowicie inne odczucia wśród odbiorców i odsyłałaby ich do innych elementów fabuły. Ilustracja nie unosi więc w tym przypadku ciężaru narracji. Jak pisze Lessing w słynnej rozprawie *Lakoon, czyli o granicach malarstwa i poezji*:

Artysta (malarz), który ma przedstawić taki temat, może zużytkować w tym celu nieraz jeden tylko moment (…) Ten jedyny moment uwydatni w miarę możności, robiąc go tak łudzącym, jak to tylko potrafią sztuki plastyczne w przedstawieniach przedmiotów widzialnych, górując w tym nad poezją. Poeta (…) musi oczywiście również skorzystać z przywilejów właściwych jego tworzywu. Jakie to przywileje? Swoboda, która pozwala poecie przekroczyć granice jednego momentu przedstawionego w dziele plastycznym, zarówno w przeszłość, jak w przyszłość (…)[24].

Znajomość fabuły jest konieczna do pełnego zrozumienia intencji ilustratora mimo tego, że książkowe obrazy mogłyby zyskać autonomię i być traktowane jako oddzielne dzieła sztuki. Co więcej, ilustracje mogą również wykroczyć poza świat książki i zacząć żyć własnym życiem. Za przykład mogą posłużyć takie pozycje dla dzieci i młodzieży jak *Kubuś Puchatek* A.A. Milne'a oraz seria książek o Muminkach Tove Jansson. Autorzy tych dzieł dla młodego czytelnika nie tylko słowem, ale i obrazem opisywali świat przedstawiony. Wedle zasad literatury totalnej ilustrowali swoje książki. Wizerunki książkowych postaci pochodzące od autorów powieści tak mocno zakorzeniły się w kulturze i w świadomości czytelników, że nie zmieniły już swojego charakteru i w każdym wydaniu lub adaptacji dzieł literackich zarówno Kubuś i jego przyjaciele oraz Muminki wyglądają niemalże identycznie jak w pierwo-

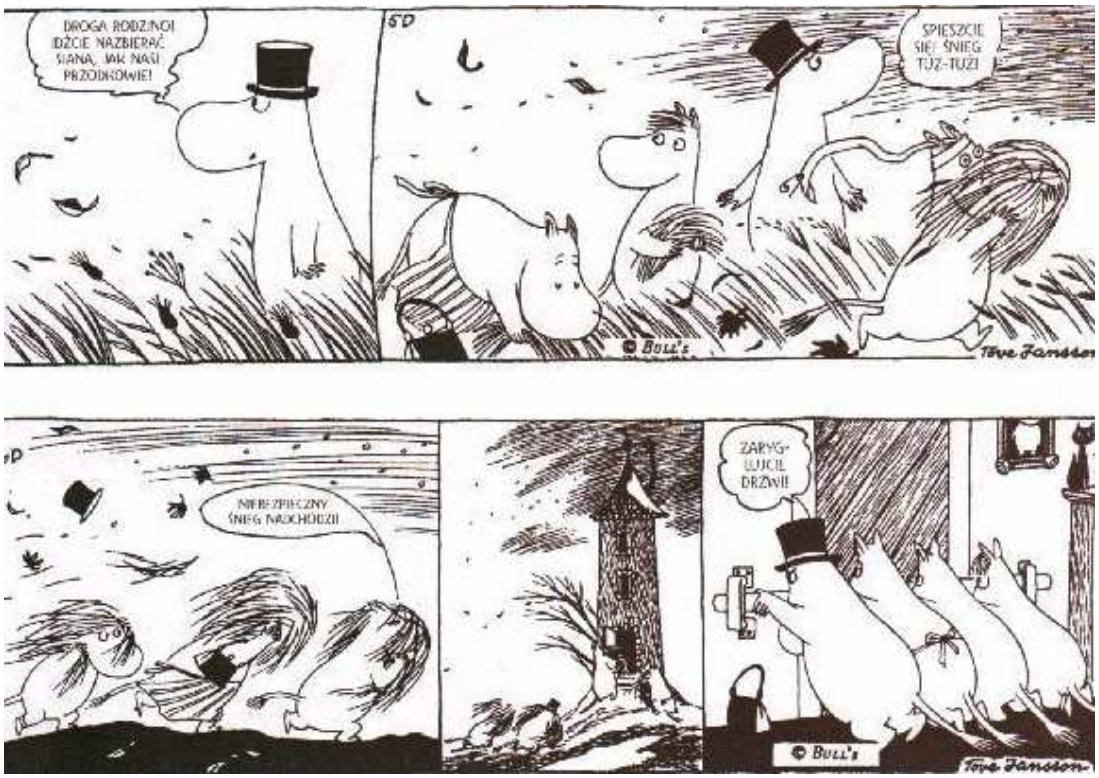
[23] E. Skierkowska: *Szkice biograficzne – grupa pierwsza*, [w:] eadem: op. cit, s. 131.
[24] G. E. Lessing: *Lakoon, czyli o granicach malarstwa i poezji*, przekł. H. Zymon-Dębicki, Wrocław 1962, s. 82.

wzorze. Postać Kubusia Puchatka do tej pory „rozwijana" jest przez firmę Disney, która choć w historiach animowanych o misiu coraz bardziej fabularnie odbiega od swojego pierwowzoru, wizualnie zupełnie się nie zmienia. Sympatyczny Kubuś i jego towarzysze już od 1926 roku, czyli od daty powstania książki, wciąż wyglądają podobnie zarówno w księgarniach i bibliotekach, w telewizji i kinie, w sklepach z zabawkami i kioskach. Tak samo rzecz ma się z Muminkami. Ich bardzo wierna pod względem wizualnym japońska adaptacja animowana okrzyknięta została już mianem kultowej, a postaci wymyślone przez Tove Jansson są tak silnie spopularyzowane, że żadna inna wersja ich wizerunku nie zrobiła do tej pory i zapewne nie zrobi kariery. Sama autorka, widząc jak słynne stały się postaci z jej ilustracji, opowiedziała historię Muminków jeszcze raz, bazując jednak bardziej na obrazie niż słowie, czyli za pomocą komiksu. Jednak mimo kariery, którą są w stanie zrobić ilustracje głębsze ich zrozumienie, może być wsparte jedynie tekstem. Nie informują one bowiem odbiorcy o związkach logicznych, przyczynach i skutkach. Tekst natomiast jest zdolny do swobodnego funkcjonowania bez wsparcia ilustracji. Ten argument pojawiał się już wielokrotnie w dyskusji historyków estetyki na temat wyższości literatury nad malarstwem, albo też malarstwa nad literaturą. Która z tych dziedzin jest *sztuką sztuk* ostatecznie nie stwierdzono, ale dzięki temu sporowi szczegółowo nakreślono zależności między literaturą i malarstwem i dokładnie opisano sposób „wzajemnego oświetlania się sztuk"[25].

Komiks

Skoro więc literatura i malarstwo uzupełniają się wzajemnie, nic dziwnego, że wielokrotnie podejmowano próby ich łączenia. Obok ilustracji, innymi przykładami współgrania obu sztuk są: poezja kaligraficzna, *technopaegnia*, gdzie tekst sam siebie ilustruje oraz twórczość zainspirowana rewolucją typograficzną Marinettiego, który głosił koncepcję malarskiego druku książkowego polegającego na różnorodności czcionek i koloru. Na gruncie polskim związek obu sztuk frapował futurystów i Awangardę Krakowską. Szczególnie warto tu wspomnieć o współpracy poety Juliana Przybosia z malarzem Władysławem Strzemińskim, który opracowywał typograficznie Przybosiowe wiersze, zmieniając wielkość i układ czcionek, korzystając przy tym z siatki poziomych i pionowych linii. Nie posługiwał się kolorem, ani ilustracją. Uważał, że te operacje zwracając uwagę na pewne wersy lub wyrazy, inne zachowując w cieniu, są pewnego rodzaju lekcją czytania, podkreślając walory kompozycyjne

[25] H. Markiewicz: op. cit s. 27.



Rys 3 *Nowy dom Muminka* (T. Jansson), Egmont 2005

tekstu. Jak pisze Maryla Hopfinger:

Poezja konkretna nie dowierza symbolom, nie chce odsyłać do znaczeń poza samą wypowiedzią. Jej struktury określane są przez konkretne cechy fizyczne tworzywa. Jednocześnie poezja ta rezygnuje z ikonicznych relacji ze światem zewnętrznym i koncentruje się na sobie samej, na swoich wewnętrznych relacjach(…). Zajmuje się semiotycznym bytem znaków językowych, podkreśla materialną konkretność słów – werbalną i wizualną. Chce nadać nową moc staremu medium, zwraca się ku intermedialności[26].

Próby te jednak nigdy do końca nie były traktowane poważnie. Uważano je za popisy, czy zabawę słowem. Sam Henryk Markiewicz pisał o tego typu działaniach: „(…) autorowi artykułu trudno traktować to zjawisko z powagą… Ale trzeba było je uwzględnić, bo ono właśnie w najdosłowniejszym sensie realizuje zasadę *ut pictura poesis*”[27]. Od tego stwierdzenia badacz przechodzi do pokrewnej obrazowości kategorii literackiej – ikoniczności. W jej przypadku tekst nie wywołuje już obrazu, a sam jest obrazem. Korzystając z de Saussure’owskiej koncepcji znaków i ich podziału według Peirce’a oraz dokonań teorii literatury tłumaczy, iż dzieło literackie lub jego część może być niczym znak ikoniczny. Może również posiadać pewną cechę wspólną z przedmiotem „utrwalonym w tzw. jednostce mózgu w postaci wzorca pobudzeń sensorycznych”[28]. Badacz wymienia tutaj za innymi literaturoznawcami onomatopeje, metafory brzmieniowe, tropy, poprzez które można wyobrazić sobie jakiś fragment rzeczywistości. Rozszerzając znaczenie ikoniczności literatury, Markiewicz powtarza za Januszem Lalewiczem, że każdy utwór literacki w jakiś sposób „podszywa się” pod pewne rodzaje wypowiedzi istniejące już w rzeczywistości pozaliterackiej. Jest to jednak metaforyczne rozumienie ikoniczności literatury.

Połączenie różnych sztuk na większą skalę nie kończyło się powodzeniem. Przez długi czas najpopularniejszym unaocznieniem tekstu pisanego były ilustracje. I to właśnie z tej dziedziny konkretyzacji tekstu fabularnego wypłynął nowy rodzaj współgrania słowa z obrazem – komiks. W Polsce zadomowił się on niedługo po próbach rewolucji futurystycznej. Służyła mu moda na awangardę, bo jego estetyka doskonale się w nią wpisywała. Na świecie jednak jego początki odnotowuje się o wiele wcześniej, bo na przełomie XVIII i XIX w. Jego prekursorzy to Rodolphe Topffer, Gustav Dore oraz Wilhelm Busch. Warto zauważyć, że ci dwaj ostatni rysownicy byli ilustratorami książek, a jeden z pierwszych komiksów na świecie, stworzony przez Dore’a, powstał przy pracy nad ilustracjami do *Gargantui i Pantagruela*

[26] M. Hopfinger: *Doświadczenie audiowizualne. O mediach w kulturze współczesnej*, Warszawa 2003, s. 167.
[27] H. Markiewicz: op. cit, s. 38.
[28] Ibidem.

Rabelais'ego. Ewoluując, „dymki" zaczęły zastępować w czasopismach i broszurach popularne w XIX wieku powieści odcinkowe. Szybko stały się zamiennikiem literatury serialowej, z której znany jest również Henryk Sienkiewicz. Komiks rodził się więc z myślenia czysto literackiego. Od tamtej pory nowy gatunek przeszedł bardzo długą drogę. Wygnany ze sztuki rozwijał się raczej w sąsiedztwie satyry, ilustracji prasowej, karykatury czy komentarza. Posiadał w sobie jednak ogromny potencjał w łączeniu dwóch sztuk, o którym to intensywnie dyskutowano przez całe lata. Potrafił unieść ciężar narracji, korzystając z obrazu. Posiadał więcej możliwości niż ilustracja książkowa. Jednak podobnie jak wszelakie awangardy traktowany był jedynie jako zabawa. Jerzy Szyłak, znawca i badacz komiksu, o jego istocie pisze:

> To jasne, że komiks jest kiepskim malarstwem i złą literaturą, ale jest tak dlatego, że nie chce on być ani jednym, ani drugim. Krytycy komiksu już dawno zauważyli, że w ramach tego gatunku oba tworzywa – słowo i obraz – dążą do zamienienia się miejscami. Obraz istnieje po to, by opowiadać – jego kompozycja, kształt graficzny i wykorzystanie środków plastycznych są podporządkowane temu celowi. Słowa natomiast stają się znakami graficznymi. Uzupełniają lub wręcz wypełniają rysunek. Pełne ekspresji dialogi stają się obrazami mowy (…)[29].

Komiks jest więc swoistym gatunkiem i choć czerpie zarówno ze sztuki malarskiej, jak i literackiej, nie powinno się go z tymi dziedzinami porównywać. Komiks to także, podobnie jak ilustracja, poszukiwanie sensów, esencji. Opiera się na prostocie, zwraca uwagę na pewne atrybuty, wskazuje to, co w fabule istotne, ale nie pozostawia czytelnika z domysłami. Dopowiada historię do końca, mówi nam czy Nel ocalała, czy została pożarta przez groźne zwierzę. Rodzajów sztuki komiksowej jest wiele, a historia komiksu obfituje w różnorodne połączenia tekstu z obrazem. Ja jednak chciałabym się zająć małym ułamkiem tej historii. Jakim? Była już mowa o Henryku Sienkiewiczu jako o malarzu słowa i o tym, że jego twórczość jest dobrym materiałem na transkrypcję w innych dziedzinach sztuki. Zdzisława Mokranowska w *Studiach sienkiewiczowskich* pokazuje, jakim smakowitym kąskiem dla twórców kultury popularnej jest Sienkiewicz. Opisuje to zjawisko na przykładzie reklamy, w której noblista często „bywa":

> Stanęli oni (twórcy tekstów reklamowych – D.J.) oto przed wyzwaniem: jak wykorzystać mit pisarza do skonstruowania mitu wyższego rzędu; jak „ukraść język", żeby za jego pomocą uzyskać efekt perswazyjny (…). Wyzwanie okazało się i łatwe, i trudne: łatwe, ponieważ i twórca, i odbiorca tak zorganizowanych tekstów reklamowych zostali, jakby z natury rzeczy, obdarzeni świadomością gry, gry w Sienkiewicza, gry o Sienkiewiczowską popularność, gry o znaczenia niesione przez Sienkiewiczowskie teksty i nadbudowanie nad nimi w ponad wie-

[29] J. Szyłak: *Komiks: świat przerysowany*, Gdańsk 1998, s. 20.

kowym trwaniu”[30].

Skoro więc twórca *Quo vadis* został wprowadzony w krąg popkultury i w niej prowadzi swoje „życie po życiu”, warto omówić miejsce jego dzieł w kulturze „dymków”, gdzie miały one okazję zdobyć solidną pozycję. Nad jej jakością, specyfiką „kradzieży Sienkiewiczowskiego języka”, sposobem przekładów dzieł noblisty i ich skutkiem chciałabym zastanowić się w dalszych rozdziałach mojej pracy.

[30] Z. Mokranowska: *Trwanie w reklamie*, [w:] eadem: op. cit, s. 209.

Rozdział II

Quo vadis w dymkach

Jerzy Szyłak w swojej *Poetyce komiksu* nazywa opowieści obrazkowe *krzywym zwierciadłem kultury.* Zaznacza, że „dymki" kojarzone są przede wszystkim z funkcją ludyczną. Przeważnie przecież postrzegamy je tylko i wyłącznie jako źródło rozrywki. To źródło rozrywki opiera się jednak na pewnych archetypach zakorzenionych w naszej kulturze. Szyłak nazywa taki styl odbioru komiksów *użyciem estetyzującym.* Obok tego pojęcia wspomina także o *użyciu instrumentalnym* komiksu. Do serii tego typu twórczości zalicza on chociażby rodzimego *Kapitana Żbika,* za pomocą którego za czasów PRL-u przemycano treści propagandowe. Stare zeszyty *Żbika* do dzisiaj cieszą się niezwykłą popularnością. Nie dlatego jednak, że są one ponadczasowe, ale raczej dzięki temu, iż stały się symbolem minionej epoki. Warto zaznaczyć, że wiele odcinków tego komiksu rysował Grzegorz Rosiński – jeden z najsłynniejszych, polskich twórców „dymków", autor rysunków do bardzo popularnego i docenionego przez czytelników w całej Europie *Thorgala*. *Kapitan Żbik* to niejedyny udział Rosińskiego w produkcji komiksów z rodzaju *użycia instrumentalnego.* W latach siedemdziesiątych rysownik współtworzył z Barbarą Seidler komiksowy projekt pt. *Legendarna historia Polski*. W jego ramach ukazały się trzy zeszyty: *O smoku Wawelskim i królewnie Wandzie, Opowieść o Popielu i myszach* oraz *O Piaście Kołodzieju.* Komiksy te nie tylko miały opowiadać czytelnikom najsłynniejsze legendy polskie, ale także dokształcać ich umiejętność posługiwania się językami obcymi. Zeszyty bowiem ukazywały się w podwójnej wersji językowej - polskiej oraz rosyjskiej, angielskiej, niemieckiej i francuskiej. Opatrzone były również słowniczkiem. Osiągnęły sukces nie tylko w swojej ojczyźnie, ale i na rynku zagranicznym: w USA oraz ZSRR. Nic w tym dziwnego, gdyż kreska Rosińskiego, choć jeszcze nie tak szczegółowa i dopracowana jak w *Thorgalu,* nieco karykaturalna, odwołująca się raczej do wyobraźni dziecięcej, jednocześnie jest tu niezwykle dojrzała i dzisiaj przypomina współczesne, zagraniczne hity „dymkowego" rynku. Twórcy *Legendarnej historii Polski* już w latach siedemdziesiątych umiejętnie korzystali z komiksowych środków wyrazu, sprawnie budując napięcie, potrafili poruszyć czytelnika. Postaci komiksowe Rosińskiego żyją: Hilderyka to kwintesencja czarnego charakteru o pięknej powierzchowności, Popiel to przykład stereoty-

powego, bezradnego i naiwnego męża. Obrazkowy finał w postaci tragicznej śmierci królewskiego małżeństwa tak silnie pobudza wyobraźnię czytelnika, że popularną legendę, którą każdy zna już od lat dziecięcych i traktuje ją raczej bez emocji, przeradza w tragiczną i przerażająca historię. *Legendarna historia Polski* choć miała cel jedynie edukacyjny i skierowana była tylko do dzieci i młodzieży, stała się „smaczkiem" nie tylko dla młodych koneserów sztuki komiksowej. Dowodem na to jest docenione przez krytyków zbiorcze, kolekcjonerskie wznowienie *Historii* w 2007 roku, wypuszczone na rynek przez wydawnictwo Egmont jako jedna z części serii *Klasyka polskiego komiksu.* Edukacyjne historie obrazkowe nie zawsze jednak odnosiły tak duży sukces. Szyłak do użycia *instrumentalnego komiksu*, obok *Kapitana Żbika,* zalicza na przykład wydawaną w Stanach Zjednoczonych w latach 1941-1971 serię *Classics Illustrated.* Jej zadaniem była popularyzacja najsłynniejszych arcydzieł literatury światowej[1]. Autorzy tych publikacji bezpośrednio bazowali na dziełach mistrzów i przekładali na język dymków takie tytuły jak *Moby Dick, Faust, Makbet, Lord Jim* czy *Odyseja*. Na liście 169 komiksów z tej serii nie zabrakło także Sienkiewicza i jego *Ogniem i mieczem.* Choć w zamierzeniu zeszyty te miały być obrazkową „encyklopedią" literatury, były krytykowane nie tylko za błędy kompozycyjne czy narracyjne, ale przede wszystkim za uproszczanie zdarzeń i wymowy zawartej w wielkich dziełach. Zeszyty z serii *Classic Ilustrated* nie zapisały się w historii „dymków" jako komiksy na wysokim poziomie. Mimo tego inspiracja twórców komiksów literaturą piękną widoczna jest do dziś w bardzo różnorodnych odmianach serii opowiadań obrazkowych. Komiks od czasów *Classic Ilustrated* jednak ewoluował i, tak jak zauważył Jerzy Szyłak, dziś:

> komiksowa adaptacja dzieła literackiego wygląda zupełnie inaczej i nastawiona jest raczej na dialog pomiędzy sztuką słowa i opowiadaniem poprzez obraz, dawne historyjki są traktowane z nostalgią, jako świadectwo minionej epoki, gdy wszystko było prostsze i bardziej jednoznaczne[2].

Zarówno tworząc komiks odwołujący się do dzieła literackiego, jak i podejmując się jego krytyki, należy pamiętać, że opowiadanie obrazkami nie powstaje po to, by przerosnąć swój pierwowzór lub mu dorównać. Dowodził tego na przykład autor *Wstępu* do jednej z komiksowych realizacji *W pustyni i w puszczy* Lech Ludorowski, który uważał, że „obrazkowa adaptacja nie zamierza konkurować z samym Sienkiewiczem. Pragnie po prostu dowieść, że komiks może być dziełem artystycznym i jest nim"[3]. Podobne zdanie wyraził jeden z

[1] J. Szyłak: Komiks: Świat przerysowany, Gdańsk 1998, s. 126.
[2] Ibidem.
[3] L. Ludorowski: *Wstęp*, [w:] J. Dąbała, T. Wilczkiewicz: *W pustyni i w puszczy – na podstawie powieści Henryka Sienkiewicza*, Lublin 1990, s.1.

twórców komiksu *Quo vadis*, Jarosław Miarka, do którego na autorskim spotkaniu zostało skierowane pytanie: „nie szkoda Ci dialogu Sienkiewicza?" Odpowiedział on wtedy na nie najprostszym z możliwych przeczeń[4]. Według tych wypowiedzi nie powinno się oceniać wartości adaptacji komiksowych dzieł książkowych przez pryzmat ich walorów literackich i wierności oryginałowi, ale jako dzieła całkiem autonomiczne za pomocą analizy zawartych w nich, typowych dla sztuki komiksowej, elementów . I choć zestawianie adaptacji z pierwowzorem jest nieuniknione, bardziej uzasadnione wydaje się jednak analizowanie innych aspektów takiej korespondencji sztuk, jak na przykład charakter wzajemnego dialogu. W historii „dymków" znajdzie się zarówno wiele przykładów wiernych adaptacji dzieł książkowych, które można zaliczyć do tzw. *użycia instrumentalnego* komiksu, ale także luźnych „wariacji" na temat literatury, które raczej bazują na wzorach zakorzenionych w kulturze, trawestują je, bawią się nimi, a nie służą popularyzacji dzieł literackich. Z Sienkiewicza, jako z jednego z, bez wątpienia, najsłynniejszych pisarzy polskich czerpano na te dwa sposoby wiele razy. Wystarczy zajrzeć chociażby do jednego z numerów popularnego miesięcznika pt. „Świat Gier Komputerowych", by przekonać się, że ślady Sienkiewiczowskich powieści można odnaleźć wszędzie, nawet w magazynie skierowanym do fanów komputerowej rzeczywistości. Sienkiewicz, a dokładniej nawiązanie do jego *Ogniem i mieczem*, pojawia się tutaj jako żart w serii, ukazujących się w każdym numerze, zabawnych komiksów autorstwa Michała „Śledzia" Śledzińskiego. Ten młody autor historii obrazkowych, znany raczej z gorzkiego i prześmiewczego stosunku do świata, czego dowodem jest na przykład seria jego komiksów pt. *Osiedle Swoboda*, czy komiksowa parodia słynnego *Matrixa*, jedną z odsłon swojej rubryki *Śledziu przedstawia...* zatytułował *Ogniem i maczugą*[5]. Aby przekonać się, że podobieństwo tytułów nie jest przypadkowe, wystarczy spojrzeć już na drugi kadr komiksu. Pojawia się tutaj bowiem Helena, jednak w raczej niecodziennej odsłonie, gdyż ze skorupką jajka na głowie – co oczywiście jest aluzją do nazwiska odtwórczyni roli Heleny w Hoffmanowskiej adaptacji dzieła Sienkiewicza – Izabeli Scorupco. Śledziński w tym jednostronicowym komiksie nieustannie bawi się słowem. I tak, oprócz Heleny ze skorupką na głowie, mamy tutaj Ża(g)łobę, Skrzek...Uskiego czy Wołojejełowskiego. Bawić ma również nawiązanie do Bohuna, bo ten u Śledzia staje się człowiekiem, który zamiast głowy posiada bochen chleba (poszatkowany zresztą przez Skrzek...Uskiego pod koniec historyjki) oraz jego „banda kozaków", czyli drużyna przyodziana w kozaki na głowach. W ostatnim kadrze Helena zakochuje

[4] J. Obważanek: *Silna grupa kielecka pod wezwaniem komiksowym*, [@:] http://wrak.pl/index.php3?strona=mfk2001_10&ramka=mfk [28.01.2009].
[5] Wspomniany komiks ukazał się w nr 4/99 „Świata Gier Komputerowych".

Rys 4 *Ogniem i maczugą* (Michał "Śledziu" Śledziński), 1999

się w niejakim Jamesie Błędzie, którego pojawienie się w komiksie jest ponownym nawiązaniem do filmowego dorobku aktorki. Taki rozwój wypadków narrator komiksu (Mirosław W. - histeryk) puentuje: „niestety. Gdzie dwóch się bije, tam trzeci korzysta". Michał Śledziński zarówno w tej, jak i w innych odsłonach swych obrazkowych żartów, bezpośrednio nawiązuje do jednej z najdawniejszych i bardzo bogatych tradycji tworzenia historii obrazkowych, czyli tzw. *cartoons*, które były i są przez długie lata regularnym składnikiem wielu czasopism. Ukazywały się one przeważnie mniej więcej w tym samym miejscu w danym magazynie i miały być jakby humorystycznym oddechem między artykułami. O *cartoons* Szyłak pisze:

> Celem wszystkich *cartoons* było bawienie odbiorców wszelakimi sposobami, ich ograniczeniem – mała objętość. Żarty w tych komiksach w równej mierze opierały się na humorze słownym, jak i sytuacyjnym, ale jeden i drugi musiał wspierać się na silnie skodyfikowanych konwencjach i stereotypach po to, by w ogóle mógł być zrozumiany [6].

„Śledziu" sięgnął do tych zasad tworzenia czasopiśmienniczych *cartoons* i wedle nich, żeby zostać w pełni zrozumiałym, skorzystał z głęboko zakorzenionych w naszej kulturze tradycji. Założył bowiem, że każdy czytelnik, choćby powierzchownie, *Trylogię* zna i na pewno słyszał o jej ekranizacji. Uformował więc na jej bazie sprawny żart. Zaproponował czytelnikom rozwiązanie literackiego rebusu na wesoło. Komiksy „Śledzia", jak to było w wielu przypadkach czasopiśmienniczych *cartoons*, zyskały tak wielką popularność i miano tzw. kultowych historyjek, że doczekały się osobnych publikacji. Epizod *Ogniem i maczugą* jest na ich tle lekką zabawą literaturą. Uświadamia jednak fakt silnego istnienia Sienkiewicza właśnie w kulturze popularnej.

Warto się jednak zastanowić głębiej nad bardziej zaangażowanymi, nie tylko nawiązaniami, a raczej adaptacjami Sienkiewicza, które możemy zaliczyć do użycia instrumentalnego komiksu, ich konstrukcją, sposobem odbioru i interpretacji przez nie dzieł tego pisarza. Za przykład może posłużyć wydany w roku 2001 *Komiks na motywach powieści Sienkiewicza – Quo vadis.* Jego autorami są znani twórcy komiksowi. Rysunkiem do omawianej adaptacji zajął się Jerzy Ozga, który zasłynął komiksem pt. *Moja ziemia obiecana* i nowelą graficzną *Ern*, a jego prace publikowane były m.in. w „Fantastyce" i „Fenixie", kolorystykę opracowali Grzegorz Majcher i Jacek Rzodeczko. Okładkę zaprojektował Janusz Ordon, którego twórczość znana jest m.in z „Nowej Fantastyki" i „Świata Komiksu". Scenariusz napisał Jarosława Miarka, natomiast nad dokumentacją historyczną pracował Andrzej Rębosz. Komiks ten można zaliczyć do bardzo starannych adaptacji dzieła Sienkiewicza, i choć na wcześniej

[6] J. Szyłak: op. cit, s. 23.

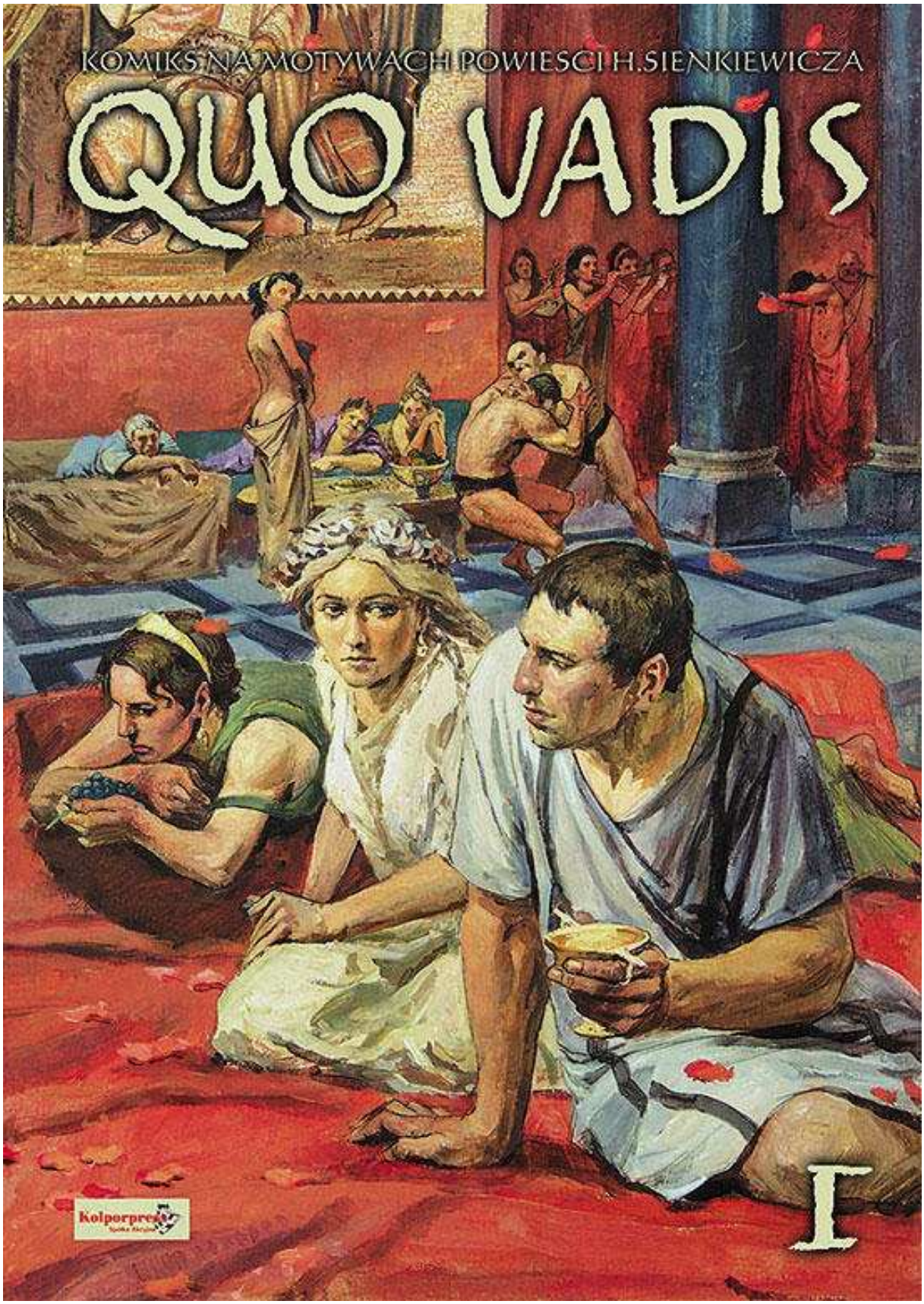
wspomnianym spotkaniu autorskim z jego twórcami, zaprzeczali, by miał on być w zamyśle zachętą do przeczytania książki, mógłby za takową posłużyć. Przy pierwszym zetknięciu się z tym komiksem w oczy rzuca się pewna surowość w jego realizacji. Projekt Ozgi i Miarki dysponuje bardzo małym zasobem typowych dla komiksu środków wyrazu. Komentarz narratora ograniczony jest do minimum. Prawie przez całe dwa tomy nie doświadczymy jaskrawych, komiksowych onomatopei. Autorzy starali się też ograniczyć tzw. *dream baloons*, akcję prowadząc przede wszystkim poprzez obraz i dialog. Czcionka w „dymkach" jest jednostajna, nie zmienia ani kształtu, ani koloru, ani rozmiaru. Sama kreska jest bardzo realistyczna, cienka i delikatna. Okładki dwóch tomów natomiast nie zostały narysowane kreską konturową, komiksową, ale mają przypominać obrazy. Podobny zabieg wykorzystał we wspomnianej *Opowieści o Popielu i myszach* Rosiński, który w samym komikach używał typowego dla nich warsztatu rysowniczego, natomiast okładkę również namalował na wzór obrazu. Taka realizacja adaptacji dowodzi, iż twórcy mieli w zamiarze „na poważnie" potraktować Sienkiewiczowską powieść i sama oprawa komiksu daje zaproszenie do raczej wiernej adaptacji dzieła. Witold Tkaczyk w swej recenzji[7] komiksu pisał po jego premierze, że „i tak oto otrzymujemy coś w rodzaju pierwszej profesjonalnej polskiej historycznej powieści graficznej, mimo iż nie pozbawionej pewnych wad, to chyba najlepszej, jaką moglibyśmy sobie wymarzyć dla tego rodzaju tematu". W jaki więc sposób powieść ta została zrealizowana i w jaki sposób udało się zamieścić bogatą zwartość fabularną powieści Sienkiewicza na zaledwie kilkudziesięciu planszach komiksu? O tym postaram się odpowiedzieć w dalszej części rozdziału.

O narracji

Henryk Markiewicz w artykule pt. *Zawartość narracyjna i schemat fabularny* w taki sposób tłumaczy, czym jest prezentacja w tekście literackim:

> prezentacja to narracja uobecniająca; przedstawia ona pojedyncze zdarzenia w sposób szczegółowy, w ich stopniowym stawaniu się; zawierać też może opis rozwinięty oraz przytoczone wypowiedzi mówione i myślenie postaci[8].

[7] W. Tkaczyk: *Quo vadis*, [@:] http://www.nauka.gildia.pl/_vp_komiksy/quo_vadis/1/rec1 [18.03.2009].
[8] H. Markiewicz: *Zawartość narracyjna i schemat fabularny*, [w:] idem: *Wymiary dzieła literackiego*, Kraków 1984, s. 103.



Rys 1 Okładka pierwszego tomu komiksu *Quo vadis* (Miarka, Ozga), Kolporpress 2001

Franz Stanzel nazywa ten podstawowy zabieg narracyjny *prezentacją sceniczną*, gdzie na pierwszy plan wysuwa się to, co mniej abstrakcyjne. Jej zadaniem jest unaocznić czytelnikowi akcję, postaci, przedmioty[9]. W świetle tych definicji można przyjąć iż to, co się dzieje w komiksowym kadrze, który Jerzy Szyłak nazywa *obrazkiem narracyjnym*, to również narracja uobecniająca, lecz rozumiana w bardziej dosłowny sposób. Sprawdźmy więc, jak funkcjonuje ten rodzaj narracji na początkowych stronach zarówno *Quo vadis* Sienkiewicza, jak i jego adaptacji komiksowej.

Akte zaprowadziła ją do własnego unctuarium, by ją namaścić i ubrać, a jakkolwiek w domu cezara nie brakło niewolnic i Akte miała ich sporo do osobistej usługi, jednak przez współczucie dla dziewczyny, której niewinność i piękność chwyciła ją za serce, sama postanowiła ją ubrać, i zaraz pokazało się, że w młodej Greczynce (…) zostało wiele jeszcze dawnej duszy helleńskiej, do której piękność ciała przemawiała silniej niż wszystko inne na świecie. Obnażywszy Ligię, na widok jej kształtów zarazem wiotkich i pełnych, utworzonych jakby z perłowej masy i róży, nie mogła wstrzymać okrzyku podziwienia i ustąpiwszy kilka kroków, patrzyła z zachwytem na tę niezrównaną wiosenną postać

– Ligio! - zawołała wreszcie – tyś stokroć piękniejsza od Poppei![10].

Według podanych przez Markiewicza zasad podziału tekstu przytoczony fragment to jedno z ujęć całego ogniwa ciągu prezentacyjnego. Rozpoczyna się on spotkaniem Akte z Ligią, w którym zawierają się m.in. takie większe ogniwa, jak przygotowanie Ligii na ucztę Nerona, uczta, oraz wyniesienie z niej Ligii przez Ursusa. Punktem organizującym akcję tego ciągu jest sama Ligia, wokół której rozgrywają się wszystkie przytoczone wydarzenia, mimo tego, iż w tym fragmencie perspektywa, z jakiej są przedstawiane, zmienia się wielokrotnie (raz mamy do czynienia z obserwacjami Akte, innym razem Winicjusza, albo też samej Ligii). Segmentując takimi ogniwami fabułę powieści, wyodrębniamy z całości pewne cząstki opowiedzianej historii, podobnie jak robią to twórcy komiksów, przenosząc ją na papier i układając w kadry. W takim jednak wypadku skrótowość, esencjalizacja w komiksie jest nieunikniona. Czytając więc *Quo vadis* Miarki i Ozgi, śledzimy ich starania, by oddać obrazem to, co w fabule książki najważniejsze. I tak na przykład przytoczony ciąg prezentacyjny Sienkiewicza ujmują na dwóch stronach swojego komiksu. Zaczynają od ukazania w kadrze płaczącej Ligii, która zakrywając twarz rękoma, mówi do swej towarzyszki: „nie pójdę! Akte,

[9] F. Stanzel: *Sytuacja narracyjna i epicki czas przeszły*, przekł. R. Handke [w:] *Studia z teorii literatury. Archiwum przekładów "Pamiętnika Literackiego"*, red. M. Głowiński i H. Markiewicz, Wrocław 1977.
[10] H. Sienkiewicz: *Quo vadis*, Kraków 2007, s. 46.

Pomponia mówiła, ze tam się dzieją straszne rzeczy!”[11]. U Sienkiewicza Ligia nie wypowiada takich słów. Nie jest również ukazana jako zalewająca się łzami. Ten pierwszy kadr na stronie podejmuje jednak próbę ujęcia całej refleksji Ligii na temat obyczajów w pałacu Nerona, którą Sienkiewicz ciągnie przez niemal całą stronę. Dziewczyna wychowana w surowym, skromnym domu Pomponii rozważa wszelkie za i przeciw udziału w uczcie, wyraża swój strach, obawy, zastanawia się nad swą niewinnością, snuje refleksje o powinnościach chrześcijanki. Następnie rozprawia o swoich wątpliwościach z Akte, co twórcy komiksu również ujmują w jednym kadrze i w jednej wypowiedzi. Szukanie w tekście esencji jest zadaniem trudnym, jeżeli jednak się ją odnajdzie, przekaz komiksowy może być bardzo obrazowy i celnie trafiać w wyobraźnię czytelnika. Szyłak, powtarzając za Ernstem Gombrichem, pisze:

(...) narysowany wizerunek ludzkich organów stanowi lepsze niż fotografia źródło informacji dotyczącej budowy ciała człowieka, ponieważ przy jego wykonaniu artysta dokonał selektywnego wyboru, w tym co narysował i uwypuklił rzeczy ważne, pominął zaś detale, które zaciemniłyby obraz[12].

Twórcy komiksowego *Quo vadis* ciągle są zmuszeni do pomijania pewnych szczegółów, wszak na tym opiera się konwencja komiksu. Przebiegając przez kolejne elementy tego ciągu kadrów, zauważamy, co dla autorów było najważniejsze (scenę obmywania przez Akte nagiej Ligii uwypuklają większym kadrem, umieszczając kobiety w planie ogólnym i pokazując całe ich sylwetki) i mniej ważne (chociaż ukazując ucztę u Nerona, cezar przedstawiony jest szczegółowo i w zbliżeniu, wszelkie wypowiedziane przez niego kwestie, zostają tutaj pominięte). Redukcji jednak nie ulegają jedynie szczegóły, a całe wątki. Miarka i Ozga w swym komiksie skupili się przede wszystkim na odzwierciedleniu dziejów miłości Winicjusza i Ligii. Problem początków chrześcijaństwa nie zajmuje u nich tak ważnej pozycji, jak ma to miejsce w powieści. Chociaż ten wątek organizuje wszelkie zwroty akcji i prowadzi fabułę, jest zarazem jakby na uboczu. Dowodem na to jest chociażby rezygnacja z silnej postaci Pomponii, która w powieści rozpoczyna bardzo ważne dla rozwoju akcji książki rozważania na temat wiary i chrześcijaństwa. W komiksie pojawia się ona tylko raz – nie w roli chrześcijanki, a zatroskanej opiekunki Ligii.

Czasem jednak, choć rzadko, twórcy komiksowego Q*uo vadis,* aby jeszcze bardziej uwypuklić pewne znaczenia, dodają od siebie coś, czego w powieści nie odnajdziemy. Przykładem na to jest pierwszy, oraz kilka następnych, kadrów komiksu. Miarka i Ozga rozpoczy-

[11] J. Miarka, J. Ozga: *Komiks na podstawie powieści H. Sienkiewicza „Quo vadis” - część pierwsza,* Kielce 2001, s. 8.
[12] Za J. Szyłak: *Poetyka komiksu,* Gdańsk 2000, s. 37.

najają historię od ukazania Winicjusza, który na koniu zmierza ku posiadłości Petroniusza. Komentarz narratora brzmi: „Rzym, 64 r.n.e. Wojna z Partami dobiegła końca". Żeby zwrócić uwagę na to, że w tej wojnie brał udział również Winicjusz, a nie zawierać tego w komentarzu narratorskim, który w całym komiksie jest bardzo ubogi, przedstawiają głównego bohatera powieści z ręką na temblaku. W powieści Winicjusz jest całkowicie zdrowym, „pięknym i atletycznym młodzieńcem"[13] i nie ma tutaj mowy o złamanej ręce. Podobnie rzecz ma się z Chilonem, któremu na potrzeby rezygnacji z niektórych wątków, co prawda nie odjęto dwóch palców, choć w książce Chilonides je utracił.

Selekcja literackiego materiału jest trudniejsza jeszcze przez fakt, że choć pomija się pewne wątki i ogniwa w trosce o czytelnika, nie można utracić ciągłości fabuły. Wszak i Szyłak, i wcześniej Teoplitz pisali o tym, że komiks to tak naprawdę rebus[14]. Zabawa w odczytywanie takiej zagadki polega nie tylko na odszukaniu intencji autora zawartej w jednym kadrze, ale także, jak pisze Szyłak: „zrozumieniu przyczyn, dla których komiksowe kadry zostały zestawione obok siebie: dostrzeżeniu następstwa lub jednoznaczności zdarzeń, związków czasowych, przestrzennych i przyczynowo-skutkowych pomiędzy nimi"[15]. Niespodziewana „dziura" między kadrami komiksowymi, mogłaby utrudnić lub, co gorsza, uniemożliwić rozwiązanie rebusu. Komiks jest więc eliptyczny. Nie mówi nam wszystkiego, wielu elementów musimy sami domyślać się z kontekstu, sami „rysować" brakujące kadry. Jak pisze Szyłak: „(…) Komiks jest „niewidzialną sztuką", ponieważ najważniejsze zawsze jest w nim to, co łączy poszczególne obrazki ze sobą, co „istnieje" pomiędzy nimi"[16]. Twórca komiksu nie może jednak przesadnie zaufać tej umiejętności czytelnika. Ma obowiązek zachować ciągłość. Szyłak ukazując sposoby utrzymania jej w sekwencji kadrów, korzysta z narzędzia teoretycznoliterackiego. Odwołuje się bowiem do twierdzenia Marii Renaty Mayenowej, że spójność tekstu ma miejsce wtedy, kiedy *novum* jednego zdania w następnym występuje jako punkt wyjścia[17]. W komiksach standardowych bardzo wyraźnie widać realizację twierdzenia Mayenowej, Q*uo vadis* nie jest tutaj wyjątkiem. Powróćmy jeszcze raz do początkowej planszy komiksu. W drugim kadrze widzimy Petroniusza na planie ogólnym, masowanego przez swoich niewolników. Zawiadamiany jest on o przybyciu Winicjusza. W kolejnym ujęciu widzimy już pełne zbliżenie Petroniusza, dzięki czemu poznajemy szczegóły jego fizjonomii i jesteśmy w stanie rozpoznać go na kolejnych kadrach komiksu. W następnej odsłonie rysun-

[13] H. Sienkiewicz, op. cit, s. 6.
[14] J. Szyłak: op. cit, s. 36; K.T. Toeplitz: *Sztuka komiksu*, Warszawa 1985, s. 20.
[15] J. Szyłak: op. cit, s. 37.
[16] J. Szyłak: *Komiks*, Kraków 2000, s. 12.
[17] M.R. Mayenowa: *Poetyka teoretyczna. Zagadnienia języka*, Wrocław 1979, s. 256.

kowego *Quo vadis* Petroniusz ukazany jest już w towarzystwie Winicjusza. Dzięki zachowanej zasadzie *datum – novum* powoli poznajemy bohaterów akcji i rozeznajemy się w jej przebiegu. Za pomocą takiego rozwijania fabuły zdajemy sobie również sprawę z upływającego na kartach komiksu czasu. Bardzo dobrze to widać w pierwszej rozmowie Winicjusza z Petroniuszem. W Sienkiewiczowskim pierwowzorze nie ulega wątpliwości, że dyskutują oni w długim przedziale czasowym. Wskazują na to zarówno obszerne dialogi mężczyzn, jak i zawarte w opisach znaki upływającego czasu. Czytamy w *Quo vadis:* „Petroniusz obudził się zaledwie koło południa, i, jak zwykle, zmęczony bardzo”[18]. Następnie przybywa do Petroniusza Winicjusz. Dowiadujemy się więc, że odwiedziny miały miejsce w godzinach około południowych. Po zapisie długiej dysputy mężczyzn czytamy: „po posiłku, który zwał się śniadaniem, a do którego dwaj towarzysze zasiedli wówczas, gdy zwykli śmiertelni byli już dawno po południowym prandium”[19]. Zważając na to, że prandium to posiłek południowy u Rzymian, a jak pisze Sienkiewicz, większość społeczeństwa dawno już go spożyła, domyślamy się, że rozmowa Petroniusza z Winicjuszem trwa od dłuższego czasu. Po tym posiłku Petroniusz udaje się na półgodzinną drzemkę. Od spotkania dwóch mężczyzn do Petroniuszowego odpoczynku bohaterowie rozmawiają, natomiast zapis skróconego dialogu otrzymujemy zaledwie na trzech kadrach komiksowej wersji *Quo vadis.* Nie mamy jednak wrażenia, że rozmowa ta odbywa się w krótkim odcinku czasu. W pierwszym jej ujęciu Petroniusz proponuje Winicjuszowi kąpiel. W drugim kadrze Petroniusz się już kąpie, w trzecim natomiast ubierany jest przez Eunice. Podczas tych wszystkich czynności dialog Winicjusza i Petroniusza trwa i choć składa się on z urwanych, typowych dla komiksu kwestii, widząc leniwie upływający czas w komiksie i wielość czynności mających miejsce podczas rozmowy (nie jest to tylko kąpiel, która bez wątpienia nie trwa chwili, ale dopowiadamy sobie również czynności mające miejsce jakby pomiędzy kadrami, jak przejście z jednego pomieszczenia do drugiego, rozbieranie się oraz ubieranie Petroniusza) możemy się domyślać, że dialog ten składał się z o wielu więcej zdań, niż te, które zostały zapisane w samym komiksie. Nam została jednak przedstawiona jedynie esencja budowana na spójnie zestawionych ze sobą kadrach. O czasie w komiksie Szyłak pisze:

W zasadzie z pojedynczą klatką komiksowej opowieści nie wiąże się żadna miara upływu czasu. Wyznacza ją następstwo zdarzeń, dające się zaobserwować na obrazkach. Gdy takiego następstwa nie ma, gdyż twórca przenosi akcję w inne miejsce czy podejmuje nowy wątek, informacje o czasie przekazuje komentarz lub jest ona implikowana przez kontekst (na jej

[18] H. Sienkiewicz: op. cit, , s. 5.
[19] Ibidem, s. 15.

uzmysłowienie pozwala logika rozwoju zdarzeń, informacje o skutkach działań postaci i powiązań między nimi etc.)[20].

Jak już wspominałam, twórcy komiksowego *Quo vadis* bardzo ograniczyli komentarz narratorski, który mógłby być właśnie miarą upływającego czasu. Starali się jednak pewne ogniwa powieści ujmować w miarę możliwości na jednej lub dwóch stronach komiksu. W rzadkich przypadkach akcja danego elementu fabuły rozgrywa się na więcej niż dwóch planszach. Prawie w ogóle natomiast nie kończy się i nie rozpoczyna w połowie strony. U Miarki i Ozgi strony komiksu to pełne, niepodzielne całości. W trakcie czytania zostajemy niemal przyzwyczajeni, że kiedy odwrócimy stronę, akcja przeniesie się w inne miejsce. Bardzo często także zmiana miejsca akcji i początek nowego ogniwa fabuły wprowadzane są przez panoramiczne plany ogólne lub plany pełne. Filmoznawca Jerzy Płażewski pisał o stosowaniu planów ogólnych w ramach funkcji informacyjnej w filmie. Twierdził, iż dzięki temu, że przedstawiają one postać na szczegółowym tle geograficznym, są dla odbiorcy wskazówką, gdzie zostaje przeniesiona akcja i pomagają mu się oswoić z *novum*[21]. Podobnie rzecz ma się w komiksie. Plany ogólne pojawiają się kiedy miejsce akcji zmienia się z posiadłości Petroniusza na dom Aulusów, z pomieszczeń, w których była przygotowywana do uczty Ligia, na miejsce właściwej uczty, z pałacu Nerona na ulice Rzymu itd. Rzadko pojawia się komentarz. Obydwa tomy komiksu rozpoczynają się również kadrami ogólnymi, w których w jednym i w drugim przypadku widzimy Winicjusza na koniu, raz podążającego do domu Petroniusza, za drugim razem pędzącego podczas pożaru Rzymu. Seria następujących po sobie kadrów z wprowadzeniem planu ogólnego lub pełnego może służyć do zobrazowania dynamicznej, pozbawionej dialogów akcji (np. igrzyska czy porwanie Ligii przez Ursusa). Kiedy natomiast autorzy z pełnych obrazów miejsca akcji chcą przejść do dialogu, stosują chwyt, kojarzący nam się ze sztuką filmu - zbliżenie. Przykładem na to może być przejście z kadru ogólnie przedstawiającego ucztę na stawach Agryppy do kadru w półzbliżeniu ukazującego Petroniusza rozmawiającego z Neronem. Pierwszy z obrazków zajmuje ponad pół strony i zawiera w sobie wiele geograficznych detali. Widzimy na nim tratwę na wodzie, na której wśród bujnej roślinności i kolorowego ptactwa bawią się goście. Ich sylwetki ukazane są w całości. Możemy rozróżnić tutaj ludzi wykonujących różne czynności: rozmawiających, pijących, tańczących albo całujących się. Jednak ich twarze nie są przedstawione szczegółowo, są zamazane i niemal identyczne. W wodzie odbijają się ludzkie sylwetki, a wśród tych odbić widzimy pływające, nagie kobiety, które podobnie jak ludzie na tratwie są nie do rozróżnienia. Na tle tego

[20] J. Szyłak: op. cit, s. 45.
[21] Ibidem.

Rys 6 *Quo vadis*, tom I (Miarka, Ozga), Kolporpress 2001

pejzażu widzimy zielone pagórki, które kontrastują z błękitnym niebem i niemal jaskrawym kolorem wody. Gdzieniegdzie w całości kadru „przebijają się" czerwone kwiaty. Ten barwny obrazek umiejscawia nas w akcji nowego wątku w komiksie. Poprzez zamazanie indywidualnych cech sylwetek na nim ukazanych nie skupia naszej uwagi na szczególe, a odzwierciedla atmosferę ogółu. Dopiero w następnym kadrze możemy przyjrzeć się całym twarzom Nerona i Petroniusza. Dekoracja z poprzedniego kadru zostaje praktycznie wyeliminowana. W tym wypadku liczą się cechy indywidualne postaci oraz prowadzony przez nie dialog. Takie zbliżenie nie jest jednak tylko domeną sztuk wizualnych. Jak pisze Jurij Łotman w *Strukturze tekstu artystycznego*:

Zbliżenie i plan ogólny istnieją nie tylko w filmie. Są one wyraźnie odczuwalne w narracji literackiej, gdy jednakowe miejsce lub uwaga udzielane są zjawiskom o rożnej charakterystyce ilościowej. Jeśli na przykład następujące po sobie fragmenty tekstu wypełnione są treścią różniącą się wyraźnie pod względem ilościowym: różną liczbą postaci, całością i częściami, opisem przedmiotów dużych i małych (…) to możemy mówić o różnicy planów[22].

Wróćmy więc do uczty na stawach Agryppy, tym razem jednak w powieści Sienkiewicza, by przekonać się, w jaki sposób noblista stosuje taki rodzaj zbliżenia.

Ucztę więc kazał zastawić na olbrzymiej tratwie zbudowanej z pozłacanych belek. Brzegi jej przybrane były w przepyszne konchy, poławiane w Morzu Czerwonym i w Oceanie Indyjskim, grające kolorami pereł i tęczy. Boki były pokryte kępami palm, gaikami lotosów i róż rozkwitłych, wśród których ukryto fontanny tryskające wonnościami, posągi bogów i złote lub srebrne klatki napełnione różnokolorowym ptactwem. W środku wznosił się olbrzymi namiot albo raczej, dla niezasłaniania widoku, tylko wierzch namiotu z syryjskiej purpury, wsparty na srebrnych słupkach, pod nim zaś błyszczały jak słońca stoły przygotowane dla biesiadników, obciążone szkłem aleksandryjskim, kryształami i naczyniami wprost bez ceny (…)[23].

Sienkiewicz szczegółowo opisując miejsce uczty, stwarza atmosferę bogactwa i przepychu. Jego opis jest pełen złotych i pozłacanych, srebrnych, perłowych, kryształowych i purpurowych elementów. Wszystko tu błyszczy, rozkwita i tryska. Za pomocą tych określeń w planie ogólnym, z szerszej perspektywy autor przedstawia czytelnikowi charakter i atmosferę miejsca, w którym będzie toczyła się akcja całego rozdziału. Podobnie, jak i później twórcy komiksu, pisarz z bogatego opisu ogółu przechodził do zbliżeń. Uwaga czytelnika zostaje w tym fragmencie początkowo przeniesiona z ogólnego widoku tratwy na postać Nerona i Poppei zasiadających pod namiotem. Jest to jednak jakby ukazanie akcji z perspektywy

[22] J. Łotman: *Filmowe pojęcie „planu" w tekście literackim*, przekł. A. Tanalska, [w:] idem: *Struktura tekstu artystycznego*, Warszawa 1984, s. 371.
[23] H. Sienkiewicz: op. cit, s. 196.

planu pełnego, nie zbliżenia, gdyż opis Nerona przybywającego na ucztę nadal przeplatany jest charakterystyką szczegółów dekoracji. Ze zbliżeniem mamy do czynienia dopiero przy pojawieniu się postaci Winicjusza. Opis bohatera rozpoczyna się od wprowadzenia go w tło wydarzeń, po czym staje się on coraz bardziej szczegółowy i wysuwa na pierwszy plan młodego bohatera, eliminując szczegóły otoczenia:

Do stołu prócz kobiet zasiedli sami augustynianie, wśród których Winicjusz gasił wszystkich pięknością. Niegdyś postać i twarz jego zbyt znamionowały żołnierza z zawodu, teraz troski wewnętrzne i ból fizyczny, przez który przeszedł, wyrzeźbiły tak jego rysy, jakby przeszła po nich delikatna ręka mistrza rzeźbiarza. Płeć jego straciła dawną śniadość, lecz zostały jej złotawe połyski numidyjskiego marmuru. Oczy stały się większe, smutniejsze. Tylko tors jego zachował dawne potężne formy, jakby stworzone do pancerza (…)[24].

Jeżeli wyobrazimy sobie ten opis jako scenariusz filmowy, niemal zobaczymy, jak kamera „najeżdża" na bohatera, ukazując go początkowo wśród innych postaci, a kończąc na zbliżeniu jego twarzy, oczu i ciała. Komiks używa tych samych chwytów. Miarka i Ozga korzystali z nich również w odwrotnej kolejności. Przykładem może być rysunkowa wersja walki gladiatorów z lwami w komiksowym *Quo vadis*. W pierwszym, mniejszym panoramicznym kadrze na stronie zaobserwujemy stopy gladiatorów w sandałach, z dalszej perspektywy ich łydki, dopiero w tle ujrzymy groźne zwierzęta i przestraszonych ludzi. W następnym kadrze ma miejsce oddalenie, w którym zobaczymy już niemal całe sylwetki gladiatorów siłujących się z rozwścieczonymi lwami oraz lamentujący lud. Postaci te są rożnej wielkości. Te zbliżone są przedstawione bardziej szczegółowo, te oddalone są zarysowane już w mniej wyraźny sposób. Jest to przykład wyjścia ze szczegółu do ogólniejszego planu.

Quo vadis Miarki i Ozgi jest komiksem „surowym". Sposób budowania narracji przez nich przebiega przeważnie w klasyczny sposób. Organizacja opowiadania jest linearna i opiera się na rytmicznym układzie kadrów. Autorzy nie zrezygnowali jednak ze wszystkich, mniej standardowych możliwości opowiadania, które daje im jedynie sztuka komiksu. Przykładem na to jest zobrazowanie snu chorego Winicjusza. Marzenia senne w historii komiksu wyodrębnianie były na wiele sposobów. Jeżeli autor historii obrazkowej nie chce osiągnąć efektu zaskoczenia, musi zasygnalizować odbiorcy, że to, co dzieje się w kadrze, rozgrywa się w głowie bohatera. Można to zrobić na wiele sposobów. Najprostszą metodą jest oczywiście komentarz odautorski. Unikając go, kadry, w których coś się komuś śni, można zaznaczyć innym rodzajem linii (falistą lub zygzakiem), niż te używane w kadrach ukazujących wydarzenia na jawie. Czasem, aby podkreślić współistnienie dwóch światów: realnego (śpiący

[24] H. Sienkiewicz: op. cit, s. 196.

Rys 7 *Quo vadis*, tom I (Miarka, Ozga), Kolporpress 2001

bohater) i nierealnego (to, co mu się śni) przedstawiano w kadrze śniącą postać, a obok, w tym samym ujęciu, *dream baloons*, w których rozgrywa się akcja snu. Autorzy *Quo vadis* skorzystali z innej techniki. Wizję Winicjusza pozbawili naturalnych kolorów, korzystając jedynie z odcieni szarości i granatu. Wyróżnia się ona więc z całości opowiadania. W pierwszych dwóch kadrach widzimy tonącego bohatera. W kolejnym jednak autorzy jeszcze silniej dają do zrozumienia czytelnikowi, że to, co się dzieje, jest jedynie snem. W kadr ukazujący Winicjusza ratowanego przez Piotra i Ligię, wkomponowują drugi, mniejszy kadr. Na nim z kolei widzimy śpiącego w łóżku, obejmowanego przez swą ukochaną bohatera. Dzięki temu zabiegowi czytelnik nie ma już żadnych wątpliwości, że to, co widzi, nie dzieje się na jawie. O przedstawianiu równoległych wydarzeń Szyłak pisze:

Możliwość pokazania dwóch (lub większej liczby) różnych zdarzeń na jednym obrazku istnieje jednak i pozwala rysownikom na uzyskiwanie efektów nieosiągalnych ani w kinie, ani w literaturze, gdzie również zachodzi konieczność opisywania po kolei zdarzeń, które miały miejsce równocześnie (…) Możliwości komisu zwiększa to, że kadr historyjki obrazkowej nie przemija w czasie i może być oglądany tak długo, jak jest to potrzebne do zrozumienia, co on przedstawia[25].

Autorzy *Quo vadis* jednak rzadko montują kadry w sposób nielinearny, nie eksperymentują. Całość historii przedstawiają czytelnikowi w jasnej, zrozumiałej formie. Nie musi on wysilać się podczas lektury komiksu, przedzierając się przez ukryte sensy, co i pod tym względem przybliża tę adaptację do powieści Henryka Sienkiewicza.

Postać w powieści a postać komiksowa

Henryk Markiewicz pisze:

(…) Mówiąc o postaci literackiej mamy na myśli indywidualny antropomimetyczny układ cech jakościowych i relacyjnych, nazwanych bezpośrednio lub wskazanych pośrednio – implikowanych bądź sugerowanych przez inne cechy, czynności i stany zewnętrzne, treści psychiczne, stosunki z innymi przedmiotami przedstawionymi[26].

W dalszej części artykułu Markiewicz tłumaczy czym jest *postaciowanie bezpośrednie i pośrednie.* Do pierwszego z wymienionych rodzajów budowania postaci literackich zalicza

[25] J. Szyłak: op. cit, s. 66.
[26] H. Markiewicz: *Postać literacka*, [w:] idem: op. cit, s.154.

m.in. wiek bohatera, płeć, jego wygląd zewnętrzny, cechy osobowości, czyli wszystkie właściwości nazwane wprost. W drugiej kategorii wymienia biografię retrospektywną, zwyczaje i czynności powtarzalne, działania, wypowiedzi oraz przeżycia wewnętrzne. Wszystkie te elementy wizerunku postaci pojawiają się na różne sposoby, w mniej lub bardziej szczegółowy sposób, zarówno w powieściach, jak i w komiksach. Jednak w historiach obrazkowych, które są nastawione bardziej na to, co można unaocznić, niektóre z właściwości, takie jak wygląd lub działania bohatera, będą automatycznie wyeksponowane. Inne pozostaną na drugim planie. Trudniej przecież, niż w powieści, przedstawić za pomocą komiksu na przykład rozterki i przemyślenia w formie monologów wewnętrznych bohaterów. Istotniejsza dla sztuki komiksu jest mimika i gestykulacja bohatera. Nawet budowanie charakteru za pomocą jego wypowiedzi, nie jest tak pełne, jak w dziele literackim. Język postaci komiksowych musi być bowiem skrótowy i symboliczny. Mimo tych ograniczeń postać jest najważniejszym elementem historii obrazkowej. Toeplitz pisze na ten temat:

> Nieodzownym warunkiem zaistnienia gatunku komiksu jest stała postać bohatera, wokół której koncentruje się nie tylko cała narracja komiksu, ale która dla odbiorcy również stanowi o jego racji bytu i zwiększa zainteresowanie komiksem. Bohater jest zarówno przedmiotem, jak i jednym ze środków opowiadania[27].

Bez wyrazistego bohatera nie ma więc komiksu. W literaturze jest inaczej. Nie w każdej powieści, szczególnie tej najnowszej, będziemy mieli do czynienia z tak silnie zindywidualizowaną postacią, jak w historii obrazkowej. Dowodem na to są chociażby tytuły serii komiksowych, które w dużej mierze są po prostu imionami, nazwiskami lub pseudonimami ich głównych bohaterów np. *Thorgal*, *Superman*, *Asterix i Obelix*, *Krazy Kat*, *Tytus, Romek i A'tomek* czy *Kapitan Żbik.* Typowym zabiegiem dla komiksu byłoby więc, gdyby adaptację Sienkiewiczowskiej prozy autorzy nazwali *Winicjusz.* Wszak to wokół tego bohatera rozgrywa się cała akcja komiksu, a równocześnie on jest głównym środkiem, za pomocą którego Miarka i Ozga konstruują fabułę.

„Markus był pięknym i atletycznym młodzieńcem, a zarazem umiał zachować pewną estetyczną miarę w zepsuciu."[28] - w taki sposób Sienkiewicz charakteryzuje Winicjusza już na samym początku powieści. To pierwsze, opisujące młodzieńca zdanie, przekonuje nas o tym, że Sienkiewiczowski bohater jest dobrym materiałem zarówno na postać komiksową, jak i

[27] K.T. Toeplitz: op. cit, s. 54.
[28] H. Sienkiewicz: op. cit, s. 6.

filmową. „Winicjusz gasił wszystkich pięknością”[29], a nieprzeciętna uroda i wysportowane ciało to przecież podstawowe właściwości amanta w kulturze masowej. Uroda w świecie komiksu często idzie w parze z siłą. Komiksowe przykłady na to można mnożyć, wymieniając chociażby całą gamę superbohaterów, którzy nawet jeżeli ukrywali się za maską lub uchodzili za nieśmiałych, za każdym razem byli niezwykle urodziwi i dobrze zbudowani. Bohater *Quo vadis* wpasowuje się w wizerunek superherosa. Jak pisze Sienkiewicz: „ramiona miał (…) gładkie, lecz zbyt muskularne, prawdziwe ramiona żołnierza, stworzone do miecza i tarczy. Ze swymi zrośniętymi nad nosem brwiami, z przepysznymi oczyma i smagłą cerą był jakby uosobieniem młodości i siły”[30]. Winicjusz więc, nie tylko piękny, ale i silny oraz doświadczony w boju przypomina jednocześnie mitycznego herosa oraz współczesnego supermana. Główny bohater popkultury musi więc być niezwykły, charakterystyczny, wyróżniać się z tłumu ludzi przeciętnych. Jak pisze Kazimierz Żygulski:

> W ogromnej większości przypadków cechy bohatera odbiegają od normy, jeśli za normę uznać pewną przeciętność (…) Niezwykłość bohatera przejawia się już przy oglądzie jego postaci, jego cech fizycznych. Bohaterowie posiadają więc niezwykłą siłę fizyczną, urodę, głos itd. (…) Historia sztuki uczy, iż niezwykłość cech fizycznych bohatera może przejawiać się nie tylko w cechach dodatnich, lecz także ujemnych. Obok więc bohaterów olbrzymów pojawiają się bohaterowie karły. Obok bohaterów niezwykłej piękności, bohaterowie niezwykle brzydcy (…)[31].

Brzydka nie jest jednak Ligia - ukochana Winicjusza. Wiemy, że Marek pierwszy raz zauważył ją myjącą się w ogrodowej fontannie. Moment ten, relacjonowany w powieści przez zakochanego mężczyznę, Sienkiewicz opisał w niemal magiczny, baśniowy sposób. Promienie zorzy bowiem przechodziły na wylot przez smukłe ciało dziewczyny, przez co Markowi wydawało się, że rozpłynie się ona w świetle . Nie rozpłynęła się, a Winicjusz po jakimś czasie „utonął w jej oczach jak w morzu”[32]. Sienkiewicz wielokrotnie podkreśla urodę dziewczyny, bo Ligia, mimo że „zbyt chuda”, posiadała inne walory takie jak alabastrowa cera, giętka postać czy „lekka” szyja. W tym więc także przypadku Sienkiewiczowska bohaterka, podobnie jak Winicjusz, mogłaby wpasować się w kanon wyidealizowanych postaci komiksowych. Nie jest uosobieniem siły jak Wonderwoman, ale swą delikatnością, a zarazem silną psychiką i stanowczością (a przede wszystkim urodą), przypomina na przykład księżniczkę Wikingów Aaricję, bohaterkę serii komiksowej pt. *Thorgal*. Równie ważną postacią w *Quo*

[29] H. Sienkiewicz: op. cit, s. 196.
[30] Ibidem, s. 47.
[31] K. Żygulski: *Bohater artystycznej fikcji,* [w:] idem: *Bohater filmowy*, Warszawa 1973, s. 40 – 41.
[32] H. Sienkiewicz, op. cit, s. 15.

vadis Sienkiewicza jest Petroniusz. I jemu autor nie poskąpił walorów fizycznych. „Petroniusz bowiem, lubo starszy i mniej atletyczny, piękniejszy był nawet od Winicjusza. Kobiety w Rzymie podziwiały nie tylko jego giętki umysł i smak, który mu zjednał nazwę arbitra elegancji, ale i ciało”[33]. Oprócz nieprzeciętnej urody i inteligencji erudyta był również zwinny i silny. Dowodem na to jest choćby scena, w której doradca Nerona znienacka powala rozwścieczonego i niepanującego nad sobą Winicjusza. Sienkiewicz daje więc czytelnikowi całą gamę bohaterów pięknych, a tym samym wyidealizowanych, przerysowanych, a to właśnie komiks jest tym „światem przerysowanym”[34], w którego konwencji postaci o przesadnie wyeksponowanych cechach doskonale się odnajdują. Pasuje również do niej czarny charakter *Quo vadis*, czyli Neron. Nie jest on pięknym bohaterem, ale jest to postać karykaturalna sama w sobie. Spójrzmy na opis powierzchowności cezara:

Ujrzała wielką, osadzoną na grubym karku głowę, straszną wprawdzie, ale niemal śmieszną, albowiem podobną z daleka do głowy dziecka. Tunika ametystowej barwy, zabronionej zwykłym śmiertelnikom, rzucała sinawy odblask na jego szeroką i krótką twarz. Włosy miał ciemne, utrefione modą zaprowadzoną przez Othona, w cztery rzędy pukli. Brody nie nosił, gdyż przed niedawnym czasem poświęcił ją Jowiszowi, za co cały Rzym składał mu dziękczynienie, jakkolwiek po cichu szeptano sobie, iż poświęcił ją dlatego, że jak wszyscy z jego rodziny zarastał na czerwono. W jego silnie występującym nad brwiami czole było jednak coś olimpijskiego. W ściągniętych brwiach znać było świadomość wszechmocy; lecz pod tym czołem półboga mieściła się twarz małpy, pijaka i komedianta, próżna, pełna zmiennych żądz, zalana mimo młodego wieku tłuszczem, a jednak chorobliwa i plugawa[35].

Postać Nerona to ogromne pole do popisu dla twórców adaptacji *Quo vadis.* Jest on bowiem bohaterem wyjątkowo charakterystycznym, jednocześnie przerażającym i śmieszącym. Jest swoją własną karykaturą (a komiksy od zawsze funkcjonowały w sąsiedztwie karykatur). Idealnie wpisuje się w kanon nieprzewidywalnego, szalonego złoczyńcy. Przyrównując go do współczesnych postaci popkulturowych, mógłby ponownie przypomnieć nam komiksy o superbohaterach, ale tym razem ich drugą, ciemną stronę, czyli nieobliczalnych, przerysowanych wrogów, walczących z superherosami. Oni jednak przeważnie byli bardziej bystrzy od samego cezara. O takich postaciach komiksowych, łączących w sobie zarówno grozę jak i humor, na przykładzie serii o przygodach *Batmana* Szyłak pisze:

Przeciwstawiono Batmanowi całą galerię malowniczych i okrutnych przeciwników. Przeciwnicy Batmana to głównie zafascynowani zbrodnią psychopaci, popełniający przestępstwa dla czystej przyjemności czynienia Zła. Jednak ich demoniczność jest podszyta groteską – wielu

[33] H. Sienkiewicz, op. cit, s. 13.
[34] Termin J. Szyłaka.
[35] H. Sienkiewicz, op. cit, s. 50.

z nich jest dotkniętych deformacjami fizycznymi, wpływającymi na ich sposób myślenia i działania (…). Budzą niepokój swymi związkami ze światem zabawy, ponieważ w ich wydaniu jest to zabawa ze śmiertelnym skutkiem[36].

Oczywiście takie porównania są pewnego rodzaju uproszczeniem, ale udowadniają, jak nośny tematycznie jest Sienkiewicz dla dzisiejszej kultury popularnej. Zauważyli to twórcy „dymkowego" *Quo vadis.* Spójrzmy więc, jak bohaterowie stworzeni przez noblistę, wypadają od strony wizualnej na kartach stworzonego przez nich komiksu. Jak już wspomniałam *Quo vadis* Miarki i Ozgi stara się być bardzo realistyczne, wiarygodne. Postaci w nim zarysowane również podlegają tej regule. Nie odnajdziemy więc na planszach tego komiksu przerysowanych, karykaturalnych postaci rodem z amerykańskich historii obrazkowych. Są one tutaj bardzo „ludzkie", zachowują w miarę możliwości naturalne proporcje. Charakterystyczne cechy bohaterów nie zostały uwypuklone. Rysunki przypominają czasem szkice obrazów, portretów. Kreska Ozgi jest bardzo staranna. Winicjusz zachowuje cechy ukazane w powieści także i w komiksie. Jest wysoki, dobrze zbudowany i ciemnowłosy. Petroniusz jednak nie jest wedle Sienkiewiczowskiej wizji „piękniejszy" od tego młodzieńca. Jest szczupły i lekko przygarbiony. Na jego twarzy w większości kadrów można odczytać znudzenie, co bardzo trafnie oddaje książkowy charakter jego cynicznej postaci. Stroje Winicjusza oraz jego mimika zmieniają się, natomiast Petroniusz przez całe dwa tomy komiksu przyodziany jest w tę samą togę, nie zmienia się, jest stałym elementem szkiców Ozgi, przez co staje się w komiksie jakby symbolem zdrowego rozsądku i spokoju. Ligia również fizycznie odpowiada swojemu pierwowzorowi. Jest delikatna i smukła. Autorzy nie obdarzyli jej wielkimi, typowymi dla komiksowych piękności, oczami. Oczy bohaterki są całkiem inne, smutne, znużone i właśnie tak wyglądają niemal w każdym kadrze komiksu. Jest jednak pewna niezgodność w wyglądzie Ligii komiksowej i powieściowej – kolor włosów. U Sienkiewicza dziewczyna ma ciemne włosy, u Ozgi jest platynową blondynką. Co więcej, w wielu adaptacjach *Quo vadis* ukochana Winicjusza miała jasne włosy. U Kawalerowicza odtwórczyni roli Ligii, Magdalena Mielcarz, również jest blondynką. W starszej, hollywoodzkiej adaptacji powieści noblisty z roku 1951, Kalina jest natomiast miedzianowłosa. Jasne włosy mają być tutaj symbolem słowiańskiej duszy. Najbardziej jednak bogatą kolorystyką, garderobą i mimiką dysponuje w obrazkowym *Quo vadis* Neron. Czerwone, fioletowe, jaskrawe szaty, oraz ogniste włosy, wyróżniają tą postać na tle innych bohaterów. Ozga nie przesadzał jednak z środkami w obrazowaniu cezara, rysując go proporcjonalnie. Nie uwypuklał jego wad takich jak otyłość. Starał

[36] J. Szyłak: *Bohaterowie komiksów przygodowych*, [w:] idem: op. cit, Kraków 2000, s. 101.

Rys 8 Petroniusz i Neron w komiksowym *Quo vadis* (Miarka, Ozga), Kolporpress, 2001

się jednak w oczach cezara oddać pewien rodzaj opętania, „szatańskości" czego dowodem może być ostatni kadr tomu pierwszego, w którym Neron, wypowiadając dotyczące pożaru Rzymu gorączkowe słowa: „Bogowie! Zobaczę to! Skończę troikę. Wyjeżdżamy natychmiast! Muszę to zobaczyć. Muszę!"[37], przybiera przerażający wyraz twarzy. Podnosi wysoko brwi, jego oczy w kształcie migdałów błyszczą, na ustach pojawia się szyderczy półuśmiech. Postać Nerona w komiksie stanowi opozycję dla jego doradcy Petroniusza, który na tle cezara jest jakby wyblakły, nie rzucający się w oczy. Tak Miarka i Ozga widzieli sylwetki Sienkiewiczowskich bohaterów. Jak natomiast przedstawiali ich działania?

W czasie swych działań bohater często popada w konflikt (…) Konflikt jest tą sytuacją, w której działania bohatera najpełniej rozwijają się, a jego stanowisko , postawa wobec konfliktu, najlepiej ujawnia jego cechy wewnętrzne. Bohater wikła się w konflikt bądź to spowodowany przezeń, bądź jemu narzucony, w którym znalazł się przypadkiem Bohater z reguły zajmuje w konflikcie stanowisko czynne[38].

W ten sposób o motywach działań bohatera w filmie pisze Kazimierz Żygulski. Równie dobrze możemy odnieść jego słowa do struktury komiksu. W historiach obrazkowych bowiem to właśnie działania, nie myśli, najpełniej określają cechy charakteru postaci. W *Quo vadis*, zarówno w wersji powieściowej, jak i w komiksowej w „konflikt", o którym pisze Żygulski, wplątany zostaje Winicjusz. Zakochuje się bowiem w niewinnej Ligii, którą zamierza podstępem pozyskać dla siebie. Ubiega go jednak siłacz Ursus, który według pomysłu dziewczyny porywa ją. Ligia znika, a zakochany mężczyzna szaleje. Marek u Sienkiewicza jest postacią niezwykle porywczą i nieokiełznaną. Potrafi być również okrutny, brutalny. Początkowo nawet nie umie okazać odpowiedniego szacunku swej ukochanej, chcąc zdobyć ją siłą. Posiadając takie wady, odbiega od ideału. Dodatkowo jest bardziej skomplikowany charakterologicznie, a przez to ciekawszy dla czytelnika. Zestawienie porywczego, zakochanego mężczyzny z delikatną, niewinną dziewczyną jest stałym motywem romansów nie tylko powieściowych, ale i filmowych. Przykładem na to jest opisany przez Grażynę Stachównę w książce pt. *Władcy wyobraźni – sławni bohaterowie filmowi* pierwszy, słynny na wielką skalę, romans z 1921 r. pt. *Szejk.* Spójrzmy na charakterystykę jego głównego bohatera:

Ahmed ben Hassan jest mężczyzną, którego wyjątkowy status wyznaczają uroda, siła i odwaga, a także okoliczności kulturowe i ekonomiczne. Jest władcą decydującym o losach wielu ludzi, człowiekiem energicznym i niezłomnym, wojownikiem śmiało walczącym z wrogami, właścicielem wielkich bogactw, hodowcą koni (…) Jest jednak nadal dzikim Arabem, postę-

[37] J. Miarka, J. Ozga: op. cit, s. 48.
[38] K. Żygulski: op. cit, s. 43.

pującym według przyjętych w jego środowisku zasad. Przejawia się to przede wszystkim w jego stosunku do kobiet. „Kiedy Arab widzi kobietę, której pragnie, bierze ją sobie" - mówi szejk. Podoba mu się panna Diana Mayo, angielska arystokratka, po prostu więc porywa ją na pustyni. A potem już w swoim namiocie, na pytanie Diany: „Dlaczego mnie tutaj przywiodłeś?" Odpowiada: „Jesteś kobietą, więc wiesz." Początkowa niechęć Diany do arabskiego szejka zamienia się rychło w wielką miłość[39].

Ta ckliwa opowieść, która niegdyś wzruszała kobiety przed ekranami, ma z historią Winicjusza i Ligii wiele wspólnego. Zakochani należą w obu przypadkach do różnych kultur, on jest nieustraszonym wojownikiem, dla którego oczywistym jest, że kobieta musi mu się poddać jego woli, ona jest delikatna i przestraszona. Taką sytuację możemy zaobserwować w scenie uczty u Nerona, kiedy to Winicjusz narzuca się odpychającej go dziewczynie. Później, kiedy zostaje porwana przez Ursusa, Winicjusz nie panuje nad sobą, ogarnia go szał. Nie potrafi zrozumieć, czemu jakakolwiek kobieta mogłaby mu odmówić. Jak pisze noblista: „Samowolna natura młodego żołnierza pierwszy raz w życiu trafiła na opór, na inną niezłomną wolę, i wprost nie mogła pojąć, jak to być może, by ktoś śmiał stawać w poprzek jego żądzy"[40]. O tego typu bohaterze pisała Stachówna, że „realizuje on marzenia o mężczyźnie pięknym i władczym, o wielkim romansie, namiętnej miłości i gorącym pożądaniu", oczywiście w wydaniu popkulturowym. W powieści Sienkiewicz wiele miejsca poświęca na rozterki porywczego patrycjusza, który raz pała do Ligii gorącym uczuciem, innym razem miłość ta przechodzi w nienawiść. Długie monologi wewnętrzne nie są jednak uwzględnione w komiksie. Tutaj widać jedynie czyny, które wypadają na niekorzyść głównego bohatera. Na kartach komiksu sprawia on wrażenie nie tylko nieokiełznanego, ale również niewiele myślącego okrutnika. Już na pierwszych stronach widzimy Winicjusza raz rozwścieczonego, celującego nożem w filar, by dać upust emocjom, innym razem atakującego Petroniusza czy szarpiącego Akte, zabijającego posłańca, czy narzucającego się Ligii. W skondensowanej formie czyny bohatera o wiele dobitniej niż w książce świadczą o jego cechach charakteru. Natomiast przez to samo ograniczenie słowa w komiksie przemiana Winicjusza w chrześcijanina rozgrywa się w mniej widoczny sposób. Nie jest ona w pełni uargumentowana. W przebiegu wydarzeń jedynie delikatnie sugerowana jest nam transformacja bohatera, któremu coraz mniej odpowiadają dotychczasowe rozrywki, a na jego twarzy pojawia się zmęczenie i smutek. Ukochana Winicjusza jest natomiast mniej aktywną postacią zarówno w komiksie, jak i w książce. O takim typie bohaterki Żygulski pisze:

[39] G. Stachówna: *Spragnieni miłości*,[w:] eadem: *Władcy wyobraźni – sławni bohaterowie filmowi*, Kraków 2006, s. 270.
[40] H. Sienkiewicz: op. cit, s. 73.

Cechy wewnętrzne bohatera odbiegają od normy, odznaczają się mniejszą lub większą wybujałością. Są zatem bohaterowie niezwykle szlachetni, prawi, prawdomówni, uczciwi, wierni swemu słowu, nieskazitelni moralnie jak rycerze króla Artura[41].

Ligia więc oddana chrześcijaństwu, delikatna i subtelna, nie staje się aktywnym elementem organizującym akcję komiksu. Wokół niej dzieją się przedstawiane wydarzenia, ona jednak jest raczej bierną ich uczestniczką. Na pierwszym planie mamy więc Winicjusza i jego krewnego Petroniusza. Ten ostatni również nie jest siłą sprawczą wydarzeń w komiksie. To nie on jest uwikłany w „konflikt". Jest jedynie powiernikiem Winicjuszowych przemyśleń, dlatego w dużej mierze to właśnie z częstych dialogów tych dwóch bohaterów dowiadujemy się o uczuciach i zamiarach zakochanego mężczyzny. Dialogi Petroniusza z Winicjuszem, zwierzenia młodzieńca stają się tutaj jakby odpowiednikiem monologów wewnętrznych i są dobrą okazją do naprowadzenia czytelnika na rozwiązanie komiksowego rebusu. Mimo tej, raczej drugorzędnej roli w akcji komiksu, Petroniusz nie jest jednak pozbawiony pewnych wewnętrznych, charakterystycznych cech. W jego wypowiedziach, choć skróconych i urwanych, starano się odzwierciedlić Petroniuszowy cynizm, spokój i opanowanie, oraz chęć do uprawiania filozofii.

Miarka i Ozga w kreacji Sienkiewiczowskich bohaterów starali się być również wierni oryginałowi. Czytając ich komiks, trudno odnaleźć jakąś rażąca niedogodność, zaniedbanie lub przekształcenie zarówno fabularne, jak i na płaszczyźnie konstruowania charakterów. Można powiedzieć, że od początku do końca komiks pokrywa się z powieścią. Rozpoczynając te rozważania, nazwałam obrazkowe *Quo vadis* przykładem użycia instrumentalnego komiksu. Wedle tego terminu dzieło pisarza posłużyło jedynie jako środek do odzwierciedlenia za pomocą rysunków miłosnej historii Ligii i Winicjusza. Wydaje mi się jednak, że bycie zaledwie „środkiem" nie pasuje do powieści noblisty. Starałam się udowodnić, że Sienkiewicz jest niezwykle nośny znaczeniowo dla twórców popkultury. Bazuje na tych elementach fabuły, które chętnie ogląda się w kinie, czy czyta właśnie w komiksie, przedstawiając je w bardzo obrazowy, pełen swoistego uroku, szczegółowy i przystępny dla odbiorcy sposób. Dlatego uważam, że powieści Sienkiewicza nie są jedynie „środkami" do stworzenia czegoś nowego, ich wyjątkowość niejako gwarantuje poziom adaptacji. Nawet zawierzając talentowi Miarki i Ozgi, jestem w stanie zaryzykować stwierdzenie, że bez Sienkiewiczowskiego pierwowzoru, byłoby im pewnie trudniej sprawnie i czytelnie przedstawić historię porywczego wojownika i delikatnej chrześcijanki.

[41] K. Żygulski: op. cit, s. 42.

Rozdział III

Staś i Nel w *steampunkowej* rzeczywistości

„W pustyni i w puszczy" w kinie i w komiksie

Choć *W pustyni i w puszczy* Sienkiewicza nie doczekało się na razie tak wielu ekranizacji co *Quo vadis,* to jednak nie ulega wątpliwości, że tematyka tej pierwszej powieści jest równie filmowa jak fabuła historii początków chrześcijaństwa. Wskazuje już na to jej gatunek. Kino przygodowe poprzez swoją specyfikę łączy pokolenia, jest uniwersalne - nastawione zarówno na bardzo młodego widza, jak i tego starszego. Szybka akcja i jej zaskakujące zwroty, bohater uwikłany w trudną sytuację i szereg nieoczekiwanych zdarzeń, oraz interesujące, magiczne lub egzotyczne miejsca akcji dobrze „się sprzedają", są niemal gwarantem sukcesu komercyjnego, sprawdzają się na dużym ekranie. Aby to udowodnić, wystarczy wymienić takie pozycje, jak *Indiana Jones* i jego wszystkie kontynuacje, *Miłość, szmaragd i krokodyl*, *Powrót do przyszłości*, *Cast away*, *Robin Hood*, wszelkie filmy opowiadające o piracki przygodach czy *Park Jurajski*, których sława po latach minionych od premiery wciąż nie przemija. Wśród bardzo znanych, lubianych i docenionych przykładów kina przygodowego znajduje się również wiele adaptacji książkowych np. różne odsłony perypetii muszkieterów, *Zorro, Błękitna laguna*, *Niekończąca się opowieść*, *Opowieści z Narnii*, *Władca pierścieni*, *Duża ryba* lub *W 80 dni dookoła świata.* Jednym z polskich reprezentantów w tej kategorii jest właśnie *W pustyni i w puszczy.* Powieść Sienkiewicza ma wszystko, co potrzebne jest do skonstruowania klasycznego filmu przygodowego: niecodzienne miejsce akcji (pełne egzotyki afrykańskie plenery sprawdzały się wielokrotnie w produkcjach tego gatunku, takich jak *Indiana Jones*, *Klejnot Nilu*, *Mumia* czy *Sahara*), wątek porwania oraz pełna niebezpiecznych przygód (np. przedzieranie się przez burzę piaskową, audiencja u Mahdiego, droga przez puszczę i sawannę, starcie z Beduinami w wąwozie, choroba Nel) tułaczka głównych bohaterów, a także postać Stasia, który dzięki swej odwadze i sprytowi pokonuje wszelkie przeciwności. Materiał na film jest więc doskonały. Jak pisze Lech Ludorowski:

> Dzieło Sienkiewicza czyta się „jednym tchem". Jest ono mistrzowsko skomponowane. Dynamikę fabuły powieściowej tworzy tu dramaturgiczny splot wielu niezwykłych i nagłych wydarzeń. Wir nieustających przygód fascynuje wyobraźnię czytelnika. Od porwania do wy-

zwolenia i ocalenia trwa nieprzerwalny dramat walki o życie. (…) Dzieło jest komponowane jakby filmową techniką kadrowania fabuły, oddaleń, zbliżeń, ujęć panoramizujących, zwolnień i przyśpieszeń, w gwałtownych projekcjach dynamiki[1].

Pierwsza ekranizacja przygód Stasia i Nel w reżyserii Władysława Ślesickiego, (1973r), choć dziś już nieco zakurzona, znalazła swe stałe i solidne miejsce w historii polskiej kinematografii. Aleksandra Chomiuk pisze o niej:

Prawa filmu Ślesickiego to prawa wielkiego spektaklu przygodowego w historyczno-egzotycznych realiach, zrealizowanego ma miarę możliwości peerelowskiej kinematografii (…) Staranność doboru i układu obrazów, dbałość o efekty plastyczne, udana próba oddania malowniczych afrykańskich krajobrazów, może nieco „chropowata", ale przekonująca gra Tomasza Mędrzaka w roli Stasia, złożyły się na dzieło bogate znaczeniowo, w umiejętny sposób łączące wartości dydaktyczne, rozrywkowe i estetyczne[2].

Kiedy prawie po trzydziestu latach od powstania produkcji Ślesickiego filmowcy powrócili do powieści Sienkiewicza, zainteresowanie tą ekranizacją[3] było tak wielkie jak w przypadku *Quo vadis* Jerzego Kawalerowicza (filmy te zresztą weszły na ekrany kin w tym samym roku). Okazuje się, że i zawód widzów po premierze był porównywalny. Film na podstawie powieści Sienkiewicza i w tym przypadku okazał się produkcją dobrze nakręconą, ale zbyt poprawną. W jednej z recenzji *W pustyni i w puszczy* Jacek Szczerba, chcąc uwypuklić poprawność polityczną filmu, pisze: „powiedzmy sobie szczerze, gdyby filmować wszystko tak, jak to przed prawie stu laty napisał Sienkiewicz, film byłby pewnie oskarżany o rasizm"[4]. W dalszej części artykułu recenzent z ironią podaje przepis na sukces w polskiej kinematografii:

Wzór na film idealny wygląda obecnie w Polsce mniej więcej tak: powinien być krótki (to oznacza mniejsze wydatki i więcej seansów w kinach), odwoływać się do czegoś, co wszyscy znają (np. do szkolnej lektury), być powszechnie zrozumiały (precz z jakimkolwiek cieniowaniem!) i emocjonujący, ale bez wywoływania grozy (ma być przecież także dla dzieci!)[5].

Ta recepta to jednak także bardzo trafna recenzja najnowszej ekranizacji przygód Stasia i Nel. Nic więc dziwnego, że film ten nie spowodował masowych wypieków na twarzach

[1] Za J. Ruszała: *Artyzm „W pustyni i w puszczy" Henryka Sienkiewicza w świetle krytyki literackiej i naukowej*, [w:] *W rocznicę jasnogórskiego tryumfu 1655; Recepcja twórczości Sienkiewicza*, pod. red. L. Ludorowskiego, Lublin 2005, s. 161.
[2] A. Chomiuk: *Skutki „poprawiania" Sienkiewicza. O dwóch ekranizacjach „W pustyni i w puszczy*", [w:] ibidem, s. 178.
[3] *W pustyni i w puszczy*, reż. Gavin Hood, Polska 2001.
[4] J. Szczerba: *„W pustyni i w puszczy" na ekranach kin*, „Gazeta Wyborcza" 2001, nr 70, s. 20.
[5] Ibidem, s. 20.

(choć miał do tego potencjał). Nie powodowały ich również mało znane, komiksowe wersje powieści. Jedną z nich jest na przykład „dymkowe" *W pustyni i w puszczy* z roku 1990 autorstwa Jacka Dąbały i Tomasza Wilczkiewicza. Jest to adaptacja bardzo wierna oryginałowi, poprawna, czytelna i przejrzysta. Skierowana została do najmłodszego czytelnika (czego dowodzi chociażby prosta, mało realistyczna, „bajkowa" kreska Wilczkiewicza znana przede wszystkim z satyrycznych ilustracji do artykułów prasowych w „Angorze") i z założenia nie miała żyć własnym życiem, a być jedynie wprowadzeniem do lektury powieści noblisty (o czym we wstępie do komiksu wspomina Lech Ludorowski). Ta drugorzędna rola komiksu postawiła go w cieniu powieści jeszcze przed jego realizacją. Czytelnik więc, sięgając po niego, może odebrać go jako zbędny dodatek do twórczości Sienkiewicza, ciekawostkę, niemalże jedynie broszurę zachęcającą do twórczości noblisty, nie autonomiczne dzieło sztuki komiksu. I taki charakter ma właśnie ta wersja przygód Stasia i Nel. Niewiele również czytelnik może oczekiwać od późniejszej wersji *W pustyni i w puszczy* autorstwa Rafała Skarżyckiego (*Tymek i Mistrz*, *Jeż Jerzy*) i Wiesława Dojlidko. Jest to nie tylko adaptacja powieści, ale adaptacja adaptacji. Twórcy komiksu opierali się bowiem na najnowszym filmie na podstawie powieści noblisty. Radosław Lipowy, krytyk komiksu, już w pierwszym zdaniu recenzji[6] tego albumu pisał: „Mimo szumnych zapowiedzi i dość dużej promocji jak na debiutancki album polskiego rysownika znowu otrzymaliśmy do swych rąk dzieło niedorobione". Z takim „niedorobionym dziełem" w przypadku obecności Sienkiewicza w komiksie czytelnicy mogli mieć do czynienia już wcześniej, kiedy to w „Angorze" publikowano w odcinkach rysunkowe *Ogniem i mieczem*[7] (zebrane później w wydaniu zbiorczym). Pozycja ta ściśle bazuje na filmie, postaci są mniej lub bardziej udanymi portretami aktorów, kadry mają przypominać te filmowe. Zrezygnowano tu z ręcznego wpisywania kwestii w dymki, korzystając z jednolitej czcionki, przez co komiks jest tandetnie „broszurowy", a przy tym nachalny. Obie te pozycje nie są więc albumami godnymi większej uwagi, plasują się na zdecydowanie niższej półce w hierarchii sztuki dymków. Czyżby więc Staś i Nel nie mieli okazji pokazać się w komiksowych kadrach z dobrej strony? Na szczęście niedawno bohaterowie przygodowej powieści Sienkiewicza znaleźli swoje miejsce w historii komiksu. Zaprezentowali się przy tym bardzo oryginalnie i z całkiem innej perspektywy niż w przytoczonych przykładach. Maciej Parowski pisał, że z udanym, komiksowym nawiązaniem do literatury mamy do czynienia wtedy, gdy: „adaptor nie podąża dokładnie po śladach pisarza. Kiedy szuka (i znajduje) obrazkowe

[6] R. Lipowy: „W pustyni i w puszczy" Egmont, [@:] http://www.komiks.gildia.pl/komiksy/w_pustyni_i_w_puszczy/1/rec1 [09.04.2009].
[7] P. Woldan, J. Glanc-Szymański: *Ogniem i mieczem – komiks na podstawie powieści Henryka Sienkiewicza*, Łódź 1999.

Rys 9 Okładka *Ogniem i mieczem* (P.Woldan, J. Glanc-Szymański), Westa-Druk 1999

ekwiwalenty dla jego słów i pomysłów. Kiedy dopisze do opowieści pisarza jakieś puenty, dalsze ciągi, jakieś wstępy czy wprowadzenia, których u autora nie było”[8]. W 2005 roku przedstawiciele młodego pokolenia twórców komiksów: Janusz Wyrzykowski (m.in. współtwórca antologii komiksowej pt. *Solidarność - 25 lat: Nadzieja zwykłych ludzi*), Tobiasz Piątkowski (współautor takich serii jak *48 stron* i *Status 7)* oraz Krzysztof Janicz podążyli za receptą Parowskiego i wspólnie zrealizowali komiksowy projekt online pt. *Nowe przygody Stasia i Nel - opowieść filmowa traktująca o dalszych losach bohaterów „W pustyni i w puszczy”*. Miał być on wprowadzeniem do późniejszej odsłony przygód Stasia, tym razem na papierze. Dwa lata później więc pod szyldem wydawnictwa Kultura Gniewu na rynku pojawił się pierwszy tom komiksu tych samych autorów ściśle nawiązujący do *Nowych przygód* pt. *Pierwsza brygada – warszawski pacjent.* Notka na tylnej okładce tegoż albumu charakteryzuje go w ten sposób: „Wybuchowa mieszanina fantastyki, historii, opowieści przygodowej i bryku ze szkolnych lektur. Krótko mówiąc – *steampunk* po polsku!” W przypadku Sienkiewiczowskiego Stasia, jako głównego bohatera przytoczonego komiksu, wzmianka o przygodzie i szkolnej lekturze nie powinna dziwić potencjalnego czytelnika. Zestawienie jednak akurat tej postaci z fantastyką zaskakuje. Zanim więc zastanowię się nad charakterem zabawy powieścią Sienkiewicza zaproponowanej przez Wyrzykowskiego, Piątkowskiego i Janicza, chciałabym zatrzymać się nad istotą wykorzystanej przez nich w opowieści o Stasiu i Nel stosunkowo nowej konwencji w fantastyce naukowej – tj. *steampunku.*

Zabawa w Verne’a, czyli czym jest steampunk

Oto są, panie profesorze szczegółowe dane o statku, którym pan płynie. Zbudowany jest w kształcie wydłużonego cylindra o stożkowych dnach. Przypomina wyraźnie cygaro – kształt przyjęty już w tego rodzaju konstrukcjach budowanych w Londynie. Długość owego cylindra wynosi, od wierzchołka do wierzchołka stożków, dokładnie 70 metrów, największa szerokość zaś – 8 metrów. Stosunek tych wielkości nie równa się zatem 1:10 jak w waszych pospiesznych parowcach, jednak kształt jego jest wystarczająco opływowy, a wymiary wystarczająco długie, aby wypierana woda usuwała się z łatwością i nie stawiała żadnego oporu ruchowi statku. (…) Powierzchnia wynosi 1011,45 m2, pojemność zaś 1507,2 m3 wody, to jest posiada wyporność 1507 ton. Kiedy sporządzałem plany tego statku przeznaczonego do nawigacji podwodnej, chciałem ażeby – znajdując się na wodzie, w stanie równowagi – zanurzał się w 9/10, zaś wynurzał w 1/10 swej objętości. Zatem winien był wypierać wody tylko na 9/10 swej objętości, co czyni 1356,48 m3. Budując go więc według przytoczonych wyżej wymiarów, nie mogłem przekroczyć tej właśnie wagi[9].

[8] M. Parowski: *Wiedźmin – krnąbrny bohater, tajemniczy świat,* „Komiks” 1993, nr 2, s. III na okładce.
[9] J. Verne: *20 000 mil podmorskiej żeglugi*, przekł. B. Kielski, Poznań 1994, s. 77.

Tak Kapitan Nemo charakteryzował swój statek o nazwie „Nautilus” w powieści Juliusza Verne'a pt. *20 000 mil podmorskiej żeglugi.* Szczegółowe rozważna na temat wszelakich wymiarów i parametrów fantastycznego statku ciągną się tutaj jeszcze przez kilka stron. Jego bogate wyposażenie oraz niesamowite możliwości poznajemy, również w sposób szczegółowy, w innych częściach powieści. Jest to typowy sposób kreowania świata przez Verne'a. O m.in. tych, charakterystycznych elementach jego prozy pisał na przykład biograf Herbert R. Lottman:

Opisy słabo znanych krajów i ludów (opisy równie wiarygodne, co książkowe relacje i popularne magazyny tej epoki). Wynalazczy zmysł wznoszącego się ponad przeciętność bohatera, poświadczenie owego geniuszu przez osobę świadka (na ogół jest to sceptyk, czasem najlepszy przyjaciel, często zdeklarowany przeciwnik). (…) Nade wszystko zaś obecna jest nauka, która mogłaby przecież być rzeczywistością, a także wynalazki, które czekają na wynalazcę. Dla Juliusza Verne'a zmyślenia naukowej fikcji, w których maszyny i materiały ożywają jedynie dzięki wyobraźni autora – to za mało. Jego bohaterowie muszą zadać sobie trud, by poszerzyć swą wiedzę, posługują się istniejącymi narzędziami, materiałami i wynalazkami, by stworzyć z nich nowe[10].

I to właśnie przede wszystkim te rejony literatury: XIX-wieczny świat wynalazków i wielkich machin, parostatków i parowozów, początków elektryczności, kolonializmu stanowią dziś inspirację dla twórców *steampunku.* Jako korzenie tego nurtu podaje się więc początki literatury *science-fiction*, czyli w pierwszej kolejności powieści Juliusza Verne'a i Herberta George'a Wellsa. Choć specyfika rzeczywistości kreowanej przez tych dwóch pisarzy jest od siebie bardzo odmienna, łączy ją pewne zamiłowanie, stanowiące również inspirację dla twórców późniejszej, *steampunkowej* rzeczywistości – fascynacja ówczesnym rozwojem i rozkwitem postępu technicznego. Wells przedstawia jednak czytelnikowi niezwykłe maszyny w nieco inny sposób niż jego starszy kolega po fachu.

Pamiętam, jak szliśmy za nim, zakłopotani, pełni nieufności, i jak w laboratorium ujrzeliśmy w powiększeniu ten sam mechanizm, który rozwiał się nam był w oczach. Jedne części wykonane zostały z niklu, inne z kości słoniowej, inne znowu niezawodnie wyciosane z górskiego kryształu. Machina była już prawie gotowa, tylko kryształowe pałeczki leżały jeszcze nie wykończone na ławce obok kilku rysunków, wziąłem jedną z nich do rąk, aby się lepiej przyjrzeć. Zdawało mi się, że był to kwarc. (…) - Na tym wehikule – rzekł Podróżnik podnosząc do góry lampę – zamierzam przebyć czas. Rozumiecie? Nigdy nie mówiłem bardziej poważnie[11].

Autor *Wojny światów* w swych opisach wynalazków przykłada zdecydowanie mniej-

[10] H.R. Lottman: *Juliusz Verne,* przekł. J. Giszczak, Warszawa 1999, s. 9.
[11] H.G. Wells: *Wehikuł czasu,* przekł. F. Wermiński, Wrocław 1985, s. 13-14.

szą uwagę do szczegółu niż Verne. W tym wypadku charakterystyka wehikułu nie przypomina artykułu naukowego, jak to miało miejsce w powieściach przygodowych Verne'a, a ukazuje twór techniki w atmosferze tajemniczości, nawet grozy. Ta nowatorska maszyna nie zachwyca i ciekawi, a przeraża i zadziwia. Obaj pisarze poruszają tę samą tematykę, snując wizje potencjalnych możliwości techniki. Twórczość Verne'a jest jednak pochwałą postępu, pisarstwo Wellsa ostrzeżeniem przed nim. Wynalazki opisane na stronach utworów francuskiego twórcy powieści przygodowych wzbudzają zaufanie swoją funkcjonalnością, w twórczości Anglika są z kolei pretekstem do rozważań moralnych na temat mocy (i pokus niewłaściwego korzystania z niej), jaką daje wynalazczość. Autor *Wehikułu czasu* wielokrotnie w swej twórczości podkreśla, iż nauka ma nie tylko możliwości twórcze, ale destrukcyjne. Jak pisze Juliusz K. Palczewski:

> Verne szuka klucza do wyjaśniania zagadek otaczającego świata, Wells zatrzymuje się przed wrotami tajemnicy, kontemplując to, co znajduje się po drugiej stronie. Dla Verne'a badania naukowe prowadzą do całkowitego ujawnienia prawd cząstkowych, Większość konkretnych pomysłów Verne'a dognała, wchłonęła i prześcignęła rzeczywistość, podczas kiedy mity Wellsa zawsze pozostaną świeże i będą pulsowały życiem tak długo, jak długo istnieć będzie literatura[12].

Fantastyka naukowa od czasów tych dwóch pisarzy przechodziła wiele przeobrażeń, a echa powieści Wellsa i Verne'a odnajdziemy w niej wielokrotnie pod rożnymi postaciami. Na większą jednak skalę świeżość przesłania Wellsa jest udowadniana przez twórców jednej z nowszych odnóg *science-fiction*, bardzo modnej w latach osiemdziesiątych XX wieku – w *cyberpunku* (to z tego nurtu wyłoni się właśnie *steampunk*). Dzieła stworzone w tej konwencji również są ostrzeżeniem przed zgubnym wpływem technologii. Dobitnie bowiem ukazują świat przyszłości, gdzie mocno zaawansowana technika jest powodem degradacji moralnej człowieka, prowadzi do zachwiania lub zniszczenia podstawowych wartości. Łączą one ludzi z maszynami, korzystając z fascynacji cybernetyką, przez co traktują również o uzależnieniu człowieka od technologicznych osiągnięć. Dowodem na to są na przykład komiksowe odsłony *cyberpunku*. Mamy w nich do czynienia z takimi wizjami, jak: wszechwładza sztucznej inteligencji oraz istnienie ponadnarodowych korporacji kierujących losem ludzkości (Frank Miller *Ronin*) czy czujące roboty i tzw. *ghost hacking*, czyli „wkradanie się" do ich mózgów (Masamune Shirow *Ghost in The Shell).* Spójrzmy na jedną z plansz dzieła Shirowa,[13] by przekonać się, jak mógłby wyglądać cyberpunkowy świat. Strona jest wypełniona po brzegi.

[12] J. K. Palczewski: *Wstęp*, [w:] H. G. Wells: *Wehikuł czasu*, przekł. F. Wermiński, Wrocław 1985, s. 9-10.
[13] M. Shirow: *Ghost in the Shell*, przekł. F. Schoot, T. Smith, Milwaukie 1995, s. 165.

165

Rys 10 *Ghost in The Shell* (Shirow), Dark Horse Comisc, 1995

Tłum ludzi na ulicach, migające billboardy, wieżowce, wszechobecne śmieci mnożą się w kadrze komiksu tak, że trudno czytelnikowi skupić uwagę na szczegółach, jest ich za wiele. Musi się on mocno przyjrzeć, by wyłuskać z czarnej, przytłaczającej masy poszczególne elementy tła. *Cyberpunk* to zatem mroczne, industrialne wizje przyszłości, o których Wellsowi pewnie się nie śniło, idące o kilka korków dalej niż pisarstwo tego Anglika. Podstawą kreacji świata przedstawionego w obu przypadkach jest jednak ta sama, czarna antyutopia, której spełnienia my, czytelnicy, nigdy byśmy sobie nie życzyli.

To wizjonerstwo Wellsa nie jest jednak podstawową inspiracją dla twórców *steampunku.* Ci bowiem nie kreują świata przyszłości, ale zajmują się tym, co już było, lub według twórców XIX -wiecznych powieści mogło być. Swoich bohaterów ukazują więc nie w wieku XXI i później, ale w czasach Sherlocka Holmesa i Kapitana Nemo. Przedstawiają alternatywne wersje historii, które już minęły. Wehikuły czasu i inne fascynujące maszyny istnieją więc w kreowanych przez nich światach. Wskrzeszają oni ducha Wellsa, korzystają z jego mrocznych, przygnębiających wizji, ale także odświeżają skomplikowane pomysły Verne'a. Ich twórczość różni się jednak od swych pierwowzorów tym, że jest wzbogacona przez nowe elementy: popkulturę, ideologię oraz technikę XXI wieku. Istnienie telefonu komórkowego napędzanego parą jest w *steampunkowym* świecie wielce prawdopodobne. Ideą *steampunku* jest więc nakładanie nowych treści na stare realia, o czym świadczy oczywiście sama nazwa nurtu. *Steam* (z angielskiego „para") to symbol dziewiętnastowiecznych odkryć i realiów technicznych ówczesnego życia. Natomiast *punk*, czyli „śmieć" jest odwołaniem do dzisiejszej i przyszłej rzeczywistości oraz ponurych dzieł *cyberpunkowych*, przez co zapowiada raczej mroczne wizje[14]. Określenie *steampunk* zostało po raz pierwszy użyte w 1987 roku w wywiadzie z amerykańskim pisarzem *science-fiction* Kevinem Waynem Jeterem, który w ten sposób opisał charakter twórczości swojej i swych przyjaciół po fachu, również twórców literatury fantastycznonaukowej eksperymentujących z jej odmianą w stylu retro. Jednak dopiero w roku 1990 słowo *steampunk* zostało wypromowane przez najważniejszego przedstawiciela twórczości *cyberpunkowej* – Williama Gibsona. To on, wraz z Bruce'em Sterlingiem napisali powieść pt. *Maszyna różnicowa*[15], będącą już teraz klasykiem dopiero rozwijającego się gatunku. W Polsce do literatury *steampunkowej* możemy zaliczyć *Lód* Jacka Dukaja (akcja powieści toczy się w 1924 roku, Polska nadal jest pod rządami cara) oraz powieści Andrzeja Pilipiuka (pełne wehikułów czasu, naukowców i zagadek detektywistycznych). Choć dorobek polskich twórców jest jeszcze świeży i ubogi ilościowo, należy zaznaczyć, że powieści w tej

[14] *Retrostacja – definicja steampunku...?* [@:] http://steampunk.republika.pl/defin01.html [01.10. 2008].
[15] L. Krystek: *Steampunk fun,* [@:] http://unmuseum.mus.pa.us/notescurator/steampunkfun.htm [12.04.2009].

konwencji cieszą się ogromną popularnością wśród fanów fantastyki, co zapewne przyczyni się do szybkiego rozwoju tego nurtu w Polsce. A jak *steampunkowe* założenia realizują się w sztuce komiksu?

Śladów Verne'a w komiksie jest wiele. Zagranicznych, „dymkowych" adaptacji jego powieści doliczymy się co najmniej kilkunastu[16]. W Polsce Verne'a w wersji obrazkowej otrzymaliśmy na przykład w albumie pt. *W 80 dni dookoła świata* autorstwa Stefana Weinfelda i Andrzeja Chyżego, wydanego w serii „Klasyka przygodowa" (obok tego komiksu w serii ukazały się również adaptacje *Podróży Guliwera* i *Wyspy skarbów*). Jego autorzy chcąc wiernie zobrazować słynną powieść, nie szczędzili komentarza odautorskiego: dialogów tu niewiele, choć tekstu, jak na komiks, bardzo dużo. Album nie wnosi do twórczości autora książek przygodowych nic nowego, jest bardzo odtwórczy i ma służyć jako kolejna zachęta do sięgnięcia po pierwowzór. Krzysztof Janicz, który nazwał komiksy wpisujące się w konwencję *steampunkową* „ostatnim bastionem Verne'a"[17], zaznaczył, że używając takiego określenia, nie chodzi mu o podobne do przytoczonego komiksu Weinfelda adaptacje powieści francuskiego pisarza (bo te są po prostu nudne), a albumy jedynie zainspirowane jego twórczością. Jednym z najbardziej poczytnych i podziwianych brytyjskich scenarzystów komiksowych, który w swej karierze właśnie w ten sposób odwołał się do XIX-wiecznych dzieł znanych prozaików jest np. Alan Moore. Jego komiksowy dorobek jest imponujący. Niektóre numery przygód takich ikon popkultury, jak *Batman*, *Superman* i *Spawn* czy bijący ostatnio rekordy popularności *Strażnicy* lub *V jak Vendetta* to tylko nieliczne z osiągnięć Moore'a. Zapoznając się jednak z nimi, czytelnik łatwo zauważy, że specjalizacją scenarzysty są przede wszystkim superbohaterowie. Jak więc udało mu się połączyć ten element popkultury z postaciami znanymi także z twórczości Verne'a? W 2001 roku na amerykański rynek komiksowy wszedł album pt. *The League of Extraordinary Gentlemen*[18], który udowodnił, że postaci literackiej klasyki mają potencjał superbohaterów. Podobne dowody znajdziemy w najnowszej, polskiej, komiksowej, nawiązującej m.in. do *W pustyni i w puszczy* twórczości.

[16] Spis komiksowych powieści J. Verne'a znajduje się na stronie: http://www.julesverne.ca/jvcomics.html
[17] K. Janicz: *Komiks – ostatni bastion Verne'a,* [@:] http://www.steampunk.republika.pl/bast01.html [01.10. 2008].
[18] W Polsce komiks ten wyszedł w 2003 roku pt. *Liga Niezwykłych Dżentelmenów.*

Staś Tarkowski w grze z konwencjami – projekt Piechur.

Nowe przygody Stasia i Nel - opowieść filmowa traktująca o dalszych losach bohaterów „W pustyni i w puszczy” – taki nagłówek komiksu odnajdujemy na witrynie internetowej „Retrostacja”. Pod tym właśnie szyldem odsłaniają się przed czytelnikami zaskakujące treści, które początkowo trudno połączyć ze znaną powieścią Sienkiewicza. Dziwna i podejrzana wydaje się być również notatka o projekcie, do której odsyłacz odnajdziemy na stronie internetowej komiksu *Piechur*, imitującej starą, pożółkłą gazetę. Tam bowiem przeczytamy niecodzienne informacje na temat powstania *Nowych przygód.* Zatem według autorów zostały one odnalezione na jednej z krakowskich giełd staroci w czerwcu 2005 roku jako komiksowa kontynuacja *W pustyni i w puszczy* z roku 1913. „Znalezisko było w opłakanym stanie: zdekompletowane, pożółkłe odcinki wyrwane z gazety, niektóre poplamione lub naddarte”[19] – czytamy w *Piechurze*. Zaraz po tej informacji komiks ten nazwany jest „najstarszą, polską historyjką obrazkową”, do której powstania nie wiadomo czy nie przyczynił się sam Sienkiewicz. Oczywiście fakt, iż początki polskiego komiksu przypadają na rok 1935, a nowoczesna kreska *Nowych przygód* od razu umieszcza tę historię pośród wyrobów najnowszej sztuki komiksowej, sprawia, że tutaj informacje stylizowane na wiarygodne wiadomości z miejsca stają się nieprawdopodobne. Również stwierdzenie, że twórca *W pustyni i w puszczy* mógł zajmować się komiksem, brzmi absurdalnie. Mimo tego redaktorzy serwisu brną dalej, odsyłając czytelników do internetowej wersji listu Adama Ruska, badacza historii polskiego komiksu i socjologa, na temat rzekomego odkrycia *Nowych przygód Stasia i Nel*. W wypowiedzi tej autor zachwyca się niecodziennym znaleziskiem, a także zastanawia się nad autorstwem komiksu, przypisując je Marii Obidziance, zmyślonej przyjaciółce noblisty, oraz Kamilowi Mackiewiczowi, wymyślonemu autorowi nieprawdziwego komiksu pt. *Ogniem i mieczem, czyli przygody szalonego Grzesia*. Należy zaznaczyć, że imię Maria jest tutaj znaczące, gdyż noblista trzy razy w swoim życiu poślubiał kobiety o tym właśnie imieniu. Autor listu podaje także, że kontynuacja *W pustyni i puszczy* była publikowana właśnie w krakowskim tygodniku „Piechur”, czasopiśmie organizacji *Strzelec*, wydawanym w Krakowie od 1911 r. Organizacja o tej nazwie, jak wiadomo, istniała naprawdę. Powstała w roku 1910, a jej komendantem był sam Józef Piłsudski. Jak dowiadujemy się również z tej witryny to komiks, odwołując się do wyobraźni swych młodych czytelników, miał służyć do narodowej mobilizacji. Te właśnie informacje funkcjonują jako zabawna otoczka, wstęp do *Nowych przygód Stasia i Nel.*

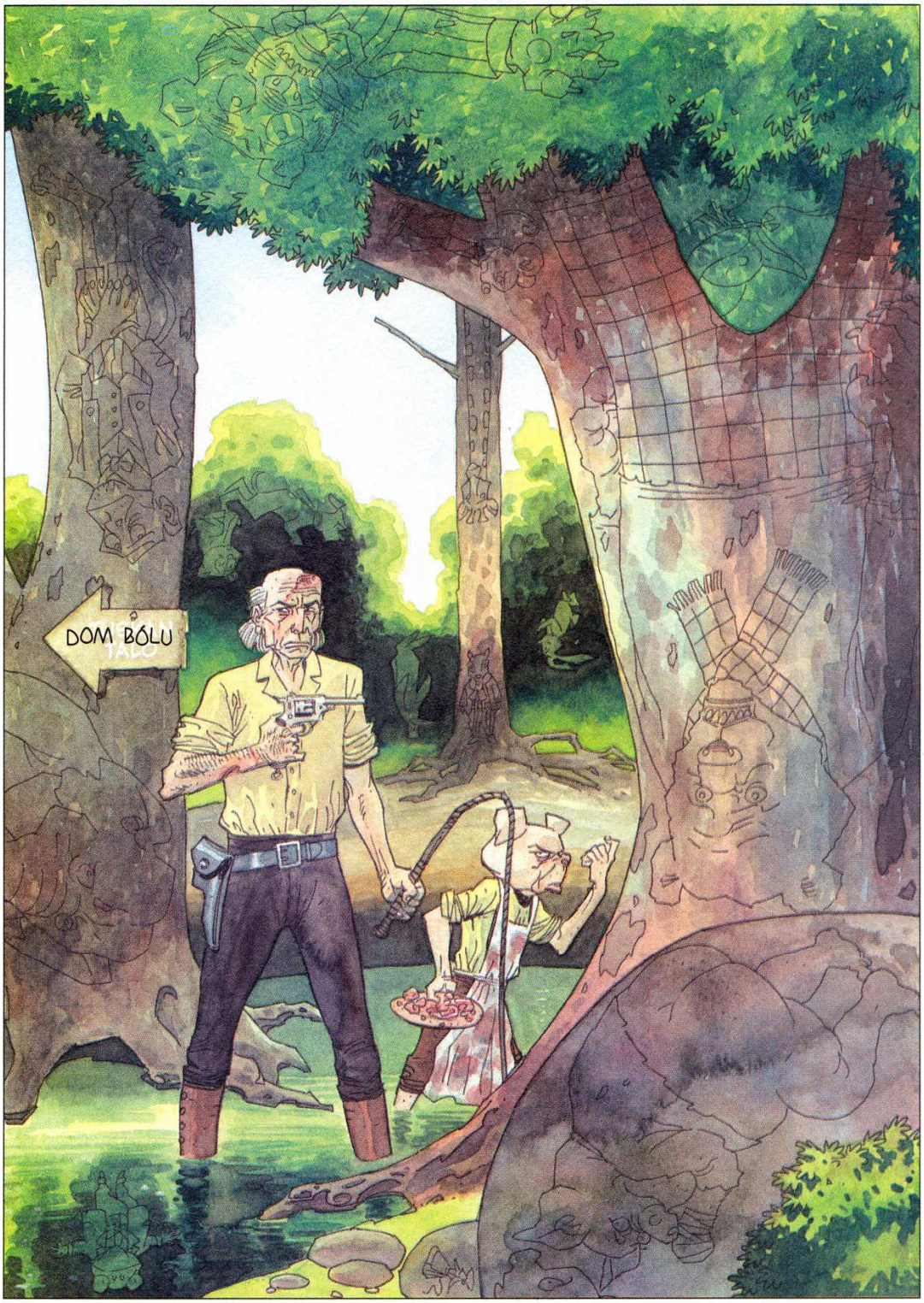
[19] *Czy Sienkiewicz o tym wiedział?* [@:] http://steampunk.republika.pl/piechur/odkrycie.html [01.10.2008].

Podane na zasadach mistyfikacji wiadomości zapraszają czytelnika do niecodziennej zabawy z dziełem Sienkiewicza, proponując tak jakby podróż w czasie, ułatwiając wczucie się w klimat wieku XIX i przestawienie się na inne, niż współczesne, realia proponowanej pozycji. Witryna *Piechur*, mimo że od premiery *Nowych przygód* minęły już trzy lata, regularnie się rozrasta, a jej autorzy nie rezygnują z zaproponowanej na samym początku konwencji. Wszelkie informacje związane z komiksem (np. jego obecnością na różnego rodzaju festiwalach czy zgromadzone recenzje albumu) podawane są czytelnikom właśnie w formie stylizowanej na ogłoszenia z XIX-wiecznych czasopism. Na przykład informacja o publikacji jednego z odcinków *Pierwszej Brygady* na łamach czasopisma „Chichot" na witrynie *Piechur* brzmi:

> Skandal! Najnowszy komiks wykradziony! Premierowy odcinek *Pierwszej Brygady* w zagadkowy sposób odnalazł się na łamach satyrycznej gazety *Chichot*. „Niechlubny 4-ty numer jest już niemal we wszystkich kioskach Królestwa i Galicji" - donoszą nam zgorszeni czytelnicy...[20]

Innym z podobnych przykładów jest galeria szkiców z komiksu, którą opisano jako reklamę „firmy portretowej J. Wyrzykowskiego i spółki". Stosowanie takiej stylizacji przypomina zabiegi, które znane są już ze wspomnianego komiksu *steampunkowego* pt. *Liga Niezwykłych Dżentelmenów*. Album ten w komentarzu odautorskim nazywany jest np. „periodykiem" lub „pismem obrazkowym dla chłopców". Wszystkie informacje znajdujące się poza właściwym tekstem miały więc przypominać te w autentycznych czasopismach. Szczególnie widać to w zakończeniu tomu drugiego, gdzie na ostatnich stronach albumu do komiksu dodano kolorowankę, łamigłówkę czy grę planszową. Wszystko to jednak zostało ujęte w żartobliwej formie nie odwołującej się do wyobraźni dziecięcej lecz do poczucia humoru starszego czytelnika. W przypadku *Nowych przygód Stasia i Nel* podobna mistyfikacja przeprowadzona jest na większą skalę. Rozgrywa się ona jednak przede wszystkim na bogatej stronie internetowej komiksu, a jej reklamę (m.in. w postaci pocztówki z wizerunkiem Stasia, Nel i Kalego na tle sondy pochodzącej z obcej planety) znajdziemy jedynie na dwóch ostatnich stronach papierowego albumu. Powiązań *Pierwszej brygady* z *Ligą* możemy doszukać się jeszcze więcej. Bez wątpienia projekt polskich twórców był inspirowany komiksem Alana Moore'a.

[20] *Zapisane w telegrafie*, [@:] http://steampunk.republika.pl/piechur/anonse.html [05.04.2009].



Rys 11 Strona przedstawiająca łamigłówkę naśladującą szarady dla dzieci, *Liga Niezwykłych Dżentelmenów* (A. Moore, K. O'Neill), Egmont 2003

Jak pisze Daniel Gizicki w internetowym magazynie „Esencja”:

Skojarzeń z *Ligą Niezwykłych Dżentelmenów* nie da się uniknąć, ale jak już czerpać z wzorca, to z dobrego, a co najważniejsze – twórczo, a nie odtwórczo. Scenarzyści *Pierwszej brygady* wychodzą obronną ręką, przedstawiając własną historię, również intertekstualną. Wszystko to zostało podlane *steampunkowym* sosem i bardzo wartko poprowadzone[21].

Inne recenzje również nie unikają podobnych porównań. Sami twórcy o powiązaniach z *Ligą* mówią w ten sposób:

Liga to był przełom w *steampunku*. Takie retro-mega-crossovery robiono i wcześniej, ale Alan Moore przebił wszystkich erudycją. Nie mieliśmy najmniejszego zamiaru się z nim ścigać. Nasza literatura nie obfituje w tylu bohaterów akcji, co brytyjska. Na szczęście historię mamy bardziej komiksową niż oni. Zamiast setek postaci, postanowiliśmy to i owo podrasować, połączyć[22].

Jak wyglądają więc te połączenia u trójki młodych twórców? *Pierwsza brygada* to tzw. *crossover* – komiks, w którego fabule spotykają się bohaterowie zaczerpnięci z różnych serii, często ze światów wzajemnie się wykluczających. Tego typu twórczość pozwala na przykład na jednoczesną współpracę w fabule dzieła bohaterów klasyki literackiej i najnowszego filmu nastawionego na masowy odbiór (np. animowany film *Batman vs. Drakula*). *Crossovery* to swego rodzaju miszmasz, w którym spotykają się znani bohaterowie. Na przykład autorzy *Ligi* nie mieli oporów w wykorzystaniu w jednym albumie kilku powszechnie znanych postaci literackich. I tak, na kartach komiksu odnajdujemy: Wilhelminę Murray (bohaterkę *Drakuli* Brama Stokera), Allana Quatermain'a (bohatera powieści Henry’ego Ridera Haggarda,), Kapitana Nemo oraz Dr Hawley'a Griffin'a (postaci ze słynnych powieści Wellsa), Dr Henry'ego Jekylla (bohatera świata stworzonego przez Stevensona) i Auguste'a C. Dupina (detektywa z opowiadań Edgara Allana Poe). Postaci te spotykają się w Wielkiej Brytanii w roku 1989. Są dużo starsi, niż ci, których znamy z kart literatury, a czasy ich świetności już przeminęły. Ta niecodzienna menażeria stawia czoło tajemniczym zagrożeniom czyhającym na Imperium Brytyjskie. Kto zatem pojawia się w polskim *crossoverze?* Bohaterami *Nowych przygód* jest Staś, Nel i Kali. Natomiast w *Pierwszej brygadzie* wachlarz postaci literackich, a także historycznych powiększa się. Obok bohaterów *W pustyni i w puszczy* pojawiają się: Józef Piłsudski, generał Korczyński, a także inżynier Wokulski. We fragmentach jeszcze niewy-

[21] D. Gizicki: *My, pierwsza brygada*...[@:] http://esensja.pl/magazyn/2008/01/iso/09_83.html [17.04.2009].
[22] Wypowiedź Krzysztofa Janicza w wywiadzie „*Pierwsza brygada" na dywaniku*, [@:] http://komiks.nast.pl/artykul/2812/1/Pierwsza-Brygada-na-dywaniku-wywiad-z-tworcami/ [18.04.2009].

danego tomu drugiego *Pierwszej brygady* pt. *Tokijski łącznik* opublikowanych na stronie www.1brygada.com pojawia się doktor Tomasz Judym. W zapowiedziach kolejnych odcinków wymieniane są takie nazwiska, jak Maria Skłodowska-Curie, Karol Borowiecki czy Feliks Dzierżyński. Mieszanka Sienkiewicza, Prusa, Żeromskiego i podręczników do historii okazuje się nośnym, komiksowym materiałem, który Janiczowi, Wyrzykowskiemu i Piątkowskiemu udało się oprawić w ramy historii *przygodowo-steampunkowej*.

Przebiegły monsieur Solipse opanowawszy umysł Nel, przedostał się do bazy Tarkowskich i uwięził jej mieszkańców. Na wolności pozostał jedynie Kali, który zdołał ukryć „białego orła", a teraz szuka sposobu na uratowanie opiekunów. Czy Staś oprze się podstępom Francuza nim przyjdzie odsiecz?[23]

Takimi słowami narratora rozpoczynają się *Nowe przygody Stasia i Nel.* Są one streszczeniem poprzedniego, pięćdziesiątego odcinka komiksu (do którego zresztą czytelnik nie dotrze, gdyż wcześniejsze odsłony *Przygód* rzekomo zaginęły), które brzmiąc jak relacja jakiejś sensacji, wprowadza nas w konwencję przygodowej opowieści. Tzw. komiksy awanturnicze zajmują w historii „dymków" bardzo solidną pozycję – to właśnie one są najbardziej kojarzone z opowieściami rysunkowymi. Nic dziwnego, takie seriale jak *Tarzan* czy *Terry i Piraci* w dużej mierze nadały charakter całemu gatunkowi. Dokonały bowiem rewolucyjnej przemiany w sposobie narracji komiksów (kilka planów w obrębie jednego kadru, gra światła i cieni). Komiks *Piechur* sięga do tych tradycji. Wizualnie natomiast pierwsza jego strona sugeruje czytelnikowi kolejną, bo *steampunkową* stylizację. Wykreowana jest bowiem na czasopismo z początków XX wieku, o czym świadczy kolorystyka utrzymana w sepii, mająca przypominać pożółkłe ze starości, naddarte strony. Nagłówek *Piechur – magazyn młodzieży strzeleckiej*, data – *Kraków, dnia 19 kwietnia 1913 roku*, oraz numer czasopisma, w tym wypadku dziewiętnasty, są dodatkowymi elementami tej kreacji. Po streszczeniu poprzedniego odcinka, w pierwszym kadrze, widzimy związanego mężczyznę. Jego kolor włosów – blond – patrząc z perspektywy tytułu komiksu, od razu powoduje skojarzenie z Sienkiewiczowskim bohaterem, Stasiem. Jest to jednak inny Staś, niż ten, który figuruje w stereotypowym wyobrażeniu czytelnika. Szeroka sylwetka, męskie rysy twarzy i zarost, sprawiają, że wydaje nam się, iż mamy do czynienia z silnym, dojrzałym mężczyzną, być może nonszalanckim amantem. To wyobrażenie dalekie jest od wizji młodego chłopca, którego poznajemy w początkowych rozdziałach *W pustyni i w puszczy.* Komiks ma być kontynuacją (oczywiście z

[23] J. Wyrzykowski, T. Piątkowski, K. Janicz: *Nowe przygody Stasia i Nel*, odcinek 51, [@:] http://steampunk.republika.pl/piechur/odc51.html. [01.09.2007].

Rys 12 Jeden z odcinków *Nowych przygód Stasia i Nel* (Wyrzykowski, Piątkowski, Janicz), 2005

przymrużeniem oka) powieści Sienkiewicza. Tutaj Staś jest już dojrzałym mężczyzną, a jak okazuje się w dalszych częściach komiksu, jego pełne napięcia przygody nie skończyły się wraz z tułaczką po Afryce. Dowodem jest nie tylko ich komiksowy zapis, ale na przykład słowa ciężko chorującej Nel charakteryzujące jego postać: „Stanisław Tarkowski to człowiek czynu. Gdyby malarię można było wytropić i zabić, byłabym zdrowa”[24]. Tak wykreowany, zarówno pod względem wyglądu, jak i charakteru Staś, pasuje do konwencji komiksu o wartkiej akcji. Podobnie jak Winicjusz przypomina silnego superbohatera. Przypominał go również już w końcowych rozdziałach powieści Sienkiewicza:

Sam wychudł i sczerniał, co było dowodem, że febra się go nie ima, gdyż chorzy na nią nie opalają się na słońcu, ale wyrósł i zmężniał. Ruch i praca fizyczna spotęgowały w nim dzielność i siłę. Muskuły jego rąk stały się jak stalowe. Był to naprawdę zahartowany już podróżnik afrykański. Polując codziennie i strzelając tylko kulami stał się też niezrównanym strzelcem. Dzikich zwierząt nie obawiał się już wcale, albowiem zrozumiał, że kudłatym lub cętkowanym myśliwcom w dżungli niebezpieczniej jest z nim się spotkać niż jemu z nimi. Raz zabił jednym strzałem wielkiego nosorożca, który, zbudzony z drzemki pod akacją, szarżował na niego niespodzianie. Z napastliwych bawołów afrykańskich, które rozpraszają czasem całe karawany, nic sobie nie robił[25].

To kolejny Sienkiewiczowski opis bohatera, który wpasowuje się w komiksową konwencję. Główna postać przygodowych „dymków” powinna być przecież bohaterem w ogólnym tego słowa znaczeniu: być silna, odważna i zaradna. Musi być także rozpoznawalna[26]. Staś u Sienkiewicza zyskuje te przymioty. Julian Krzyżanowski o bohaterstwie chłopca w powieści pisze:

Bohaterstwo to fizyczne i psychiczne, powiedzmy moralne. Znakomity strzelec i dobry jeździec, odznaczający się żelaznym zdrowiem, zaradny i nie tracący przytomności w sytuacjach nawet najtrudniejszych, rozwija się i przekształca w toku bolesnych doświadczeń i dochodzi do wyzbycia się chełpliwości, do zrozumienia, że w nadzwyczajnych swych wyczynach po prostu spełniał obowiązki, które nakładało nań życie[27].

Twórcy *Pierwszej brygady* idą jednak o krok dalej od powieściopisarza. Staś chłopiec w jego dziele ma potencjał „poszukiwacza przygód”, w komiksie natomiast Staś mężczyzna już nim jest. W *Nowych przygodach* walczy z czarnym charakterem Solipse'em, który stara

[24] J. Wyrzykowski, T. Piątkowski, K. Janicz: *Pierwsza brygada*, cz. II, *Tokijski Łącznik*, odcinek pierwszy [@:] http://steampunk.republika.pl/piechur/judym1.html [15.03.2009].
[25] H. Sienkiewicz: *W pustyni i w puszczy*, Kraków 2009, s. 191.
[26] W. Birek: *Anatomia komiksu. Bohater rozpoznawalny*, „Komiks”1993, nr 7, s. 49.
[27] Za J. Ruszała: op. cit, s. 167.

się wykraść diament o tajemniczej mocy – skarb rodziny Tarkowskich (podobnie zorganizowana jest również fabuła pierwszego tomu *Ligi Niezwykłych Dżentelmenów*, gdzie bohaterowie starają się przejąć z rąk złoczyńców inny tajemniczy klejnot, Kaworyt, materiał antygrawitacyjny). W *Warszawskim pacjencie* natomiast Staś przeprowadza na Syberii dywersyjną akcję wysadzenia stoczni pancernych balonów, by następnie odbić Józefa Piłsudskiego z petersburskiego szpitala psychiatrycznego. W *Tokijskim łączniku* z kolei włamuje się do królewskiego archiwum wywiadu. Staś to także, jak przystało na *stempunkowego* bohatera, wynalazca. Jednak jego fascynujący tryb życia w komiksie sprawia, że jego żona Nel narażona jest na niebezpieczeństwa (w internetowym komiksie Solipse zawładnął jej umysłem i prawie zmusił ją w ten sposób do popełnienia samobójstwa) i zaniedbanie (Staś poświęca tyle czasu swym wynalazkom, że okazuje mało zainteresowania swojej żonie; kiedy Nel choruje na malarię, jej mąż bierze udział w niebezpiecznych przygodach). Ta jednak jest wiernie oddana swemu mężowi, wszak już w powieści zaufała mu bezgranicznie. Staś to dla niej oparcie i wybawienie z niebezpiecznych sytuacji. W płaszczyźnie ich relacji nic się więc w komiksie nie zmienia. Oczywiście odmienna jest jedynie odsłona wizualna Nel: w wizji twórców komiksu jest to drobna kobieta, już nie dziewczynka (w pierwszej odsłonie ukazuje się czytelnikowi w modnej w ówczesnych czasach bluzce z żabotem, która uwypukla jej krągłości, w prologu do *Pierwszej brygady* ukazana jest na wzór pełnej seksapilu diwy). Ciekawie twórcy komiksu ukazują także postać Kalego. Nie przypomina on już członka afrykańskiego plemienia. Jego postać jest mocno uwspółcześniona nawet jak na standardy początków XX wieku, w których dzieje się akcja komiksu. Kali bowiem przypomina rastamana – posiada długie dready urozmaicone koralikami, bujną brodę, ubrany jest w luźne ogrodniczki lub kurtkę z podniesionym kołnierzem przyozdobioną małymi kośćmi i wisiorami. W komiksie, podobnie jak w powieści, jest on wiernym towarzyszem Stasia, pomaga mu w walce ze złoczyńcami, asekuruje go. Jest to równocześnie postać humorystyczna, podobnie jak w wersji Sienkiewicza wzbudza ona sympatię czytelnika. Posługuje się łamanym językiem („twoja się odsunąć – to robota dla czarnego! … Kozacka zaraza wracać”[28]), szczerze okazuje swoje uczucia (Nel podobnie jak w książce nazywana jest przez niego dobrym Mzimu), choć waleczny i zwinny, jest równocześnie niezdarny i nieporadny (próbując naprawić swój pojazd, przypadkiem go wysadza), oraz łakomy (na jednym z kadrów *Warszawskiego pacjenta* ukazany jest jak ze smakiem pałaszuje posiłek i gotuje sobie potrawy). Wyrzykowski, Piątkowski oraz Janicz bezpośrednio bazują więc na Sienkiewiczowskim materiale. Proponują nowe rozwiązania znanych treści, nie

[28] J. Wyrzykowski, T. Piątkowski, K. Janicz: *Pierwsza brygada*, cz. I, *Warszawski pacjent*, Warszawa 2007, s. 15.

Rys 13 Nel w *Złodzieju z Bagdadu* (Wyrzykowski, Piątkowski, Janicz), 2006

pomijając faktów zarysowanych przez noblistę. Wprowadzając natomiast do opowieści Józefa Piłsudskiego, korzystają z jego mniej znanej, „nie podręcznikowej" biografii. Marszałka poznajemy, kiedy przebywa on w szpitalu psychiatrycznym w Petersburgu. Piłsudski autentycznie symulował chorobę psychiczną, będąc uwięzionym w 1900 roku w warszawskiej cytadeli. Udało mu się stamtąd uciec. Podobnie rzecz ma się w komiksie, z tą różnicą jednak, że w ucieczce pomaga mu Staś Tarkowski. Piłsudski spotyka w albumie Sienkiewiczowskiego bohatera na Syberii, gdzie został zesłany za udział w zamachu na cara. Jego zesłanie to również fakt historyczny. Na wygnaniu spotkał on byłych powstańców styczniowych. W albumie komiksowym dzieje się podobnie: powstańcami dowodzi jednak kolejna postać literacka – generał Korczyński. Autorzy albumu nie tylko więc nie pomijają w swej historii szczegółów przedstawionych *W pustyni i w puszczy,* ale budują swą opowieść na autentycznej choć „podrasowanej" historii Polski. Podobnie rzecz ma się i w *Lidze Niezwykłych Dżentelmenów,* co również upodabnia te dwa komiksy do siebie. Alan Moore także starał się nie zamazywać charakteru znanych powszechnie postaci. Przykładem na to może być niewidzialny człowiek, który w fabule komiksu zamieszkuje potajemnie w „Zakładzie poprawczym dla krnąbrnych dziewcząt Panny Rosy Coote", a tam, korzystając ze swych niecodziennych możliwości, dokonuje serii gwałtów. Jako, że sprawcy nikt nie widział, późniejsze ciąże dziewcząt uważane są za niepokalane poczęcia. W powieści Wellsa Hawley, również nie jest bohaterem pozytywnym. Jak pisze Agnieszka Cholewa:

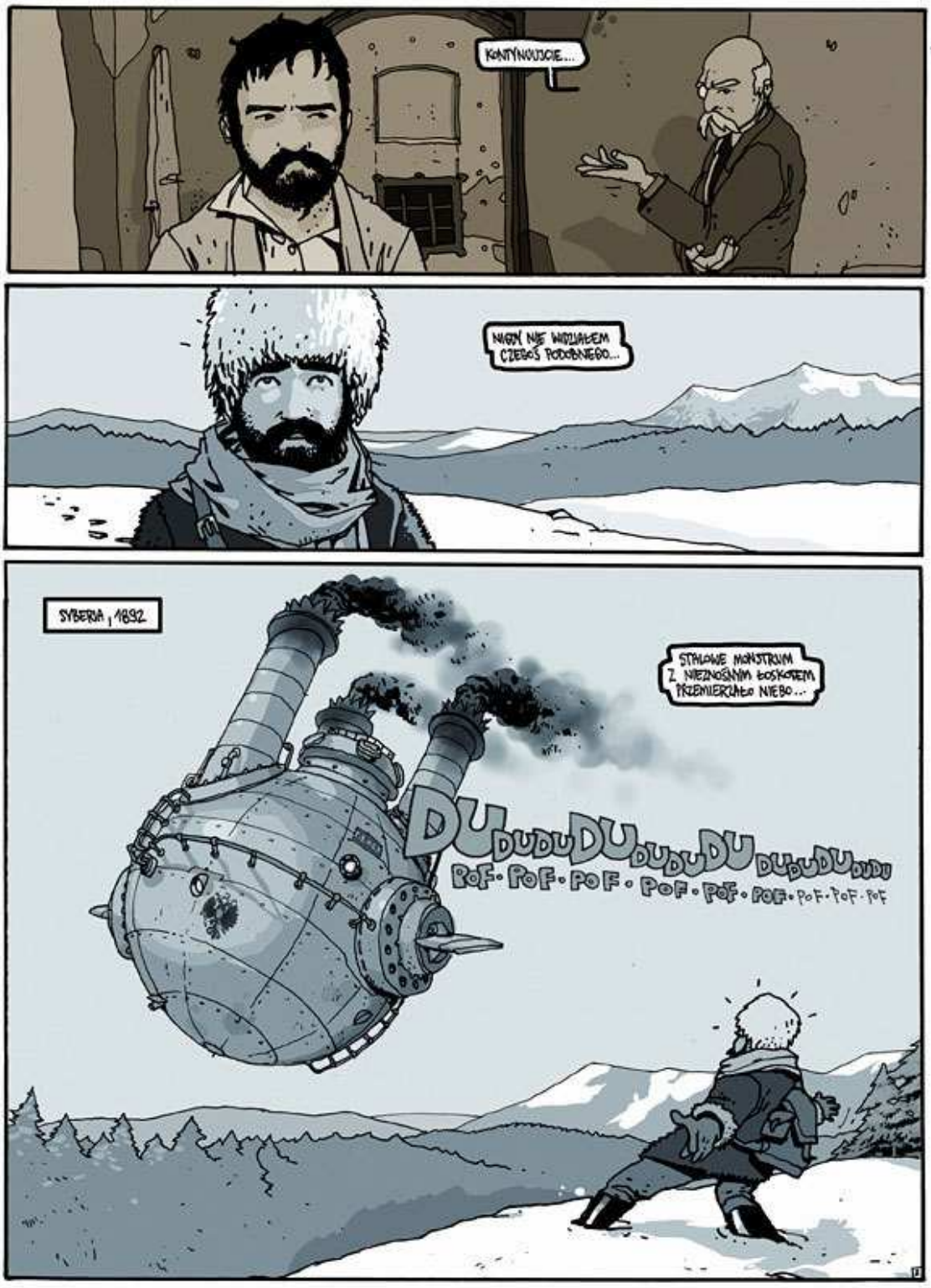
> Griffin nie potrafi opanować swoich złych skłonności, chce osiągnąć cel bez rachunków kosztów moralnych. (…) Niewidzialny człowiek obfituje w sceny gwałtowne, wyznania budzące wstręt, a przynajmniej niechęć, obrazy śmierci, rozlewu krwi, kalectwa. Nagromadzenie mocnych efektów uzasadnia moralizatorska tendencja utworu[29].

Hawley Griffin w komiksie pozostaje więc złoczyńcą znanym z *Niewidzialnego człowieka.* Wprowadzenie go do fabuły nie służy jednak moralizowaniu. Wpisując się w popkulturowe konwencje komiksu, mimo udziału w odważnych i prowokujących scenach, jego postać staje się humorystycznym elementem. Autorzy uwolnili go od balastu XIX- wiecznych dylematów moralnych i ostrzeżeń, a zrobili z niego cynicznego, dowcipnego, acz niewzbudzającego zaufania wśród innych członka Ligi. W drugim tomie komiksu wychodzi z niego prawdziwa natura złoczyńcy, gdyż okrutnie zdradza on swoich towarzyszy. Twórcy komiksu starali się w ten sam sposób odzwierciedlić pierwotny charakter Kapitana Nemo, lekko

[29] A. Cholewa: *Dylematy uczonych i wynalazców w literaturze science fiction II połowy XIX i początku XX wieku,* [w:] *Fantastyka XIX I XX wieku – granice i pogranicza,* pod. red. J. Szcześniak, Lublin 2001, s. 149; 151.

drwiąc z jego powagi i tajemniczości, a przy tym bawiąc czytelnika. Postaci zarówno w *Lidze*, jak i w *Piechurze* oraz jego kontynuacjach zostały więc bez charakterologicznych zmian „wrzucone" w *steampunkowy* świat XIX i XX wieku.

Jak wygląda ten *steampunkowy* świat? Jest on przede wszystkim pełen różnorodnych wynalazków wzbogaconych o nowoczesne technologie. Kiedy monsieur Solipse w *Nowych przygodach* stara się uciec „górniczym wehikułem drążącym tunele tajnej bazy Tarkowskich" Staś, Kali oraz Nel miażdżą go swoim gigantycznym, napędzanym na parę pojazdem - „Kingiem". Wynalazek jest oczywiście aluzją do słonia o tym samym imieniu, którego oswoiła w powieści Nel. Swoim wyglądem również przypomina to zwierzę: chodzi na czterech nogach, a zamiast trąby posiada działo. Jego wnętrze jest pełne dźwigni, przycisków, monitorów, wygląda jak statek z kosmosu. Zaprojektował go sam Staś, ale to nie jedyny pomysł młodego wynalazcy. Wymyśla on również tzw. „pionowzloty", a w prologu do *Warszawskiego pacjenta* pracuje nad tajemniczym wynalazkiem dla inżyniera Wokulskiego. W komiksie Staś strzela do swych wrogów z ogromnego działa, które również jest urządzeniem „sprowadzonym" do komiksu zgodnie z ideą *steampunku*, z przyszłości. W Petersburgu natomiast, podczas akcji odbijania Piłsudskiego ze szpitala psychiatrycznego, bohaterowie uciekają samochodem, który po wpadnięciu do wody automatycznie przemienia się w statek. Nowe, fantastyczne technologie to nie tylko jednak atrybut bohatera *W pustyni i w puszczy.* Jak wspomniałam, Sienkiewiczowski bohater na Syberii bierze udział w akcji wysadzenia rosyjskiej stoczni pancernych balonów. Sam kradnie jedną z tych masywnych, hałaśliwych machin z fabryki. Autorzy komiksu na witrynie *Piechur, ż*eby przybliżyć czytelnikowi wygląd fantastycznego, pancernego balonu, odsyłają go do zagranicznego forum dyskusyjnego, na którym można odnaleźć projekt przerobionej przez fanów na konwencję *steampunkową* Gwiazdy Śmierci – bojowej stacji kosmicznej znanej z *Gwiezdnych wojen.* Ten właśnie wytwór Imperium Galaktycznego został w filmie stworzony w celu unicestwienia Rebelii i zawładnięcia Galaktyką, podobnie może jak rosyjskie pancerne balony w komiksie miały zawładnąć Ziemią. Rosyjskim wynalazkiem jest również ogromny i przerażający (oczywiście napędzany parą) cyborg-Kozak, który przez całą fabułę *Pierwszej brygady* ściga Stasia. Podróżuje on stalowym powozem, zaprzężonym jednak w konie. Jego zniekształcona twarz do złudzenia przypomina zniszczonego podczas walki Terminatora (cyborga-zabójcę), bohatera, kultowych dla fanów *science-fiction*, filmów w reżyserii Jamesa Camerona. Jak więc widać, komiks polskich twórców bardzo silnie korzysta ze *steampunkowych* konwencji, zwracając się ku wynalazczości i fascynacji fantastycznymi połączeniami starych technologii z nowymi. Na witrynie *Piechur* autorzy komiksu zamieszczają nawet krótkie notki o osiągnięciach polskich wynalazców

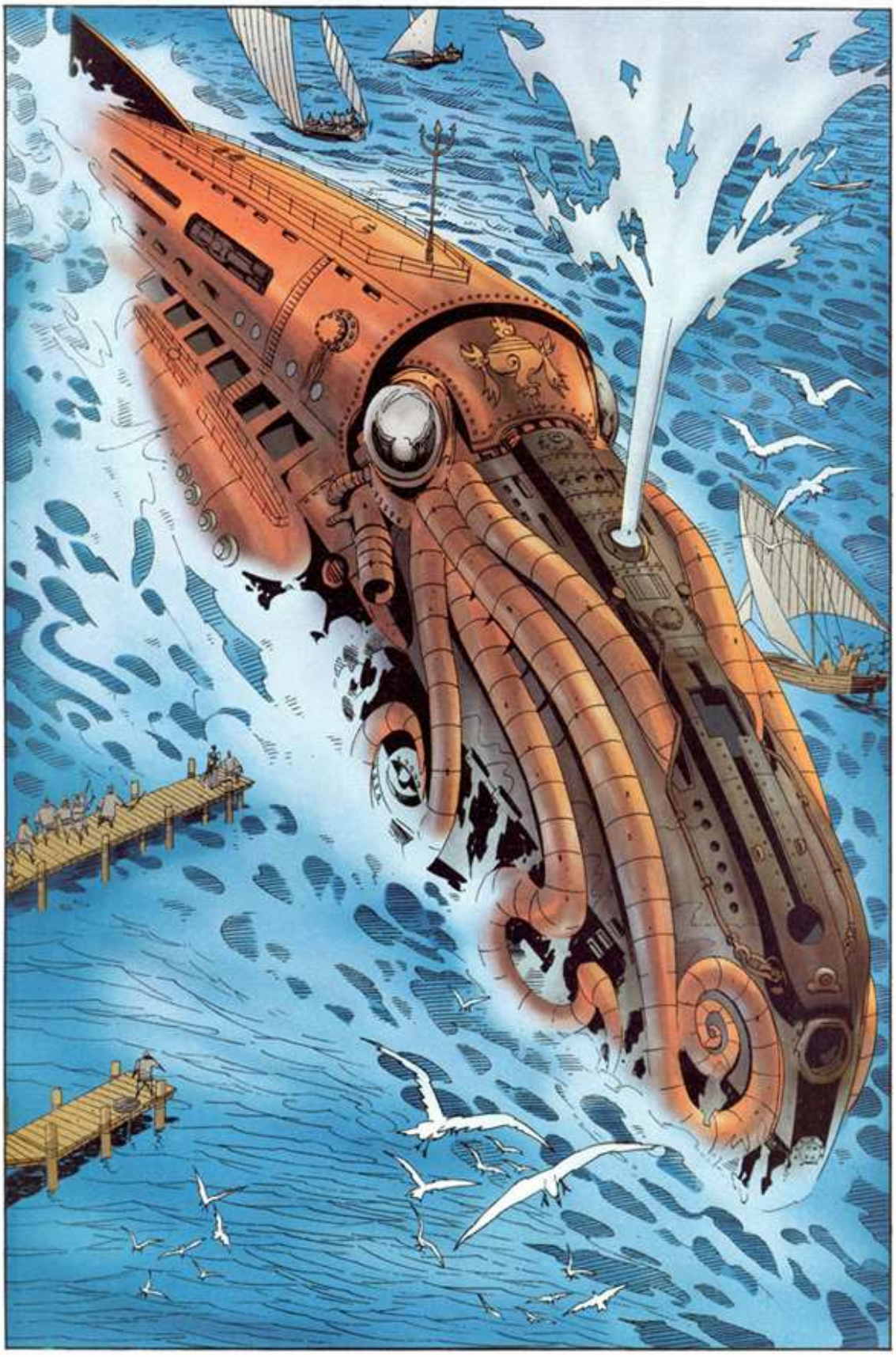


Rys 14 Józef Piłsudski i pancerny balon na kartach *Pierwszej Brygady* (Wyrzykowski, Piątkowski, Janicz), Kultura Gniewu 2007

przełomu XIX i XX wieku[30]. Możemy tu poczytać o torpedzie powietrznej, śrubowcu, latającej łodzi czy samolocie cylindrycznym, które stanowiły inspirację dla twórców *Pierwszej brygady*.

W *Lidze Niezwykłych Dżentelmenów* czytelnik ma również okazję przenieść się w świat dziwacznych wynalazków. Już jedna z pierwszych plansz komiksu pokazuje odbiorcy, z jaką rzeczywistością mamy w tym świecie do czynienia. Przedstawia ona bowiem ogromny, będący w trakcie budowy, most nad kanałem La Manche. Z wody wypływają wielkie, pełne trybów machiny. Nad nimi wznoszą się gigantyczne posągi, a wśród nich możemy zauważyć tarczę wzniesioną ku pochwale przemysłu z flagą brytyjską urozmaiconą napisem *Industry.* Wśród tego krajobrazu sylwetki rozmawiających bohaterów, to tylko małe, czarne punkciki, co może mieć również symboliczna wymowę. Tak samo wiele miejsca poświęcono w komiksie na ukazanie słynnego statku Kapitana Nemo - „Nautilusa", którego obraz, zajmując aż całą stronę albumu, wskazuje wprost na konwencję XIX–wiecznej prozy. Połączenie jej z nowoczesnymi technologiami objawia się na przykład na planszy, na której autorzy przedstawili gigantyczną, dziwaczną *broń nowej ery elektrycznej*[31]. Jest to ogromny, latający, napędzany prawdopodobnie parą, wyposażony w wielkie działa statek. W *Pierwszej brygadzie* wynalazki również przedstawiane są bardzo szczegółowo na zajmujących ponad pół strony kadrach (pancerny balon, stalowy powóz cyborga). Dwa wielkie statki Stanisława Wokulskiego (o nazwie „Izabela"), połączone dziwacznym, skomplikowanym, masywnym i uzbrojonym w działa pomostem, zajmują natomiast aż dwie strony komiksu. Fascynacja „tworami" techniki to niejedyny element stylizacji komiksu na historię z przełomu XIX i XX wieku. Przebiega ona tutaj również na płaszczyźnie języka. *Nowe przygody Stasia i Nel* są pod tym względem bogatsze niż *Warszawski pacjent.* Ten pierwszy jest opatrzony bogatym komentarzem odautorskim, słowa w nim, opisują niemal całą akcję rozgrywającą się w kadrach oraz uczucia bohaterów. *Pierwsza brygada* jest natomiast nastawiona bardziej na oddziaływanie obrazem i szybko przebiegającą akcję. Kadry w komiksie są tu bardzo duże, wypełnione szczegółowymi szkicami. Kwestie wypowiadane przez bohaterów ograniczono więc do prostych, pojedynczych zdań. W tym przypadku zatem nie widać tak wyraziście wspomnianej stylizacji. *Nowe przygody* wyraźnie się różnią pod tym względem od swojego papierowego następcy. Spójrzmy na kilka komentarzy do następujących po sobie kadrów w pięćdziesiątym trzecim odcinku *Przygód*.

[30] *Archiwum Stanisława Wokulskiego*, [@:] http://steampunk.republika.pl/piechur/archiwum.html [21.04.2009].
[31] A. Moore, K. O'Neill: *Liga Niezwykłych Dżentelmenów*, przekł. P. Braiter, T. 1, Warszawa 2001, s. 72.



Rys 15 "Nautilus" w *Lidze Niezwykłych Dżentelmenów* (A. Moore, K. O'Neill), Egmont 2003

W kierunku Stasia rzucił się jeden z najgroźniejszych wojowników – Nessa. W jego wściekłym spojrzeniu gorzała nienawiść Solipse'a, którego wola krępowała umysł owandyjczyka niewidzialnymi więzami. Staś wiedział, że jego jedyną szansą jest znajomość sztuki wojennej plemienia, którą zgłębiał podczas niezliczonych sesji „medytacja" w chacie o splątanych ścianach. Z niezwykłą chyżością młodzieniec uniknął ataku i zdołał obrócić impet czarnoskórego przeciw niemu. Głowa negra uderzyła w stalową ścianę korytarza z siłą, która strzaskałaby czaszkę zwykłego człowieka lecz „pożeracz serc" stracił jedynie świadomość. Troska o życie przeciwnika wystawiła Stasia na niebezpieczeństwo ze strony pozostałych wojowników... Żelazny uścisk czarnych ramion pozbawił młodego Polaka tchu, lecz nie jasności umysłu[32].

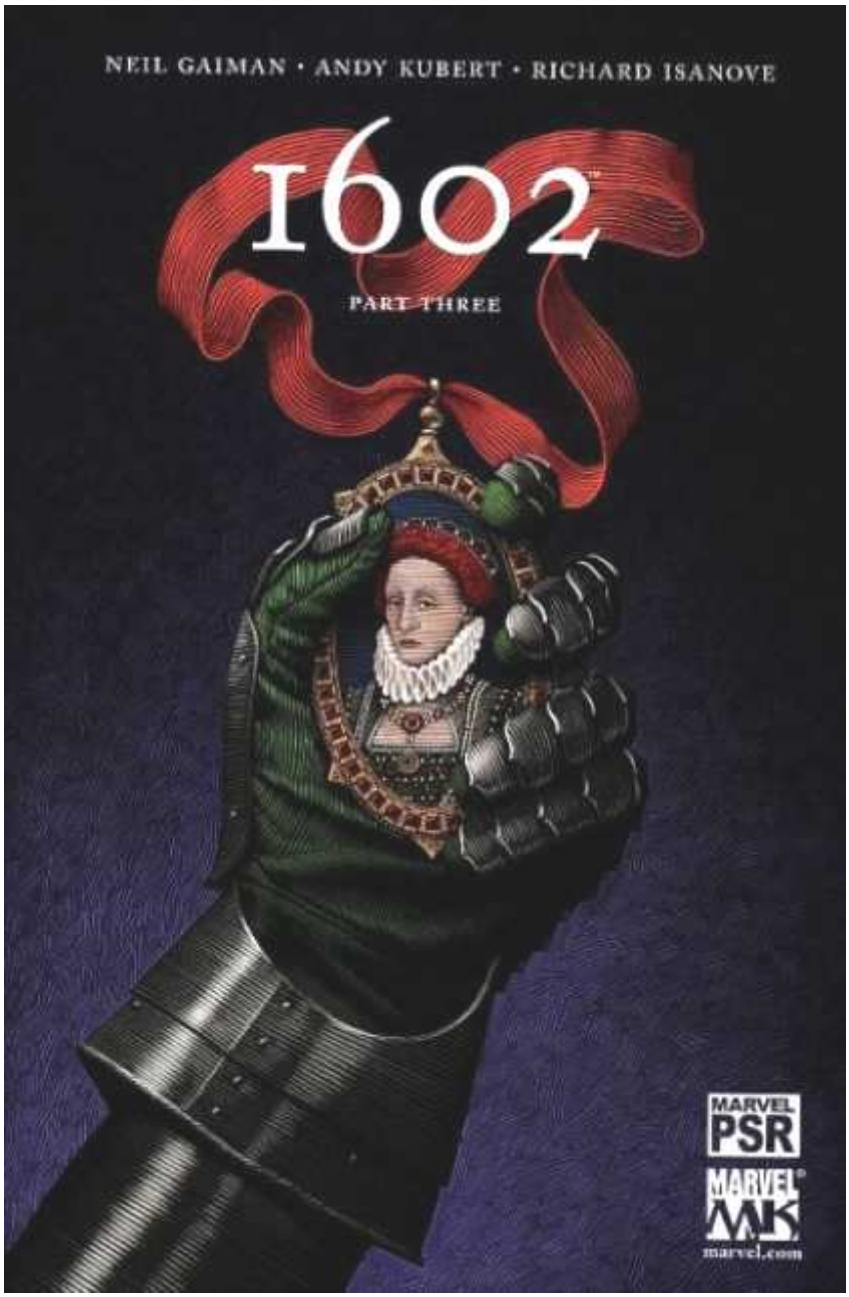
Ten rozległy komentarz relacjonuje wydarzenia dziejące się w kadrach tak szczegółowo, że ilustracje do niego są niemal niepotrzebne, by zrozumieć akcję dziejącą się w odcinku. Taki zabieg nie pasuje do standardów kultury „dymków". Język narratora również nie wpisuje się w tę konwencję. Określenia typu „gorzała nienawiść" czy „niezwykła chyżość", porównania i epitety są rzadkością w języku komiksów. Dzięki jednak sposobowi, w jaki narrator „mówi" do czytelnika, obrazkowa historia o Stasiu i Nel nie jest do końca uwspółcześniona. Mimo że ich przygody przebiegają w komiksowych kadrach, zakorzenionych już w popkulturze późnego XX-wieku, język nadal ma sugerować XIX-wieczne konwencje. Podobny zabieg zaobserwować można w *Lidze Niezwykłych Dżentelmenów.* Tutaj bowiem dialogi bohaterów również są mało uwspółcześnione. Za przykład mogą posłużyć rozmowy Wilheliminy i Alana, którzy mimo trwającego ataku swoich wrogów, potrafią przemawiać językiem prawdziwych dżentelmenów, równocześnie się broniąc (Quatermain: „Jeszcze tylko kawałek, a nasza droga zostanie usłana różami", panna Murray: „Różami? Lękam się, że pan się myli")[33]. Dodatkowo każda z części komiksu zakończona jest narratorskim komentarzem, zabawnym, a jednocześnie stylizowanym na mowę XIX wieku. Np. „W następnym numerze niniejszego periodyku obrazkowego znajdziecie kolejne sceny, które zadziwią Was i zachwycą, a także kilka epizodów nieco frywolnej natury, które nasze czytelniczki z wstydliwością i delikatnością właściwą swej słabej płci zechcą zapewne pominąć".[34] Podobne komentarze kończące każdy odcinek, choć zdecydowanie krótsze, znajdziemy również w *Nowych przygodach Stasia i Nel*. Zarówno *Liga Niezwykłych Dżentelmenów*, jak i projekt *Piechur*, łącząc te same elementy (znane postaci z przełomu XIX i XX wieku, fantastyczne wynalazki, mistyfikację, specyficzny język) dają czytelnikowi *steampunkową* rozrywkę czystego gatunku. Dodatkowo tego typu twórczość implikuje zabawę w rozszyfrowanie postaci i wątków, ukazuje nowe,

[32] J. Wyrzykowski, T. Piątkowski, K. Janicz: *Nowe przygody Stasia i Nel*, odcinek 53, [@:] http://steampunk.republika.pl/piechur/odc51.html. [01.09.2007].
[33] A. Moore, K. O'Neill: op. cit, s. 87.
[34] Ibidem, s. 26.

mniej lub bardziej udane, zaskakujące rozwiązania, a także miesza od dawna znane i zakorzenione w kulturze wątki, łamie pewne konwencje, stereotypy. Twórcy takich komiksów to równocześnie miłośnicy literatury, którzy własny sposób jej widzenia przedstawiają za pomocą „dymków", bawiąc się nią, prowadzą pewną grę z dziełami literackimi i czytelnikiem. *Pierwsza brygada* i *Liga Niezwykłych Dżentelmenów* to także komiksowe propozycje dla czytelników nie pałających sympatią do *Supermana* i *Batmana,* ale szukających tego typu popkulturowej rozrywki. Postaci w nich występujące to z jednej strony superherosi uwikłani w pełne wartkiej akcji przygody, z drugiej jednak to także dobrze nam znane elementy klasycznych dzieł. I tak, Staś na przykład wyzwala się ze stereotypowego wizerunku i przemienia się w odważnego, mężnego poszukiwacza przygód, niemalże superbohatera, dzięki czemu my odkrywamy go na nowo. Podobny, jednakże odwrócony zabieg „odczarowywania" komiksów zastosowano w oryginalnym albumie dziejącym się na pograniczu *steampunku* pt. *1602*[35]. Nie dzieje się on w erze parowozów, ale jeszcze wcześniej, bo u schyłku epoki elżbietańskiej. Bohaterami jego są postaci znane z tzw. *universum* wydawnictwa „Marvel", czyli pojawia się tu Fantastyczna Czwórka, Spiderman, Cyclops, Kapitan Ameryka czy Nick Fury. W niczym jednak nie przypominają oni superbohaterów. Przybierają nowe imiona, szaty, mówią językiem stylizowanym na ówczesną epokę. Jedyne co zostaje w nich z pierwowzoru to supermoce, które za czasów królowej Elżbiety zostają okrzyknięte czarami, przez co komiksowe postaci muszą zmagać się Inkwizycją i nietolerancją. Pojawienie się superbohaterów stających się już od dłuższego czasu w naszej kulturze swoimi własnymi karykaturami w komiksie stylizowanym na historyczny (odnajdziemy w nim wiele znanych z historii postaci i miejsc) „pisze" ich na nowo podobnie jak wymienione *crossovery.*

Po lekturze całej, wspólnej twórczości Wyrzykowskiego, Piątkowskiego i Janicza można zadać sobie pytanie: ile w tej zabawie Sienkiewicza? Opisywany przeze mnie wcześniej komiks Miarki i Ozgi na postawie powieści *Quo vadis* ściśle podąża za słowami noblisty. *Nowe przygody* oraz *Pierwsza brygada* jedynie z nich korzystają. Choć Staś Tarkowski to nadal mąż Nel i bohater opowieści przygodowej, trudno się oprzeć wrażeniu, że mogłaby go zastąpić każda inna postać literacka biorąca udział w szeregu niecodziennych zdarzeń, lub poszukiwacz przygód wymyślony specjalnie na potrzeby fabuły komiksu. Choć obecność w albumie postaci Piłsudskiego jest zrozumiała ze względu na jego „komiksowy" życiorys, to Korczyńskiego twórcy albumu mogliby zastąpić w fabule całkiem innym powstańcem styczniowym. Przeciwnicy sztuki komiksowej mogą więc zarzucić autorom projektu, że ci

[35] *1602* to wydany w Polsce w roku 2004 projekt Neila Gaimana, Andy'ego Kuberta oraz Richarda Isanove'a.



Rys 16 Okładka komiksu *1602*, na której znalazł się wizerunek królowej Elżbiety (Gaiman, Kubert, Isanove), Egmont 2006

korzystają jedynie z nazwisk zakorzenionych w polskiej kulturze, a nie z całych sylwetek bohaterów. Należy jednak pamiętać, że projekt *Piechur,* tak jak i wierne adaptacje komiksów, nie konkuruje ze swoimi pierwowzorami, nie jest również ich kontynuacją. Celem *Pierwszej brygady* nie jest zatem dokładne odzwierciedlenie postaci szczegółowo opisanych przez Sienkiewicza, a zabawa nimi. Można więc dociekać, dlaczego w fabule komiksu została wykorzystana dana sylwetka. Szukanie jednak w narysowanej postaci dokładnego odbicia powieściowego bohatera jest zabiegiem nietrafionym. Korzystanie z Sienkiewiczowskich bohaterów jest tu jedynie chwytem marketingowym. Ten jednak okazał się być udany, o czym świadczy wysoka wartość komiksu na tle innych produktów tego typu. Sami twórcy podchodzą do swojego projektu z poczuciem humoru i dystansem. Do takiego postrzegania ich komiksu nawołują również odbiorców. Krzysztof Janicz o powstaniu pomysłu na komiks mówi na przykład:

No i przyśnił mi się Marszałek na mechanicznej Kasztance... A za nim Strzelcy w machinach kroczących, z końmi, taczankami, szabelkami i biało-czerwonymi proporczykami. Prawdziwy steampunk made in Poland![36]

Komiks ten więc jest lekturą dla fanów zarówno sztuki komiksu, jak i sztuki komiksu i literatury. Niekoniecznie jednak musi trafić w gusta tych zagorzałych czytelników Henryka Sienkiewicza, którzy komiksu nie lubią. Staś w wydaniu *steampunkowym* raczej ich do nich nie przekona. Jest jednak kolejnym już dowodem na obecność Henryka Sienkiewicza w kulturze „dymków", w której tym razem objawił się on jako inspiracja do tworzenia fantastycznych, pełnych dziwacznych wynalazków wizji spod znaku parowej rewolucji.

[36] Wywiad z twórcami „Nowych przygód Stasia i Nel" [@:] http://www.carpenoctem.pl/pages/wywiad_02.htm [20.04.2009].

Zakończenie

Prace nad komiksem *Quo vadis* Miarki i Ozgi rozpoczęły się w tym samym czasie co produkcja filmu Kawalerowicza. Twórcy obrazkowej adaptacji Sienkiewicza chcieli wprowadzić jej promocję do kin. Reżyser nie wyraził na to zgody. „Komiks? Co to za sztuka?" – skrytykował[1]. Ta negatywna opinia o „świecie przerysowanym" nie powinna dziwić. Historie obrazkowe, choć dzisiaj w Polsce powoli umacniają swoją pozycję, nadal w dużej części stereotypowo kojarzą się z serialowymi, w wielu przypadkach infantylnymi historiami o amerykańskich superbohaterach z lat czterdziestych lub publikacjami dla najmłodszych. Powszechnie uważa się również, że komiksy skierowane są jedynie do młodego odbiorcy. W 2007 roku na przykład MPK Wrocław oraz gazeta „Echo Miasta" przeprowadziły kampanię „Bądź życzliwy, ustąp miejsca starszym", polegającą na rozwieszeniu w tramwajach plakatów w postaci komiksu przedstawiającego scenę, w której młody chłopak nie chce odstąpić starszej kobiecie swojego miejsca w autobusie. Nieco wcześniej, bo w 1998 roku, Ministerstwo Obrony Narodowej wydało komiksową broszurę pt. *Służba wojskowa i ty* , która w nachalny i naiwny sposób nawoływała młodych do pójścia do wojska[2]. Podobnych przykładów na zwracanie uwagi młodych za pomocą „dymków" jest prawdopodobnie o wiele więcej. Wywodzą się one ze stereotypu, że historie obrazkowe przyciągają jedynie oko niedojrzałej jeszcze młodzieży. Takie spojrzenie na komiksy uzasadnia Jerzy Szyłak, pisząc:

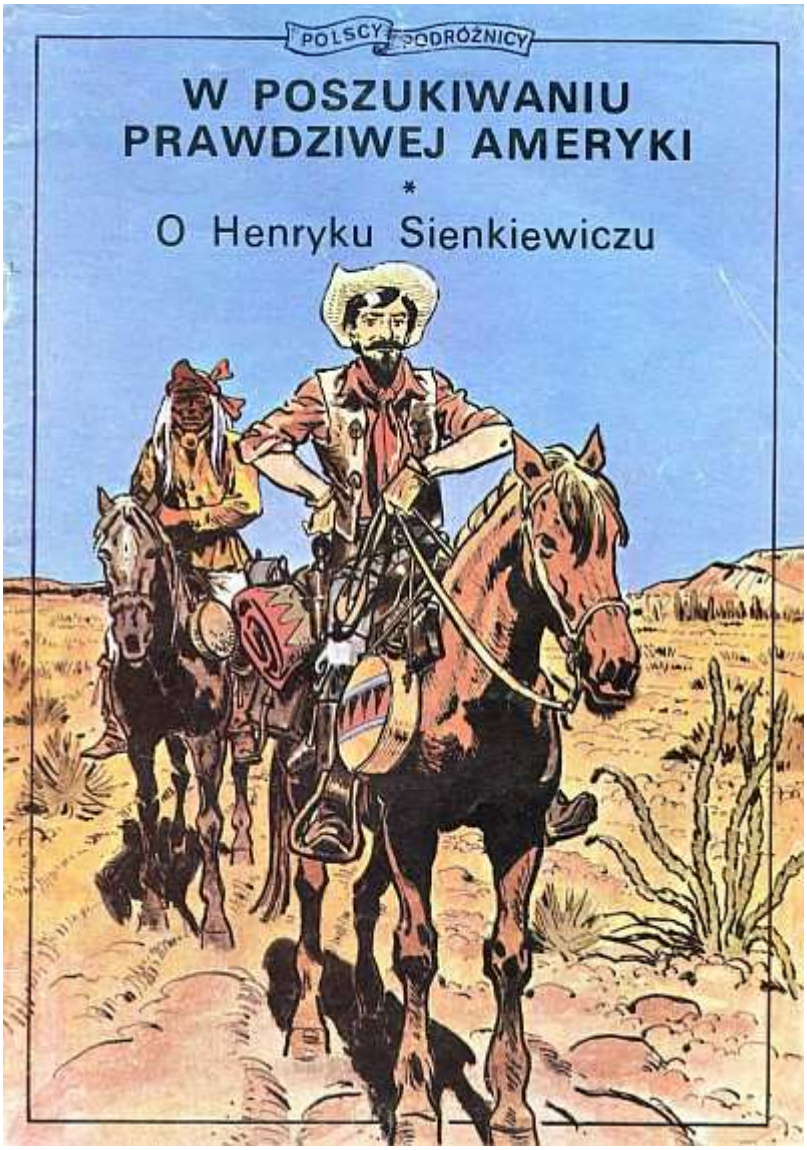
> Komiks cieszy się w Polsce złą opinią i jest to opinia całkowicie zasłużona. Historyjki obrazkowe służyły bowiem przede wszystkim celom propagandowym i ewentualnie dydaktycznym. (…) Komiks światowy miał trudną drogę do Polski. (…) Jedynie dwa wydawnictwa publikujące zachodnie komiksy zdołały w istotny sposób zaznaczyć swą obecność na rynku. TM-Semic, wydające przedruki amerykańskich seriali opublikowało w latach dziewięćdziesiątych kilkanaście tytułów (np. *Superman*, *Batman*, *Spider-Man*). Oficyna Egmont Polska odniosła sukces, wydając przeznaczony dla najmłodszych magazyn „Kaczor Donald"[3].

Kojarzenie komiksów tylko i wyłącznie z Disney'owskimi postaciami oraz herosami w trykotach wynika wyłącznie z nieznajomości gatunku. Historie obrazkowe operują swoim własnym językiem, którego akceptacja przez odbiorcę pozwoli mu na obcowanie ze sztuką w

[1] J. Obważanek: *Silna grupa kielecka pod wezwaniem komiksowym*, [@:] http://wrak.pl/index.php3?strona=mfk2001_10&ramka=mfk [28.01.2009].
[2] *Kącik Białego Kruka*, [w:] „Produkt" 2000, nr 1, s. 41.
[3] J. Szyłak: *Komiks*, Kraków 2000, s. 164; 170.

tak pełnym tego słowa znaczeniu, jak w przypadku filmu czy literatury. Komiksy, choć początkowo kojarzone jedynie z zabawnymi serialami bez zakończenia, ewoluowały do statusu tzw. *graphic novel*. Stały się więc powieściami rysunkowymi. Z pojedynczych pasków w czasopismach wkroczyły do księgarń jako osobne wydania książkowe. „Wyrosły" z literatury, są jej naśladownictwem, ale już nie imitacją. Funkcjonują obok niej jako swoiste i spójne komunikaty artystyczne. Naturalnym jest więc, że czerpią ze swego pierwowzoru na wielu płaszczyznach: od małych jej elementów do pełnych dzieł literackich. Komiks od samych początków swego istnienia adaptował powieści. Jedną z przełomowych w dziedzinie „dymków" adaptacji jest chociażby historia obrazkowa na podstawie książki Edgara Rice'a Burroughsa pt. *Tarzan wśród małp*. Człowiek-małpa w wersji rysowanej przez Hala Fostera (ilustratora książek) był nowatorskim, dobrze narysowanym dziełem komiksowym, któremu nie dorównuje niejedna, toporna adaptacja dzieł literackich klasę wyższych od powieści Burroughsa. W Polsce wierne adaptacje Henryka Sienkiewicza nie zrobiły jednak oszałamiającej kariery. Czemu? Próbowałam udowodnić, że dzieła noblisty dzięki plastyczności i „filmowości" są dobrymi materiałami na adaptację, także komiksową. Nawet epizody z życia pisarza zapisały się na kartach komiksu w obrazkowej historii autorstwa Stefana Weinfelda pt. *W poszukiwaniu prawdziwej Ameryki. O Henryku Sienkiewiczu* (1988 r). Należałoby jednak dodać, że nie tylko kategoria obrazowości ustawia Sienkiewicza w sąsiedztwie komiksów. Można by zaryzykować stwierdzenie, że jego dzieła za życia pisarza były właśnie jakby komiksami. Możemy bowiem odnaleźć kilka miejsc wspólnych w dzisiejszej sztuce „dymków" i w twórczości Sienkiewicza. Jakich? Teoplitz w *Sztuce komiksu* zaznacza, że opowiadanie obrazem wywodzi się z XIX-wiecznej, drukowanej w czasopismach powieści odcinkowej. To ona właśnie nasycała masowy rynek czytelniczy, który w dużej mierze przejął komiks i to właśnie takie powieści jak *W pustyni i w puszczy* czy *Quo vadis* początkowo były publikowane w odcinkach na łamach „Kuriera Warszawskiego" czy „Dziennika Poznańskiego". „O ile powieść odcinkowa lub też seriale broszurowe zaczęły jednak, jak się rzekło, stopniowo tracić swoją popularność właśnie na skutek rozwoju komiksu i filmu, o tyle relacja pomiędzy nimi pozostała żywa"[4] – pisze Toeplitz. Na ramach czasopism pojawił się więc komiks, który stał się „zastępstwem" dla czasopiśmienniczej literatury. Podobieństw między twórczością noblisty, a „światem przerysowanym" znajdziemy więcej. Komiksy od samego początku zmagały się z zarzutem kiczowatości. Nie chciano uznać ich za sztukę i do tej pory niejednokrotnie zaprzecza się, by mogły one się do niej zaliczać. Mówiono o historiach obrazkowych, że banalizują

[4] K.T. Toeplitz: *Sztuka komiksu*, Warszawa 1985, s.146.



Rys 17 *W poszukiwaniu prawdziwej Ameryki. O Henryku Sienkiewiczu* (S. Weinfeld, M. Szyszko), Sport i Turystyka 1988

rzeczywistość, bazują na stereotypach, podlegają masowym gustom. Z podobnymi zarzutami zmagał się również Sienkiewicz. O recepcji powieści o początkach chrześcijaństwa czytamy:

Zastanawiano się, czy *Quo vadis* można zaliczyć do arcydzieł. Porównując je z *Trylogią*, dochodzono raczej do przekonania, że ustępuje jej wyraźnie. Jedni twierdzili w konkluzji, że *Quo vadis* jest „mimo wszystko" arcydziełem, inni-że jednak nie. (…) Szczególnie surowe sądy wypowiedział Stanisław Brzozowski w obszernym studium *Henryk Sienkiewicz i jego stanowisko w literaturze współczesnej*. Autorowi *Quo vadis* zarzuca przede wszystkim płytkość myśli i uproszczenia w obrazie świata. „Oto mamy z jednej strony wszystko zło, występek, cierpienie, niepokój, chaos, a z drugiej cnotę, prostotę, prawdę, i w dodatku szczęście". W jego twórczości „Nie ma śladu żadnych sprzeczności duchowych, walk, zwątpień, mąk wewnętrznych, wszystko jest jasne (…)[5].

Mimo wielu nieprzychylnych opinii krytyków *Quo vadis* zyskało ogromną popularność, tłumaczono je na wszystkie cywilizowane języki świata. Czytelnicy tak pokochali Sienkiewiczowskich bohaterów, że stał się on polskim symbolem ówczesnej kultury masowej. Nawiązując do jego powieści, reklamowano produkty spożywcze lub odzież. We Włoszech istniały na przykład sandałki marki „Ursus" czy czekolady „Quo vadis"[6]. Na tej samej zasadzie dzisiaj produkuje się koszulki z wizerunkiem Spidermana i portfele z postaciami Smurfów. Obecnie obserwujemy taki popyt na Wolverine'a, jak ówcześnie na Winicjusza. Komiksy więc wygnane z obrębu sztuki przez krytyków masowo zawładnęły sercami czytelników. Podobnie jak dzieło Sienkiewicza stały się „fałszywymi arcydziełami". Mimo wszystkich tych czynników wskazujących na „komiksowość" Sienkiewicza wierne adaptacje jego dzieł nie zyskują najwyższych nakładów. Z noblistą, bardziej niż komiksy, kojarzy się na przykład piwo „Zagłoba". Czy to wina „średnich" adaptacji czy może Sienkiewicz, mimo że „plastyczny", nie jest ponadczasowy? Kierując taki zarzut w stronę dzieł noblisty, nie możemy zapominać, że nie tylko adaptacje wzorowane na jego powieściach nie cieszą się powodzeniem. Trudno bowiem znaleźć wśród wiernych przekładów literatury komiksy dobre. Przeważnie mówi się o albumach przeciętnych lub po prostu słabych. Niejednokrotnie mierzyli się z klasykami rysownicy o siermiężnej kresce, a ich adaptacjom brakowało polotu. Często dużo większe uznanie zyskiwały komiksy, w których korzystano jedynie z postaci, motywów, światów znanych z literatury, a nie z całych dzieł. Szyłak pisze, podsumowując historię komiksu:

[5] K. Poklewska: *Wstęp*, [w:] H. Sienkiewicz: *Quo vadis*, Wrocław 1994, s. 95.
[6] M. Kosman: *Światowy bestseller*, [w:] idem: *„Quo vadis"- prawda i legenda*, Poznań 2000, s. 229.

11

Rys 18 *Krzyżacy*, cz.1 (Jacquette, Capo), Twój Komiks 2002

Komiks to tylko rodzaj zabawy z tworzywem. Zabawa ta może jednak prowokować do krytycznego spojrzenia na samego siebie, na świat wokół nas i na nasze własne sposoby porozumiewania się, ponieważ wszystko to odbija się w komiksie jak w krzywym zwierciadle.[7]

Komiks jest więc krzywym zwierciadłem rzeczywistości. Czy więc nie może być również krzywym zwierciadłem literatury? Twórcy *Nowych przygód Stasia i Nel* oraz *Pierwszej Brygady* udowodnili, że jak najbardziej i to w zgrabnej odsłonie. Wydaje mi się, że produkty tego typu nie tylko są oryginalne i samodzielne, ale nieświadomie stają się niejednokrotnie lepszą zachętą do sięgnięcia po twórczość klasyków, niż ich wierne adaptacje. Twórcy komiksów, którzy sprawnie korzystają z największych atutów gatunku, w którym tworzą, czyli z karykaturalności, z „przerysowania", nie silą się na tworzenie dzieł „poważnych", jak najbardziej bliskich rzeczywistości, sprawiają, że opowiedziane przez nich historie są wiarygodne, a tym samym dobre. Komiks nie powinien wypierać się swoich „parodystycznych" korzeni, bo to w nim sprawdza się on najlepiej. Umieszczając na przykład w komiksie Terminatora-Kozaka, który woła w stronę Stasia Tarkowskiego i Józefa Piłsudskiego podobnie jak wilk do zająca w radzieckiej kreskówce "Ну, погоди!", autorzy prowadzą grę z czytelnikiem w duchu postmodernizmu. Tworzą rebus nie tylko na poziomie odczytywania sensów między kadrami, ale i rozpoznawania kontekstów i aluzji. Puszczają do czytelnika oko, zapraszają do szarady, która nie jest kalką literatury, a pomostem między nią a dzisiejszą popkulturą. W byciu właśnie takim pomostem z różnymi dziedzinami kultury „dymki" sprawdzały się często. Wystarczy wspomnieć na przykład o takim hicie komiksowego rynku, jak *300* Franka Millera, w którym słynną bitwę w wąwozie termopilskim przedstawiono właśnie za pomocą karykatury, na swój sposób, starając się zachować reguły tworzenia opowieści obrazkowej, a nie podręcznika do historii. W Polsce z komiksowym ujęciem historycznych chwil mierzyli się na przykład twórcy antologii o Powstaniu Warszawskim pt. *44*, gdzie oprócz graficznych nowel bezpośrednio nawiązujących do autentycznych wydarzeń, nie brakło baśniowych i nieco filozoficznych opowieści. Ciekawym zabiegiem jest „przerysowanie" Aresa, greckiego boga przez wydawnictwo Marvel. Na kartach komiksu mitologiczna postać odrzuca swe boskie pochodzenie i osiada na ziemi. Autorzy serii piszą ciąg dalszy mitologicznych dziejów boga wojny, nie zapominając przy tym o wątkach i relacjach między bohaterami, które znamy z dawnych wierzeń Greków, wzbogacając je jednak konwencją opowieści o superbohaterach. Komiks ten powstał w 2006 roku, nie był jednak nowatorski. Dużo wcześniej, bo w 1962 roku, w Universum Marvela zagościł w podobny sposób Thor, jeden z głównych bogów nordyckich. Na zna-

[7] J. Szyłak: op. cit, s. 178.

Rys 19 *300* (F. Miller), Taurus Media 2005

nych legendach rycerskich natomiast bazowała bardzo popularna i doceniona seria autorstwa Hala Fostera z roku 1939 pt. *Prince Valiant.* Akcja jej toczy się za czasów króla Artura, jednak realia w niej przedstawione odbiegają od faktów historycznych. Mimo to, do dziś uważa się ją za jedno z największych arcydzieł sztuki komiksowej. Komiksy są zatem najlepsze kiedy „przerysowują", nie naśladują. Naśladując komiksem, można zgubić gdzieś jego urok i pierwotną rolę. Postaci komiksowe są więc karykaturami w pełnym tego słowa znaczeniu. Wystarczy spojrzeć na przykład na obrazy finlandzkiego, współczesnego malarza Kaja Stenvalla[8]. On bowiem wprowadził ikonę postaci kreskówkowo-komiksowych, czyli Kaczora Donalda, w świat wielkiej sztuki, czyli arcydzieł malarskich. Jego obrazy to m.in. niemalże kopie słynnych płócien. Na każdym z nich pojawia się jednak kaczka łudząco podobna do Disneyowskiej postaci. I tak, odnajdziemy tutaj *Damę z łasiczką*, *Madonnę z Dzieciątkiem* czy *Dziewczynę z perłą* w karykaturalnej, kaczej wersji. Dzięki temu dziwacznemu połączeniu Stenvall otwiera dialog między powagą, a komizmem, wysoką, a niską sztuką. Za pomocą absurdu śmieszy odbiorcę, równocześnie zachęcając go do obcowania ze sztuką i dając mu powód do refleksji nad samym sobą. Komiks „wkradający się" w inne dziedziny sztuki, w odmienne od siebie arcydzieła, może być więc ciekawym, autonomicznym, artystycznym przekazem. Jak pisze Maciej Parowski:

> Komiks jest częścią kultury, ma w niej swoje numerowane, nie dostawione miejsce. Nie jest sąsiadem wstydliwym i sam nie musi się niczego wstydzić. Nie musi, pod warunkiem, że nie będzie udawał innego medium, że nie będzie się podejmował robót ponad swoje siły. Ani – poniżej swoich sił, które nie są małe[9].

. Jaki jest zatem sens w „przerysowywaniu" wielkich klasyków literackich? Czy potrzebne nam są kolejne adaptacje *Krzyżaków* i *Potopu*? Odpowiadając na te pytania, trudno oprzeć się wrażeniu, że komiksy na podstawie wielkich, powszechnie znanych dzieł z góry są skazane na bycie jedynie „reklamą" cenionej twórczości, „ściągą" dla uczniów, niekonieczną ciekawostką. Komiks w większości przypadków aspiruje jednak do wyższej pozycji, chce żyć samodzielnym życiem. Nazwisko Sienkiewicza w tytule komiksu z jednej strony gwarantuje sprawnie opowiedzianą, barwną historię. Z drugiej jednak strony może zniechęcać odbiorcę, który dzieł noblisty nie czyta, zamiast reklamować, może działać na swoją niekorzyść. Czemu? Autor *Krzyżaków* niestety nie jest popularny w XXI wieku. Mimo wszelkich, szeroko

[8] Galeria dzieł Stenvalla znajduje się na stronie: http://www.kajstenvall.com
[9] M. Parowski, *Komiks i inne media*, „Komiks" 1988, nr 2, s. III na okładce.

Rys 20 *Dama z łasiczką* w wersji Kaja Stenvalla

omawianych w wielu recenzjach i opracowaniach zalet, uznania i światowej kariery, mimo udowodnionej prostoty i przystępności jego dzieł nie wzbudza zaufania wśród nowoczesnych odbiorców. Postrzegany jest stereotypowo, jako staromodny i zamierzchły, co nie jest dobrą wizytówką idącej z duchem czasu sztuki komiksowej. Dziś młodzież z własnej woli nie sięga po *W pustyni i w puszczy*, częściej wybiera bowiem *Harry'ego Pottera*. Uważam więc, że wierne adaptacje komiksowe powieści Sienkiewicza, choć są jego „życiem po życiu", udowadniają plastyczność i nośność jego twórczości, nie są niezbędne. Sienkiewicz doskonale broni się sam. Kto sięga do jego barwnych powieści, ten o tym wie. Kto nie sięga, raczej nie przeczyta także komiksu.

Bibliografia podmiotowa:

1. H. Sienkiewicz: *Quo vadis*, Katowice 1989.
2. H. Sienkiewicz: *Quo vadis*, Kraków 2007.
3. H. Sienkiewicz: *W pustyni i w puszczy,* Warszawa 1990.
4. H. Sienkiewicz: *W pustyni i w puszczy,* Kraków 2009.
5. J. Verne: *20 000 mil podmorskiej żeglugi*, przekł. B. Kielski, Poznań 1994.
6. H.G. Wells: *Wehikuł czasu,* przekł. F. Wermiński, Wrocław 1985.

Bibliografia przedmiotowa:

1. *Fantastyka XIX I XX wieku – granice i pogranicza,* pod. red. J. Szcześniak, Lublin 2001.
2. *Studia z teorii literatury. Archiwum przekładów "Pamiętnika Literackiego"*, red. M. Głowiński i H. Markiewicz, Wrocław 1977.
3. *„Trylogia" Henryka Sienkiewicza. Studia, szkice, polemiki,* wybór i oprac. T. Jodełka, Warszawa 1962.
4. *W rocznicę jasnogórskiego tryumfu 1655; Recepcja twórczości Sienkiewicza*, pod. red. L. Ludorowskiego, Lublin 2005.
5. *W świecie prozy Henryka Sienkiewicza*, pod.red. H. Ludorowskiej, Lublin 2002.
6. M. Hopfinger: *Doświadczenie audiowizualne. O mediach w kulturze współczesnej*, Warszawa 2003.
7. M. Kosman: *Quo vadis – prawda i legenda*, Poznań 2000.
8. G.E. Lessing: *Lakoon, czyli o granicach malarstwa i poezji*, przekł. H. Zymon-Dębicki, Wrocław 1962.
9. H.R. Lottman: *Juliusz Verne*, przekł. J. Giszczak, Warszawa 1999.
10. J. Łotman: *Struktura tekstu literackiego*, przekł. A.Tanalska, Warszawa 1984.
11. L. Ludorowski: *Wstęp,* [w:] J. Dąbała, T. Wilczkiewicz: *W pustyni i w puszczy – na podstawie powieści Henryka Sienkiewicza*, Lublin 1990.
12. H. Markiewicz: *Wymiary dzieła literackiego*, Kraków 1984.
13. M.R. Mayenowa: *Poetyka teoretyczna. Zagadnienia języka*, Wrocław 1979.
14. J.K. Palczewski: *Wstęp*, [w:] H.G.. Wells: *Wehikuł czasu,* przekł. F. Wermiński, Wrocław 1985.
15. K. Poklewska:*Wstęp*, [w:] H. Sienkiewicz: *Quo vadis*, Wrocław 1994.
16. M. Praz: *Mnemosyne. Rzecz o powinowactwie literatury i sztuk plastycznych*, przekł W. Jekiel, Warszawa 1981.

17. E. Skierkowska: *Współczesna ilustracja książki*, Wrocław 1969.
18. G. Stachówna: *Władcy wyobraźni – sławni bohaterowie filmowi*, Kraków 2006.
19. J. Szyłak: *Komiks*, Kraków 2000.
20. J. Szyłak: *Komiks: świat przerysowany*, Gdańsk 1998..
21. J. Szyłak: *Poetyka komiksu. Warstwa ikoniczna i językowa*, Gdańsk 2000.
22. K.T. Toeplitz: *Sztuka komiksu*, Warszawa 1985.
23. J. Tynianow: *Fakt literacki*, przekł. E. Feliksiak, Warszawa 1978.
24. S.Wysłouch: *Literatura a sztuki wizualne*, Warszawa 1994.
25. K. Żygulski: *Bohater filmowy*, Warszawa 1973.

Bibliografia komiksów:

1. J. Dąbała, T. Wilczkiewicz: *W pustyni i w puszczy – na podstawie powieści Henryka Sienkiewicza*, Lublin 1990.
2. N. Gaiman, R. Isanove, A. Kubert: *1602*, Warszawa 2004.
3. T. Jansson: *Nowy dom Muminka*, przekł. T. Chłapowska, Warszawa 2005.
4. J. Miarka, J.Ozga: *Komiks na podstawie powieści H. Sienkiewicza „Quo vadis”*, Kielce 2001.
5. F. Miller: *300*, przekł. M.Drewnowski, Piaseczno 2005.
6. A. Moore, K.O'Neill: *Liga Niezwykłych Dżentelmenów*, przekł. P. Braiter, T. 1, Warszawa 2001
7. B.Seidler, G.Rosiński: *Legendarna historia Polski*, Warszawa 2007.
8. M.Shirow: *Ghost in the Shell*, przekł. F. Schoot, T. Smith, Milwaukie 1995.
9. S.Weinfeld, A. Chyży: *W 80 dni dookoła świata*, Warszawa 1991.
10. P.Woldan, J. Glanc-Szymański: *Ogniem i mieczem – komiks na podstawie powieści Henryka Sienkiewicza*, Łódź 1999.
11. J.Wyrzykowski, T. Piątkowski, K. Janicz: *Pierwsza brygada*, cz. I, *Warszawski pacjent*, Warszawa 2007.

Bibliografia czasopism:

1. „Gazeta Wyborcza” 2001, nr 70.
2. „Gazeta Wyborcza” 2001, nr 215.
3. „Kino” 2001, nr 10.
4. „Kino” 2001, nr 11.
5. „Komiks” 1988, nr 2.

6. „Komiks” 1993, nr 2.
7. „Produkt” 2000, nr 1.
8. „Świat Gier Komputerowych” 1999, nr 4.

Strony internetowe:

1. Aleja Komiksu: http://komiks.nast.pl/
2. Carpe noctem: http://www.carpenoctem.pl/
3. Esencja: http://esensja.pl/
4. Kaj Stenvall: http://www.kajstenvall.com
5. Liberatura: http://www.liberatura.pl/
6. Nowa gildia komiksu: http://www.komiks.gildia.pl/
7. Pierwsza Brygada: www.1brygada.com
8. Retrostacja: http://steampunk.republika.pl/main.html
9. The Museum of Unnatural Mystery: http://unmuseum.mus.pa.us/
10. Wrak: http://www.wrak.pl/